

Mijn eerste spellen

Drie kazen hoog

Drie muizesterke verzamelwedstrijden voor 2 snelle muizen vanaf 2 jaar.
Met een coöperatieve variant voor 3 kinderen.

Auteur: Anja Wrede
Illustraties: Martina Leykamm
Speelduur: 5 - 10 minuten per spel

Spelinhoud

1 kaashuis van 2 muren en 1 dak (= kaasopslag), 2 muizen (Marie en Ben), 5 stukjes kaas, 1 dobbelsteen, spelregels

Lieve ouders

Van harte gefeliciteerd met de aankoop van dit spel uit de serie *Mijn eerste spellen*.
U hebt een goede keuze gemaakt waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.

Deze handleiding geeft u veel tips en suggesties hoe u het spelmateriaal samen met uw kind kunt leren kennen en voor verschillende spellen kunt gebruiken. Hiermee worden verschillende vaardigheden en vermogens van uw kind bevorderd, zoals fijne motoriek, concentratie, observatievermogen, kleuren herkennen en details ontdekken. Maar bij ieder spel staat steeds één ding voorop: veel plezier! Zo wordt tijdens het spelen een heleboel haast vanzelf geleerd.

Wij wensen u en uw kind veel plezier tijdens het spelen!

Uw uitvinders voor kinderen!

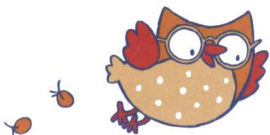


**Schuif voor elk spel de twee muren van het kaashuis kruisgewijs in elkaar en duw het dak voorzichtig over de daarvoor bestemde pennetjes.
Op de doos kunt u zien hoe het huis eruit ziet als het klaar is.**



Vrij spelen

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Speel mee! Onderzoek samen de afbeeldingen en vertel over wat er in de vier verschillende kamers van het kaashuis te zien is.



Met kinderen die wat ouder zijn en het spelmateriaal al kennen, kunt u ook naar details vragen die in de verschillende kamers van het kaashuis te zien zijn.

Bijvoorbeeld: *welke kamer is hier te zien? Welke kleur is dit? Waar zie je het bed/de rode schoenen/de kachel?*

Ook vinden kinderen het leuk eenvoudige teloefeningen te doen.

Bijvoorbeeld: *tel de nootjes op het rode kussen. Hoeveel worsten hangen er in de voorraadkamer? Tel de bloemen aan het kleine boompje.*

Spel 1: Kaas kort door de bocht

Een grappig dobbelspel voor 2 kinderen.

Voordat er wordt begonnen

Zet het opgebouwde kaashuis tussen de kinderen. Leg de vijf stukjes kaas op een stapel op het dak. Elk kind krijgt een muis en zet deze in een kamer. De muizen mogen niet in dezelfde kamer staan. Laat zien hoe met de dobbelsteen wordt gegooid en leg de dobbelsteen naast het kaashuis klaar.

Nu gaat het beginnen

De kinderen spelen om de beurt. Het kind dat als een muis kan piepen, begint en gooit met de dobbelsteen.

Vraag aan het kind: *wat is er op de dobbelsteen te zien?*

• De kaas



Zeg tegen het kind: *pak een stukje kaas van het dak en leg het in een kamer zonder muis of kaas. Als er geen lege kamer is, mag je helaas ook geen stukje kaas pakken.*

• Een kleur



Vraag aan het kind: *zit er in de kamer met jouw muis een raam of een deur met de gegooide kleur?*

→ **Ja!** Je muis mag door deze opening naar de volgende kamer glippen. Als er in deze kamer een stukje kaas ligt, mag je het pakken en voor je leggen.

→ **Nee!** Je muis moet helaas blijven staan.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de kinderen drie stukjes kaas voor zich heeft liggen. Hij/zij wint het spel en maakt een vrolijk muizentrippeldansje door de kamer.

Winnen en verliezen ... dat hoort nu eenmaal bij het spel! Wie wint is zo trots als een pauw. Wie echter verliest, is treurig, teleurgesteld en vaak zelfs boos. Toon in iedere situatie begrip voor uw kind en verheug u samen of troost het. Kinderen die zojuist hebben verloren, hebben de bevestiging en wetenschap nodig dat ze in het volgende spel weer een nieuwe kans krijgen. Zo worden ze emotioneel sterk voor de ups en downs van het leven.



Spel 2: Snelle kaaswedstrijd

Een spannend wedstrijdspel voor 2 kinderen.

Voordat er wordt begonnen

Zet het opgebouwde kaashuis tussen de kinderen. Leg de vijf stukjes kaas in een willekeurige kamer. Elk kind krijgt een muis en zet deze in de kamer die kloksgewijs na de kamer met de kaas ligt. Laat zien hoe met de dobbelsteen wordt gegooid en leg de dobbelsteen naast het kaashuis klaar.

Nu gaat het beginnen

De kinderen spelen om de beurt. Het kind dat het meest van kaas houdt, begint en gooit met de dobbelsteen.

Vraag aan het kind: *wat is er op de dobbelsteen te zien?*



• Een kleur



Zeg tegen het kind: *nu mag je je muis vooruit zetten. Is er in deze richting een raam of een deur van de gegooide kleur?*

→ **Ja!** Je muis mag door deze opening vooruit naar de volgende kamer glippen. Als je muis in de kamer met de kaas komt, mag je een stukje kaas pakken en voor je leggen.

→ **Nee!** Helaas moet je muis blijven staan.

• De kaas



Zeg tegen het kind: *geluk gehad! Je mag kiezen door welke opening je muis vooruit naar de volgende kamer glipt.*

Als de muis in de kamer met de kaas komt, mag het kind een stukje kaas pakken en voor zich leggen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de kinderen drie stukjes kaas voor zich heeft liggen. Hij/zij wint het spel en doet een wilde muizenhuppeldans door de kamer.

Een beurt overslaan of op de juiste kleur wachten ..., dat is voor de kleintjes niet altijd even eenvoudig. Ook in het dagelijkse leven willen ze dat alles altijd zo snel mogelijk gebeurt; of het nu gaat om eten, een schone luier of de aandacht van de ouders. Geduld en even wachten moeten ze nog leren. Stapje voor stapje maken kinderen ook op dit gebied vooruitgang, vooral als de ouders dit bewust aanmoedigen en na een tijdje wachten vervolgens stevast op de verlangens van hun kroost ingaan. Als de kinderen moeten wachten en een beetje geduld moeten opbrengen, hebben ze een belangrijk element voor de sociale omgang geleerd.



Spel 3: Mi-ma-muis, loop door het huis!

Een coöperatieve verzamelwedstrijd voor 1 - 3 kinderen.

Voordat er wordt begonnen

Zet het opgebouwde kaashuis tussen de kinderen. Leg de vijf stukjes kaas in een willekeurige kamer. De kinderen kiezen samen een muis uit en zetten deze in de kamer die kloksgewijs na de kamer met de kaas ligt. De andere muis komt ook in deze kamer en is de tegenstander van de kinderen. Laat zien hoe met de dobbelsteen wordt gegooid en leg de dobbelsteen naast het kaashuis klaar.

Nu gaat het beginnen

De kinderen spelen als team, maar gooien om de beurt. Het kind dat al eens een echte muis heeft gezien, begint en gooit met de dobbelsteen.

Vraag aan het kind: *wat is er op de dobbelsteen te zien?*

• Een kleur



Zeg tegen het kind: *nu mag je je muis vooruit zetten. Is er in deze richting een raam of een deur met de gegooide kleur?*

→ **Ja!** Jullie muis mag door deze opening naar de volgende kamer glippen. Als jullie muis in de kamer met de kaas komt, mogen jullie een stukje kaas pakken en voor jullie leggen.

→ **Nee!** Jullie muis moet helaas blijven staan.

• De kaas



Zeg tegen het kind: *wat een pech! De andere muis mag door een opening naar de volgende kamer glippen.*

Als de andere muis in de kamer met de kaas komt, wordt er een stukje kaas uit de kamer op het dak van het kaashuis gelegd.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de muizen drie stukjes kaas heeft verzameld. Als dit de muis van de kinderen is, hebben ze met z'n allen gewonnen en zingen piepend een muizenvreugdelied. Is het de andere muis, dan hebben de kinderen helaas verloren.



Samen plezier hebben, maakt emotioneel sterk en zorgt voor een goed humeur! Het sterkt kinderen in hun activiteiten en bevordert de saamhorigheid van het gezin of van de groep die het spel speelt.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.



Mes premiers jeux

A chacun son fromage !

Trois courses aux fromages pour 2 souris agiles à partir de 2 ans.
Avec une variante coopérative pour 3 enfants.

Auteure : Anja Wrede
Illustration : Martina Leykamm
Durée de la partie : env. 5 à 10 minutes par jeu

Contenu du jeu

1 maison-fromage avec 2 cloisons et 1 toit (= dépôt des morceaux de fromage),
2 souris (Mimi et Ben), 5 morceaux de fromage, 1 dé, 1 règle du jeu

Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir acheté ce jeu de la gamme *Mes premiers jeux*.
Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique.
Le présent fascicule vous donne de nombreux conseils ainsi que des suggestions pour faire découvrir les accessoires du jeu à votre enfant et les utiliser pour différents jeux. Ceci permettra de stimuler différentes capacités et aptitudes de votre enfant : la motricité fine, la concentration, l'observation précise, reconnaître des couleurs et découvrir des détails. Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir et de partage. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons, à vous et à votre enfant,
d'agréables moments de plaisir en jouant !

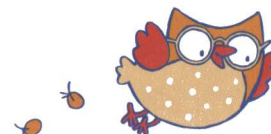
Les créateurs pour enfants joueurs



Avant chaque partie, emboîtez les deux cloisons de la maison l'une dans l'autre en les croisant et posez le toit dessus avec précaution en le fixant dans les encoches prévues. Sur l'emballage, vous pouvez voir la maison une fois assemblée.

Jeu libre

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Jouez avec lui !
Découvrez ensemble les illustrations et parlez-lui de ce que l'on voit dans les quatre pièces de la maison-fromage.



Si les enfants sont plus âgés et connaissent déjà les accessoires du jeu, vous pourrez alors poser des questions sur les détails représentés dans les différentes pièces de la maison-fromage. Par exemple : *Où se trouve le lit/où sont les chaussures rouges/à quel endroit y-a-t-il un poêle ?*

Les enfants prendront également plaisir à compter différents objets.

Par exemple : *Compte les noix représentées sur le coussin rouge. Combien de saucisses sont-elles pendues dans la réserve ? Compte les fleurs du petit arbre.*

Jeu n°1 : De trou en trou ... de fromage

Une amusante course pour 2 enfants.

Avant de jouer

Une fois la maison assemblée, posez-la entre les enfants. Empilez les cinq morceaux de fromage sur le toit. Chaque enfant prend une souris et pose la dans une pièce. Les souris ne doivent pas se trouver dans la même pièce. Montrez aux enfants comment lancer le dé et posez-le à côté de la maison.

C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle. L'enfant qui saura le mieux couiner comme une souris commence. Il lance le dé.

Demandez à l'enfant : Qu'indique le dé ?

• Le fromage



Dites à l'enfant : *Prends un morceau de fromage posé sur le toit et pose-le dans une pièce où il n'y a ni souris ni fromage. Si aucune pièce n'est vide, tu ne prends pas de fromage.*



• Une couleur



Demandez à l'enfant : *Y-a-t-il une fenêtre ou une porte de la couleur du dé dans la pièce où se trouve ta souris ?*

- **Oui !** Ta souris a le droit de sauter dans la pièce suivante en passant par cette ouverture. S'il y a un morceau de fromage dans cette pièce, tu le ramasses et le poses devant toi.
- **Non !** Ta souris reste là où elle est.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un enfant a récupéré trois morceaux de fromage. Il gagne la partie et se réjouit en exécutant une intrépide danse de souris.

Gagner et perdre : cela va de pair quand on joue ! Celui qui gagne est fier comme Artaban, mais celui qui perd est déçu, découragé et parfois même en colère. Quelle que soit la situation, montrez votre solidarité à votre enfant : réjouissez-vous avec lui ou réconfortez-le. Les enfants qui viennent de perdre une partie ont besoin d'avoir la confirmation et de savoir qu'ils ont une nouvelle chance lors de la partie suivante. Cela les rend forts émotionnellement pour les moments de joie et de tristesse auxquels ils seront confrontés au cours de leur vie.



Jeu n°2 : Course rapide aux fromages

Une course haletante pour 2 enfants.

Avant de jouer

Posez la maison assemblée entre les enfants. Posez les cinq morceaux de fromage dans n'importe quelle pièce. Chaque enfant prend une souris et la met dans la pièce qui, dans le sens des aiguilles d'une montre, suit celle où se trouvent les morceaux de fromage. Montrez comment lancer le dé et posez-le à côté de la maison.

C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle. L'enfant qui mange le plus de fromages commence en lançant le dé.

Demandez à l'enfant : *Qu'indique le dé ?*

• Une couleur



Dites à l'enfant : *Ta souris doit uniquement se déplacer en avançant. Dans cette direction, y-a-t-il une fenêtre ou une porte de la même couleur que celle indiquée par le dé ?*

- **Oui !** Ta souris a le droit de sauter en avançant dans la pièce suivante en passant par cette ouverture. Si ta souris arrive dans la pièce où se trouve le fromage, tu as le droit d'en prendre un morceau et tu le poses devant toi.
- **Non !** Ta souris reste là où elle est.

• Le fromage



Dites à l'enfant : *Tu as de la chance ! Tu as le droit de choisir par quelle ouverture ta souris va passer en avançant pour arriver dans la pièce suivante. Si la souris arrive dans la pièce où se trouve le fromage, l'enfant a le droit d'en prendre un morceau et tu le poses devant soi.*

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un enfant a récupéré trois morceaux de fromage. Il gagne la partie et est tellement content qu'il se met à sautiller comme une souris.

Passer son tour ou attendre d'avoir la bonne couleur : pour les petits, c'est une situation qui n'est pas facile à accepter. Dans la vie quotidienne, ils sont aussi souvent confrontés au fait que tout doit aller vite, que ce soit pour les repas ou la toilette, ou qu'il s'agisse de l'attention que leur porte leurs parents. Ils doivent d'abord apprendre à être patients et attendre pendant quelques instants. Peu à peu, les enfants font aussi des progrès dans ce domaine, surtout si les parents les y initient sciemment et s'ils jouent avec leurs enfants en les faisant patienter un court instant. Quand les enfants sont en mesure d'attendre et d'être un peu patients, ils ont alors appris un aspect essentiel des relations sociales nécessaires pour la vie commune.



Jeu n°3 : Souris rose ou souris bleue ?

Une course coopérative pour 1 à 3 enfants.

Avant de jouer

Posez la maison assemblée entre les enfants. Posez les cinq morceaux de fromage dans n'importe quelle pièce. Les enfants choisissent ensemble une souris et la posent dans la pièce qui, dans le sens des aiguilles d'une montre, suit celle où se trouve le fromage. L'autre souris est également posée dans cette pièce : c'est l'adversaire des enfants. Montrez comment lancer le dé et posez-le à côté de la maison.



C'est parti

Les enfants forment une équipe mais lancent le dé chacun à tour de rôle. L'enfant qui a déjà vu une souris en vrai commence en lançant le dé.

Demandez à l'enfant : *Qu'indique le dé ?*

• Une couleur



Dites à l'enfant : *Votre souris doit uniquement se déplacer en avançant. Dans cette direction, y-a-t-il une fenêtre ou une porte de la même couleur que celle du dé ?*

- **Oui !** Votre souris a le droit de sauter dans la pièce suivante en passant par cette ouverture. Si votre souris arrive dans la pièce où se trouve le fromage, vous avez le droit d'en prendre un morceau et vous le posez devant vous.
- **Non !** Votre souris reste là où elle est.

• Le fromage

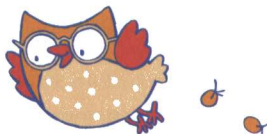


Dites à l'enfant : *Domage ! L'autre souris a le droit de passer dans la pièce suivante par n'importe quelle ouverture.*

Si la souris adverse arrive dans la pièce où se trouve le fromage, on pose sur le toit de la maison un des morceaux de fromage.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'une souris a récupéré trois morceaux de fromage. Si c'est la souris des enfants, ils gagnent tous ensemble et chantent alors joyeusement en piaillant comme des souris. Si c'est la souris adverse, les enfants perdent la partie.



Se réjouir avec d'autres est une sensation qui rend fort du point de vue émotionnel et apporte de la bonne humeur ! Les enfants sont encouragés dans ce qu'ils font et cela stimule les liens dans la famille ou dans le groupe où le jeu est joué.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur **www.haba.fr** dans la partie Pièces détachées.