

HABA



HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com

Art. Nr.: 307050
TL A185123 1/23

HABA

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Meine ersten Spiele



The Duck Game
Coincoin et ses chapeaux
Eend goed, alles goed!
Sombreros de Pato
L'anatra col cappello



Christiane Hüpfer

A. FLAD

Ente Hut, alles gut!

Zwei erste Muster-Erkennen- und Zuordnungs-Spiele für 1-4 Kinder ab 2 Jahren.

Autorin: Christiane Hüpper
Illustration: Antje Flad
Spieldauer: je Spiel ca. 10 Minuten

Liebe Eltern,

wir freuen uns, dass Sie sich für dieses Spiel aus der Reihe **Meine ersten Spiele** entschieden haben. Sie haben eine gute Wahl getroffen und eröffnen Ihrem Kind damit viele Perspektiven, sich spielerisch zu entwickeln.

Diese Anleitung bietet zahlreiche Tipps, wie Sie das Spielmaterial mit Ihrem Kind entdecken können. Beim Spielen werden die unterschiedlichsten Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: den Körper beim Laufen und Ziehen der Ente mit angehängtem Plättchen in Balance zu halten, Genaues Schauen und Erkennen von Mustern und die Feinmotorik mit Auge-Hand-Koordination.

Im freien Spiel lernen die Kinder das Spielmaterial kennen. Spielen Sie mit und sprechen Sie mit Ihrem Kind. Ermuntern Sie es, ein Musterplättchen auf den Kopf der Ente zu stecken, oder an Schnabel oder Schwanz der Ente aufzuhängen. Und dann die Ente hinter sich her zu ziehen und zu Ihnen zu kommen. Zunächst vielleicht nur wenige Schritte, später dann mehr und mehr und von Spielplan zu Spielplan.

Im kooperativem Zuordnungsspiel brauchen die Kinder dann eine gute Beobachtungsgabe, um die zu den Kuscheltieren passenden Musterplättchen zu erkennen, den richtigen Spielplänen zuzuordnen und Geschick, um diese dorthin zu ziehen.

Im zweiten Spiel treten die Kinder dann gegeneinander an. Zusätzlich zur motorischen Herausforderung müssen sie hier auch Freigiebigkeit und Toleranz beweisen, wenn sie beim Aufdecken das Musterplättchen eines Mitspielenden Kindes erwischen.

Vor allem macht das Spielen aber eines: viel Spaß! Lernen geht dabei ganz nebenbei und fast von allein.

Viel Vergnügen beim gemeinsamen Spielen und Entdecken wünschen

Ihre Erfinder für Kinder



Vor dem ersten Spiel

Wichtig: Bitte entfernen Sie vor dem ersten Spiel die Banderole und drücken Sie das Spielmaterial vorsichtig aus den Stanztafeln. Bitte entsorgen Sie die Banderole und alle mit Papierkorb-Symbol gekennzeichneten Pappreste fachgerecht. Sie werden für das Spiel nicht benötigt.



Spielinhalt

1 Ente Lu (kleine Nachziehende aus Holz), 5 Spielpläne (4 Spielpläne Kuschelecken und 1 Sternenteppich), 2 Holzsterne, 18 Musterplättchen (12 Hutmuster und 6 Sternenmuster), 1 Spielanleitung



Freies Spiel und Details entdecken

Im freien Spiel beschäftigt sich ihr Kind mit dem Spielmaterial. Spielen Sie mit! Schauen Sie sich gemeinsam das Spielmaterial an. Erkunden Sie zusammen die verschiedenen Spielpläne. Welches Kuscheltier hat welches Lieblingsmuster? Welche Farbe hat es? Welche Form? Überlegen Sie mit Ihrem Kind, welches Musterplättchen zu welcher Aussparung der Spielpläne passt. Probieren Sie, wie sich Musterplättchen auf den kleinen Entenkopf, an den Schnabel oder den Entenschwanz hängen lassen. Und wie sich die Nachziehende ziehen lässt. Wenn Ihr Kind hiermit noch Schwierigkeiten hat, haben Sie Geduld. Das ist nicht ungewöhnlich. Ihr Kind kann die Ente auch erst mal wie ein Spielzeugauto schieben. Mit zunehmenden Fähigkeiten wird Ihr Kind es immer besser können. Verteilen Sie die Spielpläne und Musterplättchen mit etwas Abstand zueinander im Raum. Ermuntern Sie das Kind die Musterplättchen von Spielplan zu Spielplan zu ziehen. Vergleichen sie gemeinsam das Muster des Musterplättchen mit dem Muster auf dem Spielplan. Passen sie zusammen oder gehört das Musterplättchen doch zu einem anderen Spielplan. Bringen Sie es zusammen mit Ihrem Kind dorthin. Hat ihr Kind das Spielmaterial kennengelernt? Dann versuchen sie die beiden Spiele. Spielen Sie am besten auf dem Boden, dann können die Kinder laufen und dabei Ente Lu hinter sich herziehen.

Spiel 1: Wohin gehört der Hut?

Ein kooperatives Zuordnungsspiel zum Erkennen von Mustern.



Welch ein Chaos im Kinderzimmer! Alles ist wild durcheinandergemischt. Die Kuscheltiere sind schon ganz aufgeregt und suchen ihre Lieblingshüte. Doch Ente Lu behält die Ruhe. Sie möchte ihnen helfen, sie ihnen zurückzubringen. Doch erst einmal muss sie selbst die Hüte entdecken. Hilf Ente Lu den richtigen Hut zu finden und den Kuscheltieren ihren Lieblingshut zurückzubringen.

Bevor es losgeht

Legt den Sternenteppich in die Mitte. Nehmt 2 Musterplättchen mit Sternen und legt jeweils eines in die beiden runden Löcher hinein. Mischt nun die restlichen Musterplättchen mit der orangefarbenen Seite nach oben und legt sie in einem Kreis um den Sternenteppich herum. Legt die beiden Holzsterne auf den Sternenteppich. Verteilt die 4 Spielpläne wie abgebildet mit etwas Abstand zu dem Musterplättchenkreis. Lasst dabei so viel Abstand zwischen den Spielplänen und den Musterplättchen, dass ihr Ente Lu leicht dazwischen herziehen könnt. Wenn ihr euch nicht sicher seid, probiert es einmal aus. Dann stellt ihr Ente Lu bereit.



Tipp: Etwas schwerer wird das Spiel, wenn ihr alle 6 Musterplättchen mit Sternen in den verdeckten Musterplättchenkreis mischt.



Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer hat heute schon mit seinem Stofftier geknuddelt? Das Kind darf beginnen. Nimm das Ende der Schnur von Ente Lu in die Hand und ziehe sie zu einem beliebigen verdeckten Musterplättchen. Drehe es anschließend um.

Fragen Sie: Welche Farbe ist auf dem Musterplättchen abgebildet? Welche Form erkennst du?

Ermuntern Sie das Kind, das an der Reihe ist, die Hauptfarbe des Musters zu benennen. Fragen Sie dann nach den weißen Formen. Sollte das Kind, das eine oder andere noch nicht benennen können, helfen Sie ihm, indem Sie es mit ihm gemeinsam sagen.

Fragen Sie: Auf welchem Spielplan siehst du das gleiche Muster wie auf dem Musterplättchen?

Ermuntern Sie dann das Kind nach dem passenden Spielplan zu schauen. Dann fährt es das Plättchen zum Kuscheltier oder dem Sternenteppich, von dem das Kind denkt, dass es dazugehört. Sollte das Musterplättchen dabei einmal herunterfallen, nicht so schlimm, dann legt es das Kind einfach wieder auf Ente Lus Kopf.

Gerade wenn das Kind die Muster noch nicht so gut kennt, kann es auch sein, dass es mehrere Anläufe braucht. Lassen Sie dem Kind die notwendige Ruhe. Mit zunehmender Zeit kann es die Farben und Muster dann besser zuordnen.



Gemeinsame Hutkontrolle

Fragen Sie: Passen die Muster, wenn sie so nebeneinander liegen, wirklich zusammen? Stimmt die Farbe? Stimmt das Muster? Dabei könnt ihr das Plättchen auch noch in der Öffnung verdrehen. Vielleicht könnt ihr es dann etwas besser erkennen.

- **Ja? Super gemacht! – Das Kuscheltier hat seinen Lieblingshut zurück.**

Das Kind, das an der Reihe ist, legt das Musterplättchen in der passenden Aussparung des Kuscheltiers an. Legt das Kind das letzte freie Musterplättchen an diesem Spielplan an, so haben alle drei Kuscheltiere ihren Hut zurück. Dann darf das Kind einen Holzstern vom Sternenteppich nehmen und ihn auf diesem Spielplan ablegen.

- **Nein? Die Farbe oder die Form stimmen nicht überein? Schade, aber auch nicht schlimm. Dann lege das Musterplättchen wieder auf Lus Kopf. Schau dir die anderen Spielpläne noch einmal an und ziehe Lu zum richtigen Spielplan. Lege dann das Musterplättchen an dem Spielplan an.**

- **Das Sternenmuster?**

Dann lege das Musterplättchen mit den Sternen an eine freie Stelle des Sternenhimmels an.

Die Nachtzeit ist nun wieder etwas näher gerückt. Wie viele freie Stellen seht ihr noch? Zählt mal nach. 1-2-3...

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und zieht Ente Lu zu einem beliebigen Musterplättchen, dreht es um ...



Muster sind etwas komplexer als einfarbige Formen. Hierbei gilt es die Kombination aus Farbe und Form zu erkennen und zuzuordnen. Haben Sie Geduld, wenn ihr Kind gerade erst beginnt diese Kombination gezielt wahrzunehmen.

Helfen Sie ihm, in dem sie Farbe und Form des Musters einzeln benennen oder positiv bestärken, wenn das Kind es richtig benannt hat.



Ende des Spiels

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- Sobald die Kinder die beiden Holzsterne auf zwei Spielplänen abgelegt haben. Jetzt freuen sich alle Kuscheltiere und die Kinder gewinnen gemeinsam. Wenn ihr mögt, bringt nun noch die restlichen Hüte zu den passenden Kuscheltieren.
- Sobald der Sternenteppich keine freie Aussparung mehr hat. Dann haben die Kinder alle verdeckten Musterplättchen mit Sternen aufgedeckt. Sie haben leider gemeinsam verloren.

So oder so ist erst einmal Ausruhen angesagt.

Kooperative Spiele sind gut für die Entwicklung von Kindern. Jeder kann innerhalb der Gruppe seine eigenen Fähigkeiten einbringen und so sein Selbstbewusstsein stärken. Wenn die Kinder gemeinsam gewinnen und sich darüber freuen, fördert das ihre sozialen Kompetenzen. Das gilt übrigens auch dann, wenn sie gemeinsam verlieren. Auch der Umgang mit Niederlagen ist eine wichtige Erfahrung, die gemeinsam leichter fällt. Und mit einem neuen Spiel gibt es natürlich eine neue Chance!



Spiel 2: Wo ist mein Hut?

Ein farbenfrohes Lottospiel zum Vertiefen des genauen Schauens für erste Wettbewerbserfahrung.

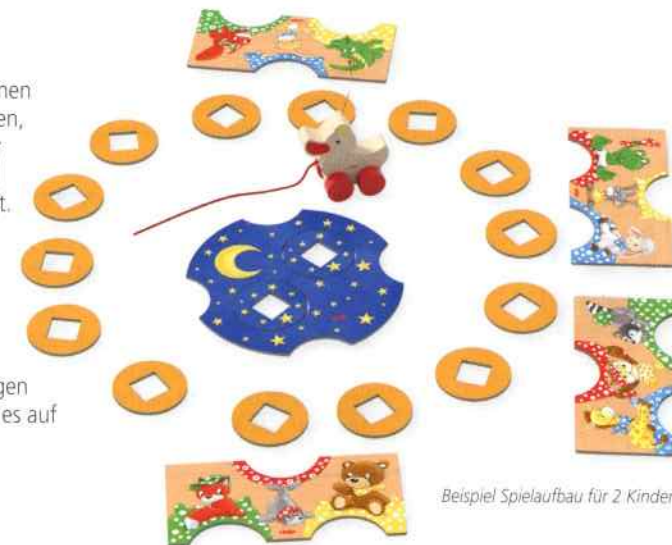
Fred Frosch, Maddy Maus, Sammy Schaf und die anderen Kuscheltiere suchen wieder einmal ihre Hüte. Was ist nur passiert? Schon wieder sind sie verschwunden. Zum Glück ist Ente Lu so flink mit ihren Rollen. Laut rufen die Kuscheltiere Ente Lu. Helft ihr noch einmal Ente Lu, die richtigen Hüte zu finden und den Kuscheltieren zurückzubringen?

Bevor es losgeht

Die Spielvorbereitung ist wie im **Spiel 1**, nur dass jetzt sich jedes Kind einen Spielplan nimmt und diesen vor sich ablegt. Wenn nur zwei Kinder spielen, können sie sich auch jeder 2 Spielpläne nehmen. Spielen weniger Kinder als Spielpläne so legt die überzähligen einfach dazu. Sie werden im Spiel auch gefüllt. Die beiden Holzsterne werden für dieses Spiel nicht benötigt. Legt sie einfach zurück in die Verpackung.

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer hat heute schon eine Wackelente hinter sich hergezogen? Das Kind darf beginnen. Nimm das Ende der Schnur von Ente Lu in die Hand und ziehe sie zu einem beliebigen verdeckten Musterplättchen. Drehe das Musterplättchen um und stecke es auf Ente Lus Kopf.



Beispiel Spielaufbau für 2 Kinder



Fragen Sie: *Vergleiche das Muster mit dem Muster auf deinem Spielplan. Passt das Muster zu einem der Muster?*
Ermutigen Sie das Kind, die Farbe zu benennen und fragen Sie dann nach der Form. Sollte das Kind das eine oder andere noch nicht benennen können, helfen Sie ihm, indem Sie es mit ihm gemeinsam sagen.

- **Ja? Super!**
Ziehe mit Ente Lu das Musterplättchen zu dem passenden Kuscheltier und lege es an die passende Stelle.
- **Nein? Auch nicht schlimm.**
Verschenke dein Musterplättchen an ein mitspielendes Kind.
Das Kind schaut sich die anderen Spielpläne gut an und zieht Ente Lu zum richtigen Spielplan. Es schenkt diesem Kind das Plättchen und legt das Musterplättchen an die passende Stelle des Spielplans an. Alle Kinder freuen sich gemeinsam.
- **Das Sternenmuster?**
Ziehe Ente Lu einmal um den Sternenhimmel herum und lege das Musterplättchen mit den Sternen an eine freie Stelle des Sternenhimmels an.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und zieht Ente Lu zu einem beliebigen Musterplättchen, dreht es um ...

Im gemeinsamen Miteinander fällt es den Kindern leichter Neues kennenzulernen, zu erfahren und anzunehmen. Gemeinsames überprüfen, ob eine Handlung richtig war, hilft den Kindern Sicherheit in sich und das eigene Können zu entwickeln.



Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn das erste Kind seinem Spielplan mit den passenden 3 Musterplättchen füllt. Super, du gewinnst das Spiel. Füllen die Kinder den Sternenteppich oder einen Spielplan, der keinem Kind gehört mit den richtigen Musterplättchen, so ist das Spiel noch nicht zu Ende. Die Kinder spielen weiter, bis ein Kind gewinnt.



Wenn die Kinder die Abfolge der Spielzüge gut beherrschen, können Sie das Spiel auch etwas schwieriger anlegen. Jetzt verschenken die Kinder, die nicht zum eigenen Spielplan passenden Musterplättchen nicht, sondern zeigen sie allen Kindern und drehen sie wieder auf die andere Seite. Anschließend versucht das nächste Kind ein Musterplättchen aufzudecken, das zu seinem Spielplan passt. Die Kinder versuchen jetzt also, sich zu merken, wo die Musterplättchen ihres Spielplans liegen und diese als nächstes aufzudecken, wenn sie an der Reihe sind. Auch diese Variante gewinnt das Kind, das als erstes alle passenden Musterplättchen zu seinem Spielplan gebracht hat.

Liebe Kinder, liebe Eltern,
unter <https://www.haba-play.com/ersatzteile> können Sie ganz einfach nachfragen,
ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.



My Very First Games The Duck Game

Two early pattern recognition and assignment games for 1 to 4 children ages 2 years and older.

Author: Christiane Hüpper
Illustrator: Antje Flad
Playtime: each game 5-10 minutes

Dear Parents,

We're happy that you have chosen this game from the **My Very First Games** series. You have made a good choice and have given your child a gift with many tools that will help them discover their world and develop through play.

This rulebook offers you plenty of tips for how you can discover the game material with your child. Playing develops a wide range of skills and abilities in your child, such as keeping their body balanced while walking and pulling the duck with the tile attached, precise observation and recognition of patterns, and fine motor skills with hand-eye coordination.

Children learn about the game material during free play. Play with and talk to your child. Encourage them to place a pattern tile on the duck's head or hang it on the duck's beak or tail, then pull the duck on the ground behind them and come over to you. Initially maybe just a few steps, then increase the distance from game board to game board.

In the cooperative matching game, children require good observation skills to recognize the pattern tiles that match the cuddly animals, assign them to the right game boards and move them there.

In the second game, children compete against each other. In addition to the motor skills challenge, they also need to demonstrate generosity and tolerance if they discover the pattern tile needed by another child playing.

Above all, however, playing these games is simply fun! Learning happens naturally and almost on its own.

Wishing you lots of fun while playing and discovering together,

Your Inventors for Children



Before the First Game

Important: Before the first game, please remove the sleeve and carefully press the game material out of the punchboards. Please dispose of the sleeve and all cardboard frames marked with the wastepaper basket symbol in the correct manner. They are not needed for the game.



Game Contents

1 Lu Duck (small wooden pull-along duck), 5 game boards (4 cubby hole corner game boards and 1 star carpet), 2 wooden stars, 18 pattern tiles (12 hat patterns and 6 star patterns), 1 rulebook



Discover Free Play and Details:

Your child can engage with the game materials during free play. Play with your child, preferably on the floor. Look at the game material together. Explore the different game boards together. What is the favorite pattern of each soft toy? What color is it? Which shape? With your child, think about which pattern tile matches which cut-out on the game boards. Try hanging pattern tiles on the little duck's head, beak or tail. See how the pull-along duck can be pulled. Please be patient if your child still has problems with this. This is not unusual. Your child can also initially push the duck like a toy car. As your child becomes more skilled, they will become better at it.

Distribute the game boards and pattern tiles around the room with some distance between them. Encourage the child to use Lu Duck to move the pattern tiles from game board to game board. Compare the pattern of the tile with the pattern on the game board. Do they go together or does the pattern tile belong to another game board? Take it there with your child. Is your child familiar with the game material? Then try the two games. It's best to play on the floor, then the children can walk around and pull Lu Duck behind them.

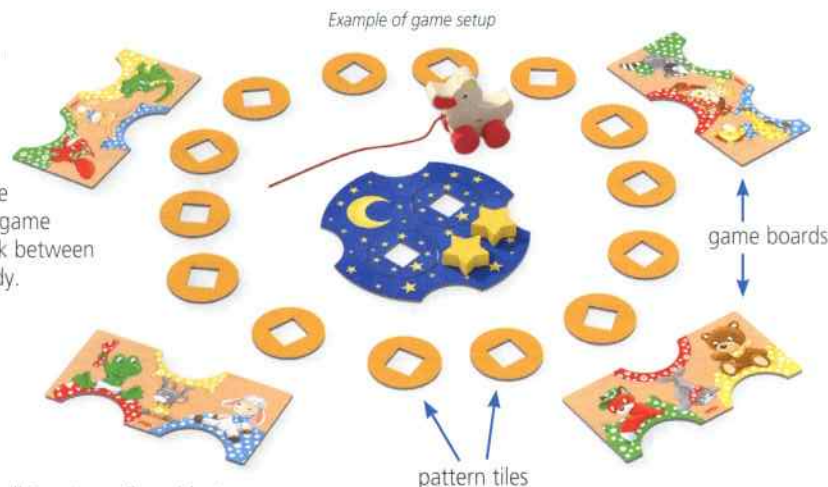
Game 1: Where does the hat belong?

A cooperative matching game for recognizing patterns.

What chaos in the kids' room! Everything is all mixed up. The soft toys are all very agitated and are looking for their favorite hats. But Lu Duck keeps calm. She wants to help the soft toys get their hats back. But first she has to find the hats herself. Help Lu Duck find the right hat and bring the soft toys back their favorite hats.

Before Starting

Place the star carpet in the center. Take 2 pattern tiles with stars and place one in each of the two round holes. Now shuffle the remaining pattern tiles with the orange side facing up and place them in a circle around the star carpet. Place the two wooden stars on the star carpet. Distribute the 4 game boards as shown, with some distance to the pattern tile circle. Leave enough space between the game boards and the pattern tiles that you can easily pull Lu Duck between them. Try it out if you're not sure. Then keep Lu Duck handy.



Tip: The game becomes a little more difficult if you shuffle all 6 pattern tiles with stars into the circle of face-down pattern tiles.

Let's Begin:

Children take turns and play in a clockwise direction. Who has already cuddled their soft toy today? This child starts. Take the end of Lu Duck's string in your hand and pull her to a face-down pattern tile of your choice. Then turn it over.

Ask the child: *Which color is shown on the pattern tile? Which shape can you see?*

Encourage the child whose turn it is to name the main color of the pattern. Then ask about the white shapes. If the child cannot name one or more of them, help them by saying it together.

Ask the child: *On which game board do you see the same pattern as on the pattern tile?*

Encourage the child to look for the matching game board. Then they move the tile to the soft toy or star carpet that the child thinks it belongs to. It's OK if the pattern tile falls down, simply let the child pick it up and put it back on Lu Duck's head.

If the child doesn't yet know the patterns so well, they may need several attempts. Give the child the time they need. As time goes on, they will be better able to match colors and patterns.



Team hat check

Ask the child: *Do the patterns really match when they're placed next to each other? Is the color correct? Is the pattern correct? You can also turn the tile in the opening. Maybe you will be able to see it a little better.*

- **Yes? Great work!** – The soft toy has its favorite hat back.

The child whose turn it is places the pattern tile in the matching cut-out of the soft toy. If the child places the last free pattern tile on this game board, all three soft toys have their hats back. The child may take a wooden star from the star carpet and place it on this game board.

- **No? Does the color or shape not match? It's a pity, but not so bad.** – Place the pattern tile back on Lu's head. Look at the other game boards again and pull Lu to the correct game board. Then place the pattern tile on this game board.

- **The star pattern?**

Then place the pattern tile with the stars on a free spot in the starry sky.

Nighttime has now come a little closer. How many empty spaces do you still see? Count them. 1-2-3...

Then it's the next child's turn and they pull Lu Duck to a pattern tile of their choice, turn it over...



Patterns are a little more complex than plain shapes. The combination of color and shape must be recognized and assigned. Be patient if your child is just starting to notice this combination in a targeted way.

Help them by naming the color and shape of the pattern individually or positively reinforcing it when the child has named it correctly.



End of the Game

The game can end in two ways:

- As soon as the children have placed the two wooden stars on two game boards. Now all the soft toys are happy and the children win together. If you like, they can then take the remaining hats to the matching soft toys.
- As soon as the star carpet no longer has a free space. Then the children have turned over all face-down pattern tiles with stars. Unfortunately, you lost together.

Either way, it's time to rest.

Cooperative games are good for children's development. Anyone within the group can contribute their own skills and thus strengthen their self-confidence. If the children win and celebrate together, then this encourages social skills. The same naturally applies if they lose together. Learning how to deal with defeat is an important experience that is easier to handle together. And playing again naturally means that there's another opportunity to do better!



Game idea 2: Where's my hat?

A colorful lucky draw game to develop careful observation for early competitive experience.

Fred Frog, Maddy Mouse, Sammy Sheep and the other soft toys are once again looking for their hats. What has happened? They've disappeared again. Luckily, Lu Duck is quick on her wheels. The soft toys call out to Lu Duck. Can you help Lu Duck find the right hats and bring them back to the soft toys?

Before Starting

Preparation for the game is the same as in **Game 1**, except that each child now takes a game board and places it in front of them. If only two children are playing, they can each take 2 game boards. If there are fewer children than game boards, simply lay out the extra ones. They are also filled in the game. The two wooden stars are not needed for this game. Simply put them back in the box.

Let's Begin:

Children take turns and play in a clockwise direction. Who has already pulled the pull-along duck today? This child starts. Take the end of Lu Duck's string in your hand and pull her to a face-down pattern tile of your choice. Turn the pattern tile over and place it on Lu Duck's head.



Example of game setup for 2 children

Ask the child: *Does the pattern match one of the patterns on the game board? Compare!*

Encourage the child to name the color and then ask about the shape. If the child cannot name one or more of them, help them by saying it together.

• Yes? Fantastic!

Use Lu Duck to pull the pattern tile to the matching soft toy, then place the pattern tile in the appropriate place.

• No? That's OK.

Give your pattern tile to another player.

This child looks closely at the other game boards and pulls Lu Duck to the correct game board. They give this child the pattern tile to place it in the appropriate spot on the game board. All the children celebrate together.

• The star pattern?

Pull Lu Duck once around the starry sky and place the pattern tile with the stars in a free space on the starry sky.



Then it's the next child's turn and they pull Lu Duck to a pattern tile of their choice, turn it over...

It's easier for children to learn, experience and accept new things when they do it together. Checking together whether an action was the right one helps children to develop their skills and sense of security.



End of the Game

The game ends when the first child fills their game board with the matching 3 pattern tiles. They win the game.

If the children fill the star carpet or a game board that does not belong to any of the players, the game isn't over. The children continue to play until a child wins.



Once the children have a good command of the game sequence, you can also make it a little more difficult. Now children don't give away pattern tiles that don't match their game board, but instead show them to everyone and then turn them back over.

The next child then tries to turn over a pattern tile that matches their game board. The children now need to remember where the pattern tiles matching their game board are and turn them over when it's their turn next. The child who is the first to place all the matching pattern tiles on their game board wins this variation.

Dear Children and Parents,
At www.haba-play.com/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.



Coincoin et ses chapeaux

Deux premiers jeux de reconnaissance et de classement d'images pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Auteur : Christiane Hüpper
Illustration : Antje Flad
Durée du jeu : 5 à 10 minutes par jeu

Chers parents,

Nous sommes ravis que vous ayez choisi ce jeu de la collection **Mes premiers jeux**. Vous avez fait un bon choix, car vous allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique.

Ce livret vous propose de découvrir le matériel de jeu avec lui. En jouant à ce jeu, vous stimulez différentes capacités et aptitudes de votre enfant : le sens de l'équilibre en avançant et en tirant le canard coiffé d'un chapeau, l'observation précise, la reconnaissance des illustrations et la motricité fine associée à la coordination main-œil.

En jeu libre, votre enfant joue comme il le souhaite et se familiarise avec le matériel de jeu. Jouez et parlez avec lui. Encouragez-le à placer un chapeau sur la tête du canard ou à le suspendre à son bec ou à sa queue, puis à tirer le canard derrière lui pour venir vous rejoindre. Il commencera prudemment en faisant seulement quelques pas, puis ira jusqu'à se déplacer d'un plateau de jeu à un autre.

Dans le jeu de classement coopératif, les enfants observent attentivement les tuiles pour identifier celles qui vont avec les illustrations des plateaux, puis ils les assemblent avec les plateaux de jeu correspondants. Ils apporteront les tuiles au bon endroit avec habileté.

Dans le second jeu, les enfants jouent les uns contre les autres. Au-delà du défi moteur, ils doivent également faire preuve de générosité et de tolérance lorsqu'ils retournent la tuile d'un autre enfant.

L'aspect essentiel demeure avant tout d'éprouver du plaisir à jouer. Apprendre se fait ici naturellement, sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir en jouant et en découvrant ensemble.

Les créateurs pour enfants joueurs



Avant de jouer pour la première fois

Important : avant de jouer pour la première fois, enlevez le bandeau et détachez soigneusement le matériel de jeu des plaques. Jetez le bandeau et tous les restes de carton avec un symbole de corbeille en respectant les consignes de tri. Ils ne servent pas pour jouer.

Contenu du jeu

1 canard Coincoin (petit canard à tirer en bois), 5 plateaux de jeu (4 coins douille et 1 tapis étoilé), 2 étoiles en bois, 18 tuiles (12 chapeaux à motifs et 6 motifs étoilés), 1 règle du jeu



Jeu libre et découverte des différents éléments

Dans le jeu libre, votre enfant s'amuse avec le matériel de jeu comme il le souhaite. Jouez avec lui, au sol de préférence. Ensemble, observez le matériel de jeu et les différents plateaux de jeu. Quel est le motif préféré de chaque peluche ? De quelle couleur est-il ? Quelle est sa forme ? Avec votre enfant, réfléchissez pour trouver la tuile qui correspond à l'ensemble des différents plateaux de jeu. Essayez de suspendre des tuiles décorées sur la tête du petit canard, son bec ou sa queue, puis de le tirer. Si votre enfant a du mal à le faire au début, soyez patient avec lui. Ça viendra. Sinon, montrez à votre enfant qu'il peut d'abord le pousser comme une petite voiture. En développant ses capacités, votre enfant y arrivera de mieux en mieux.

Répartissez les plateaux de jeu et les tuiles sur le sol en les espaçant légèrement. Encouragez votre enfant à transporter les tuiles avec le canard d'un plateau de jeu à l'autre. Comparez ensemble le motif de la tuile à celui du plateau de jeu. Sont-ils identiques ou la tuile va-t-elle avec un autre plateau de jeu ? Aidez-le à l'apporter au bon endroit.

Si votre enfant s'est familiarisé avec l'intégralité du matériel de jeu, essayez les deux jeux ensemble. Il est préférable de jouer au sol pour les deux afin que les enfants puissent marcher tout en tirant Coincoin derrière eux.

Jeu n° 1 : Où va le chapeau ?

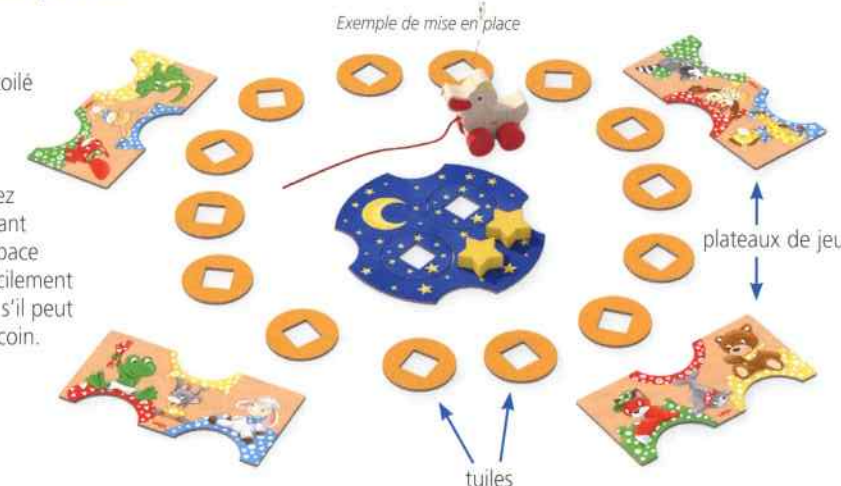
Un jeu coopératif de classement et d'identification de motifs.



Quel chaos dans la chambre des enfants ! Tout est en désordre. Les peluches sont très excitées et cherchent leur chapeau préféré partout. Mais Coincoin garde son calme. Il va les aider à les retrouver. Aidez Coincoin à trouver les chapeaux pour les rapporter aux peluches, qui ont chacune leur motif et leur couleur préférés.

Avant de commencer la partie :

Placez le tapis étoilé au centre. Prenez 2 tuiles au motif étoilé et posez-en une dans chacun des emplacements ronds. Mélangez ensuite les autres tuiles, face orange visible, et posez-les en formant un cercle autour du tapis étoilé. Posez les deux étoiles en bois sur le tapis étoilé. Répartissez les 4 plateaux de jeu comme sur l'illustration, en les écartant légèrement du cercle de tuiles. Laissez suffisamment d'espace entre les plateaux de jeu et les tuiles pour pouvoir tirer facilement Coincoin au milieu. Essayez votre mise en place pour voir s'il peut passer avant de démarrer la partie. Préparez ensuite Coincoin.



Astuce : le jeu devient un peu plus difficile si vous mélangez la totalité des tuiles au motif étoilé aux autres tuiles faces cachées pour former le cercle.



C'est parti !

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier enfant à avoir câliné sa peluche commence. Saisis la ficelle de Coincoin pour le tirer jusqu'à la tuile de ton choix puis retourne-la.

Demandez : De quelle couleur est la tuile ? Quelles formes vois-tu ?

Encouragez l'enfant dont c'est le tour à nommer la principale couleur de la tuile. Interrogez-le ensuite sur les formes blanches qui s'y trouvent. Si l'enfant ne parvient pas à donner ces deux informations, aidez-le en cherchant la réponse ensemble.

Demandez : Sur quel plateau de jeu vois-tu le même motif que sur la tuile ?

Encouragez l'enfant à chercher le plateau de jeu correspondant. Il transporte ensuite la tuile jusqu'à la peluche ou au tapis étoilé auquel l'enfant pense qu'il appartient. Si jamais la tuile tombe, ce n'est pas si grave, il la replace simplement sur la tête de Coincoin.

Lorsque l'enfant ne connaît pas encore les motifs, il est possible qu'il ait besoin de faire plusieurs tentatives avant de trouver la solution. Laissez-lui le temps. Petit à petit, il pourra mieux classer les couleurs et les motifs.



Vérifiez les chapeaux ensemble

Demandez : Les motifs sont-ils vraiment assortis quand on les voit côte à côte ? Est-ce la bonne couleur ? Est-ce le bon motif ? Vous pouvez aussi faire tourner la tuile dans l'emplacement pour vérifier plus facilement.

• **Oui ? Bravo ! La peluche a retrouvé son chapeau préféré.**

L'enfant dont c'est le tour pose la tuile dans l'emplacement correspondant sous la peluche. Si l'enfant pose la dernière tuile sur ce plateau de jeu, les trois peluches ont retrouvé leur chapeau. L'enfant peut alors prendre une étoile en bois sur le tapis étoilé et la poser sur ce plateau de jeu.

• **Non ? La couleur ou la forme ne correspond pas ?**

Domage, mais ce n'est pas grave. Replace la tuile sur la tête de Coincoin. Observe à nouveau les plateaux de jeu et amène Coincoin sur le bon plateau. Assemble ensuite la tuile au plateau de jeu.

• **Le motif étoilé ?**

Place la tuile dans un emplacement disponible du ciel étoilé.

C'est bientôt l'heure d'aller se coucher. Combien reste-t-il d'emplacements libres dans le ciel ? Comptez-les. 1, 2, 3...

C'est ensuite au tour de l'enfant suivant. Il tire Coincoin jusqu'à la tuile orange de son choix, la retourne, et ainsi de suite.



Les motifs sont un peu plus complexes que les formes unies. Il s'agit de reconnaître et de classer la combinaison de couleur et de forme. Soyez patient lorsque votre enfant commence tout juste à percevoir cette combinaison précise.

Aidez-le en nommant séparément la couleur et la forme du motif ou en le félicitant s'il les a correctement nommées.



Fin du jeu

Le jeu peut se terminer de deux manières différentes :

- Dès que les enfants ont déposé les deux étoiles en bois sur deux plateaux de jeu. Toutes les peluches sont ravies et les enfants gagnent tous ensemble. Si vous le souhaitez, vous pouvez apporter les chapeaux restants aux peluches assorties.
- Dès que tous les emplacements du tapis étoilé sont occupés. Les enfants ont retourné toutes les tuiles étoilées, alors que les peluches n'ont pas retrouvé leur chapeau préféré avant la tombée de la nuit. Vous avez malheureusement perdu ensemble.

Quoi qu'il en soit, marquez d'abord une pause avant de rejouer.

Les jeux coopératifs contribuent au développement des enfants. Au sein du groupe, chacun peut mettre à contribution ses propres compétences et gagner en assurance. Lorsque les enfants remportent la partie ensemble et s'en réjouissent, cela renforce leurs compétences sociales. D'ailleurs, cela vaut aussi lorsqu'ils perdent ensemble. La gestion des défaites est également une expérience importante, qui est plus facile à vivre à plusieurs. Et la possibilité de rejouer offre également une nouvelle chance de gagner !



Idée de jeu n° 2 : Où est mon chapeau ?

Un jeu de loto haut en couleur pour approfondir l'observation précise et faire des premières expériences de compétition.

Grégoire la grenouille, Suzie la souris, Maurice le mouton et les autres peluches sont encore à la recherche de leur chapeau. Que s'est-il passé ? Ils ont encore disparu. Heureusement que Coincoin le canard à roulettes, rapide comme l'éclair, est là. Toutes les peluches appellent Coincoin à la rescousse. Voulez-vous l'aider à trouver les bons chapeaux et à les rapporter aux peluches ?

Avant de commencer la partie :

La préparation est identique à celle du jeu n°1, mais chaque enfant prend maintenant un plateau de jeu et le pose devant lui. S'il y a seulement deux joueurs, chacun peut prendre 2 plateaux de jeu. S'il y a moins d'enfants que de plateaux de jeu, il suffit de poser ceux en trop à côté. Ils seront également remplis pendant le jeu. Les deux étoiles en bois ne servent pas dans cette version du jeu, vous pouvez les ranger dans la boîte.

C'est parti !

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui a déjà tiré un canard derrière lui aujourd'hui ? Cet enfant commence. Saisis la ficelle de Coincoin pour le tirer jusqu'à la tuile de ton choix puis retourne-la. Ensuite, pose-la sur la tête, le bec ou la queue de Coincoin.



Exemple de mise en place pour 2 enfants



Demandez : *Le motif correspond-il à l'un de ceux de ton plateau de jeu ? Compare-les !*

Encouragez l'enfant à nommer la couleur de la tuile, puis demandez-lui de quelles formes il s'agit. Si l'enfant ne parvient pas à donner ces deux informations, aidez-le en le disant ensemble.

- **Oui ? Super !**

À l'aide de Coincoin, apporte la tuile décorée à la peluche correspondante et place-la à l'emplacement approprié.

- **Non ? Ce n'est pas grave !**

Offre ta tuile à un autre enfant.

L'enfant regarde bien les autres plateaux de jeu et tire Coincoin jusqu'à celui qui convient. Il offre la tuile à cet enfant pour la placer à l'emplacement correspondant sur son plateau de jeu. Les enfants se réjouissent tous ensemble.

- **Le motif étoilé ?**

Tire Coincoin pour qu'il fasse une fois le tour du ciel étoilé et place la tuile dans un de ses emplacements disponibles.



C'est ensuite au tour de l'enfant suivant. Il tire Coincoin jusqu'à la tuile de son choix, la retourne, et ainsi de suite.

Ensemble, les enfants ont plus de facilités à découvrir, apprendre et assimiler de nouvelles choses. Les vérifications effectuées ensemble aident les enfants à gagner en assurance et à développer leurs propres capacités.



Fin du jeu

Le jeu s'achève lorsqu'un premier enfant remplit son plateau de jeu avec les 3 tuiles correspondantes. Super, tu remportes la partie !

Si les enfants finissent de remplir le tapis étoilé ou un plateau de jeu qui n'appartient à aucun joueur, la partie n'est pas encore terminée. Les enfants continuent de jouer jusqu'à ce qu'un joueur gagne.



Une fois que les enfants maîtrisent l'ordre des tours, vous pouvez aussi rendre le jeu un peu plus difficile : les enfants n'offrent pas les tuiles qui ne correspondent pas à leur propre plateau de jeu, mais les montrent à tous les autres enfants, puis les retournent et les remettent à leur place d'origine.

L'enfant suivant tente de retourner une tuile qui correspond à son plateau de jeu. Les enfants doivent donc mémoriser l'emplacement des tuiles assorties à leur plateau de jeu et les retourner lorsque vient leur tour. Dans cette variante, l'enfant qui finit de remplir son plateau de jeu en premier remporte également la partie.

Chers enfants, chers parents,
Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba-play.com/Ersatzteile dans la rubrique Pièces détachées.



Mijn eerste spellen

Eend goed, alles goed!

Twee eerste patroonherkennings- en toewijzingsspelletjes voor 1–4 kinderen vanaf 2 jaar.

Auteur: Christiane Hüpper
Illustraties: Antje Flad
Speelduur: per spel 5-10 minuten

Lieve ouders

Wij zijn blij dat jullie dit spel uit de serie **Mijn eerste spellen** hebben gekocht. Jullie hebben een goede keuze gemaakt waarmee jullie kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.

In deze handleiding vinden jullie veel tips om het spelmateriaal met jullie kind te ontdekken. Bij het spelen worden de meest uiteenlopende bekwaamheden en vaardigheden van jullie kind gestimuleerd: het lichaam in balans houden tijdens het lopen en tegelijk trekken van het eendje met daaraan een kaartje, goed observeren en herkennen van patronen en de fijne motoriek met oog-handcoördinatie.

In het vrije spel leren de kinderen het spelmateriaal kennen. Speel mee en praat met jullie kind. Stimuleer het om een patroonkaartje op de kop van het eendje te leggen of aan de snavel of staart te hangen. Vraag jullie kind vervolgens om naar jullie toe te komen terwijl het de eend achter zich aantrekt. Eerst lukken misschien maar een paar stapjes, maar met oefening worden dat er steeds meer en uiteindelijk loopt het van spelbord naar spelbord.

In het coöperatieve toewijzingsspel moeten de kinderen goed kijken welke knuffels passen bij de patroonkaartjes, de kaartjes aan de juiste spelborden toewijzen en ze daar vervolgens naartoe trekken. Dit vereist handigheid.

In het tweede spel spelen de kinderen tegen elkaar. Nu is er niet alleen de motorische uitdaging, maar ze moeten vrijgevig en tolerant zijn als ze bij het omdraaien een patroonkaartje van een medespeler pakken.

Bij ieder spel staat steeds één ding voorop: veel plezier! Leren gebeurt terloops, bijna vanzelf.

Veel plezier bij het samen spelen en ontdekken.

De uitvinders voor kinderen



Vóór het eerste spel

Belangrijk: Verwijder vóór het eerste spel de rand en druk het spelmateriaal voorzichtig uit het karton. Voer de rand en alle stukken karton waarop het prullenbaksymbool staat afgebeeld, op de juiste wijze af. Deze hebben jullie niet meer nodig voor het spel.



Spelinhoud

1 eend Lu (kleine houten eend met trekkoord), 5 spelborden (4 spelborden met knuffels op de hoeken en 1 sterrentapijt), 2 houten sterren, 18 patroonkaartjes (12 hoedenpatronen en 6 sterrenpatronen), 1 handleiding



Vrij spel en details ontdekken

Tijdens het vrije spel is jullie kind bezig met het spelmateriaal. Speel gerust mee en dit bij voorkeur op de grond. Bekijk samen het spelmateriaal. Verken samen de verschillende spelborden. Welk knuffeldier heeft welk lievelingspatroon? Welke kleur heeft het? Welke vorm? Bedenk met jullie kind welk patroonkaartje bij welke uitsparing van het spelbord past. Probeer samen om een patroonkaartje aan de kleine eendenkop, de snavel of de eendenstaart te hangen. Oefen met het trekken van het eendje. Als jullie kind dit lastig vindt, heb dan geduld, want dat is niet ongebruikelijk. Jullie kind kan de eend ook eerst duwen, zoals een speelgoedauto. Met het groeien van de vaardigheden, zal jullie kind het steeds beter kunnen.

Verdeel de spelborden en patroonkaartjes met een beetje afstand tot elkaar in de ruimte. Stimuleer jullie kind om de patroonkaartjes met eend Lu van spelbord naar spelbord te trekken. Vergelijk samen het patroon van het patroonkaartje met het patroon op het spelbord. Passen ze bij elkaar of hoort het patroonkaartje toch bij een ander spelbord? Breng het samen met jullie kind naar het juiste bord.

Heeft jullie kind kennism gemaakt met het spelmateriaal? Probeer dan de twee spellen. Speel bij voorkeur op de grond, dan kunnen de kinderen lopen en daarbij eend Lu achter zich aan trekken.

Spel 1: Waar hoort de hoed?

Een coöperatief toewijzingsspel om patronen te herkennen.



Het is een bende in de kinderkamer. Eén grote chaos! De knuffels zijn helemaal opgewonden en zoeken hun favoriete hoed. Maar eend Lu blijft kalm. Ze wil hen helpen om hun hoed terug te krijgen, maar eerst moet ze zelf de hoeden ontdekken. Help eend Lu de juiste hoed te vinden en ze terug te brengen naar de knuffels.

Voor jullie beginnen

Leg het sterrentapijt in het midden. Neem 2 patroonkaartjes met sterren en leg ze in de twee ronde gaten. Schud nu de overige patroonkaartjes met de oranje kant naar boven en leg ze in een kring rond het sterrentapijt. Leg de twee houten sterren op het sterrentapijt. Verdeel de 4 spelborden zoals afgebeeld met een beetje afstand tot de kring van patroonkaartjes. Laat daarbij zoveel afstand tussen de spelborden en de patroonkaartjes dat jullie eend Lu er gemakkelijk tussen kunnen trekken. Als je twijfelt, probeer het dan eens. Zet eend Lu klaar.

Tip: Het spel wordt iets moeilijker als jullie in de kring van omgekeerde patroonkaartjes ook alle 6 sterrenkaartjes neerleggen.



Aan de slag!

Er wordt om de beurt gespeeld met de wijzers van de klok mee. Wie heeft vandaag al met zijn knuffel geknuffeld? Dat kind begint. Neem het touw van eend Lu en trek haar naar een willekeurig omgekeerd patroonkaartje. Draai het kaartje om.

Vraag: *Welke kleur staat er op het patroonkaartje afgebeeld? Welke vorm herken je?*

Stimuleer het kind dat aan de beurt is om de hoofdkleur van het patroon te benoemen. Vraag dan naar de witte vormen. Als het kind één of beide nog niet kan benoemen, help het dan door het samen te zeggen.

Vraag: *Op welk spelbord zie je hetzelfde patroon als op het patroonkaartje?*

Stimuleer het kind om naar het bijbehorende spelbord te kijken. Vervolgens trekt het eend Lu samen met het kaartje naar het knuffeldier of het sterrentapijt waarvan het denkt dat het er hoort. Het is niet erg als het patroonkaartje daarbij een keer valt. Het kind mag het gewoon weer op de kop van eend Lu leggen.

Als jullie kind de patronen nog niet zo goed kent, kan het zijn dat het meerdere pogingen moet doen. Geef jullie kind de tijd daarvoor. Naarmate de tijd verstrijkt, zal het de kleuren en patronen beter in kaart kunnen brengen.



Samen controleren

Vraag: *Passen de patronen als ze zo naast elkaar liggen echt bij elkaar? Klopt de kleur? Klopt het patroon? Daarbij kunnen jullie het kaartje ook nog in de opening draaien. Misschien is het dan iets beter herkenbaar.*

• **Ja? Goed gedaan!** - Het knuffeldier heeft zijn lievelingshoed terug.

Het kind dat aan de beurt is, legt het patroonkaartje in de passende uitsparing van het knuffeldier. Als het kind het laatste vrije patroonkaartje op dit spelbord legt, hebben de drie knuffels hun hoed terug. Dan mag het kind een houten ster van het sterrentapijt nemen en deze op dit spelbord leggen.

• **Nee? Komt de kleur of vorm niet overeen? Jammer, maar niet erg.** Leg het patroonkaartje weer op de kop van Lu. Bekijk de andere spelborden nog een keer en trek Lu naar het juiste spelbord. Leg dan het patroonkaartje op het spelbord

• **Het sterrenpatroon?**

Leg het patroonkaartje met de sterren op een vrije plek in de sterrenhemel.

De nacht komt weer wat dichterbij. Hoeveel vrije plekken zie je nog? Tel maar eens. 1-2-3 ...

Daarna is het volgende kind aan de beurt. Het trekt eend Lu mee naar een willekeurig patroonkaartje, draait het om ...



Patronen zijn iets complexer dan vormen in één kleur. Hierbij is het belangrijk om de combinatie van kleur en vorm te herkennen en toe te wijzen. Wees geduldig als jullie kind nog maar net begint deze combinatie gericht waar te nemen.

Help het door de kleur en de vorm van het patroon afzonderlijk te benoemen of positief te benadrukken, als het kind het goed heeft benoemd.



Speleinde

Het spel kan op twee manieren eindigen:

- Zodra de kinderen de twee houten sterren op twee spelborden hebben neergelegd. Nu zijn alle knuffels blij en winnen de kinderen samen. Als jullie het leuk vinden, kunnen jullie de overgebleven hoeden naar de bijbehorende knuffels brengen.
- Zodra het sterrentapijt geen vrije opening meer heeft. Dan hebben de kinderen alle omgekeerde patroonkaartjes met sterren omgedraaid, maar hebben ze helaas samen verloren.

Wat de uitslag ook is, nu gaan jullie eerst even uitrusten.

Coöperatieve spellen zijn goed voor de ontwikkeling van kinderen. Iedereen in de groep kan zijn/haar eigen vaardigheden gebruiken en zo zijn/haar zelfvertrouwen versterken. Als de kinderen samen winnen en daar blij mee zijn, bevordert dat hun sociale vaardigheden. Dit geldt overigens ook als ze samen verliezen. Omgaan met een nederlaag is een belangrijke ervaring die gemakkelijker is als je hem samen beleeft. En met een nieuw spel is er natuurlijk een nieuwe kans!



Spelidee 2: Waar is mijn hoed?

Een kleurrijk lottospel om goed te leren observeren en ervaring op te doen met wedstrijden.

Fred de kikker, Maddy de muis, Sammy het schaap en alle andere knuffels zoeken weer eens naar hun hoed. Wat is er gebeurd? De hoeden zijn alweer verdwenen. Gelukkig kan eend Lu heel goed rollen. Alle knuffels roepen hard om eend Lu. Helpen jullie eend Lu nog een keer om de juiste hoed te vinden en die naar de juiste knuffel terug te brengen?

Voor jullie beginnen

De spelvoorbereiding is zoals in **spel 1**, alleen neemt nu elk kind een spelbord en legt dat voor zich neer. Als er maar twee kinderen spelen, kunnen ze ook elk 2 spelborden nemen. Als er minder kinderen spelen dan er spelborden zijn, leg de overblijvende er dan gewoon bij. Ze worden in het spel ook gevuld. De twee houten sterren zijn voor dit spel niet nodig. Die kunnen terug in de doos.

Aan de slag!

Er wordt om de beurt gespeeld met de wijzers van de klok mee. Wie heeft vandaag al een wiebeleendje achter zich aangetrokken? Dat kind begint. Neem het touw van eend Lu en trek haar naar een willekeurig omgekeerd patroonkaartje. Draai het patroonkaartje om en plaats het op de kop van eend Lu.



Voorbeeld spelopbouw voor 2 kinderen

Vraag: Past het patroon bij een van de patronen op het spelbord? Vergelijken maar!

Vraag aan het kind om de kleur te benoemen en vraag dan naar de vorm. Als het kind één of beide nog niet kan benoemen, help het dan door het samen te zeggen.

• Ja? Geweldig!

Trek met eend Lu het patroonkaartje naar de bijpassende knuffel en leg het op de juiste plek.

• Nee? Jammer, maar niet erg!

Geef je patroonkaartje aan een van je medespelers.

Dat kind kijkt goed naar de andere spelborden en trekt eend Lu naar het juiste spelbord. Het geeft dit kind het kaartje en legt het patroonkaartje op de juiste plek op het spelbord. Alle kinderen zijn samen blij.

• Het sterrenpatroon?

Trek eend Lu één keer om de sterrenhemel en leg het patroonkaartje met de sterren op een vrije plek van de sterrenhemel.

Daarna is het volgende kind aan de beurt om eend Lu naar een willekeurig patroonkaartje te verplaatsen, draait het om ...

Door samen te werken, kunnen kinderen gemakkelijker nieuwe dingen leren kennen, ervaren en accepteren. Samen controleren of een handeling juist was, helpt kinderen om zelfvertrouwen te krijgen en eigen vaardigheden te ontwikkelen.



Speleinde

Het spel is afgelopen als het eerste kind zijn/haar spelbord vult met de bijpassende 3 patroonkaartjes. Hij/zij wint het spel.

Als de kinderen het sterrentapijt of een spelbord dat bij geen van de kinderen hoort, vullen met de juiste patroonkaartjes, dan is het spel nog niet afgelopen. De kinderen blijven spelen tot één kind wint.



Als de kinderen de volgorde van de zetten goed beheersen, kunnen jullie het spel ook iets moeilijker maken. Nu geven de kinderen de patroonkaartjes die niet bij hun eigen spelbord passen niet weg, maar ze laten ze aan alle kinderen zien en draaien ze weer om.

Vervolgens probeert het volgende kind een patroonkaartje om te draaien dat bij zijn/haar spelbord past. De kinderen proberen nu te onthouden waar de patroonkaartjes van hun spelbord liggen en deze als volgende om te draaien als ze aan de beurt zijn. De winnaar van deze variant is het kind dat als eerste alle bijpassende patroonkaartjes bij zijn/haar spelbord heeft gebracht.

Geachte ouders, lieve kinderen
via www.haba-play.com/Ersatzteile kunnen jullie heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.



Mis primeros juegos

Sombreros de Pato

Dos primeros juegos de reconocimiento y clasificación de estampados para 1-4 niños/as a partir de 2 años.

Autora: Christiane Hüpper
Ilustración: Antje Flad
Duración de la partida: 5-10 minutos

Estimadas familias:

Nos alegra que hayáis escogido este juego de la serie **Mis primeros juegos**. Sin duda, habéis tomado una decisión acertada y, con ello, abris a vuestro hijo/a un amplio abanico de posibilidades para que se desarrolle jugando.

Estas instrucciones ofrecen diferentes consejos que os permitirán descubrir el material con vuestro hijo/a. De forma lúdica se estimulan diferentes habilidades y aptitudes de vuestro hijo/a: el equilibrio del cuerpo al correr y tirar del pato con la ficha enganchada, la observación y el reconocimiento precisos de los estampados y la motricidad fina con la coordinación mano-ojo.

En el juego libre, los niños/as se familiarizan con el material de juego. Participad y hablad con vuestro hijo/a. Animadle a que coloque una ficha de estampado en la cabeza del pato o a que la cuelgue del pico o la cola del pato. Y luego a tirar del pato por el suelo caminando hacia vosotros/as. Al principio, tal vez solo unos pocos pasos; más adelante, más y más, y de un tablero a otro.

En el juego de clasificación cooperativo, los niños/as necesitan una buena capacidad de observación para reconocer las fichas de estampados correspondientes a los peluches y asignar los tableros correctos, así como destreza para llevarlos hasta allí.

En el segundo juego, los niños/as compiten entre sí. Además del reto motor, aquí también deben demostrar su generosidad y tolerancia si al destapar la ficha de estampado encuentran la de otro niño/a.

No obstante, jugar aporta sobre todo diversión. Y el aprendizaje tiene lugar casi de forma inconsciente y autónoma.

Os deseamos mucha diversión jugando y descubriendo

Sus inventores e inventoras para niños y niñas



Antes de jugar por primera vez

Importante: Antes de jugar por primera vez, hay que retirar el envoltorio y hacer una ligera presión en el material de juego para liberarlo de los marcos. Desechad el precinto y todos los restos de cartón identificados con el símbolo de la papelera de forma adecuada. No son necesarios para jugar.

Contenido del juego

1 pato Lu (pato pequeño de madera para arrastrar), 5 tableros (4 tableros de esquinas de peluches y 1 alfombra de estrellas), 2 estrellas de madera, 18 fichas de estampados (12 estampados de sombreros y 6 estampados de estrellas), instrucciones del juego



Juego libre y descubrir los detalles

Durante el juego libre, el niño/a dedicará tiempo a observar el material del juego. Os animamos a que juguéis con él/ella. Lo mejor es hacerlo en el suelo. Observad juntos/as el material de juego. Explorad juntos/as los diferentes tableros. ¿Cuál es el estampado favorito de cada peluche? ¿De qué color es? ¿Y de qué forma? Con vuestro hijo/a, pensad qué ficha de estampado corresponde a cada hueco de los tableros. Mostradle cómo se cuelga la ficha de estampado de la cabeza, el pico o la cola del pequeño pato, y cómo se puede tirar del pato para arrastrarlo. Si a vuestro hijo/a le cuesta un poco, tened paciencia. No es algo inusual. Al principio, vuestro hijo/a también puede empujar al pato como si fuera un coche de juguete. A medida que aumenten sus habilidades, podrá hacerlo mejor.

Distribuid los tableros y las fichas de estampados dejando un poco de separación entre ellos. Animad al niño/a a mover las fichas de estampados de un tablero a otro con el pato Lu. Comparad juntos/as el estampado de la ficha con el estampado del tablero. Puede que coincidan o que la ficha de estampado pertenezca a otro tablero. Llevadla con vuestro hijo/a hasta allí.

¿Se ha familiarizado vuestro hijo/a con el material de juego? Entonces, probad ambos juegos. Es mejor jugar en el suelo, así los niños/as pueden andar y tirar del pato Lu.

Juego 1: ¿Dónde va el sombrero?

Un juego de clasificación cooperativo para identificar estampados.



¡Vaya caos en la habitación infantil! Todo está hecho un lío. Los peluches están alborotados buscando sus sombreros favoritos. Sin embargo, el pato Lu mantiene la calma. Quiere ayudarles a recuperarlos. Pero primero tiene que descubrir los sombreros él mismo. Ayuda al pato Lu a encontrar el sombrero correcto y a devolver a los peluches su sombrero favorito.

Antes de empezar

Colocad la alfombra de estrellas en el centro. Coged 2 fichas de estampados con estrellas y colocad una en cada uno de los dos agujeros redondos. A continuación, mezclad el resto de las fichas de estampados con el lado naranja hacia arriba y colocadlas en círculo alrededor de la alfombra de estrellas. Colocad las dos estrellas de madera sobre la alfombra de estrellas. Distribuid los 4 tableros como se muestra en la ilustración, con un poco de distancia respecto al círculo de las fichas de estampados. Dejad suficiente distancia entre los tableros y las fichas de estampados para que el pato Lu pueda pasar fácilmente entre ellos. Si no estáis seguros/as, haced una prueba. Luego preparáis al pato Lu.

Ejemplo de desarrollo del juego



Nota: El juego será un poco más difícil si mezcláis las 6 fichas de estampados de estrellas en el círculo boca abajo.



¡Empecemos!

Los jugadores/as juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién ha achuchado ya a su peluche hoy? Ese niño/a dará inicio a la partida. Coge el extremo del cordel del pato Lu y tira de él hasta la ficha de estampado (boca abajo) que prefieras. A continuación, dale la vuelta.

Pregúntele: ¿Qué color se muestra en la ficha de estampado? ¿Qué forma puedes reconocer?

Animad al niño/a a quien le toque a nombrar el color principal del estampado. A continuación, preguntad por las formas blancas. En caso de que el niño/a no pueda decir aún el nombre de alguna, ayudadle a decirlo.

Preguntadle: ¿En qué tablero ves el mismo estampado que en la ficha?

A continuación, animad al niño/a a mirar el tablero adecuado. Tendrá que colocar la ficha de estampado sobre la cabeza del pato Lu y llevarla hasta el animal de peluche o la alfombra de estrellas donde el niño/a cree que va. En caso de que la ficha de estampado se caiga, no pasa nada: el niño/a simplemente la coloca de nuevo sobre la cabeza del pato Lu.

Si el niño/a no reconoce bien los estampados, también puede ser que necesite varios intentos. Haced que el niño/a se sienta tranquilo/a. Según pase el tiempo, podrá clasificar mejor los colores y los estampados.



Comprobar conjuntamente los sombreros

Preguntadle: ¿Los estampados encajan al ponerlos uno al lado del otro? ¿Es el color correcto? ¿Es el estampado correcto? También podéis girar la ficha en la abertura. Quizás eso os permita verla un poco mejor.

- **¿Sí? ¡Genial! - El peluche ha recuperado su sombrero favorito.**

El jugador/a al que le toque coloca la ficha de estampado en el hueco correspondiente del peluche. Si el niño/a coloca la última ficha de estampado libre en este tablero, los tres peluches recuperarán su sombrero. Luego, el niño/a puede coger una estrella de madera de la alfombra de estrellas y colocarla sobre este tablero. Ilust. de ejemplo

- **¿No? ¿El color o la forma no coinciden? ¡Lástima! Pero no pasa nada. Coloca de nuevo la ficha de estampado en la cabeza de Lu. Vuelve a mirar los demás tableros y arrastra a Lu hasta el tablero correcto. A continuación, coloca la ficha de estampado en el tablero.**

- **¿El estampado de estrellas?**

Entonces, coloca la ficha de estampado de estrellas en un lugar libre del cielo estrellado. La noche está de nuevo un poco más cerca. ¿Cuántos lugares libres os quedan? Contadlos. 1-2-3...

Luego le toca el turno al siguiente jugador/a, que mueve al pato Lu hasta la ficha que prefiera y le da la vuelta...



Los estampados son algo más complejos que las formas monocromáticas. En este caso, se trata de reconocer y clasificar la combinación de color y forma. Tened paciencia si vuestro hijo/a aún está empezando a detectar esta combinación.

Ayudadle a nombrar el color y la forma del estampado por separado o reforzadlo positivamente si el niño/a ha acertado.



Finalización del juego

La partida puede terminar de dos formas:

- En cuanto los niños/as hayan colocado las dos estrellas de madera sobre dos tableros. Entonces todos los peluches estarán encantados y los niños/as ganarán conjuntamente. Si os apetece, llevad el resto de sombreros hasta los peluches correspondientes.
- En cuanto la alfombra de estrellas ya no tenga ningún hueco libre. Eso quiere decir que los niños/as han destapado todas las fichas de estampado de estrellas. Desafortunadamente, han perdido todos/as conjuntamente.

En cualquier caso, lo primero que se debe hacer es descansar.

Los juegos cooperativos son buenos para el desarrollo de los niños y niñas. Cada uno/a puede aportar sus propias capacidades al grupo y aumentar así la seguridad en uno mismo/a. Cuando los niños/as ganan conjuntamente y se alegran por ello y se estimulan sus competencias sociales. Y lo mismo sucede cuando pierden juntos/as. También hacer frente a una derrota es una experiencia importante que resulta más sencilla si se comparte. Y con cada partida hay una nueva oportunidad para ello.



Propuesta de juego 2: ¿Dónde está mi sombrero?

Un colorido juego de bingo que profundiza en la observación precisa para iniciarse en la competición.

La rana Rita, el ratón Ramón, la oveja Vera y el resto de peluches buscan de nuevo sus sombreros. ¿Qué ha pasado? De nuevo han desaparecido. Afortunadamente, el pato Lu se mueve sobre ruedas. Los peluches llaman a gritos al pato Lu. ¿Ayudáis de nuevo al pato Lu a encontrar los sombreros correctos y a devolvérselos a los peluches?

Antes de empezar

La preparación del juego es como en el juego 1, solo que cada niño/a coge un tablero y lo coloca delante suyo. Si solo juegan dos niños/as, cada uno/a podrá coger dos tableros cualesquiera. En caso de que haya menos niños/as que tableros, pueden añadirse los sobrantes. Estos también se rellenarán durante el juego. En este juego, no se necesitarán las dos estrellas de madera. Se pueden dejar en la caja.

¡Empecemos!

Los jugadores/as juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién ha arrastrado ya un pato tambaleante hoy? Ese niño/a dará inicio a la partida. Coge el extremo del cordel del pato Lu y tira de él hasta la ficha de estampado (boca abajo) que prefieras. Dale la vuelta a la ficha de estampado y colócala en la cabeza del pato Lu.



Ejemplo de desarrollo del juego para 2 niños/as.



Preguntadle: ¿Coincide el estampado con uno de los estampados del tablero? Compáralo.

Animad al niño/a a nombrar el color y, a continuación, preguntad por la forma. En caso de que el niño/a no pueda nombrar aún alguno, ayudadle a decirlo.

- **¿Sí? ¡Estupendo!**

Arrastra la ficha de estampado hasta el animal de peluche correspondiente con el pato Lu y colócala en el lugar correspondiente.

- **¿No? No pasa nada.**

Regala tu ficha de estampado a un compañero/a de juego.

El niño/a mira bien los demás tableros y lleva al pato Lu hasta el tablero correcto. Regala a ese niño/a la ficha y coloca la ficha de estampado en el lugar correspondiente del tablero. Todos los niños/as se alegrarán juntos/as.

- **¿El estampado de estrellas?**

Tira del pato Lu una vez alrededor del cielo estrellado y coloca la ficha de estampado de estrellas en un lugar libre del cielo estrellado.

Luego le toca el turno al siguiente jugador/a, que mueve al pato Lu hasta la ficha que prefiera y le da la vuelta.

Conjuntamente, es más fácil para los niños/as conocer, experimentar y aceptar cosas nuevas. Comprobar juntos/as si una acción ha sido correcta ayuda a los niños/as a adquirir seguridad en sus propias habilidades.



Finalización del juego

La partida termina cuando el primer jugador/a llene su tablero con las 3 fichas de estampados correspondientes. ¡Genial! Has ganado la partida. Si los niños/as rellenan la alfombra de estrellas o un tablero que no pertenezca a ningún niño/a con las fichas de estampados correctas, el juego no habrá terminado aún. Los niños/as continúan jugando hasta que un niño/a gane.



Si los niños/as dominan bien la secuencia de movimientos, también puede hacer el juego un poco más difícil. Entonces los niños/as no regalan las fichas de estampado que no se correspondan con el propio tablero, sino que las muestran a todos los niños/as y les dan de nuevo la vuelta.

A continuación, el siguiente jugador/a intenta destapar una ficha de estampado que se corresponda con su tablero. Luego los niños/as intentan memorizar dónde se encuentran las fichas de estampado de su tablero y, a continuación, las destapan cuando les llega su turno. En esta variante también ganará el primer jugador/a que consiga llevar todas las fichas de estampado correspondientes a su tablero.

Queridas familias:
en www.haba-play.com/Ersatzteile podéis ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayáis perdido.



I miei primi giochi

L'anatra col cappello

Due primi giochi di riconoscimento e classificazione di modelli, per 1-4 bambini a partire da 2 anni.

Autrice: Christiane Hüpper
Illustrazioni: Antje Flad
Durata del gioco: 5-10 minuti per gioco

Cari genitori,

siamo felici che abbiate scelto questo prodotto della serie **I miei primi giochi**. Avete compiuto un'ottima scelta, destinata ad aprire al vostro bambino diverse prospettive di sviluppo attraverso il gioco.

Queste istruzioni vi offrono molti consigli su come scoprire il materiale di gioco con il vostro bambino. Il gioco stimola diverse abilità e capacità del vostro bambino, come la capacità di mantenere l'equilibrio mentre cammina e traina l'anatra con la tessera attaccata, l'osservazione attenta, il riconoscimento di motivi e la motricità fine con la coordinazione occhio-mano.

Nel gioco libero i bambini imparano a conoscere il materiale di gioco. Commentatelo con il vostro bambino e giocate insieme a lui. Incoraggiatelo a mettere una delle tessere motivo sulla testa dell'anatra o ad appenderla al becco o alla sua coda. Chiedetegli poi di venirvi incontro trainando l'anatra. All'inizio farà solo qualche passo, poi piano piano andrà sempre più lontano e imparerà a spostarsi tra i vari tabelloni di gioco.

Nel gioco cooperativo di classificazione il bambino deve dimostrare buona capacità di osservazione per riconoscere le tessere motivo degli animali di peluche e associarle al giusto tabellone di gioco, nonché di abilità per condurre le tessere alla relativa meta.

Nel secondo gioco i bambini si sfidano a vicenda. Oltre alle proprie abilità motorie, devono anche dare prova di generosità e di flessibilità se, quando scoprono le tessere, ne trovano che appartiene a un altro bambino.

Ma lo scopo principale di un gioco è il divertimento! L'apprendimento è una conseguenza e avviene quasi da sé.

Auguriamo a voi e al vostro bambino buon divertimento durante i vostri giochi e le vostre scoperte.

I vostri inventori per bambini



Prima di giocare per la prima volta

Importante: prima di giocare per la prima volta, rimuovete la fascetta e staccate con attenzione il materiale di gioco dalle tavole. Smaltite la fascetta e tutti i pezzi di cartone rimasti con indicato il simbolo del cestino negli appositi contenitori, dato che non sono necessari per il gioco.



Dotazione del gioco

1 anatra di Lu (anatra da trainare in legno), 5 tabelloni di gioco (4 tabelloni di gioco angolo delle coccole e 1 cielo stellato), 2 stelle di legno, 18 tessere motivo (12 cappelli e 6 stelle), 1 istruzioni di gioco



Gioco libero alla scoperta dei dettagli

Durante il gioco libero il bambino impara a conoscere il materiale di gioco. Giocate con lui! Sistematevi di preferenza sul pavimento. Osservate insieme il materiale di gioco ed esplorate i diversi tabelloni di gioco. Qual è il motivo preferito di ciascun animale di peluche? Che colore ha? Che forma? Riflettete insieme al vostro bambino su come abbinare le tessere motivo ai vari spazi sui tabelloni di gioco. Provate ad appendere le tessere motivo sulla testa dell'anatra, sul becco o sulla coda, poi cercate di trainare l'anatra. Se il vostro bambino ha ancora qualche difficoltà, occorre avere pazienza; sono cose che succedono. Il vostro bambino può anche spingere l'anatra come se fosse un'auto giocattolo. Man mano che sviluppa le proprie capacità, acquisirà sempre maggiore dimestichezza.

Distribuite i tabelloni di gioco e le tessere motivo, mantenendoli leggermente distanziati l'uno dall'altro. Invitate il bambino a trainare l'anatra Lu con le tessere motivo da un tabellone di gioco all'altro. Confrontate insieme il motivo sulla tessera con quello raffigurato sul tabellone di gioco. Coincidono? O forse la tessera motivo appartiene a un altro tabellone di gioco? In tal caso dirigetevi con il bambino verso il tabellone corrispondente.

Il vostro bambino ha acquisito familiarità con il materiale di gioco? Forza allora, cimentatevi con i due giochi. Se giocate per terra, i bambini potranno camminare e trainare allo stesso tempo l'anatra Lu.

Gioco 1: Di chi è questo cappello?

Un gioco cooperativo di classificazione per imparare a riconoscere i motivi.

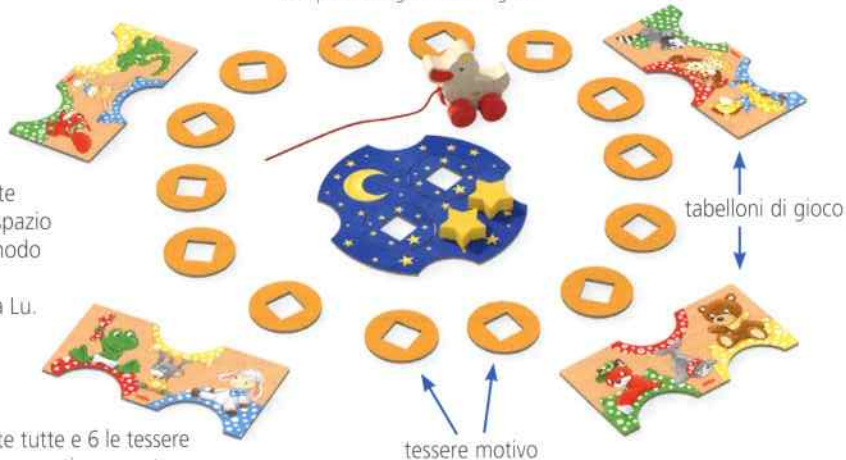
La cameretta è completamente a soqquadro! Regna davvero una confusione incredibile. I peluche, in preda all'agitazione, cercano i loro cappelli preferiti. Ma l'anatra Lu mantiene la calma. Vuole aiutarli a recuperarli. Prima però deve scoprire da sola dove sono finiti i cappelli. Aiuta l'anatra Lu a trovare il cappello giusto e a restituire ai peluche i loro amati cappelli.



Prima di cominciare

Sistemate il cielo stellato al centro. Prendete 2 tessere con il motivo delle stelle e sistematele sui due fori circolari. Mescolate le tessere motivo rimaste con il lato arancione rivolto verso l'alto e disponetele in cerchio intorno al cielo stellato. Mettete le due stelle di legno sul cielo stellato. Sistemate i 4 tabelloni di gioco, come mostrato, leggermente distanziati rispetto al cerchio delle tessere motivo. Lasciate spazio a sufficienza tra i tabelloni di gioco e le tessere motivo, in modo da facilitare il passaggio dell'anatra Lu. Se non siete sicuri, potete fare prima qualche prova. Ora tenete pronta l'anatra Lu.

Esempio di configurazione del gioco



Consiglio: per rendere il gioco un po' più difficile, mescolate tutte e 6 le tessere con il motivo delle stelle e disponetele nel cerchio delle tessere motivo coperte.

Cominciamo

I bambini giocano a turno in senso orario. Chi oggi ha già coccolato il proprio animale di peluche inizia e tira il dado. Afferra l'estremità della cordicella dell'anatra Lu e conducila verso una tessera motivo coperta a piacere. Poi scopri la tessera.

Chiedete al bambino: *quale colore è raffigurato sulla tessera motivo? Quale forma riesci a vedere?*

Invitate il bambino di turno a nominare il colore principale del motivo raffigurato. Poi chiedetegli di dare il nome alle forme bianche. Se il bambino non è in grado di nominare il colore o le forme, aiutatelo e nominateli insieme a lui.

Chiedetegli: *su quale tabellone di gioco vedi lo stesso motivo raffigurato sulla tessera?*

Poi chiedete al bambino di osservare il tabellone di gioco corrispondente. Il bambino porta quindi la tessera dall'animale di peluche che secondo lui corrisponde al motivo o la attacca al cielo stellato. Se la tessera motivo cade non fa nulla, il bambino la infila semplicemente di nuovo sulla testa dell'anatra Lu.

Se il bambino non riconosce ancora bene i motivi, potrebbero dover ripetere varie volte l'operazione. Non mettetegli fretta. Con il tempo diventerà più bravo a ordinare colori e motivi.



Controllo di gruppo dei cappelli

Chiedete: *se li metti l'uno accanto all'altro, i motivi coincidono davvero? Il colore è giusto? Il motivo è lo stesso? Potete anche provare a girare la tessera in corrispondenza dell'apertura, forse vi aiuta a vederla meglio.*

• **Sì? Ottimo!** - *Il peluche ha ritrovato il suo cappello preferito.*

Il bambino di turno sistema la tessera motivo nell'apposito spazio dell'animale di peluche. Se il bambino dispone l'ultima tessera motivo mancante di questo tabellone di gioco, tutti e tre i peluche recuperano i propri cappelli. Il bambino può quindi prendere una stella di legno dal cielo stellato e deporla su questo tabellone di gioco.

• **No? Il colore o la forma non coincidono? Peccato, ma non ti preoccupare. Rimetti la tessera dei motivi sulla testa dell'anatra Lu. Osserva di nuovo gli altri tabelloni di gioco e conduci Lu verso il giusto tabellone di gioco. Sistema poi la tessera motivo su questo tabellone di gioco.**

• **Il cielo stellato?**

Metti la tessera con il motivo delle stelle su uno spazio libero del cielo stellato. La notte è sempre più vicina. Quanti spazi vuoti sono rimasti? Provate a contare: 1-2-3...

Il turno passa quindi al giocatore successivo, che porta l'anatra Lu verso una tessera motivo a piacere, la scopre...



I motivi sono leggermente più complessi delle forme monocromatiche. Occorre infatti riconoscere e associare la combinazione di colore e forma. Siate pazienti se il vostro bambino non ha ancora la consapevolezza necessaria per percepire questa combinazione.

Dategli una mano a enunciare separatamente il colore e la forma del motivo o elogiato quando riesce a nominarli correttamente.



Fine del gioco

Il gioco può concludersi in due modi:

- Non appena i bambini hanno sistemato le due stelle di legno su due tabelloni di gioco. Tutti i peluche sono felici e i bambini vincono insieme. Se volete, portate i cappelli rimasti ai peluche corrispondenti.
- Non appena tutti gli spazi del cielo stellato sono occupati. Questo significa che i bambini hanno scoperto tutte le tessere coperte con il motivo delle stelle. Purtroppo avete perso tutti.

In ogni caso, adesso è il momento di fare una pausa.

I giochi cooperativi fanno bene allo sviluppo dei bambini. Ognuno può contribuire al gruppo con le proprie capacità e rafforzare così la propria autostima. Quando i bambini vincono insieme e festeggiano, vengono stimolate le loro competenze sociali. Lo stesso vale anche quando perdono insieme. Anche rapportarsi con la sconfitta è un'esperienza importante che, se sperimentata insieme, viene vissuta con maggiore leggerezza. E ogni nuovo gioco rappresenta ovviamente una nuova chance!



Idea di gioco2: Dov'è il mio cappello?

Un colorato gioco di tombola per consolidare la capacità di osservazione e per cimentarsi con i primi giochi competitivi.

Rino ranocchio, Tino topolino, Pina pecorella e gli altri peluche cercano di nuovo i loro cappelli. Che cosa è successo? Sono scomparsi di nuovo. Per fortuna l'anatra Lu arriva subito sfrecciando sulle sue rotelle. I peluche chiamano ad alta voce l'anatra Lu. Vi va di aiutarla di nuovo a trovare i cappelli giusti e a restituirli ai peluche?

Prima di cominciare

La preparazione del gioco rimane invariata rispetto al **gioco 1**, fatto salvo per i tabelloni di gioco: ogni bambino ne prende uno e lo mette davanti a sé. Se giocano solo due bambini, possono prendere 2 tabelloni ciascuno. Se giocano meno bambini rispetto al numero dei tabelloni di gioco, quelli in più vengono semplicemente aggiunti, e dovreste completarli a loro volta nel corso del gioco. In questo gioco le due stelle di legno non servono e possono essere riposte nella confezione.

Cominciamo

I bambini giocano a turno in senso orario. Chi oggi ha già provato a trainare un'anatra dondolante inizia e tira il dado. Afferra l'estremità della cordicella dell'anatra Lu e conducila verso una tessera motivo coperta a piacere. Scopri la tessera motivo e infila sulla testa dell'anatra Lu.



Esempio di configurazione del gioco per 2 bambini

Chiedete al bambino: il motivo corrisponde a uno di quelli raffigurati sul tabellone di gioco? Confrontali!

Invitate il bambino a nominare il colore e poi chiedetegli la forma. Se il bambino non riesce a nominare il colore o la forma, provate a enunciarli insieme a lui.

• Sì? Ottimo!

Porta l'anatra Lu con la tessera motivo dal peluche corrispondente e sistemala sul relativo spazio.

• No? Non fa nulla.

Regala la tua tessera motivo a uno dei tuoi compagni di gioco.

Il bambino osserva bene gli altri tabelloni di gioco e traina l'anatra Lu verso il giusto tabellone. Poi regala al compagno la tessera e sistema la tessera motivo sullo spazio corrispondente del tabellone di gioco. Tutti i bambini gioiscono insieme.

• Il cielo stellato?

Fai un giro intorno al cielo stellato insieme all'anatra Lu e sistema la tessera con il motivo delle stelle su spazio libero del cielo stellato.

Il turno passa quindi al giocatore successivo, che conduce l'anatra Lu verso una tessera motivo a piacere, la scopre...

Consiglio del gufo: insieme i bambini imparano più facilmente a conoscere, imparare e accogliere le novità. Controllare insieme se una determinata azione è giusta o meno aiuta i bambini a sentirsi più sicuri di sé e delle proprie capacità.



Fine del gioco

Il gioco finisce quando uno dei bambini completa per primo il proprio tabellone di gioco con le 3 tessere motivo adatte. Il bambino viene così proclamato vincitore. Se i bambini riempiono il cielo stellato o un tabellone di gioco che non appartiene a nessun bambino con le giuste tessere dei motivi, il gioco prosegue. I bambini continuano a giocare finché non viene proclamato un vincitore.



Quando i bambini acquisiscono dimestichezza con la sequenza dei turni di gioco, potete anche aumentare la difficoltà. Ora i bambini non regalano più le tessere motivo che non corrispondono al proprio tabellone di gioco, ma le mostrano agli altri giocatori e poi le coprono di nuovo.

Il bambino successivo dovrà cercare di scoprire una tessera motivo adatta al proprio tabellone di gioco. I bambini provano quindi a ricordare dove si trovano le tessere motivo del proprio tabellone di gioco, così da poterle scoprire quando arriva il loro turno. In questa variante vince il giocatore che sistema per primo tutte le tessere motivo adatte sul proprio tabellone di gioco.

Cari bambini e cari genitori, sul sito www.haba-play.com/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

