Spielanleitung · Rulebook · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni

Meine ersten Spiele

Tier auf Tier Junior



Animal Upon Animal Junior · Pyramide d'animaux junior
Dier op dier junior · Animal sobre animal · Torre di animali junior

Copyright HABA - Spiele Bad Rodach 2021

Meine ersten Spiele

Tier auf Tier Junior

Drei tierisch wackelige Stapelspiele für 1 – 4 Kinder ab 2 Jahren.

Autor: Klaus Miltenberger "Dieses Spiel widme ich Kerstin Wallner."
Illustration: Martina Leykamm
Redaktion: Robin Eckert & Christiane Hüpper
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 viele Tipps, wie Sie das Spielmaterial mit Ihrem Kind entdecken können. Beim Spielen werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Feinmotorik, genaues Schauen, Auge-Hand-Koordination und das Kennenlernen erster Statik.

Im freien Spiel kann Ihr Kind z.B. die Tiere zu einem oder mehreren Türmen übereinanderstapeln oder sich im Rollenspiel mit den Tierfiguren ausprobieren.

In den beiden Würfelspielen wird Ihr Kind an das erste Spielen nach Regeln herangeführt. Das kooperative Spiel fördert gleichzeitig das Wir-Gefühl der Kinder und deren gemeinsames Erleben. Spielen Sie mit! Sprechen Sie mit Ihrem Kind über die Tiere, deren Merkmale und Lebensräume und fördern Sie somit Sprache, Hörsinn, Kreativität und Spielfreude Ihres Kindes.

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

Viel Vergnügen beim gemeinsamen Spielen und Entdecken wünschen

Ihre Erfinder für Kinder



Wichtig: Bitte entfernen Sie vor dem ersten Spiel die Banderole und drücken Sie das Spielmaterial vorsichtig aus den Tableaus. Die Banderole und die zwei Papprahmen müssen sicherheitshalber entsorgt werden. Sie werden für das Spiel nicht benötigt.

Spielmaterial


1 Würfel


1 grüne Wiese


1 blaue Wasserstelle


2 Uferplättchen


8 Sonnenplättchen (mit Tieren auf der Rückseite)

8 Tiere:


Krebs


Schlange


Gorilla


Krokodil


Lama


Fuchs


Tiger


Hund

Freies Spiel und Details entdecken

Im freien Spiel beschäftigt sich das Kind mit dem Spielmaterial. Spielen Sie mit! Erkunden Sie gemeinsam die Abbildungen des Spielmaterials. Schauen Sie sich die einzelnen Tiere genau an. Welche Tiere sind abgebildet? Sie können sich auch gemeinsam mit Ihrem Kind überlegen, welches der Tiere Sie zusammen in einem Bilderbuch oder im Tierpark gesehen haben. Wie werden sie genannt? Wenn Ihr Kind das Tier noch nicht kennt, sprechen Sie ihm den Namen deutlich vor und regen Sie Ihr Kind durch entsprechende Fragen an, die Tiere zu benennen. Sie können zum Beispiel sagen: „Schau mal, das ist ein Tiger. Wie heißt das Tier?“



Oder Sie ermuntern Ihr Kind zu ersten Rollenspielen mit den Holzfiguren. Bewegen Sie z.B. den Tiger zur Wasserstelle und spielen Sie mit der Figur nach, wie er Wasser trinkt oder wie der Krebs sich im Wasser vergnügt.
Oder Sie stapeln zusammen mit Ihrem Kind die Tiere frei übereinander. Welche Kombinationen funktionieren ganz einfach, welche sind schwieriger?

Spiel 1: Tierischer Stapelturm

Ein erstes Stapelspiel für kleine Tierbändiger.

Die Tiere wollen wissen, wie sich die Wolken anfühlen. Doch wie kommen sie bloß dorthin, um sie endlich einmal berühren zu können?
Da hat Karl Krebs eine Idee! Wie wäre es, wenn sie alle übereinander klettern, sodass sie einen hohen Stapelturm bilden. Vielleicht könnte dann das oberste Tier an die Wolken heranreichen und probieren, wie sie sich anfühlen. Schnell beginnen sie, aufeinander zu klettern. Schaffen sie es bis in die Wolken? Auf geht’s. Höchste Zeit, es herauszufinden!

Bevor es losgeht

Setzen Sie sich mit den Kindern um die Wiese herum und verteilen Sie die acht Tiere darum. Mischen Sie die Sonnenplättchen und legen Sie diese mit der Sonne nach oben aus. Die Wasserstelle, der Würfel und die beiden Uferplättchen werden für dieses Spiel nicht benötigt und können zurück in die Schachtel.



Jetzt geht’s los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer hat heute schon eine Katze gesehen? Das Kind darf beginnen und dreht ein beliebiges Sonnenplättchen um.

Fragen Sie: Welches Tier ist auf dem Plättchen abgebildet? Findest du das gleiche Tier bei den Holztieren?
Ermuntern Sie das Kind, das gerade an der Reihe ist, die Holzfigur mit dem abgebildeten Tier zu nehmen und auf der Wiese abzustellen. Wie es das Tier ablegen möchte, kann es sich dabei selbst aussuchen. Es kann es stellen, legen oder auch auf den Kopf setzen. Steht dort schon ein anderes Tier, so wird das neue Tier darauf gestapelt.





Wenn ein Kind gerade erst beginnt, solch freiere Formen zu stapeln, fällt es ihm leichter, wenn es die Figuren zum Stapeln erst einmal flach auf die Seite legt. Wenn es dieses erste Stapeln gemeistert hat, ist es die nächste Herausforderung, die Figuren auch aufrecht oder auf den Kopf zu stellen (vgl. Abb.).

Nach dem Stapeln wird kontrolliert, ob das Stapeln erfolgreich war.

Fragen Sie: Sind ein oder mehrere Tiere heruntergefallen?

- Nein? Super! Zur Belohnung darfst du dir das Sonnenplättchen nehmen. Das Kind legt das Plättchen vor sich ab.
- Ja? So, ein Pech! Verteile die heruntergefallenen Tiere wieder um die Wiese. Das Sonnenplättchen kommt in die Schachtel. Sind nicht alle Tiere heruntergefallen, bleiben die restlichen auf der Wiese gestapelt.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und dreht ein beliebiges Sonnenplättchen um.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald alle Sonnenplättchen verteilt sind. Jedes Kind stapelt seine gewonnenen Sonnenplättchen. Das Kind mit dem höchsten Stapel gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen diese Kinder gemeinsam.



Kinder, die etwas älter sind und das Spielmaterial schon kennen, können auch gebeten werden, die Tiere zu benennen. Fragen Sie dann das Kind direkt danach, welches Tier auf dem Plättchen abgebildet ist. Ist das Kind hierbei noch nicht sicher, so helfen Sie ihm und erklären Sie mit einfachen Worten ein paar weitere Details zu dem Tier, z.B. wo es normalerweise lebt und was es frisst. Oder auch welche Tiere sonst in seinem Lebensraum vorkommen.

Spiel 2: Kunterbunte Floßpyramide

Eine lustige Tierstapelei für geübte Tierakrobaten.

Inzwischen sind die Tiere schon sehr geübte Kletterakrobaten geworden. Auf der Wiese fühlen sie sich schon sehr sicher. Manche wollen es jetzt auch einmal auf dem wackeligen Floß direkt bei der Wasserstelle versuchen. Doch alle Tiere auf das Floß zu stapeln, ist dann doch zu unsicher. Aber wie sollen sie entscheiden, wer bei der Floßpyramide dabei sein darf? Karl Krebs – gar nicht dumm – hat wieder einmal eine Idee: „Wir würfeln es aus!“ Schnell sind alle einverstanden und schon geht es los …
Schaffen es alle Tiere auf eine der beiden Tierpyramiden?

Bevor es losgeht

Legen Sie die Wiese und die Wasserstelle entsprechend der Abbildung aus. Verteilen Sie die acht Tiere und die Sonnenplättchen mit der Sonne nach oben um sie herum. Legen Sie den Würfel bereit. Die beiden Uferplättchen werden für dieses Spiel nicht benötigt und können zurück in die Schachtel.



Jetzt geht’s los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer brüllt am lautesten wie ein Löwe? Das Kind beginnt und würfelt.

Fragen Sie: Was zeigt der Würfel?

- Grün? Nimm ein Tier deiner Wahl und stelle es auf die Wiese. Steht dort schon ein anderes Tier, stapele es darauf.
- Blau? Nimm ein Tier deiner Wahl und stelle es auf die Wasserstelle. Steht dort schon ein anderes Tier, stapele es darauf.
- Die Sonne? Toll! Jetzt darfst du dir aussuchen, ob du auf die Wiese oder die Wasserstelle ein Tier deiner Wahl stellen oder stapeln möchtest.

Aber aufgepasst: Sind bei deinem Stapelversuch ein oder mehrere Tiere heruntergefallen?

- Nein? Super! Zur Belohnung darfst du ein Sonnenplättchen nehmen. Das Kind legt das Plättchen vor sich ab.
- Ja? Schade! Verteile die heruntergefallenen Tiere wieder um die Wiese oder die Wasserstelle. Du darfst dir jetzt aber leider kein Sonnenplättchen nehmen. Sind nicht alle Tiere heruntergefallen, bleiben sie auf dem jeweiligen Ort gestapelt.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald alle Sonnenplättchen verteilt sind. Jetzt stapelt jeder Spieler seine Sonnenplättchen. Das Kind mit dem höchsten Stapel gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen diese Kinder gemeinsam.



Selbstständig einfache Spielzüge auszuführen, lernen Kinder durch Übung. Begleiten Sie die Handlungen durch einfache, ruhig gesprochene Sätze und lassen Sie die Kinder eigenständig Würfel bzw. Plättchen nehmen und aufdecken. So werden sie sich schnell in einfache Spielzüge hineinfinden und viel Spaß haben.

Spiel 3: Um die Wette mit Karl Krebs!

Ein kooperatives Wettrennen mit dem Krebs.

Ist der Krebs das schnellste Tier auf der Welt? Das behauptet Karl Krebs nämlich wieder einmal. Doch diesmal wollen es die anderen Tiere wirklich wissen. Also wie finden sie es heraus?
Da schlägt Karl Krebs den anderen Tieren eine Wette vor: „Wetten, ich schaffe den ganzen langen Weg der Sonne bis zum Ziel bei der Schnecke, bevor ihr es geschafft habt, euch aufeinander zu stapeln?
Lasst es uns herausfinden!“



DEUTSCH

Bevor es losgeht

Legen Sie der Abbildung entsprechend mit den runden Sonnenplättchen einen Laufweg für den Krebs aus. Startplättchen ist das Plättchen mit dem Stein. Das Zielplättchen zeigt die Schnecke. Stellen Sie den Krebs auf das Startplättchen.Wiese und Wasserstelle legen Sie mit etwas Abstand daneben. Verteilen Sie die restlichen sieben Tiere um Wiese und Wasserstelle herum. Legen Sie den Würfel bereit.



Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch kann am längsten wie ein Hahn krähen? Das Kind beginnt und würfelt.

Fragen Sie: Was zeigt der Würfel?

- Grün? Nimm ein beliebiges Tier und stelle es auf die Wiese. Steht dort schon ein anderes Tier, stapele es darauf.
- Blau? Nimm ein beliebiges Tier und stelle es auf die Wasserstelle. Steht dort schon ein anderes Tier, stapele es darauf.
- Die Sonne? Jetzt setzt sich der Krebs in Bewegung und krabbelt ein Sonnenplättchen weiter in Richtung der Schnecke. Das Kind nimmt den Krebs und stellt es auf das nächste Sonnenplättchen in Richtung der Schnecke.

Sind beim Stapeln ein oder mehrere Tiere heruntergefallen, stellt das Kind sie einfach wieder neben den Bogen aus Sonnenplättchen. Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Ende des Spiels

Gelingt es den Kindern, alle Tiere zu stapeln, bevor der Krebs die Schnecke erreicht, gewinnen die Tiere und mit ihnen die Kinder die Wette. Zieht der Krebs jedoch über das letzte Sonnenplättchen hinaus auf die Schnecke, verlieren Tiere und Kinder gemeinsam.
Versucht es doch schnell noch einmal!

Tipp: Etwas einfacher wird das Spiel, wenn Sie mit weniger Tieren spielen; etwas schwerer, wenn Sie einzelne Sonnenplättchen weglassen.

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!

My Very First Games

Animal Upon Animal Junior

ENGLISH

Three wobbly animal stacking games for 1 to 4 children ages 2 and up.

Game Designer:	Klaus Miltenberger "I dedicate this game to Kerstin Wallner."
Illustration:	Martina Leykamm
Game Developers:	Robin Eckert & Christiane Hüpper
Playtime:	Each game lasts about 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 are opening up many avenues for your child to develop through play.

This rulebook offers you plenty of tips for how you can discover the game materials with your child. They will develop various skills and abilities while playing Animal Upon Animal Junior, including fine motor skills, precise observation, hand-eye coordination, and even an early grasp of physics.

Your child can stack the animals in one or more towers in free play, or experiment with role play using the animal figures.

Both dice games introduce your child to playing by the rules, while the cooperative game both promotes a feeling of togetherness for the children and also lets them share experiences. Play along! Speak with your child about the animals' features and habitats to support language skills, listening, creativity, and the simple joy of playing.

But above all, playing is a lot of fun! Learning happens naturally and almost on its own when we play.

Wishing you lots of fun while playing and discovering together,

Your Inventors for Children

Important: Before the first game please remove the sleeve and carefully press the game pieces out of the punchboard. The sleeve and the two cardboard frames should be disposed of for safety reasons. They are not needed for the game.

Game Components


1 die


1 green meadow


1 blue waterhole


2 shoreline tiles


8 sun tiles (with animals on the back)

8 animals:


crab


snake


gorilla


crocodile


llama


fox


tiger


dog

Free Play and Details Discovery

Let your child engage with the game components during some free play. Play along! Explore the illustrations on the game components together. Look closely at all the animals. Which animals are pictured? You can also talk to your child about which of the animals you've seen at the zoo or in a picture book. What are they called? If your child doesn't know the name of an animal yet, say it clearly and encourage your child to repeat the name by asking appropriate questions. For example, you could say "Look, it's a tiger. What's this animal called?"



You can also encourage your child to engage in their first role playing with the wooden figures. For example you can move the tiger to the waterhole and pretend that it is drinking water, or that the crab is playing in the water.
You can also stack the animals together with your child. Which combinations are easy and which ones are more difficult to stack?

Game 1: Stacking Animal Tower

A first stacking game for little animal tamers.

The animals want to know what clouds feel like. But how will they ever get up to touch them? Carl the crab has an idea! What if we all climb on top of each other to make a high tower? Maybe then the top animal will be able to reach all the way up to the clouds and find out what they feel like. The animals quickly start climbing on top of each other. Will they make it to the clouds? Hop on up, it's time to find out!

Before Starting

Sit around the meadow with the children and distribute the eight animals around it. Shuffle the sun tiles and lay these out with the sun facing up. The waterhole, the die and the two shoreline tiles are not needed for this game and can be returned to the box.



Now Let's Get Started

Play in a clockwise direction, taking turns. Has anyone seen a cat today? That player can start and turns over one of the sun tiles.

Ask: Which animal does the tile show? Can you find the same animal among the wooden animals?
Encourage the child whose turn it is to take the wooden figure with the pictured animal and place it on the meadow. The child can decide for themselves how they want to place the animal. They can stand it up, lay it down or even place it on its head. If there is already an animal in the meadow, the new animal should be stacked on top if it.





If a child is only just starting to stack irregular shapes then they will find it easier to initially stack the figures on their sides. Once they have mastered this early stacking, the next challenge is to stack the animals upright or even on their heads (see picture).

After stacking, check whether they were successful.

Ask: Did one or more animals fall down?

- No? Fantastic! You may take the sun tile as a reward.
  The child places the tile in front of them, sun-side up.
- Yes? What a pity! Put the animals that fell down back around the meadow. The sun tile is placed back into the box. Any animals that did not fall down stay in the stack in the meadow.

Then it is the next player's turn to flip over one of the sun tiles.

End of the Game

The game ends when all the sun tiles have been flipped over. Each player stacks up the sun tiles they have collected. The player with the highest stack wins. In the event of a tie, the tied players win together.



Children that are a little older and already familiar with the game components can also be asked to name the animals. Ask the child directly which animal is shown on the tile. If the child isn't completely sure then you can use simple words to explain a few more details about the animal, such as where it usually lives, what it eats, or what other animals also live in the same habitat.

Game 2: Colorful Raft Stack

A fun animal stacking game for expert animal climbers.

The animals are all now quite experienced animal acrobats. They're actually quite comfortable in the meadow. Some of them now want to try their skills on the wobbly raft in the water-hole. Stacking all the animals on the raft would be a little too much, but how will they decide who is allowed onto the raft stack?
Carl the crab – he's a smart one – has another good idea "We'll roll for it!" Everyone quickly agrees and gets going ...
Will all the animals make it into one of the two animal towers?

Before Starting

Arrange the meadow and the waterhole according to the image. Distribute the eight animals and the sun tiles around them with the sun facing up. Keep the die handy. The two shoreline tiles are not needed for this game and can be returned to the box.



Now Let's Get Started

Take turns playing in a clockwise direction. Who can roar like a lion the loudest? This player starts and rolls the die.

Ask: What does the die show?

- Green? Take one of the animals and place it in the meadow. If there is already another animal there, stack it on top.
- Blue? Take one of the animals and place it onto the raft in the waterhole. If there is already another animal there, stack it on top.
- The sun? Great! You can decide whether you want to put the animal of your choice on the meadow stack or onto the raft stack in the waterhole.

But be careful; Did one or more animals fall down during your stacking?

- No? Fantastic! As a reward you may take one sun tile.
  The child places the tile in front of them.
- Yes? What a pity! Put the animals that fell down around the meadow or waterhole once again. Unfortunately you are not allowed to take a sun tile. Any animals that did not fall down stay in their stack.

End of the Game

The game ends when all of the sun tiles have been claimed. Now each player stacks their sun tiles. The player with the highest stack wins. In the event of a tie, the tied players share the win.



Children learn to independently make simple game moves by practicing. Support their actions with simple, calm sentences and let the children roll the die or take and turn over the tiles themselves. This allows them to quickly learn the simple game moves and have a lot of fun.

Game 3: Race Carl the Crab!

A cooperative race against the crab.

Is the crab the fastest animal in the world? That's what Carl the crab is once again claiming. But this time the animals actually want to know. How can they find out? Carl the crab makes a bet with the other animals. "I bet I can make it all the way along the path of suns, to the end with the snail, before you manage to stack on top of each other!
Let's find out!"



ENGLISH

Before Starting

Use the round sun tiles to create a pathway for Carl the crab as pictured. The shoreline tile with the stone is the starting tile. The end tile is the shoreline tile with the snail. Place the crab on the starting tile. The meadow and waterhole are placed next to the path with some space between them. Distribute the other seven animals around the meadow and waterhole. Keep the die handy.



Now Let's Get Started

Take turns playing in a clockwise direction. Who of you can crow like a rooster for the longest? This child starts and rolls the die.

Ask: What does the die show?

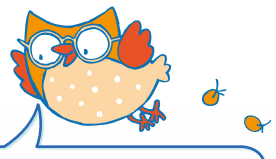
- Green? Take one of the animals and place it in the meadow. If there is already another animal there, stack it on top.
- Blue? Take one of the animals and place it onto the raft in the waterhole. If there is already another animal there, stack it on top.
- The sun? Carl the crab is on the move and crawls one sun tile further towards the snail. The child takes the crab and places it onto the next sun tile closer to the snail.

If one or more animals falls down, the child simply places them near the sun tiles again. Then it's the next child's turn to roll the die.

End of the Game

If the children manage to stack all the animals before Carl the crab reaches the snail, the animals and the children win. If Carl the crab moves past the last sun tile and onto the snail first though, the animals and children lose together. Why don't you try again right away?

Note: The game is a little easier if you play with fewer animals or a little more difficult if you leave out some of the sun tiles.



Cooperative games are good for children's development. Everyone can contribute their own skills to the group 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!

Mes premiers jeux

Pyramide d'animaux junior

Trois jeux d'adresse amusants pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Auteur : Klaus Miltenberger « Je dédie ce jeu à Kerstin Wallner. »
Graphisme : Martina Leykamm
Rédaction : Robin Eckert & Christiane Hüpper
Durée du jeu : env. 10 minutes par jeu



FRANÇAIS

Chers parents,

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

Ce livret vous donne de nombreux conseils pour faire découvrir les accessoires de jeu à votre enfant. En jouant, vous stimulerez différentes capacités et aptitudes de votre enfant : la motricité fine, l'observation précise, la coordination main-œil et l'apprentissage de l'équilibre des forces.

Dans le jeu libre, votre enfant peut, par exemple, empiler les animaux pour former une ou plusieurs tours, ou encore se lancer dans un jeu de rôles avec les figurines d'animaux.

Dans les deux jeux de dés, votre enfant apprend peu à peu à jouer selon des premières règles facilement compréhensibles. Le jeu coopératif stimule également l'esprit d'équipe chez les enfants et crée une expérience commune. Jouez avec vos enfants ! Parlez à votre enfant des animaux, de leurs particularités et de leur milieu naturel et développez ainsi le langage, l'ouïe, la créativité et le plaisir du jeu chez votre enfant.

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 beaucoup de plaisir à jouer et à faire des découvertes ensemble.

Les créateurs pour enfants joueurs



Attention ! Avant de jouer pour la première fois, enlevez le bandeau et détachez soigneusement le matériel de jeu des plaques. Pour des raisons de sécurité, jetez le bandeau et les deux cadres en carton. Ils ne servent pas dans le jeu.

Matériel du jeu


1 dé


1 pelouse verte


1 point d'eau bleu


2 tuiles « rivage »


8 tuiles « soleil » (avec animal au verso)

8 animaux : crabe


serpent


gorille


crocodile


lama


renard


tigre


chien

FRANÇAIS

Jeu libre et découvertes des différents éléments

Dans le jeu libre, l'enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Participez au jeu ! Observez ensemble les illustrations du matériel. Regardez bien les différents animaux. Quels sont les animaux représentés ? Avec votre enfant, vous pouvez aussi vous rappeler des animaux que vous avez vus ensemble dans un livre d'images ou au zoo. Comment les appelle-t-on ? Si votre enfant ne connaît pas encore l'animal, prononcez distinctement son nom et encouragez votre enfant à nommer l'animal en lui posant des questions. Vous pouvez par exemple lui demander : « Regarde, c'est un tigre. Comment s'appelle l'animal ? »



Vous pouvez aussi encourager votre enfant à inventer son premier jeu de rôles avec les figurines en bois. Déplacez le tigre vers le point d'eau, par exemple, et montrez avec la figurine comment l'animal boirait de l'eau ou comment le crabe se déplacerait dans l'eau. Vous pouvez aussi empiler les animaux librement avec votre enfant. Quelles sont les combinaisons les plus faciles ? Lesquelles sont plus compliquées ?

Jeu 1 : Tour d'animaux

Un premier jeu d'empilement.

Les animaux aimeraient pouvoir toucher les nuages. Mais comment les atteindre ? Carl le crabe a une idée ! Et s'ils grimpaient tous les uns sur les autres pour former une grande tour ? Peut-être que l'animal placé tout en haut pourrait atteindre les nuages et les toucher. Ils commencent rapidement à grimper les uns sur les autres. Parviendront-ils à atteindre les nuages ? C'est parti. Il est grand temps de le découvrir !

Avant de commencer la partie

Placez-vous tout autour de la pelouse avec les enfants et répartissez les huit animaux autour. Mélangez les tuiles « soleil » et posez-les faces soleil visibles. Le point d'eau, le dé et les deux tuiles « rivage » ne servent pas dans ce jeu et peuvent être rangés dans la boîte.



FRANÇAIS

Et c'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui a déjà vu un chat aujourd'hui ? L'enfant commence en retournant une tuile « soleil » de son choix.

Demandez : Quel animal vois-tu sur la tuile ? Retrouves-tu cet animal dans les figurines en bois ?
Invitez l'enfant dont c'est le tour à prendre la figurine en bois de l'animal concerné et à la poser sur la pelouse. L'enfant choisit lui-même la position dans laquelle il pose l'animal. Il peut le mettre debout, l'allonger ou encore le mettre la tête à l'envers. Si un animal est déjà présent, le nouvel animal est posé dessus.





Quand un enfant commence tout juste à empiler des formes moins classiques de ce type, il a plus de facilité à empiler les figurines à plat sur le côté dans un premier temps. Une fois qu'il maîtrise cet empilement basique, le défi suivant consiste à empiler la figurine debout ou la tête à l'envers (voir illustrations ci-dessus).

Après l'empilement, on contrôle si tout a bien fonctionné.

Demandez : Un ou plusieurs animaux sont-ils tombés ?

- Non ? Super ! Tu peux prendre la tuile « soleil » en récompense. L'enfant pose la tuile devant lui.
- Oui ? Pas de chance ! Replace les animaux qui sont tombés autour de la pelouse. Range la tuile « soleil » dans la boîte. Si certains animaux ne sont pas tombés, ils restent empilés sur la pelouse.

Puis, c'est au tour de l'enfant suivant de retourner une tuile « soleil » de son choix.

Fin du jeu

Le jeu s'achève dès que toutes les tuiles « soleil » ont été récupérées. Chaque enfant empile les tuiles « soleil » qu'il a gagnées. L'enfant qui obtient la pile la plus haute a gagné. En cas d'égalité, ces enfants gagnent tous ensemble.



Lorsque les enfants sont un peu plus grands et sont familiarisés avec le matériel de jeu, vous pouvez aussi leur demander de nommer les animaux. Demandez alors à l'enfant quel animal est représenté sur la tuile immédiatement après. Si l'enfant hésite, aidez-le et apprenez-lui, avec des mots simples, quelques détails sur l'animal, par exemple l'endroit où il vit habituellement et ce qu'il mange ou encore, indiquez-lui d'autres animaux qui vivent dans le même milieu que lui.

Jeu 2 : Pyramide sur l'eau multicolore

Un jeu d'adresse rigolo pour acrobates bien entraînés.

Désormais, les animaux sont des acrobates bien entraînés. Ils ont beaucoup d'assurance sur la pelouse. Certains d'entre eux veulent essayer leur pyramide sur le radeau instable qui se trouve au milieu du point d'eau. Mais l'empilement de tous les animaux sur le radeau est une opération risquée. Comment décider quels animaux participeront à la pyramide sur le radeau ? Carl le crabe – qui est très futé – a une nouvelle idée : « Nous n'avons qu'à lancer le dé ! » Ils sont tous d'accord et s'y mettent déjà… Tous les animaux parviendront-ils à rejoindre une des deux pyramides ?

Avant de commencer la partie

Placez la pelouse et le point d'eau comme sur l'illustration. Répartissez les huit animaux et les tuiles « soleil » faces visibles tout autour. Mettez le dé à disposition. Les deux tuiles « rivage » ne servent pas dans ce jeu et peuvent être rangées dans la boîte.



Et c'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui peut rugir le plus fort comme un lion ? L'enfant commence en lançant le dé.

Demandez : Qu'indique le dé ?

- La couleur verte ? Prends un animal de ton choix et place-le sur la pelouse. Si un autre animal est déjà présent, pose le tien par-dessus.
- La couleur bleue ? Prends un animal de ton choix et place-le sur le point d'eau. Si un autre animal est déjà présent, pose le tien par-dessus.
- Le soleil ? Génial ! Dans ce cas, tu choisis de poser un animal de ton choix sur la pelouse ou sur le point d'eau.

Mais attention ! Un ou plusieurs animaux sont-ils tombés pendant que tu empilais ton animal ?

- Non ? Super ! Tu peux prendre la tuile « soleil » en récompense. L'enfant pose la tuile devant lui.
- Oui ? Dommage ! Répartissez les animaux qui sont tombés autour de la pelouse ou du point d'eau. Tu ne peux malheureusement pas prendre de tuile « soleil ». Si certains animaux ne sont pas tombés, ils restent empilés là où ils étaient.

Fin du jeu

Le jeu s'achève dès que toutes les tuiles « soleil » ont été récupérées. Maintenant, chaque joueur empile ses tuiles « soleil ». L'enfant qui obtient la pile la plus haute a gagné. En cas d'égalité, ces enfants gagnent ensemble.



Les enfants apprennent à exécuter des tours de jeu simples en s'entrainant. Accompagnez le déroulement de la partie calmement par des phrases simples et laissez les enfants lancer le dé ou prendre et retourner des tuiles. Ainsi, ils s'habitueront rapidement à des tours de jeu simples et s'amuseront beaucoup.

Jeu 3 : Compétition d'équilibre avec Carl le crabe !

Une compétition coopérative contre le crabe.

Le crabe est-il l'animal le plus rapide du monde ? En tout cas, c'est ce qu'affirme Carl le Crabe. Mais cette fois-ci, les autres animaux veulent en avoir le cœur net. Mais comment trancher ? Carl le crabe propose un pari aux autres animaux : « Je parie que j'arrive à parcourir le chemin menant du soleil à l'escargot avant que vous arriviez à vous empiler ! On va voir ce qu'on va voir ! »



Avant de commencer la partie

Créez un parcours pour le crabe avec les tuiles « soleil » rondes comme sur l'illustration. La tuile de départ représente un rocher. Il y a un escargot sur la tuile d'arrivée. Placez le crabe sur la tuile de départ. Posez à côté la pelouse et le point d'eau en les espaçant légèrement. Répartissez les sept animaux restants autour de la pelouse et du point d'eau. Mettez le dé à disposition.



Et c'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Lequel d'entre vous peut chanter le plus longtemps comme un coq ? L'enfant commence en lançant le dé.

Demandez : Qu'indique le dé ?

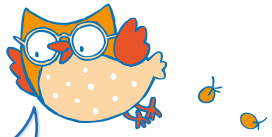
- La couleur verte ? Prends un animal au choix et place-le sur la pelouse. Si un autre animal est déjà présent, pose le tien par-dessus.
- La couleur bleue ? Prends un animal au choix et place-le sur le point d'eau. Si un autre animal est déjà présent, pose le tien par-dessus.
- Le soleil ? Maintenant, le crabe se met en mouvement et avance d'une tuile « soleil » en direction de l'escargot. L'enfant prend le crabe et le place sur la prochaine tuile « soleil » en direction de l'escargot.

Si un ou plusieurs animaux sont tombés au moment de l'empilement, l'enfant les replace dans l'arc de cercle des tuiles « soleil ». C'est ensuite au tour de l'enfant suivant de lancer le dé.

Fin du jeu

Si les enfants réussissent à empiler tous les animaux avant que le crabe ne rejoigne l'escargot, les animaux et les enfants gagnent le pari. Néanmoins, si le crabe dépasse la dernière tuile « soleil » et rejoint l'escargot, les animaux et les enfants ont perdu tous ensemble. Retentez vite votre chance !

Remarque : le jeu sera plus facile si vous jouez avec un plus petit nombre d'animaux et plus difficile si vous retirez quelques tuiles « soleil ».



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 !

Mijn eerste spellen

Dier op dier junior

Drie beestachtig leuke memospellen voor 1 - 4 kinderen vanaf 2 jaar.

Auteur: Klaus Miltenberger "Ik draag dit spel op aan Kerstin Wallner."
Illustraties: Martina Leykamm
Redactie: Robin Eckert & Christiane Hüpper
Speelduur: per spel ca. 10 minuten



Lieve ouders

Wij zijn blij dat u dit spel uit de serie Mijn eerste spellen hebt gekocht. U hebt een goede keuze gemaakt waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.

In deze handleiding vindt u veel tips om het spelmateriaal met uw kind te ontdekken. Bij het spelen worden diverse bekwaamheden en vaardigheden van uw kind bevorderd zoals fijne motoriek, observatie, oog-handcoördinatie en het eerste vooruitdenken.

Bij het vrij spelen kan uw kind de dieren opstapelen in één of meerdere torens, of rollenspellen proberen met de dierenfiguren.

In de beide dobbelspellen maakt uw kind kennis met het spelen volgens regels. Het coöperatieve spel bevordert ook het saamhorigheidsgevoel bij de kinderen en hun gedeelde ervaring. Speel gerust mee! Praat samen met uw kind over de dieren, hun kenmerken en habitat en bevorder hiermee het spraakvermogen, de gehoorzin, de creativiteit en het speelplezier van uw kind.

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

Veel plezier bij het samen spelen en ontdekken wensen

Uw uitvinders voor kinderen



Belangrijk: Verwijder vóór het eerste spel de band en druk het spelmateriaal voorzichtig uit het karton. De band en de twee kartonnen frames moeten worden weggegooid. Deze hebt u niet nodig voor het spel.

Spelmateriaal



1 dobbelsteen | 1 groene weide | 1 blauwe drinkplaats | 2 oevertegels | 8 zonnetegels (met dieren op de achterkant)



8 dieren: kreeft | slak | gorilla | krokodil | lama | vos | tijger | hond

Vrij spel en details ontdekken

Tijdens het vrije spel is uw kind bezig met het spelmateriaal. Speel gerust mee! Ontdek samen de afbeeldingen. Bekijk elk dier goed. Welke dieren zijn er afgebeeld? U kunt ook met uw kind bespreken welke van de dieren u samen in een prentenboek of in de dierentuin hebt gezien. Hoe worden ze genoemd? Als uw kind het dier nog niet kent, zeg de naam dan duidelijk en stimuleer uw kind, middels vragen, de dieren te benoemen. U kunt bijvoorbeeld zeggen: "Kijk eens, dit is een tijger. Hoe heet het dier?"



Of stimuleer uw kind om rollenspellen te doen met de houten figuren. Breng de tijger bijvoorbeeld naar de drinkplaats en speel met het personage, hoe het water drinkt of hoe de krab zich vermaakt in het water.
Of u en uw kind kunnen de dieren vrij op elkaar stapelen. Welke combinaties werken heel gemakkelijk, welke zijn moeilijker?

Spel 1: Beestachtige stapeltoren

De eerste stapeltoren voor kleine dierentemmers.

De dieren willen weten hoe de wolken aanvoelen. Maar hoe komen ze daar eigenlijk om ze aan te kunnen raken?
Kreeft Karel heeft een idee! Ze klimmen allemaal bovenop elkaar zodat ze een hoge gestapelde toren bouwen. Misschien komt het bovenste dier dan wel tot aan de wolken en kan hij ze voelen. Snel beginnen ze op elkaar te klimmen. Lukt het ze tot de wolken te komen? Hoog tijd om dat uit te zoeken!

Voor jullie beginnen

Ga met de kinderen om de weide zitten en verdeel de 8 dieren eromheen. Schud de zonnekaartjes en leg ze neer met de zon naar boven. De drinkplaats, de dobbelsteen en de twee oeverkaartjes zijn niet nodig voor dit spel en kunnen terug in de doos.



Nu begint het

Er wordt om de beurt gespeeld met de wijzers van de klok mee. Wie heeft er vandaag een kat gezien? Dat kind mag beginnen en draait willekeurig een zonnekaartje om.

Vraag: Welk dier staat op het kaartje afgebeeld? Staat datzelfde dier ook bij de houten dieren?
Moedig het kind, wiens beurt het is, aan om de houten figuur met het afgebeelde dier te pakken en op de weide te plaatsen. Het kan zelf kiezen hoe het het dier wil neerleggen. Het kan het zetten, leggen of op zijn kop laten staan. Als er al een ander dier staat, wordt het dier hier bovenop gezet.





Als een kind net begint met het stapelen van vrijere vormen, zal het gemakkelijker zijn om te beginnen door de figuren plat op hun zijkant te leggen om te stapelen. Als ze deze manier van stapelen onder de knie hebben, is de volgende uitdaging om de figuren rechtop of ondersteboven te zetten (zie afb.).

Na het stapelen wordt gecontroleerd of het stapelen gelukt is.

Vraag: Zijn er één of meerdere dieren gevallen?

- Nee? Geweldig! Als beloning mag je het zonnekaartje nemen. Het kind legt het voor zich neer.
- Ja? Wat een pech! Verdeel de gevallen dieren weer over de weide. Het zonnekaartje gaat terug in de doos. Als niet alle dieren zijn gevallen, blijft de rest gestapeld op de weide liggen.

Daarna is het de beurt aan het volgende kind, dat een willekeurig zonnekaartje omdraait.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle zonnekaartjes verdeeld zijn. Elk kind stapelt de gewonnen zonnekaartjes op. Het kind met de hoogste stapel wint. Bij gelijkspel winnen deze spelers samen.



Bij kinderen die wat ouder zijn en het spelmateriaal al kennen, kunt u ook vragen om de dieren te benoemen. Vraag het kind dan direct welk dier op het kaartje staat afgebeeld. Als het kind het niet zeker weet, help het dan en leg in eenvoudige bewoordingen nog wat details over het dier uit, bijv. waar het normaal leeft en wat het eet. Of welke andere dieren er in zijn habitat voorkomen.

NEDERLANDS

Spel 2: Kakelbonte vlotpiramide

Een leuke dierenstapel voor ervaren dierenacrobaten.

Inmiddels zijn de dieren zeer ervaren klimacrobaten geworden. Ze voelen zich heel veilig in de weide. Sommige willen het nu ook wel eens proberen op het wiebelige vlot vlak bij het waterpunt. Maar alle dieren op het vlot stapelen, is te onveilig. Hoe moeten ze nu bepalen wie mee mag doen met de vlotpiramide?
Karel Kreeft- helemaal niet dom - heeft een briljant idee: "We dobbelen erom!" Daarover is iedereen het eens en algauw begint de lol ...
Lukt het alle dieren op een van de twee dierenpiramides te komen?

Voor jullie beginnen

Leg de weide en de drinkplaats neer volgens de afbeelding. Verdeel de acht dieren en de zonnekaartjes en leg ze neer met de zon naar boven. Houd de dobbelsteen bij de hand. De twee oeverkaartjes zijn niet nodig voor dit spel en kunnen terug in de doos.



Nu begint het

Er wordt om de beurt gespeeld met de wijzers van de klok mee. Wie brult het hardst als een leeuw? Dat kind begint en gooit de dobbelsteen.

Vraag: Wat heb je gegooid?

- Groen? Neem een dier naar keuze en zet het in de weide. Als er al een ander dier staat, zet je het hier bovenop.
- Blauw? Neem een dier naar keuze en zet het bij de drinkplaats Als er al een ander dier staat, zet je het hier bovenop.
- De zon? Leuk! Nu mag je kiezen of je een dier op de weide of de drinkplaats wilt zetten of stapelen.

Maar let op: Zijn er bij het stapelen één of meerdere dieren gevallen?

- Nee? Geweldig! Als beloning mag je het zonnekaartje nemen. Het kind legt het kaartje voor zich neer.
- Ja? Jammer! Verdeel de gevallen dieren weer rond de weide of de drinkplaats. Je mag helaas geen zonnekaartje nemen. Als niet alle dieren zijn gevallen, blijft de rest gestapeld op de plek liggen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle zonnekaartjes verdeeld zijn. Elke speler stapelt zijn/haar zonnekaartjes op. Het kind met de hoogste stapel wint. Bij gelijkspel winnen deze spelers samen.



Kinderen leren door oefening, zelfstandig eenvoudige zetten spelen. Begeleid de handelingen met eenvoudige, kalm uitgesproken zinnen en laat de kinderen zelf dobbelstenen of kaartjes pakken en ontdekken. Zo zullen ze hun weg vinden naar eenvoudige bewegingen en veel plezier beleven.

NEDERLANDS

Spel 3: Een wedstrijd met Karel Kreeft!

Een coöperatieve wedstrijd met de kreeft.

Is de kreeft het snelste dier ter wereld? Karel Kreeft is daarvan overtuigd. Echter dit keer willen de andere dieren het echt weten. Dus, hoe komen we daarachter? Karel Kreeft stelt een weddenschap voor aan de andere dieren: "Wedden dat ik de hele lange weg, van de zon naar de finish bij de slak, kan overbruggen voordat jullie op elkaar zijn gestapeld?" Laten we het proberen!"



Voor jullie beginnen

Leg volgens de afbeelding een pad voor de kreeft neer met de ronde zonnekaartjes. Startkaartje is het kaartje met de steen. Het doelkaartje is dat met de slak. Leg de kreeft op het startkaartje.
Weide en drinkplaats leg je met wat afstand ernaast. Verdeel de resterende zeven dieren om de weide en de drinkplaats. Hou de dobbelsteen bij de hand.



Nu begint het

Er wordt om de beurt gespeeld met de wijzers van de klok mee. Wie van jullie kan het langst kraaien als een haan? Dat kind begint en gooit de dobbelsteen.

Vraag: Wat heb je gegooid?

- Groen? Neem een dier naar keuze en zet het in de weide. Als er al een ander dier staat, zet je het hier bovenop.
- Blauw? Neem een dier naar keuze en zet het bij de drinkplaats Als er al een ander dier staat, zet je het hier bovenop.
- De zon? Nu komt de kreeft in beweging en hij kruipt één zonnekaartje in de richting van de slak. Het kind pakt de kreeft en legt deze op het volgende zonnekaartje in de richting van de slak.

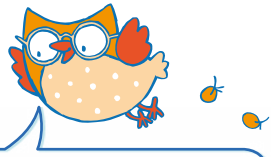


Als er tijdens het stapelen één of meerdere dieren zijn gevallen, legt het kind deze terug in de boog van zonnekaartjes. Daarna is het de beurt aan het volgende kind, dat met de dobbelsteen gooit.

Einde van het spel

Als het lukt alle dieren op elkaar te stapelen voordat de krab de slak bereikt, winnen de dieren en daarmee de kinderen de weddenschap. Kruipt de krab toch over het laatste zonnekaartje en op de slak, verliezen de dieren en kinderen samen. Probeer het meteen nog een keer!

Tip: Het spel wordt makkelijker als je met minder dieren speelt en iets moeilijker als je individuele zonnekaartjes weglaat.



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

NEDERLANDS

Mis primeros juegos

Animal sobre animal

Tres tambaleantes juegos de apilar para 1 - 4 niños a partir de 2 años.

Autor:	Klaus Miltenberger “Dedico este juego a Kerstin Wallner.”
Ilustración:	Martina Leykamm
Redacción:	Robin Eckert y Christiane Hüpper
Duración del juego:	aprox. 10 minutos cada partida



Querida familia:

Nos alegramos de que hayan escogido este juego de la serie Mis primeros juegos. Sin duda, han tomado una decisión acertada, ya que van a ofrecer a su hijo/a un amplio abanico de posibilidades para que se desarrolle jugando.

Estas instrucciones ofrecen muchos consejos para que pueda descubrir el material de juego con su hijo/a. Jugando fomentarán diferentes capacidades y aptitudes: la motricidad fina, la observación precisa, la coordinación mano-ojo y la familiarización con la estética.

En el juego libre su hijo/a puede, por ejemplo, apilar los animales en una torre o varias; o probarse a sí mismo/a en el juego de rol.

En ambos juegos de dados su hijo/a se iniciará en el concepto de jugar siguiendo unas reglas Este juego cooperativo estimula al mismo tiempo el sentimiento de pertenencia de los niños/as y su experiencia conjunta. Jueguen con él/ella. Háblenle de los animales, sus características y sus hábitats. Estarán estimulando así el lenguaje, el sentido del oído y la creatividad.

Ahora bien, lo que el juego proporciona es, sobre todo, mucha diversión.
El aprendizaje se produce de forma natural y sin ningún esfuerzo consciente.

Deseamos que se diviertan jugando y descubriendo juntos.

Sus inventores e inventoras para niños y niñas



Importante: Antes de jugar por primera vez, es necesario retirar el envoltorio y presionar ligeramente el material de juego para sacarlo de los marcos. El envoltorio y los dos marcos de cartón deben desecharse para mayor seguridad. No son necesarios para jugar.

ESPAÑOL

Material de juego


1 dado


1 pradera verde


1 estanque azul


2 fichas de orilla


8 fichas con soles (con animales en el reverso)

8 animales:


cangrejo


serpiente


gorila


cocodrilo


llama


zorro


tigre


perro

Juego libre y descubrimiento de los detalles

Durante el juego libre, el niño/a se entretiene con el material de juego. Jueguen con él/ella. Exploren juntos las ilustraciones del material de juego y examinen atentamente cada animal. ¿Qué animales están representados? También pueden reflexionar con su hijo/a sobre cuáles de estos animales han visto juntos en un libro ilustrado o en el zoológico. ¿Cómo se llaman? Si su hijo/a no conoce aún el animal, díganle el nombre de forma clara y anímenle a repetirlo mediante preguntas. Por ejemplo, pueden decir: "Mira, un tigre. ¿Cómo se llama el animal?"



O pueden invitarle a jugar por primera vez a un juego de rol con las figuritas de madera, por ejemplo, desplazando el tigre hacia el estanque y simulando que bebe agua, o haciendo como que el cangrejo disfruta en el agua.
También pueden colocar un animal encima de otro, sin ningún orden especial. ¿Qué combinaciones resultan fáciles y cuáles son un poco más difíciles?

ESPAÑOL

Juego 1: Una torre de apilar bestial

Un juego de apilar de iniciación para pequeños/as domadores/as de fieras.

Los animales quieren saber qué se siente al tocar las nubes. Pero, ¿qué deben hacer para llegar hasta ellas, para poder tocarlas por fin?
Al cangrejo Karl se le ocurre una idea. Trepar uno encima de otro para formar una torre bien alta. Así el animal que esté encima del todo podrá alcanzar las nubes e intentar tocarlas. Dicho y hecho: empiezan a trepar uno encima de otro. ¿Conseguirán llegar hasta las nubes? ¡Vamos, es hora de descubrirlo!

Antes de empezar

Colóquense con los niños/as alrededor de la pradera y distribuyan sobre ella los ocho animales. Mezclen las fichas con soles y colóquenlas con el sol hacia arriba. El estanque, el dado y las dos fichas de orilla no se necesitarán en este juego, por lo que se depositan de nuevo en la caja.



Comenzamos

Se juega por turnos, en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién ha visto un gato hoy? Ese niño/a puede empezar dándole la vuelta a cualquier ficha con un sol.

Pregúntele: ¿Qué animal aparece en la ficha? ¿Sabes encontrar el mismo animal en las figuras de madera?
Animen al niño/a al que le toque a coger la figurita de madera con el animal representado y colocarlo en la pradera. Él/ella decide cómo lo coloca. Puede tumbarlo, dejarlo de pie o ponerlo sobre la cabeza. Si en ese lugar ya había un animal, el nuevo se apila encima.





Cuando el niño/a no ha realizado pilas libremente con anterioridad, le resultará más fácil si apila las figuritas primero de lado. Cuando haya dominado la primera pila se enfrentará al siguiente reto: colocar las figuritas derechas o sobre la cabeza (ver ilustración).

Después de apilar las figuritas se comprueba si la cosa ha ido bien.

ESPAÑOL

Pregúntele: ¿Se ha caído un animal o varios?

- ¿No? ¡Estupendo! Como recompensa, puedes coger la ficha con un sol. El niño/a coloca la ficha delante suyo.
- ¿Sí? ¡Qué mala suerte! Distribuid los animales que se hayan caído alrededor de la pradera. La ficha con un sol se deja en la caja. Si no se han caído todos los animales, el resto se mantendrá apilado en la pradera.

A continuación, es el turno del siguiente niño/a, que tiene que darle la vuelta a una ficha con un sol cualquiera.

Final del juego

La partida termina cuando se hayan repartido todas las fichas con un sol. Cada niño/a apila las fichas con un sol que ha ganado. Ganará quien tenga la pila más alta. En caso de empate, habrá varios ganadores.



En el caso de niños/as un poco mayores que conozcan ya el material de juego, también se les puede pedir que nombren los animales. En ese caso, pregunten al niño/a directamente, a continuación, qué animal aparece en la ficha. Si el niño/a no está seguro aún, ayúdenle y explíquenle con palabras sencillas algunos detalles más sobre el animal (por ejemplo, dónde vive, qué come o qué animales viven en su hábitat).

Juego 2: Colorida pirámide en la balsa

Un divertido juego de apilamiento para expertos acróbatas.

Mientras tanto, los animales se han convertido en expertos acróbatas que se sienten ya muy seguros en la pradera. Algunos quieren probar la tambaleante balsa que hay en el estanque. Pero está claro que apilar todos los animales encima de la balsa no es muy seguro. ¿Cómo decidir qué animales pueden formar una pirámide encima de la balsa?
El cangrejo Karl, que es bastante espabilado, es de nuevo quien tiene una idea: "¡Echémoslo a los dados!" Todos están de acuerdo y empiezan de inmediato: ¿Conseguirán su puesto todos los animales en una de las dos pirámides?

Antes de empezar

Dispongan la pradera y el estanque según la ilustración. Distribuyan alrededor los ocho animales y las fichas con soles, con el sol hacia arriba. Preparen el dado. Las dos fichas de orilla no se necesitarán en este juego, por lo que se depositan de nuevo en la caja.



Comenzamos

Se juega por turnos, en el sentido de las agujas del reloj. Quien ruja más fuerte como un león es quien empieza tirando el dado.

Pregúntele: ¿Qué muestra el dado?

- ¿Verde? Elige el animal que más te apetezca y colócalo en la pradera. Si en ese lugar ya había un animal, apílalo encima.
- ¿Azul? Elige el animal que más te apetezca y colócalo en el estanque. Si en ese lugar ya había un animal, apílalo encima.
- ¿El sol? ¡Genial! Ahora tienes que decidir si colocas o apilas el animal que tú elijas en la pradera o en el estanque.

Pero, cuidado: ¿Se ha caído un animal, o varios, de tu pila?

- ¿No? ¡Estupendo! Como recompensa, puedes coger una ficha con un sol. El niño/a coloca la ficha delante suyo.
- ¿Sí? ¡Qué lástima! Distribuye de nuevo los animales que se hayan caído en la pradera o en el estanque. Lamentablemente, no puedes coger ninguna ficha con un sol. Si no se han caído todos los animales, el resto se mantendrá apilado en el lugar correspondiente.

Final del juego

La partida termina cuando se hayan repartido todas las fichas con un sol. Ahora cada jugador/a apila sus fichas con soles. Ganará quien tenga la pila más alta. En caso de empate, ganan todos conjuntamente.



Obviamente, los niños/as aprenden jugadas sencillas con la práctica. Acompáñenles en sus acciones con frases sencillas, hablando tranquilamente, dejando que cojan por sí mismos el dado y las fichas. Así aprenderán rápidamente jugadas sencillas y se divertirán muchísimo.

Juego 3: ¿Le echamos una carrera al cangrejo?

Juego cooperativo para echarle una carrera al cangrejo.

¿Es el cangrejo el animal más rápido del mundo? Eso asegura el cangrejo Karl. Pero el resto de los animales quiere comprobarlo. ¿Y a vosotros qué os parece? El cangrejo Karl hace una apuesta con los demás animales: "Me apuesto algo a que puedo recorrer el largo camino hasta la meta, al lado del caracol, antes de que vosotros os apiléis unos encima de otros". "¡A ver si es verdad!"



Antes de empezar



Construyan un camino para el cangrejo tal como se indica en la ilustración, con las fichas redondas con soles. La ficha de inicio es la ficha con la piedra. La ficha de la meta muestra un caracol. Coloquen el cangrejo en la ficha de inicio. Coloquen la pradera y el estanque al lado, ligeramente separados. Distribuyan los siete animales restantes por la pradera y el estanque. Preparen el dado.

Comenzamos

Se juega por turnos, en el sentido de las agujas del reloj. Quien pueda cantar más rato como un gallo es quien empieza tirando el dado.

Pregúntenle: ¿Qué muestra el dado?

- ¿Verde? Coge un animal cualquiera y colócalo en la pradera. Si en ese lugar ya había un animal, apílalo encima.
- ¿Azul? Coge un animal cualquiera y colócalo en el estanque. Si en ese lugar ya había un animal, apílalo encima.
- ¿El sol? El cangrejo se pone en marcha y avanza una ficha con un sol en dirección al caracol. El niño/a coge el cangrejo y lo coloca junto a la siguiente ficha con un sol en dirección al caracol.

Si al apilar los animales se ha caído uno (o varios), el niño/a simplemente lo(s) coge y lo(s) deja de nuevo en la curva de fichas con soles. A continuación, le toca tirar el dado al siguiente jugador/a.

Final del juego

Si los niños/as consiguen apilar todos los animales antes de que el cangrejo alcance el caracol, los animales ganan la apuesta y, con ellos, los niños/as. Pero si el cangrejo supera la última ficha con un sol y llega al caracol, perderán los animales (y también los niños/as).
Volved a jugar y probad de nuevo.

Nota: El juego es un poco más sencillo si se juega con menos animales, y un poco más complicado si solo se deja una ficha con un sol.

Los juegos cooperativos son buenos para el desarrollo de los niños/as. Cada uno/a puede aportar sus propias capacidades al grupo y aumentar así la seguridad en uno mismo/a. Cuando los niños/as ganan juntos/as y se alegran por ello, se estimulan sus competencias sociales. Y lo mismo sucede cuando pierden juntos. 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.

ESPAÑOL

I miei primi giochi

Torre di animali junior

Tre fantastici giochi da impilare traballanti, per 1 - 4 bambini a partire da 2 anni.

Autore:	Klaus Miltenberger “Dedico questo gioco a Kerstin Wallner“.
Illustrazioni:	Martina Leykamm
Testo:	Robin Eckert e Christiane Hüpper
Durata del gioco:	circa 10 minuti a 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: motricità fine, osservazione attenta, coordinazione occhio-mano e la scoperta dei primi rudimenti di statica.

Nel gioco libero, ad esempio, il bambino può impilare gli animali creando una o più torri oppure provare giochi di ruolo con le figure degli animali.

I due giochi con i dadi avvicinano il bambino ai primi giochi strutturati da regole. Il gioco cooperativo stimola, allo stesso tempo, lo spirito di squadra dei bambini e le loro esperienze comuni. Giocate anche voi! Parlate al bambino degli animali, delle loro caratteristiche e del loro habitat. Stimolerete così il linguaggio, l'ascolto, la creatività e la voglia di giocare del vostro piccolo.

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

Importante: prima di giocare per la prima volta, rimuovere la striscia e staccare con attenzione il materiale di gioco dalle tavole. La striscia e i due telai in cartone devono essere smaltiti per ragioni di sicurezza. Non sono necessari per il gioco.

ITALIANO

Dotazione del gioco


1 dado


1 prato verde


1 sorgente blu


2 dischetti della riva


8 dischetti del sole (con gli animali sul retro)

8 animali:


granchio


serpente


gorilla


coccodrillo


lama


volpe


tigre


cane

Gioco libero alla scoperta dei dettagli

Nel gioco libero il bambino lavora con il materiale di gioco. Giocate con lui! Scoprite insieme le figure del materiale di gioco. Osservate con attenzione i singoli animali. Quali animali sono raffigurati? Ripensate insieme al bambino dove avete visto questi animali, se in un libro illustrato o allo zoo. Come si chiamano? Se il bambino non conosce ancora l'animale, scandite chiaramente il nome dell'animale e stimolate il bambino a ripeterlo, ponendogli le domande opportune. Ad esempio, potete dire: "Guarda, questa è una tigre. Come si chiama questo animale?"



Oppure incoraggiate il bambino a provare i primi giochi di ruolo con le figure di legno. Ad esempio, spostate la tigre verso la sorgente e giocate con questa figura, facendo finta che beva o si rilassi in acqua come un granchio.
Oppure impilate gli animali a piacere insieme al bambino. Quali combinazioni funzionano meglio, quali sono più complicate?

Gioco 1: La torre degli animali

Un primo gioco da impilare per piccoli domatori.

Gli animali vogliono scoprire che effetto fa toccare le nuvole. Come possono arrivare fin là in alto?
Karl il granchio ha un'idea! "Che ne dite di arrampicarci l'uno sull'altro per creare una torre alta? Magari l'animale che sta in cima riuscirà a raggiungere le nuvole e a provare la soddisfazione di toccarle". Poi iniziano ad arrampicarsi. Ce la faranno a raggiungere le nuvole? Andiamo, è tempo di scoprirlo!

Prima di cominciare

Sedetevi con I bambini intorno al prato e distribuite gli otto animali. Mescolate i dischetti del sole e disponeteli con il sole rivolto verso l'alto. Per questo gioco la sorgente, il dado e i due dischetti della riva non servono e vanno riposti nella scatola.



Ora si comincia

I bambini giocano a turno in senso orario. Oggi chi ha visto un gatto? Il bambino può iniziare e gira così un dischetto del sole a piacere.

Chiedete: Quale animale è raffigurato sul dischetto? Riesci a trovare lo stesso animale tra quelli di legno?
Incoraggiate il bambino di turno a prendere la figura di legno che rappresenta l'animale raffigurato e a porla sul prato. Sarà il bambino a decidere come appoggiare l'animale. Può metterlo in piedi, sdraiato o a testa in giù. Se c'è già un altro animale, quello nuovo verrà impilato su di esso.





Se un bambino ha appena iniziato a impilare queste forme irregolari, gli verrà più facile mettere le figure sdraiate su un lato. Quando avrà imparato a padroneggiare questo modo di impilare, la sfida successiva sarà mettere le figure dritte o a testa in giù (cfr. figura).

Dopo aver impilato le figure, si controlla se la torre è stata formata correttamente.

Chiedete: Sono caduti degli animali?

- No? Ottimo! Come ricompensa puoi prendere il dischetto del sole. Il bambino mette il dischetto davanti a sé.
- Sì? Che sfortuna! Distribuisci di nuovo intorno al prato gli animali caduti. Il dischetto del sole va messo nella scatola. Se non tutti gli animali sono caduti, quelli restanti rimangono impilati sul prato.

Il turno passa quindi al bambino successivo, che gira un dischetto del sole a piacere.

Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena tutti i dischetti del sole sono stati distribuiti. Ogni bambino impila i dischetti del sole raccolti. Vince il bambino con la pila più alta. In caso di parità i bambini vincono a pari merito.



Ai bambini più grandi e che conoscono già il materiale di gioco si può chiedere anche di nominare gli animali. Chiedete direttamente al bambino quale animale è raffigurato sul dischetto. Se il bambino è incerto, aiutatelo spiegando con parole chiare alcuni dettagli relativi all'animale, ad esempio dove vive di solito e cosa mangia, oppure quali altri animali vivono nel suo habitat.

Gioco 2: La variopinta piramide sulla zattera

Un divertente gioco da impilare per acrobati esperti.

Nel frattempo, gli animali sono diventati ottimi acrobati, esperti nell'arte di arrampicarsi. Sul prato si sentono già molto sicuri. Alcuni vogliono provare a fare una torre sulla zattera barcollante presso la sorgente. Ma stare tutti sulla zattera è poco sicuro. Come devono decidere chi può partecipare alla piramide della zattera?
Karl il granchio, che non è stupido, ha un'altra idea: "Tiriamo il dado!" Si trovano subito tutti d'accordo e iniziano...
Ce la faranno tutti gli animali a far parte di una delle due piramidi?

Prima di cominciare

Disponete il prato e la sorgente come da figura. Distribuite intorno a essi gli otto animali e I dischetti del sole con il sole rivolto verso l'alto. Tenete pronto il dado. Per questo gioco i due dischetti della riva non servono e vanno riposti nella scatola.



Ora si comincia

I bambini giocano a turno in senso orario. Chi riesce a ruggire più forte, come un leone? Il bambino inizia e tira il dado.

Chiedete: Che cosa è uscito sul dado?

- Verde? Prendi un animale a tua scelta e mettilo sul prato. Se c'è già un altro animale, impilalo su di esso.
- Blu? Prendi un animale a tua scelta e mettilo sulla sorgente. Se c'è già un altro animale, impilalo su di esso.
- Il sole? Fantastico! Ora puoi decidere tu se mettere o impilare, sul prato o sulla sorgente, un animale a tua scelta.

Ma attenzione: mentre cercavi di impilare, sono caduti degli animali?

- No? Eccellente! Come ricompensa puoi prendere un dischetto del sole. Il bambino mette il dischetto davanti a sé.
- Sì? Peccato! Disponi nuovamente intorno al prato o alla sorgente gli animali caduti. Ora però non puoi prendere un dischetto del sole. Se non tutti gli animali sono caduti, quelli rimasti restano impilati dove si trovano.

Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena tutti I dischetti del sole sono stati distribuiti. Ora ogni giocatore impila i suoi dischetti del sole. Vince il bambino con la pila più alta. In caso di parità, i bambini vincono a pari merito.



Con l'esercizio i bambini imparano a eseguire in autonomia I movimenti semplici del gioco. Accompagnate le azioni con frasi semplici, dette con calma, e lasciate che i bambini prendano e scoprano in autonomia il dado e i dischetti. Potranno così prendere rapidamente familiarità con I semplici movimenti da eseguire nel corso del gioco, divertendosi molto.

Gioco 3: Facciamo una scommessa con Karl il granchio!

Una corsa cooperativa con il granchio.

Il granchio è l'animale più veloce del mondo? È quello che pensa Karl il granchio. Ma stavolta gli altri animali vogliono metterlo alla prova. Come possono fare? Karl il granchio suggerisce di fare una scommessa: "Scommettiamo che riesco a percorrere tutta la lunga via del sole fino al traguardo, che si trova accanto alla lumaca, prima che voi siate riusciti a impilarvi tutti l'uno sull'altro? Vediamo!"



Prima di cominciare

Create un percorso per il granchio utilizzando i dischetti del sole, come raffigurato nell'illustrazione. Il dischetto di partenza è quello con la pietra. Il dischetto del traguardo è quello con la lumaca. Mettete il granchio sul dischetto di partenza. Mettete il prato e la sorgente accanto al percorso, distanziandoli un po'. Distribuite i restanti sette animali intorno al prato e alla sorgente. Tenete pronto il dado.



Ora si comincia

I bambini giocano a turno in senso orario. Chi riesce a cantare più a lungo come un gallo? Il bambino inizia e tira il dado.

Chiedete: Che cosa è uscito sul dado?

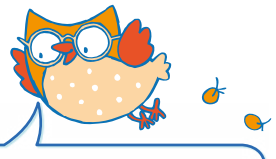
- Verde? Scegli un animale e mettilo sul prato. Se c'è già un altro animale, impilalo su di esso.
- Blu? Scegli un animale e mettilo sulla sorgente. Se c'è già un altro animale, impilalo su di esso.
- Il sole? Il granchio avanza di un dischetto del sole verso la lumaca. Il bambino prende il granchio e lo mette sul successivo dischetto del sole, in direzione della lumaca.

Se, mentre si impilavano, uno o più animali sono caduti, il bambino li rimette vicino al percorso formato dai dischetti del sole. Il turno passa quindi al giocatore successivo, che tira il dado.

Fine del gioco

Se i bambini riescono a impilare tutti gli animali prima che il granchio abbia raggiunto la lumaca, gli animali e i bambini vincono la scommessa. Se invece il granchio riesce a raggiungere l'ultimo dischetto del sole raffigurante la lumaca, i bambini e gli animali perdono. Riprovate!

Consiglio: il gioco è più semplice se si gioca con meno animali, mentre diventa più difficile se si tolgono alcuni dischetti del sole.



I giochi cooperativi fanno bene allo sviluppo dei bambini. Ogni componente del gruppo può offrire le sue capacità e rafforzare così la fiducia in se stesso. 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!



Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

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.

Geachte ouders, lieve kinderen

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

Queridas familias:

en www.haba.de/Ersatzteile podéis ver si todavía disponemos de una pieza de juego que se haya perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.







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

Art. Nr.: 306068 TL A106912 1/21