

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

Meine ersten Spiele



Bärenhunger



My Very First Games – Hungry as a Baer · Mes premiers jeux – Une cuillère pour Martin
Mijn eerste spellen – Berenhonger · Mis primeros juegos – El osito hambriento
I miei primi giochi – Orsetto affamato

Meine ersten Spiele

Bärenhunger

Eine zuckersüße Spielesammlung für 1 - 3 Naschbären ab 2 Jahren.

Autor: Eljan Reeden
Illustration: Jennifer Baule-Prinz
Spieldauer: ca. 5 Minuten

Spielinhalt

1 Bären-Aufsteller mit Hut, 12 Breicleckse (in 6 Farben),
 1 Teller, 1 Löffel, 1 Würfel, 1 Spielanleitung

Liebe Eltern,

herzlichen Glückwunsch zum Kauf dieses Spiels aus der Reihe *Meine ersten Spiele*. Sie haben eine gute Wahl getroffen und eröffnen Ihrem Kind damit viele Perspektiven, sich spielerisch zu entwickeln.

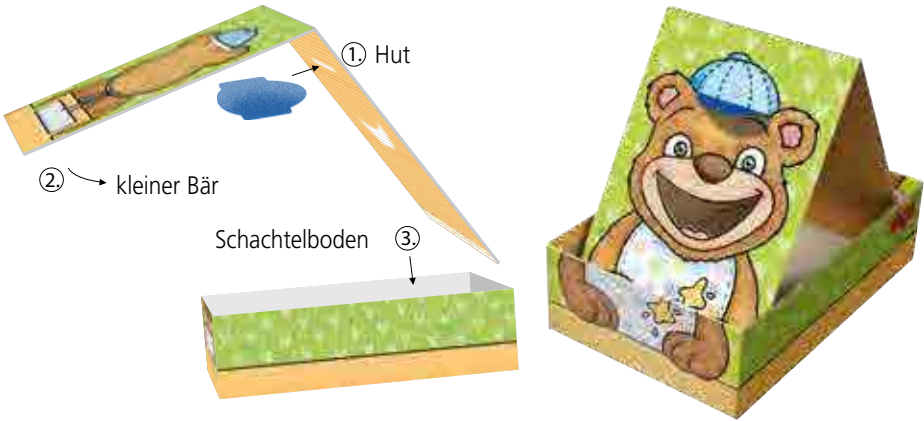
Diese Anleitung bietet Ihnen viele Tipps und Anregungen, wie Sie das Spielmaterial gemeinsam mit Ihrem Kind entdecken und für verschiedene Spiele einsetzen können. Dabei werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Feinmotorik, Konzentration, Einfühlungsvermögen und Sprache. Vor allem macht das Spielen aber eines: viel Spaß! Lernen geht also nebenbei und fast von allein.

Wir wünschen Ihnen und Ihrem Kind viel Spaß beim Spielen!

Ihre Erfinder für Kinder



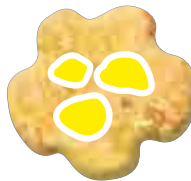
Aufbau des kleinen Bären:



Die Breicleckse für den kleinen Bären:



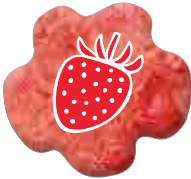
Reis



Kartoffeln



Karotten



Erdbeeren



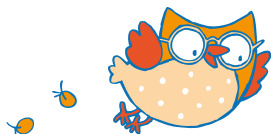
Spinat



Heidelbeeren

Freies Spielen

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Stellen Sie den aufgebauten Bären auf und spielen Sie mit! Lassen Sie Ihr Kind das Füttern ausprobieren. Das ist am Anfang vielleicht nicht so einfach, aber mit etwas Übung hat Ihr Kind bestimmt schnell heraus, wie es den Löffel mit einem Breiclecks zum Mund des kleinen Bären führen muss. Sprechen Sie auch über die Abbildungen auf den Breiclecksen. Dazu können Sie auch Fragen stellen. Beispiele sind: *Ist du gerne Heidelbeeren? Schmecken Karotten gut?* usw. Sprechen Sie auch darüber, wie der kleine Bär heißen könnte.



Bei Kindern, die etwas älter sind und das Spielmaterial schon besser kennen, können Sie sich beim freien Spiel auch über weiteres Essen oder Lieblingsgerichte unterhalten. Beispiele sind: *Was isst du besonders gerne? Isst du gerne Nudeln mit Soße? Was schmeckt dir gar nicht? Kennst du etwas, das sauer schmeckt?* usw.

Spiel 1: Knurrr, der kleine Bär hat großen Hunger

Ein kooperatives Geschicklichkeitsspiel für Kinder ab 2 Jahren.

Bevor es losgeht

Bauen Sie den kleinen Bären auf und stellen Sie ihn in die Mitte. Legen Sie die Breicleckse mit den Heidelbeeren, dem Spinat, den Karotten und den Erdbeeren auf den Teller. Die anderen Breicleckse werden nicht benötigt. Der Löffel kommt neben den Teller. Zeigen Sie, wie man würfelt.

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt Spinat gegessen hat, darf beginnen und würfelt.

Fragen Sie das Kind: *Was zeigt der Würfel?*



• Heidelbeere/Spinat/Karotte/Erdbeere?

Das Kind sagt, wie das Essen heißt. Hat es das Richtige gesagt, bekommt es ein dickes Lob. Helfen Sie, wenn das Kind nicht weiß, wie es heißt.

Dann sucht es sich den passenden Breiclecks aus und legt ihn auf den Löffel. Nun darf der Bär gefüttert werden. Fällt der Breiclecks beim Füttern vom Löffel, kommt er auf den Tisch vor den kleinen Bären. Sind schon beide Breicleckse mit diesem Symbol weg, gibt das Kind den Würfel einfach weiter.





- **Den hungrigen kleinen Bären mit seinem großen Mund?**

Super! Alle freuen sich gemeinsam für das Kind, das sich jetzt einen beliebigen Breicleck vom Teller aussuchen und diesen dem kleinen Bären füttern darf.



- **Den kleinen Bären mit dem Kleckerlätzchen?**

Oh, da hat der Bär aber ganz schön gekleckert! Das Kind nimmt einen beliebigen Breicleck vom Teller und legt ihn auf den Tisch vor den kleinen Bären.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Ende des Spiels

Wenn der Teller leer ist, endet das Spiel. Nun werden die Breicleckse vom Tisch genommen und gestapelt. Daneben kommt der Stapel mit den gefütterten Breiclecksen. Ist dieser Stapel höher, haben die Kinder gemeinsam gewonnen und machen einen lustigen Barentanz durch das Zimmer.

Sich gemeinsam freuen, macht emotional stark und sorgt für gute Laune! Es bestärkt Kinder in ihrem Tun und fördert den Zusammenhalt in der Familie oder in der Gruppe, in der gespielt wird.



Spiel 2: Mampf, der kleine Bär hat Kohldampf

Ein lustiges Fütter-Memo-Spiel für Kinder ab 2 Jahren.

Bevor es losgeht

Bauen Sie den kleinen Bären auf und stellen Sie ihn in die Mitte. Die zwölf Breicleckse werden verdeckt gemischt und im Raster ausgelegt. Der Löffel wird bereit gelegt, Teller und Würfel werden nicht benötigt.

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt Karotten gegessen hat, darf beginnen und deckt zwei Breicleckse auf.



Fragen Sie das Kind: *Was ist auf den Breiklecksen zu sehen?*

Das Kind sagt, wie das Essen heißt. Hat es das Richtige gesagt, bekommt es ein dickes Lob. Helfen Sie, wenn das Kind nicht weiß, wie es heißt. Dann vergleicht das Kind die Abbildungen auf den Breiklecksen.

Fragen Sie das Kind: *Ist das Gleiche abgebildet?*

- **Ja!**

Prima! Das Kind legt einen Breiklecks auf den Löffel und füttert damit den kleinen Bären. Den anderen Breiklecks darf es als Belohnung vor sich ablegen.

- **Nein!**

Schade! Die Breikleckse werden wieder verdeckt.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und deckt zwei Breikleckse auf.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Breikleckse verteilt sind. Jedes Kind stapelt seine Breikleckse aufeinander. Gewinner ist das Kind mit dem höchsten Stapel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Gewinnen und verlieren ... beides gehört zum Spielen dazu! Wer gewinnt, ist stolz wie ein Schneekönig. Wer aber verliert, ist traurig, enttäuscht und manchmal sogar wütend. Gehen Sie in jeder Situation auf Ihr Kind ein, freuen Sie sich mit ihm oder trösten Sie. Kinder, die eben verloren haben, brauchen die Bestätigung und das Wissen, dass es für sie schon im nächsten Spiel eine neue Chance gibt. So werden sie emotional stark für die Hochs und Tiefs im Leben.

Spiel 3: Ratet mal: Was ist mein Li-La-Lieblingsessen?

Ein witziges Spiel zum Training von Sprache und Wortschatz für Kinder ab 3 Jahren.

Bevor es losgeht

Legen Sie die Breikleckse auf den Teller und stellen Sie ihn in die Mitte. Der kleine Bär, der Löffel und der Würfel werden nicht benötigt.



Jetzt geht's los

Die Kinder spielen im Uhrzeigersinn. Das Kind, das zuletzt Reis gegessen hat, beginnt. Es denkt an eines seiner Lieblingsessen, zum Beispiel Schokopudding.

Dann fragt das Kind die anderen Kinder: *Ratet mal: Was ist mein Li-La-Lieblingsessen?*

Die anderen Kinder stellen nun reihum Fragen, die nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden. Beispiele: *Ist es grün? Schmeckt es süß? Ist es eine Gemüsesorte?*

Immer wenn die Antwort „Ja“ lautet, darf das fragende Kind einen Tipp abgeben.

War der Tipp richtig?

- **Ja!**

Super! Das fragende Kind hat richtig getippt und erhält einen Breiklecks vom Teller als Belohnung.

- **Nein!**

Leider nicht richtig geraten! Das nächste Kind stellt eine Frage.

Wurde das Lieblingsessen erraten, ist das nächste Kind an der Reihe.

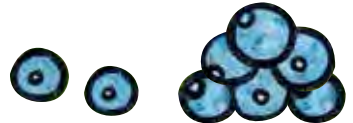
Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn sich jedes Kind zweimal ein Essen ausgedacht hat. Nun legen alle Kinder ihre gesammelten Breikleckse nebeneinander in Reihen aus. Das Kind mit der längsten Reihe gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Spielen Sie beim Mittag- oder Abendessen Essensdetektiv!
Das Kind sieht sich das Essen auf seinem Teller an. Sprechen sie darüber, welche Zutaten in dem Gericht enthalten sind.
Dann schließt das Kind die Augen und öffnet den Mund.
Füttern Sie Ihrem Kind ein Stückchen.
Fragen Sie dann: *Was isst du gerade?*
Schwieriger wird es, wenn das Kind zwei unterschiedliche Stückchen gleichzeitig gefüttert bekommt, also zwei Zutaten erschmecken soll, zum Beispiel ein Stück Kartoffel und eine Bohne.



Verwendung des Titels „Bärenhunger“ mit freundlicher Genehmigung des Ateliers Rohner + Wolf, Basel.



My Very First Games

Hungry as a Bear

Various games for 1 - 3 players age 2+ which use a spoon to feed the bear.

Author: Eljan Reeden
Illustrations: Jennifer Baule-Prinz
Length of the game: approx. 5 minutes

Contents

1 Bear pop-up with hat, 12 food servings (in 6 colors),
1 plate, 1 spoon, 1 die, set of game instructions

Dear Parents,

Congratulations for purchasing a product from the series *My Very First Games*. Your investment in this game is a smart decision, as it will offer your child many possibilities to learn through playing.

These instructions offer many hints and suggestions about how to explore the game material with your child and how to use them in different games. In this way, your child's skills and abilities are fostered: motor skills, concentration, ability to empathize and language skills. Above all, however, playing these games is simply fun! So learning happens while they play, almost without effort.

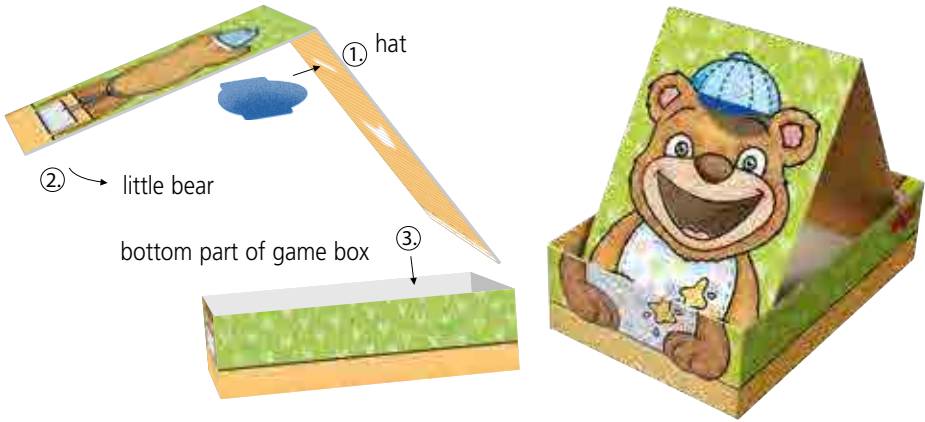
Lots of fun playing!

Your inventors of inquisitive playthings!



setting up the little bear:

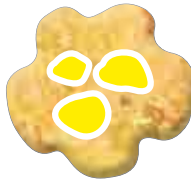
ENGLISH



The food servings for little bear:



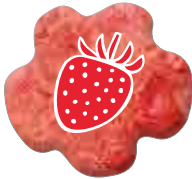
rice



potatoes



carrots



strawberries



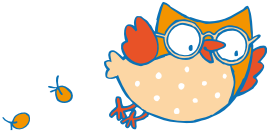
spinach



blueberries

Free Play

In free play your child will handle the game material. Place the set-up bear in front of you and then play with your child! Ask your child to feed the bear; this may not be so easy at the beginning but with some practice your child will quickly figure out how to move the spoon with the food towards the little bear's mouth. Also talk about the pictures on the food servings. You can ask questions: For example: *Do you like blueberries? Do carrots taste good?* etc. Also talk about a name you could give the bear from your family.



If the children are a little older and already know the game material, you can also talk in free play about other types of food or favorite dishes. For example: *What is your favorite food? Do you like pasta with sauce? Is there something you really don't like eating? Can you think of something that tastes sour?* etc.

Game#1: Rumble, rumble - Little Bear is Very Hungry

A co-operative game of skill for children age 2+.

Before Starting to Play

Set up the little bear and place him in the center. Now place the servings showing the blueberries, the spinach, the carrots and strawberries onto the plate. The other servings are not needed. Place the spoon next to the plate. Teach your child how to roll a die.

And Off You Go

The children play one by one in a clockwise direction. Whoever has eaten spinach most recently starts and rolls the die.

Ask the child: *What appears on the die?*



• Blueberry/spinach/carrot/strawberry?

The child says the name of the food. If he has named it correctly, praise him nicely.

Help your child if he does not know the name.

Then he chooses the corresponding serving and places it on the spoon. He can now feed the bear. If while feeding the serving falls off the spoon, it is placed on the table in front of little bear. If both servings with the symbol shown on the die have already been fed, the child simply passes on the die.





- **The hungry little bear with his mouth wide open?**

Great! All players are happy for the child who may choose any serving and feed it to the little bear.



- **The little bear with the messy bib?**

Oops, little bear has quite been messy! The child chooses any serving from the plate and places it on the table in front of little bear.

Then it's the turn of the next child to roll the die.

End of the Game

As soon as the plate is empty, the game ends. Take the servings off the table and put them in a stack. Next to it stack up the servings that have been fed. If this stack is higher, the children have won together and perform a fun bear dance across the room.

Cheering together emotionally empowers children and creates a good mood. It confirms them in their activity and fosters cohesion within the family or the playgroup.



Game#2: Chomp, chomp - Little Bear is Starving

A fun feeding memory game for children age 2+.

Before Starting to Play

Set up the little bear and place him in the center. Shuffle the twelve servings face down and arrange them into a grid. Get the spoon ready. The plate and die are not needed.

And Off You Go

The children play one by one in a clockwise direction. Whoever has eaten carrots most recently, starts and turns over two servings.

Ask the child: *What can you see on the servings?*

The child says the name of the food. If he has named it correctly, praise him nicely. Help your child if he does not know the name. Then the child compares the pictures on the servings.

Ask the child: *Are the pictures identical?*• **Yes!**

Great! The child places one of the servings on the spoon and feeds little bear with it. He may keep the other serving in front of him as a reward.

• **No!**

Pity! The servings are flipped back.

It's the turn of the next player to turn over a serving.

End of the Game

The game ends as soon as all the servings have been used up. Each child creates a stack with his servings. The child with the highest stack wins the game. In the case of a draw there are various winners.



Winning and losing ... are both part of playing! Whoever wins is as happy as a lark. Whoever loses is sad, disappointed, and sometimes even angry. Show interest in your child's emotions, be happy for him or comfort him. Children who just lost need to be reassured and told how the next game will bring a new opportunity. In this way they become emotionally stronger for the highs and lows of life.

Game#3: Have a guess: What is my F-F-Favorite Dish?

A witty game to train language skills and vocabulary for children age 3+.

Before Starting to Play

Place the servings on a plate and place it in the center. Little bear, the spoon and the die are not needed.



And Off You Go

The children play one by one in a clockwise direction. The child that has most recently eaten rice may start. He thinks of one of his favorite dishes, for example chocolate pudding. Then he asks the other children: *Have a guess: What is my f-f-favorite dish?*

The other children now one by one ask questions that can be answered with a "Yes" or "No".

Examples: *Is it green? Does it taste sweet? Is it a vegetable?*

If the answer is "Yes", the child who asked the question may have a guess.

Right guess?

- **Yes!**

Great. The guess of the asking child was right and as a reward he receives a serving from the plate.

- **No!**

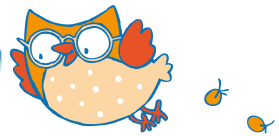
Pity. Wrong guess! The next child asks a question.

If the favorite dish has been guessed, the turn passes to the next child.

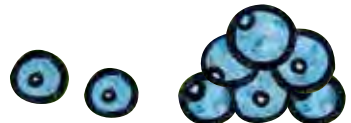
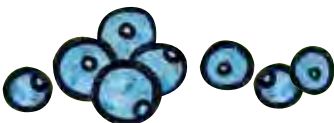
End of the Game

The game ends when each child has had two turns at thinking of a favorite food. Then the children place their collected servings next to each other in rows. The child with the longest row wins the game. In the case of a draw there are various winners.

At lunch or dinner play at food detectives! The child looks at the food on his plate. Talk about the components of the food. Then the child closes the eyes and opens his mouth. Feed your child a little bite. Then ask: *What are you eating?* This will be more difficult to answer if you feed two different bites simultaneously, that is when the child has to discover the two components, for example a piece of potato and a vegetable, by taste.



Use of the title "Hungry as a Bear" by courtesy of Atelier Rohner + Wolf, Basel.



Une cuillère pour Martin

Une collection de jeux de mémoire et d'adresse « à croquer » pour 1 à 3 ours gourmands à partir de 2 ans.

Auteur : Eljan Reeden
Illustration : Jennifer Baule-Prinz
Durée de la partie : env. 5 minutes

FRANÇAIS

Contenu du jeu

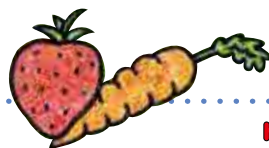
1 ours-présentoir avec chapeau, 12 plaquettes « bouillie » (de 6 couleurs différentes), 1 assiette, 1 cuillère, dé, 1 règle du jeu

Chers parents,

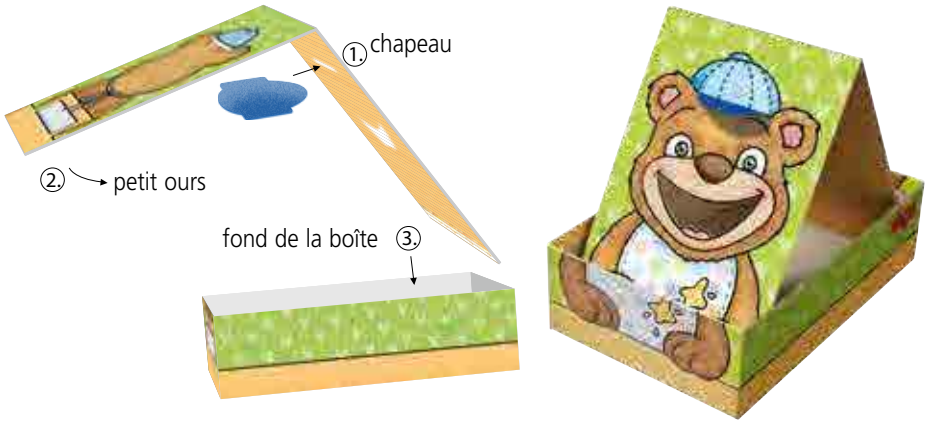
Nous vous félicitons d'avoir acheté un produit de la gamme *Mes premiers jeux*. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique. Le présent fascicule vous donne de nombreux conseils ainsi que des suggestions pour faire découvrir les accessoires du jeu à votre enfant et les utiliser pour différents jeux. Ceci permettra de stimuler différentes capacités et aptitudes de votre enfant : la motricité fine, la concentration, la capacité d'identification et le langage. 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 d'agréables moments de plaisir en jouant et découvrant cet univers !

Les créateurs pour enfants joueurs



Assemblage du petit ours :

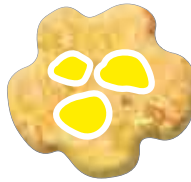


FRANÇAIS

Les plaquettes « bouillie » pour le petit ours :



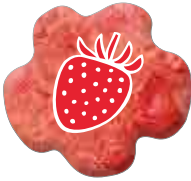
riz



pommes de terre



carottes



fraises



épinards



myrtilles

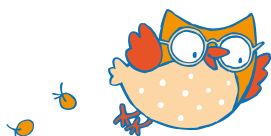
Jeu libre

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Une fois l'ours assemblé, posez-le entre vous et l'enfant et jouez avec ! Dites à votre enfant de lui donner à manger.

Cela ne sera peut-être pas facile au début, mais avec un peu d'entraînement votre enfant saura comment diriger la cuillère remplie de bouillie pour l'amener vers la bouche du petit ours. Parlez aussi des illustrations des plaquettes. Pour cela, vous pouvez poser des questions, par exemple :

Est-ce que tu as déjà mangé des myrtilles ? Est-ce que tu aimes les carottes ? etc.

Réfléchissez aussi quel autre prénom donner au petit ours.



Si vous jouez avec des enfants plus âgés qui connaissent déjà bien les accessoires du jeu, vous pourrez aussi évoquer d'autres aliments ou parler de plats préférés, par exemple : *Quel est ton plat préféré ? Manges-tu les pâtes avec de la sauce ? Qu'est-ce que tu n'aimes pas manger ? Connais-tu quelque chose qui a un goût acide ?* etc.

Jeu n° 1 : Le petit ours a très faim

Un jeu d'adresse coopératif pour enfants à partir de 2 ans.

Avant de jouer

Assemblez le petit ours et posez-le entre vous et les enfants. Posez les plaquettes « bouillie » représentant les myrtilles, les épinards, les carottes et les fraises sur l'assiette. Les autres « bouillies » ne seront pas utilisées. Posez la cuillère à côté de l'assiette. Montrez comment lancer le dé.

FRANÇAIS



Maintenant, c'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé des épinards en dernier a le droit de commencer. Il lance le dé.

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

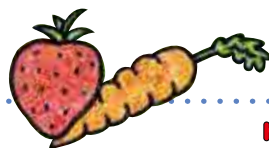


• Myrtilles/épinards/carotte/fraise ?

L'enfant dit le nom de l'aliment. S'il a donné la bonne réponse, il est vivement félicité.

Aidez l'enfant s'il ne trouve pas le nom de l'aliment.

Ensuite, il cherche la plaquette correspondante et la pose sur la cuillère. Maintenant, l'enfant donne à manger à l'ours. Si la bouillie tombe de la cuillère, elle est posée sur la table devant le petit ours. Si les deux plaquettes « bouillie » représentées avec ce symbole sont déjà distribuées, l'enfant passe le dé au joueur suivant.





- **Le petit ours affamé avec une grande bouche ?**

Super ! Tous se réjouissent pour cet enfant qui a le droit de choisir une plaquette « bouillie » et de la donner à manger à l'ours.



- **Le petit ours avec le bavoir ?**

Oh, le petit ours a bavé ! L'enfant prend n'importe quelle plaquette « bouillie » dans l'assiette et la pose sur la table devant le petit ours.

C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque l'assiette est vide. Les plaquettes « bouillie » posées sur la table devant le petit ours sont empilées. A côté, on empile les plaquettes « bouillie » mangées par l'ours. Si cette pile est plus grande, les enfants gagnent la partie tous ensemble et se réjouissent en effectuant une véritable danse d'ours.

FRANÇAIS

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



Jeu n° 2 : Miam, miam, le petit ours a une faim de loup !

Un amusant jeu de mémoire et d'adresse pour enfants à partir de 2 ans.

Avant de jouer

Assemblez le petit ours et posez-le entre vous et les enfants. Mélanger les douze plaquettes « bouillie » et disposez-les sur plusieurs rangées. Préparez la cuillère. L'assiette et le dé ne seront pas utilisés.

Maintenant, c'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé des carottes en dernier a le droit de commencer. Il retourne deux plaquettes.

Demandez à l'enfant : *Que vois-tu sur les plaquettes ?*

L'enfant dit le nom des aliments. S'il a donné la bonne réponse, il est vivement félicité. Aidez l'enfant s'il ne connaît pas le nom des aliments. L'enfant compare ensuite les illustrations des plaquettes.

Demandez à l'enfant : *Les plaquettes représentent-elles la même chose ?*• **Oui !**

Bravo ! L'enfant pose une plaquette « bouillie » sur la cuillère et la donne à manger à l'ours. Il garde l'autre devant lui en récompense.

• **Non !**

Domage ! Les plaquettes sont de nouveau retournées.

C'est au tour du joueur suivant de retourner deux plaquettes.

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les plaquettes ont été distribuées. Chaque joueur empile ses plaquettes. Le gagnant est celui qui aura la plus grande pile. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



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

Jeu n° 3 : Devinez le nom de mon plat préféré ?

Un jeu amusant pour l'apprentissage du langage et du vocabulaire, pour enfants à partir de 3 ans.

Avant de jouer

Posez les plaquettes « bouillie » sur l'assiette et mettez l'assiette entre les joueurs. Le petit ours, la cuillère et le dé ne seront pas utilisés.



Maintenant, c'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui a mangé du riz en dernier commence.

Il réfléchit pour savoir quel est son plat préféré, par ex. du gâteau au chocolat.

Ensuite, il questionne les autres enfants : *Devinez quel est mon plat préféré ?*

Ceux-ci posent chacun à leur tour une question à laquelle on ne peut répondre que par « oui » ou « non ». Exemples : *Est-ce que c'est vert ? Est-ce que ça a un goût sucré ?*

Est-ce que c'est un légume ? A chaque fois que la réponse est « oui », l'enfant qui a posé la question correspondante a le droit de faire une proposition.

La proposition était-elle bonne ?

- **Oui !**

Super ! L'enfant a bien deviné et récupère une plaquette en récompense.

- **Non !**

L'enfant a mal deviné ! C'est au tour du joueur suivant de poser une question.

Si le plat préféré a été deviné, c'est au tour du joueur suivant de faire deviner son mets préféré.

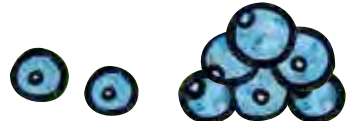
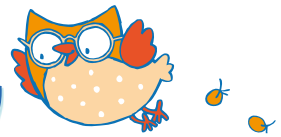
Fin de la partie

La partie se termine quand chaque enfant a joué deux fois. Chacun aligne ses plaquettes gagnées en une rangée. Celui qui aura la plus grande rangée gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Jouez au détective culinaire pendant les repas ! L'enfant regarde le plat qui est dans son assiette. Dites-lui quels sont les ingrédients qui le composent. Ensuite, l'enfant ferme les yeux et ouvre la bouche. Donnez-lui juste un petit peu à manger et demandez-lui :

Qu'est-ce que tu es en train de manger ?

Ce sera plus difficile pour l'enfant, si vous lui donnez deux morceaux différents en même temps, car il devra trouver deux ingrédients, par ex. un morceau de pomme de terre et un haricot vert.



Mijn eerste spellen

Berenhonger



Spelletjes om van te smullen voor 1 - 3 snoepberen vanaf 2 jaar.

Auteur: Eljan Reeden
Illustraties: Jennifer Baule-Prinz
Speelduur: ca. 5 minuten

Spelinhoud

1 beer met hoed om overeind te zetten, 12 hapjes puree (in 6 kleuren),
1 bord, 1 lepel, 1 dobbelsteen, spelregels

Lieve ouders

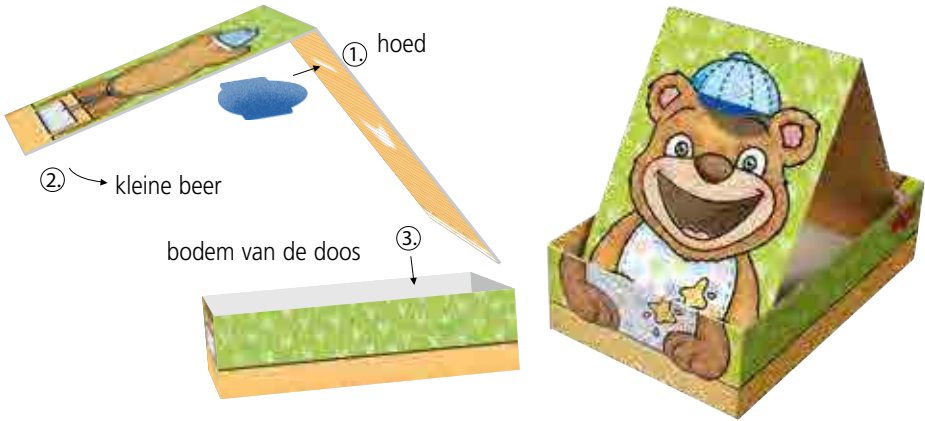
Van harte gefeliciteerd met de aankoop van dit spel uit de serie *Mijn eerste spellen*. U hebt een goede keuze gemaakt waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen. Deze handleiding geeft u veel tips en suggesties hoe u het spelmateriaal samen met uw kind kunt leren kennen en voor verschillende spellen kunt gebruiken. Hiermee worden diverse vaardigheden en vermogens bevorderd: fijne motoriek, concentratie, inlevingsvermogen en spraak. Maar bij ieder spel staat steeds één ding voorop: veel plezier! Zo wordt tijdens het spelen een heleboel haast vanzelf geleerd.

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

Uw uitvinders voor kinderen!



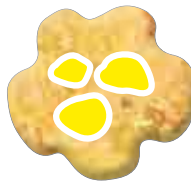
De kleine beer opbouwen:



De hapjes voor de kleine beer:



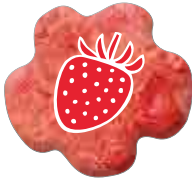
rijst



aardappels



wortels



aardbeien



spinazie



bosbessen

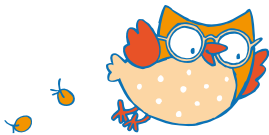
NEDERLANDS

Vrij spelen

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Zet de opgebouwde beer neer en speel mee! Laat uw kind het voeren eens uitproberen. Dat is in het begin misschien niet zo eenvoudig, maar met wat oefening komt uw kind er snel achter hoe het de lepel met het hapje puree naar de mond van de kleine beer moet brengen. Vertel ook over de afbeeldingen op de hapjes puree. Hierbij kunt u ook vragen stellen. Bijvoorbeeld:

Eet je graag bosbessen? Vind je wortels lekker? Enz.

Besprek ook samen hoe het beertje zou kunnen heten.



Met kinderen die wat ouder zijn en het spelmateriaal al kennen, kunt u tijdens het vrij spelen ook over ander eten of lievelingsgerechten spreken.
Bijvoorbeeld: *Wat vind je heel erg lekker? Eet je graag noedels met saus? Wat vind je helemaal niet lekker? Ken je iets dat zuur smaakt?* Enz.

Spel 1: Knor, de kleine beer heeft grote honger

Een coöperatief behendigheidsspel voor kinderen vanaf 2 jaar.

Voordat er wordt begonnen

Bouw de kleine beer op en zet hem in het midden. Leg de hapjes met de bosbessen, de spinazie, de wortels en de aardbeien op het bord. De andere klodders worden niet gebruikt. De lepel ligt naast het bord. Laat zien hoe met de dobbelsteen wordt goeid.

Nu gaat het beginnen

De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt. Wie het laatst spinazie heeft gegeten, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Vraag aan het kind: *Wat vertoont de dobbelsteen?*



• **Bosbes/spinazie/wortel/aardbei?**

Het kind zegt hoe het eten heet. Als hij het goed heeft gezegd, krijgt hij een flinke pluim. Help het kind als hij niet weet hoe het heet.

Daarna zoekt hij de bijpassende klodder uit en legt hem op de lepel. Nu mag de beer worden gevoerd. Als de klodder bij het voeren van de lepel valt, komt hij op tafel voor de kleine beer.

Als de beide klodders van dit symbool al weg zijn, geeft het kind de dobbelsteen gewoon door.





- **De hongerige kleine beer met zijn grote mond?**

Geweldig! Iedereen is blij voor het kind dat nu een willekeurig hapje mag uitzoeken en aan de beer voeren.



- **De kleine beer met het gevlekte slabbetje?**

O jee, de beer heeft weer flink zitten knoeien! Het kind pakt een hapje naar keuze van het bord en legt op tafel voor de kleine beer.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Einde van het spel

Als het bord leeg is, is het spel afgelopen. Nu worden de hapjes van de tafel genomen en op een stapel gelegd. Daarnaast komt de stapel met de gevoerde hapjes. Als deze stapel hoger is, hebben de kinderen gezamenlijk gewonnen en maken een vrolijk berendansje door de kamer.

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



Spel 2: Sjonge jonge, wat heeft de kleine beer een honger

Een vrolijk voer- en geheugenspel voor kinderen vanaf 2 jaar.

Voordat er wordt begonnen

Bouw de kleine beer op en zet hem in het midden. De twaalf hapjes worden omgekeerd geschud en in een vierkant neergelegd. De lepel ligt klaar; bord en dobbelsteen worden niet gebruikt.

Nu gaat het beginnen

De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt. Wie het laatst wortels heeft gegeten, mag beginnen en draait twee hapjes om.

Vraag aan het kind: *Wat is er op de hapjes te zien?*

Het kind zegt hoe het eten heet. Als het het goed heeft gezegd, krijgt het een flinke pluim. Help het kind als het niet weet hoe het heet. Daarna vergelijkt het kind de afbeeldingen op de hapjes.

Vraag aan het kind: *Staat er hetzelfde op afgebeeld?*

- **Ja!**

Geweldig! Het kind legt een hapje op de lepel en voert daarmee de kleine beer. Het andere hapje mag het als beloning voor zich neerleggen.

- **Nee!**

Helaas verkeerd geraden. De hapjes worden weer omgekeerd.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en draait twee klodders om.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle klodders verdeeld zijn. Elk kind legt zijn klodders op een stapel. Het kind met de hoogste stapel wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.



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



Spel 3: Raad eens wat mijn lie-la-lievelingseten is?

Een grappig spel om spraak en woordenschat te oefenen voor kinderen vanaf 3 jaar.

Voordat er wordt begonnen

Leg de hapjes op het bord en zet het in het midden. De kleine beer, de lepel en de dobbelsteen worden niet gebruikt.



Nu gaat het beginnen

De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt. Het kind dat het laatst rijst heeft gegeten, begint. Het denkt aan een van zijn/haar lievelingskostjes, bijvoorbeeld chocoladepudding. Daarna vraagt het kind aan de andere kinderen: *Raad eens wat mijn lie-la-lievelingseten is?* De andere kinderen stellen nu om de beurt vragen, die alleen met "ja" of "nee" worden beantwoord. Voorbeelden: *Is het groen? Smaakt het zoet? Is het een soort groente?* Steeds als het antwoord "ja" luidt, mag het kind dat de vraag heeft gesteld een keer raden.

Was het antwoord goed?

- **Ja!**

Geweldig! Het kind dat gevraagd had, heeft goed geraden krijgt als beloning een hapje van het bord.

- **Nee!**

Helaas verkeerd geraden! Het volgende kind stelt een vraag.

Als het lievelingseten is geraden, is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als elk kind twee keer een lievelingskostje heeft bedacht. Nu leggen alle kinderen ieder hun verzamelde klodders achter elkaar op een rij. Het kind met de langste rij wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

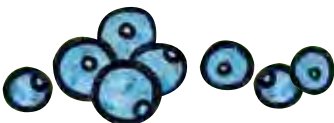
Speel tijdens het middag- of avondeten voedseldetective! Het kind bekijkt het eten dat op zijn bord ligt. Vertel het uit welke ingrediënten de maaltijd bestaat. Daarna doet het kind de ogen dicht en de mond open. Geef nu uw kind een klein hapje te eten.

Vraag het daarna: *Wat ben je nu aan het eten?*

Het wordt moeilijker als het kind twee verschillende hapjes tegelijk krijgt te eten en dus twee ingrediënten moet proeven, bijvoorbeeld een stukje aardappel en een boontje.



Gebruik van de titel "Berenhonger" met vriendelijke toestemming van het atelier Rohner + Wolf, Basel.



Mis primeros juegos

El osito hambriento



Una sabrosa colección de juegos para 1 - 3 ositos golosos a partir de los 2 años.

Autor: Eljan Reeden
Ilustraciones: Jennifer Baule-Prinz
Duración de una partida: aprox. 5 minutos

Contenido del juego

1 soporte para el osito con sombrero, 12 porciones de papilla (en 6 colores),
1 plato, 1 cuchara, 1 dado, 1 instrucciones del juego.

Queridos padres:

Les felicitamos por la compra de este juego de la serie *Mis primeros juegos*. Se han decidido ustedes por el juguete correcto y con él van a abrirle a su hijo muchas perspectivas para desarrollarse jugando. Estas instrucciones les ofrecen muchos consejos y sugerencias acerca de cómo descubrir conjuntamente con su hijo el material de juego y cómo utilizarlo en los diferentes juegos. En ellos se fomentan diferentes capacidades y habilidades de su hijo: la motricidad fina, la concentración, la empatía y el lenguaje. Pero jugando lo que uno obtiene sobre todo es ¡mucho diversión! El aprendizaje se produce, por tanto, como de pasada y casi por sí solo.

¡Les deseamos que se diviertan mucho jugando!

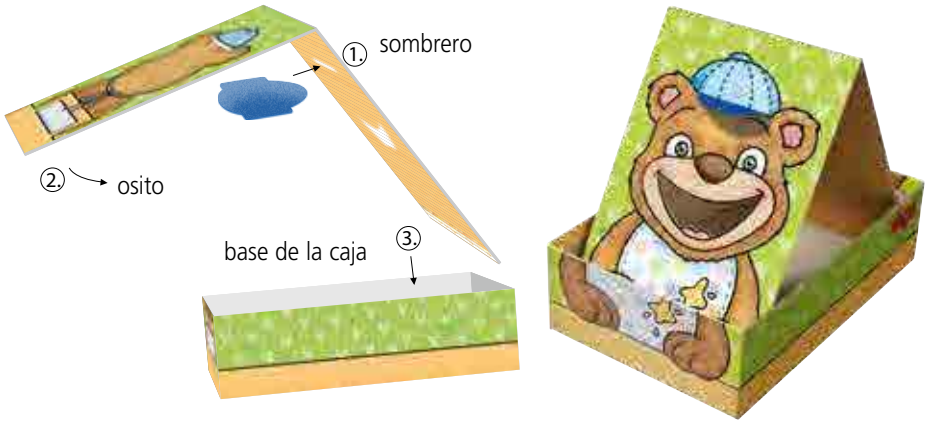
Sus inventores para niños



ESPAÑOL



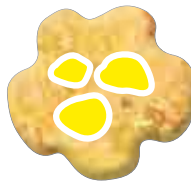
Montaje del osito:



Las porciones de papilla para el osito:



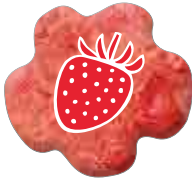
arroz



patata



zanahoria



fresa



espinacas



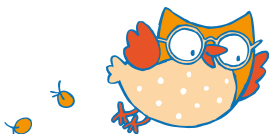
arándanos

ESPAÑOL

Juego libre

En el juego libre su hijo se entretiene con el material de juego. ¡Jueguen ustedes también! Inviten a su hijo a probar cómo se da de comer con una cuchara. Esto no resulta fácil al principio pero, con algo de práctica, su hijo descubrirá cómo tiene que llevar la cuchara con una porción de papilla a la boca del osito. Hablen también sobre las ilustraciones de las porciones de papilla. Para ello pueden formular también preguntas.

Algunos ejemplos: *¿Te gustan los arándanos?* *¿Tienen buen sabor las zanahorias?* etc. Hablen también con su hijo sobre cuál podría ser el nombre del osito.



Con niños algo más mayores y que ya conozcan bien el material de juego, pueden conversar ustedes en el juego libre también sobre otras comidas o sobre sus platos favoritos. Algunos ejemplos: *¿Cuál es la comida que más te gusta? ¿Te gusta comer pasta con salsa? ¿Qué plato no te gusta para nada? ¿Sabes de alguna comida que tenga un sabor ácido?*

Juego 1: El osito Glotón tiene muchísima hambre

Un juego cooperativo de habilidad para niños a partir de los 2 años.

Antes de comenzar

Monten el osito y colóquenlo en el centro. Pongan en el plato las porciones de papilla de arándanos, espinacas, zanahorias y fresas. No se necesitan las demás porciones de papilla. La cuchara se coloca al lado del plato. Muestran cómo se tira el dado.

Empieza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado quien más recientemente haya comido espinacas.

Pregunten al niño: ¿Qué se ve en el dado?



• ¿Arándanos / espinacas / zanahorias / fresas?

El niño dice cómo se llama ese alimento. Si lo ha dicho correctamente se le elogia por todo lo grande. Ayuden si el niño no sabe qué nombre tiene ese alimento.

A continuación buscará la correspondiente porción de papilla y la colocará en la cuchara. Ahora se le puede dar de comer al oso. Si al darle de comer se cae la porción de papilla de la cuchara, irá a parar entonces encima de la mesa delante de los ositos.

Si ya se han jugado las dos porciones de papilla del símbolo aparecido en el dado, el niño no tiene otra cosa que hacer más que entregar el dado al jugador siguiente.





- **¿Al osito hambriento con su boca grande?**

¡Estupendo! Todos se alegran a la vez por el niño que ahora elegirá una porción cualquiera de papilla y se la dará al osito para que se la coma.



- **¿Al osito hambriento con el babero?**

¡Oh, el osito se ha manchado ya mucho el babero! El niño cogerá del plato una porción cualquiera de papilla y la colocará encima de la mesa delante de los ositos.

A continuación es el turno del siguiente niño que tirará el dado.

Final del juego

La partida acaba cuando el plato queda vacío. Ahora reunimos las porciones de la mesa y las apilamos. Al lado colocamos la pila de las porciones de papilla que hemos dado de comer. Si esta pila es más alta, esto significa que los niños han ganado conjuntamente. Entonces, los niños realizan un divertido baile de ositos por toda la habitación.

¡Alegrarse junto a otras personas nos hace fuertes emocionalmente y nos procura buen humor! Refuerza a los niños en su actividad y fomenta la cohesión en la familia o en el grupo en el que se juega.



Juego 2: ¡Madre mía, cómo le suenan las tripas al osito!

Un divertido juego de memoria para dar de comer, para niños a partir de los 2 años.

ESPAÑOL

Antes de comenzar

Monten el osito y colóquenlo en el centro. Se mezclan boca abajo las doce porciones de papilla y se extienden formando una cuadrícula. Se tiene a mano la cuchara; no se necesitan ni el plato ni el dado.

Empieza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza dando la vuelta a dos porciones quien más recientemente haya comido zanahoria.

Pregunten al niño: *¿Qué se puede ver en las porciones de papilla?*

El niño dice qué comida se ve. Si lo ha dicho correctamente se le elogia por todo lo grande. Ayuden si el niño no sabe cómo se llaman los alimentos.

Entonces, el niño compara las ilustraciones de las porciones de papilla.

Pregunten al niño: *¿Está dibujado lo mismo en las dos fichas?*

- **¡Sí!**

Estupendo! El niño pone una porción de papilla en la cuchara y se la da de comer al osito. La otra porción se la coloca delante como premio.

- **¡No!**

¡Lástima! Vuelve a darse la vuelta a esas dos porciones de papilla.

Ahora es el turno del siguiente niño que dará la vuelta a dos porciones de papilla.

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan repartido todas las porciones de papilla. Cada niño apila las porciones conseguidas. El ganador es el niño con la pila más alta. En caso de empate serán varios los ganadores.



¡Ganar y perder... son las dos caras integrantes del juego! Quien gana no cabe en sí de alegría y orgullo. Sin embargo, quien pierde está triste, decepcionado y, a veces, hasta se pone furioso. Diríjense a su hijo adecuadamente según la situación; alégrese con él o consuélenele. Los niños que acaban de perder necesitan que se les confirme que tendrán una nueva oportunidad de ganar en la siguiente partida. De esta manera se fortalecerán emocionalmente para los altibajos de la vida.

Juego 3: Adivinad: ¿Cuál es mi plato fo-fi-favorito?

Un divertido juego para el entrenamiento del lenguaje y del vocabulario para niños a partir de los 3 años.

Antes de comenzar

Pongan las porciones de papilla en el plato y colóquenlo en el centro. No se necesitan ni el osito, ni la cuchara y ni el dado.



Empieza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

Comienza el niño que más recientemente haya comido arroz.

Este niño piensa en uno de sus platos favoritos, por ejemplo el pudín de chocolate.

Entonces pregunta a los demás niños: *Adivinad cuál es mi plato fo-fi-favorito.*

Ahora, los demás niños formulan preguntas por turno, que hay que responder con un "sí" o con un "no". Ejemplos: *¿Es de color verde? ¿Tiene un sabor dulce? ¿Es un tipo de verdura?*

Siempre que la respuesta sea "sí", el niño que ha formulado la pregunta puede probar suerte y decir qué plato es.

La pregunta, ¿ha sido correcto?

- ¡Sí!

Estupendo. El niño que ha formulado la pregunta ha acertado y obtiene de premio una porción de papilla del plato.

- ¡No!

Mala suerte. ¡No has acertado! El siguiente niño formula una pregunta.

Si acierta el plato favorito, será el turno entonces del siguiente niño.

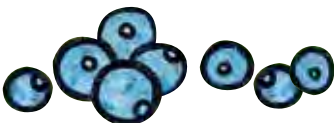
Final del juego

La partida acaba cuando cada niño haya pensado en dos platos favoritos. Ahora, todos los niños colocan las porciones de papilla conseguidas una al lado de la otra formando una hilera. Gana el niño con la hilera más larga. En caso de empate serán varios los ganadores.

¡Jueguen a detectives de comidas durante el almuerzo o la cena! El niño mira la comida que está en su plato. Háblenle de los alimentos que contiene. Entonces, el niño cerrará los ojos y abrirá la boca. Denle un pedacito de comida a su hijo. Pregunten entonces: *¿Qué tienes en la boca ahora mismo?* La cosa se complica cuando el niño recibe dos pedacitos de diferentes alimentos, es decir, cuando tiene que saborear dos componentes de su plato, por ejemplo un trocito de patata y una judía.



El taller Rohner + Wolf (Basilea) ha autorizado amablemente la utilización del título del juego.



I miei primi giochi

Orsetto affamato



Una deliziosa raccolta di giochi per 1 - 3 orsetti golosi a partire da 2 anni.

Autore: Eljan Reeden
Illustrazioni: Jennifer Baule-Prinz
Durata del gioco: ca. 5 minuti

Dotazione del gioco

1 supporto per orsetto con cappello, 12 tavolette di pappa (in 6 colori),
1 piatto, 1 cucchiaio, 1 dado, 1 libretto di istruzioni

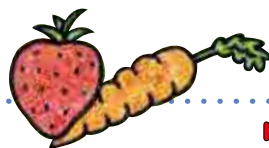
Cari genitori,

Congratulazioni per aver acquistato un prodotto della serie *"I miei primi giochi"*. Avete fatto un'ottima scelta, offrendo al vostro bambino molte possibilità di svilupparsi attraverso il gioco.

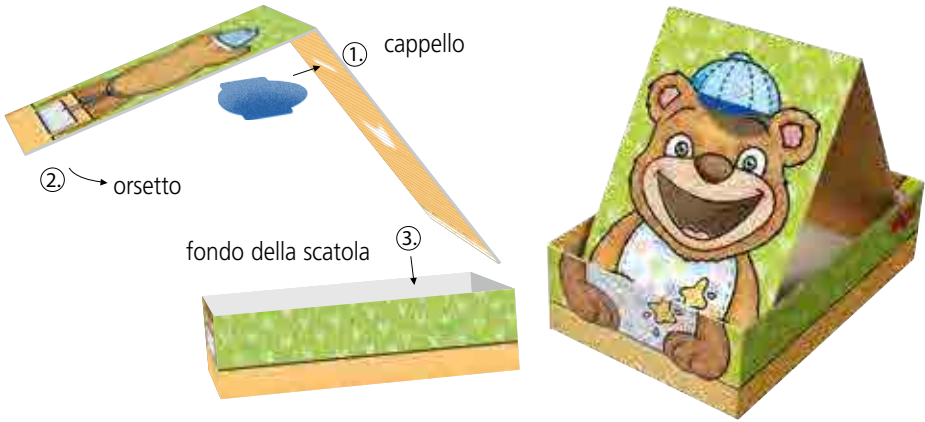
Questo opuscolo introduttivo vi offre molti consigli e stimoli, che potete mettere in pratica con il vostro bambino, sulla scoperta del materiale di gioco e sulla sua utilizzazione per giochi diversi. Durante queste attività vengono anche stimolate diverse abilità e capacità del bambino: motricità fine, concentrazione, capacità di immedesimazione e linguaggio. Ma una cosa è assicurata sempre: un sacco di divertimento! E giocando si impara.

Buon divertimento!

I vostri inventori per bambini



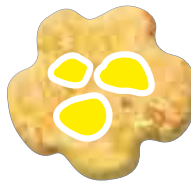
Come costruire l'orsetto:



Le tavolette di pappa per l'orsetto:



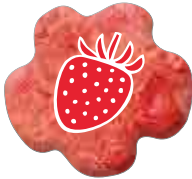
riso



patate



carote



fragole



spinaci



mirtilli

Gioco libero

Nel gioco libero il bambino si impegna a giocare con il materiale. Una volta montato l'orsetto, posizionatelo davanti al bimbo e giocate con lui. Fategli poi provare a imbroccare l'orsetto. All'inizio forse non sarà facile, ma con un po' di esercizio il bambino capirà velocemente come portare il cucchiaino con la pappa verso la bocca dell'orsetto. Parlate con lui delle illustrazioni presenti sulle tavolette di pappa. Fategli anche delle domande. Ad esempio: *Ti piacciono i mirtilli? Sono buone le carote?* Ecc. Parlate anche di quale nome potreste dare all'orsetto.



Con i bambini più grandicelli, o che conoscono già il materiale, durante il gioco libero potete discutere di altri tipi di alimenti o piatti preferiti. Ad esempio: *Che cosa ti piace mangiare? Mangi volentieri la pasta col sugo? Che cosa non ti piace? Quale cibo che conosci ha un gusto amaro?* Ecc.

Gioco 1: Gnam, gnam, l'orsetto ha tanta fame

Un gioco di abilità cooperativo per bambini a partire da 2 anni.

Prima di iniziare

Montate l'orsetto e posizionatelo in mezzo ai giocatori. Sistemate nel piatto le tavolette di pappa ai mirtilli, agli spinaci, alle carote e alle fragole. Le altre tavolette non si utilizzano. Mettete il cucchiaino vicino al piatto. Mostrate come tirare il dado.

Inizio del gioco

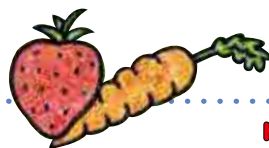
I bambini giocano in senso orario. Inizia tirando il dado il bambino che ha mangiato per ultimo degli spinaci.

Domandate al bambino: *Che cosa mostra il dado?*



• **Mirtilli/spinaci/carote/fragole?**

Poi il bambino dovrà cercare la tavoletta di pappa corrispondente, metterla sul cucchiaino e darla da mangiare all'orsetto. Se la tavoletta cade dal cucchiaino, il bambino la mette sul tavolo davanti all'orsetto. Se entrambe le tavolette con questo simbolo sono già state assegnate, il bambino passa il dado al giocatore successivo.





- **L'orsetto affamato con la sua bocca grande?**

Perfetto! Tutti fanno i complimenti al bambino, che può scegliere la tavoletta di pappa che preferisce e darla da mangiare all'orsetto.



- **L'orsetto con il bavaglino sporco?**

Ops. Il piccolo orso si è già sporcato tutto! Il bambino tavoletta di pappa qualsiasi dal piatto e la mette sul tavolo davanti all'orsetto.

Il turno passa al prossimo compagno di gioco, che tira il dado.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando il piatto è vuoto. Si raccolgono le tavolette di pappa cadute sul tavolo e si fa con esse una pila. Con le tavolette di pappa mangiate dall'orsetto si fa un'altra pila, da mettere accanto alla prima. Se la pila delle tavolette mangiate è più alta, tutti i bambini hanno vinto e possono fare una divertente danza degli orsi per la stanza.

Essere contenti insieme rende emotivamente forti e mette di buon umore! Rafforza i bambini nel loro comportamento e favorisce la coesione della famiglia o del gruppo in cui si gioca.



Gioco 2: Roar! Una fame... da orsi!

Un divertente gioco di memoria sul cibo, per bambini a partire da 2 anni.

Prima di iniziare

Montate l'orsetto e posizionate in mezzo ai giocatori. Mescolate le dodici tavolette di pappa e disponetele a griglia con il lato colorato coperto. Preparate il cucchiaio. Il piatto e il dado non sono necessari.

Inizio del gioco

I bambini giocano in senso orario. Inizia scoprendo due tavolette di pappa il bambino che ha mangiato per ultimo delle carote.

Domandate al bambino: *Che cosa vedi sulle tavolette?*

Il bambino dice come si chiama il cibo che ha scoperto. Se la risposta è corretta, fategli i complimenti. Aiutate il bambino se non sa trovare la parola giusta. Ora il bimbo deve confrontare le illustrazioni sulle tavolette.

Domandate al bambino: *Sono uguali?*

- **Si!**

Perfetto! Il bambino mette una tavoletta di pappa sul cucchiaino e la dà da mangiare all'orsetto. L'altra è il suo premio e può metterla davanti a sé.

- **No!**

Peccato! Bisogna coprire di nuovo le tavolette.

Il turno passa al prossimo compagno di gioco, che scopre a sua volta due tavolette di pappa.

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando tutte le tavolette sono state distribuite. Ogni bambino impila le sue tavolette. Vince il bambino con la pila più alta. In caso di parità, ci saranno più vincitori a pari merito.



Vincere e perdere... entrambi i momenti fanno parte del gioco! Chi vince si sente un vero campione. Chi perde è triste, deluso e talvolta davvero arrabbiato. Affrontate ogni situazione con il vostro bambino, rallegratevi insieme a lui o consolatelo. I bambini che hanno perso hanno bisogno di sapere che per loro c'è la possibilità di vincere già alla prossima partita. In questo modo diventano più forti, imparando a gestire le emozioni negli alti e bassi della vita.

Gioco 3: Indovinello dell'orso ghiottone: di quale cibo sono un golosone?

Un divertente gioco per allenare il linguaggio e il vocabolario dei bambini a partire da 3 anni.

Prima di iniziare

Sistamate le tavolette di pappa sul piatto e mettete quest'ultimo in mezzo ai giocatori. L'orsetto, il cucchiaino e il dado non sono necessari.



Inizio del gioco

bambini giocano in senso orario. Inizia il bambino che ha mangiato per ultimo del riso. Ditegli di pensare a uno dei suoi cibi preferiti, ad esempio il budino al cioccolato, e poi di chiedere agli altri bambini: *Indovinetto dell'orso ghiottone: di quale cibo sono un golosone?* I compagni di gioco fanno una domanda a turno, la cui risposta può essere solo "sì" o "no". Esempi: *È verde? Ha un gusto dolce? È un tipo di verdura?* Ogni volta che la risposta è "sì", il bambino che ha posto la domanda può provare a indovinare.

Ha indovinato?

- **Sì!**

Perfetto! Il bambino ha indovinato e vince una delle tavolette del piatto.

- **No!**

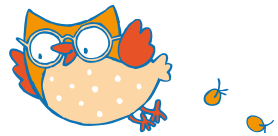
Peccato, non hai indovinato! Il prossimo bambino può fare una domanda.

Quando si indovina il cibo preferito, il turno passa al compagno di gioco successivo.

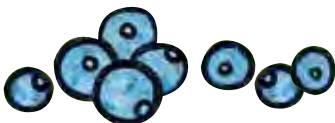
Conclusione del gioco

Il gioco termina quando ogni bambino ha scelto per due volte un cibo preferito. I partecipanti dispongono in file vicine le tavolette raccolte. Vince il bambino che ha la fila più lunga. In caso di parità, ci saranno più vincitori a pari merito.

A pranzo o a cena potete giocare al detective del cibo. Il bambino deve osservare bene il cibo nel suo piatto, mentre voi parlate degli ingredienti che lo compongono. Quindi chiedete al bimbo di chiudere gli occhi e aprire la bocca. Dategli poi da mangiare un pezzetto di cibo e chiedetegli: *Che cosa stai mangiando ora?* Riconoscere i sapori sarà più difficile se al bambino si danno due alimenti diversi contemporaneamente, come ad esempio un pezzo di patata e un fagiolo.



Utilizzo del titolo originale „Bärenhunger“ per gentile concessione dell'Atelier Rohner + Wolf, Basilea.



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.

Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

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

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página www.haba.de/Ersatzteile para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan www.haba.de/Ersatzteile, när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

Kedves Gyerekek, kedves Szülők!

A www.haba.de/Ersatzteile internetes címen egyszerű módon megérdeklődhetik, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindere voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación


Camera dei bambini

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**


We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kindergenen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!**

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

HABA®

Made in
Germany

Habermaab GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de