



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

Meine ersten Spiele



Feuerwehr



Fire! Fire! • Théo le pompier
De brandweer • Los bomberos
Vigili del fuoco

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2018

Feuerwehr

Ein kooperatives Memo-Spiel für 1 - 4 geschickte Feuerwehrleute ab 2 Jahren.

Autorin: Annemarie Wolke

Illustration: Anna-Lena Filipiak

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Spielinhalt

1 Feuerwache (Schachtelboden), 1 Spielfigur Feuerwehrmann Max, 1 Feuerlöscher, 1 Eimer, 1 Schlauch, 1 Feuerwehrauto, 8 halbrunde Wegeplättchen, 6 runde Gegenstands-Plättchen, 1 Spielanleitung

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 und für verschiedene Spielideen einsetzen können. Beim Spielen werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Gedächtnis, Zuordnen, Feinmotorik, Hand-Auge-Koordination und Sprache. Im Memo-Spiel wird Ihr Kind an das erste Spielen nach Regeln herangeführt. Dabei sollen die spielerischen Beschreibungen der Regeln Ihr Kind in die Welt der Feuerwehr entführen und ihm so helfen, die Anweisungen des Spiels besser zu verstehen und umzusetzen. Vor allem macht das Spielen aber eines: viel Spaß! Lernen geht also nebenbei und fast von allein.

Viel Vergnügen beim gemeinsamen Spielen und Entdecken wünschen

die Erfinder für Kinder



Wichtig:

Drücken Sie die vorgestanzten Teile vorsichtig aus der Platte. Entsorgen Sie die Platte unverzüglich. Es können kleine Teile entstehen.



Freies Spiel und Details entdecken

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit den Spielfiguren und dem Spielmaterial und lässt es lebendig werden. Spielen Sie mit! Erkunden Sie gemeinsam die Abbildungen in der Feuerwache und außen herum. Schauen Sie sich die Holzteile und die Gegenstands-Plättchen an und zeigen Sie Ihrem Kind, dass die gleichen Dinge auch an der Wand der Feuerwache abgebildet sind. Lassen Sie Ihr Kind die Plättchen zu den richtigen Abbildungen an die Schachtel legen und benennen Sie gemeinsam die Gegenstände.

Schauen Sie sich auch zusammen die Vorder- und Rückseiten der halbrunden Wegeplättchen an. *Was ist der Unterschied? Was brennt dort? Warum hat es wohl angefangen zu brennen?*

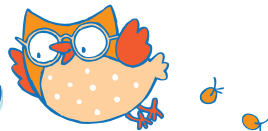
Ihr Kind steckt nun den Schlauch in die Löcher an den Schachtelseiten und in das Loch an der Feuerwehrmann-Figur. Es kann damit oder mit dem Feuerlöscher und dem Eimer nachspielen, wie ein Brand gelöscht wird. Dabei darf Ihr Kind auch Wasser-Geräusche machen. Es kann auch mit dem Feuerwehrauto auf dem Tisch herumfahren, denn das schult die Feinmotorik.

So macht sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial und den Abbildungen vertraut.

Sprechen Sie vor dem ersten Spiel gemeinsam über die Arbeit der Feuerwehr. *Was weiß Ihr Kind schon darüber? Was sind die Aufgaben der Feuerwehr? Was findet sich im Spiel wieder? Was macht die Feuerwehr noch außer Brände löschen? Hat Ihr Kind schon mal ein echtes Feuerwehrauto gesehen?* Überlegen Sie gemeinsam, wo und in welcher Situation Sie Feuerwehrleute oder ein Feuerwehrauto schon einmal gesehen haben. So fördern Sie spielerisch die Sprache, den Hörsinn und die Fantasie Ihres Kindes.

Je nach Alter entwickeln Kinder selbstständig kleine Rollenspiele und erzählen nach und nach mehr Geschichten beim Spielen mit den Figuren. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt! Also schnell den Schlauch anstöpseln und schon kann der Feuerwehrmann das nächste Feuer löschen.

Bei Kindern, die etwas älter sind und das Spielmaterial schon besser kennen, können Sie auch Fragen nach abgebildeten Details rund um die Feuerwehr stellen. Beispiele sind: Wie viele Mäuse kannst du finden? Hast du die Sonnenblume gesehen? Was macht der Feuerwehrmann dort? Wo ist die Katze? Findest du einen schlafenden Feuerwehrmann? ...



Spielidee

Achtung, Feueralarm!

Bis jetzt war es ein ruhiger Tag in der Feuerwache von Habahausen. Doch plötzlich ertönt die große Sirene in der Feuerwache. Es brennt in der Stadt! Die Feuerwehrmänner Max und Anton sind sofort einsatzbereit. Mit dem roten Feuerwehrauto machen sich die beiden schnell auf den Weg, um die Brände zu löschen. Tatütata! Mit Schlauch, Eimer und Feuerlöscher ausgerüstet, sollte das kein Problem sein.

Wer merkt sich gut, wo die Ausrüstungsgegenstände im Feuerwehrauto sind, um schnell das Feuer löschen zu können?

Bevor es losgeht

Legen Sie den Schachtelboden in die Tischmitte und nehmen Sie das gesamte Spielmaterial heraus. Legen Sie je zwei halbrunde Wegeplättchen mit der Feuerseite nach oben außen an jede Seite des Schachtelbodens. Die Reihenfolge ist dabei egal. Legen Sie das restliche Spielmaterial außerhalb der Schachtel bereit.



Jetzt geht's los

Einsatzvorbereitung:

Vor dem Einsatz müssen zunächst gemeinsam die Ausrüstungsgegenstände im Feuerwehrauto verstaut werden. Dafür werden die sechs runden Gegenstands-Plättchen und das Feuerwehrauto benötigt. Schauen Sie sich gemeinsam alle Gegenstände auf den Pappplättchen an und benennen Sie diese (Eimer, Feuerlöscher, Schlauch, Feuer). Legen Sie nacheinander die sechs Plättchen verdeckt auf die Markierungen im Feuerwehrauto, sodass die Kinder sich die Position einprägen können.

Die Plättchen können in den ersten Spielrunden auch offen hingelegt werden und die Feuerplättchen weggelassen werden. Dann geht es nur um das Zuordnen und Benennen. Wenn die Kinder die Abfolge der Spielzüge gut beherrschen, kann nach dem klassischen Memo-Prinzip gespielt werden: Die Plättchen werden nicht offen hingelegt, sondern verdeckt gemischt und auf die Markierungen im Feuerwehrauto gelegt. Dadurch steigt der Schwierigkeitsgrad, aber auch die Freude, wenn ein passendes Plättchen gefunden worden ist.



Achtung Feueralarm:

Es lodern mehrere Brände in der Stadt, die gelöscht werden müssen. Die Feuerwehrmänner Max und Anton sind mit dem großen Feuerwehrauto mit der Drehleiter angerückt.

Max springt schon aus dem Wagen und macht sich ans Werk.

Stellt Feuerwehrmann Max auf ein beliebiges Wegeplättchen neben dem Schachtelboden.

Anton bleibt im Wagen sitzen und sichert von dort die Lage.

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn.

Das Kind, das am besten eine Sirene nachmachen kann, darf beginnen.

Schau dir das Wegeplättchen an, auf dem Feuerwehrmann Max steht. Was brennt dort?

Hinter dem Wegeplättchen siehst du die Außenwand der Feuerwache.

Was ist dort abgebildet?

- **Hydrant oder Feuerwehrauto?**

- Du brauchst den Schlauch, um den Brand löschen zu können.

- **Eimer**

- Du brauchst den Eimer, um den Brand löschen zu können.

- **Feuerlöscher**

- Du brauchst den Feuerlöscher, um den Brand löschen zu können.



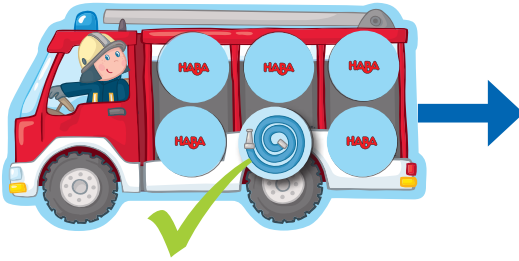
Suche den entsprechenden Gegenstand im Feuerwehrauto. Drehe dazu ein beliebiges Plättchen um.

Die Kinder dürfen sich gegenseitig helfen.

Hat das Kind das Plättchen mit dem gesuchten Gegenstand gefunden?

Ja? Prima!

- Beim Feuerlöscher und beim Eimer darfst du das entsprechende Holzteil nehmen und damit das Löschen des Brandes nachspielen.
- Beim Schlauch darfst du den Schlauch nehmen und ein Ende in das Loch am Feuerwehrmann und das andere Ende vorsichtig in das Loch im Schachtelboden stecken (am Hydranten oder Feuerwehrauto). Jetzt darfst du so tun, als ob Feuerwehrmann Max mit dem Schlauch das Feuer löscht. Wasser marsch!



Dabei können die Kinder in die Rolle eines Feuerwehrmanns schlüpfen und ihrer Fantasie freien Lauf lassen, z.B. indem sie Wasser-Geräusche nachahmen.

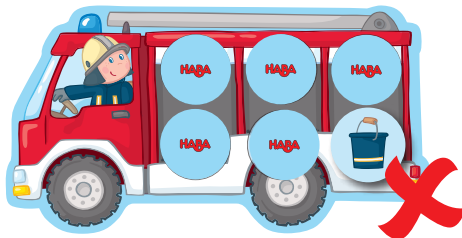


Super, das Feuer ist gelöscht! Jetzt darfst du das Wegeplättchen umdrehen. Verdecke auch das Gegenstands-Plättchen im Feuerwehrauto wieder.

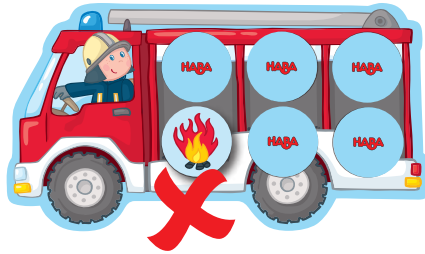


Nein? Schade!

- Du hast leider einen anderen Gegenstand aufgedeckt als den gesuchten. Verdecke das Gegenstands-Plättchen einfach wieder. Merkt euch die Position gut.



- Du hast leider ein Plättchen mit einer Flamme aufgedeckt. Nun beginnt es wieder zu brennen.



Drehe ein beliebiges Wegeplättchen mit einem gelöschten Feuer wieder auf die brennende Seite. Hier müsst ihr später nochmal hin, um das Feuer zu löschen. Gibt es noch kein Wegeplättchen mit einem gelöschten Feuer, passiert nichts. Verdecke danach das Plättchen mit der Flamme wieder. Merkt euch die Position gut, damit ihr es nicht erneut aufdeckt.

Danach ist das nächste Kind an der Reihe.

- Wurde das Feuer auf dem Wegeplättchen gelöscht, rückt das Kind mit Feuerwehrmann Max auf das nächste Wegeplättchen mit Feuer vor.
- Wurde das Feuer noch nicht gelöscht, macht sich das Kind nochmal auf die Suche nach dem gesuchten Gegenstand.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn Feuerwehrmann Max alle Brände gelöscht hat. Herzlichen Glückwunsch! Ihr seid die Feuerwehrhelden von Habahausen und habt die Stadt vor den Flammen gerettet.

Varianten

Der Schwierigkeitsgrad des Spiels kann leicht variiert werden. Es gelten jeweils die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

1. Soll das Spiel schwieriger werden, wird ein Gegenstands-Plättchen mit Feuer weggelassen. Immer wenn ein Gegenstands-Plättchen wieder verdeckt wird, wird es auf den anderen freien Platz im Feuerwehrauto gelegt. So verändern sich die Positionen der Gegenstände im Feuerwehrauto und das Memo wird schwieriger.
2. Um einen stärkeren Wettbewerbscharakter in das Spiel zu bringen, kann das Kind, das das Feuer gelöscht hat (also den richtigen Gegenstand im Feuerwehrauto gefunden hat), das Wegeplättchen als Punkt zu sich nehmen. Wer am Ende die meisten Wegeplättchen vor sich liegen hat, ist der beste Feuerwehrmann und hat das Spiel gewonnen. Bei Gleichstand gewinnen mehrere Kinder. Die Gegenstandsplättchen mit Feuer werden dann nicht benötigt und einfach weggelassen.

My Very First Games

Fire! Fire!

ENGLISH

A cooperative memory game for 1 to 4 expert fire fighters ages 2 years and older.

Author: Annemarie Wolke
Illustrations: Anna-Lena Filipiak
Game duration: approx. 10 minutes

Game contents

1 fire station (game box bottom), 1 play figure Fireman Max, 1 fire extinguisher, 1 bucket, 1 hose, 1 Fire engine, 8 semi-circular path tiles, 6 round equipment tiles, 1 set of instructions

Dear Parents,

Thank you for choosing this game from the My Very First Games series. You've made an excellent choice, providing your child an opportunity to develop important skills in a playful manner.

These instructions provide several ideas for discovering with your child the game materials, applying them to the game and its variations. While playing, your child will naturally improve several abilities, including memory, matching, fine motor skills, eye-to-hand coordination and speech.

This memory game introduces your child to beginner's games with rules. Playfully described the rules, takes your child to the exciting world of fire fighters, helping him to better understand and follow the rules of the game.

But most all, playing is loads of fun! Learning is an extra asset that happens all by itself.

We wish you wonderful moments of discovery and playtime pleasure,

Your Children's Inventors



Note:

Carefully press the tiles from the tableau. Please discard the tableau immediately, as there may be small pieces.



Discovering details with creative play

In creative play, your child discovers the game figures and material, bringing them to life. Play along! Explore together the images in the fire station and its surroundings. Look at the hose, the wooden bucket and fire extinguisher and the equipment tiles, showing your child the identical pictures on the fire station walls. Let your child place the tiles next to the matching pictures on the walls, identifying and naming each item correctly.

Take a good look together at the front and back sides of the semi-circular tiles. What is the difference? What started the fire?

Now, your child can connect the hose to the hole on the side of the game box and the hole in Fireman Max, becoming a fire fighter with the hose, bucket or fire extinguisher. It is especially enjoyable when your child makes the sounds to go along with the role, such as water rushing from the hose or the hiss of the fire extinguisher. Let your child drive around with the fire engine, sirens wailing, training his fine motor skills. Now your child is familiar with the game materials and pictures.

Before playing for the first time, talk with your child about the fire department and their work. What does your child already know? What does the fire department do? What of all that is represented in the game? Has your child ever seen a real fire engine? Discuss together where and in which situation you have already seen firefighters or a fire engine. This playfully fosters your child's speech skills and hearing, not to mention her fantasy!

Some children independently develop their own role games and gradually tell their own stories when playing with the figures. There's no limit to a child's fantasy! So, connect the hose and race off to put out the next fire!

*Children who are a bit older and are more familiar with the game materials can be asked questions about details on the pictures in and around the fire department. For example:
How many mice can you find? Did you see the sunflower?
What is the fireman doing there? Where is the cat?
Can you find a sleeping fireman? ...*



Game idea

Fire! Fire!

So far, it has been a quiet day at the fire department in Habatown. Suddenly, the big siren at the fire station roars to life. There's a fire in the city! Fire fighters Max and Anton are ready in a flash, jumping into the bright red fire engine, they race off to fight the fire. With their siren wailing and equipped with hose, bucket and fire extinguisher, they know just what to do!

Who knows where the equipment can be found in the fire engine to quickly put out the fire?

Before you begin

Place the game box bottom in the center of the playing area, removing all game materials. Place two semi-circular path tiles, fire side up, on each outer wall of the fire station. There is no particular order. Lay the rest of the game materials outside of the bottom of the game box.



Let's play!

Getting ready for a fire run:

First, all fire fighters help to load the equipment into the fire engine. They will need the six round equipment tiles and the fire engine. View the items pictured on the tiles together and name them (bucket, fire extinguisher, hose, fire). One after the other lay the six tiles on the matching circles on the fire engine to help children memorize their positions.



For the first game, the tiles can be placed face up without using the fire tiles. The focus is then on matching and naming the items. Once children are familiar with how the game works, they can play classic memory – the tiles are shuffled and laid face down in the fire engine circles. This increases the level of difficulty, but even more so the triumph when a matching tile is found!



Fire! Fire!

There are several fires blazing in the city. They must be put out! Fire fighters Max and Anton are on their way with the big fire engine equipped with an aerial ladder. Max jumps out of the fire engine and goes to work. Place Max on any one of the path tiles next to the fire station (game box bottom). Anton stays in the fire engine where he has an unobstructed view of events.

The children play in a clockwise manner.
The child who can best imitate a fire siren gets to go first.

Look at the path tile max is standing on. What is burning there?

The outer wall of the fire station can be seen behind Fireman Max. What do you see there?

- **Hydrant or fire engine?**
- *You need the hose, to put out the fire.*
- **bucket**
- *You need the bucket, to put out the fire.*
- **fire extinguisher**
- *You need the fire extinguisher, to put out the fire.*

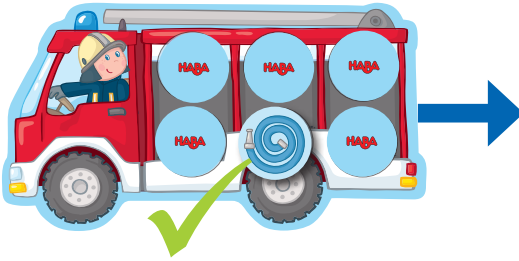


Look for the matching piece of equipment in the fire engine, by turning any one of the tiles over. The children are encouraged to help each other.

Did the child find the matching tile?

Yes? Wonderful!

- If the tile shows the fire extinguisher or bucket, you take the matching wooden figure, using it to act out fighting the fire.
- If the tile shows the hose, take the hose and place it in the hole on Fireman Max and insert the other end carefully into the hole in fire station wall (hydrant or fire engine). Now, you can be Fireman Max and put out the fire!



Children then slip into the role of fire fighter, freely acting out their fire-fighting fantasies by making water or fire sounds, for example.

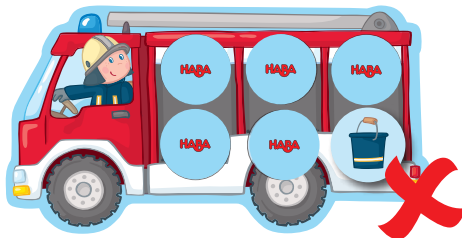


Hurray, the fire is out! Now you can turn over the path tile and turn the equipment tile on the fire engine back over, too.

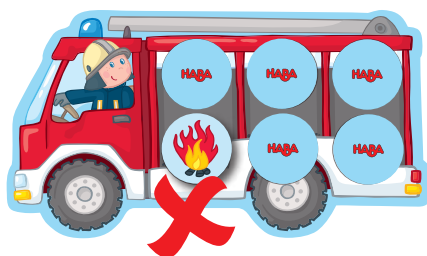


No? Too bad!

- You turned over a different equipment tile than one you were looking for. Just turn the tile face down again, but remember where it is!



- Oh no! You turned over a flaming tile! Now the fire starts burning again!



Turn a path tile you have already extinguished back onto the burning side. You will need to go there again later and put out the fire.

If there are not yet any extinguished path tiles, nothing happens.

Turn the flaming tile face down again and remember its position well, to avoid fire breaking out again.

Now, it is the next child's turn.

- If the fire on the path tile Fireman Max is standing on has been put out, the child moves Fireman Max to the next path tile with a fire.
- If the fire has not been put out, the child looks again for the matching piece of equipment.

End of the game

The game ends when Fireman Max has put out all of the fires. Congratulations! You are the fire-fighting heroes of Habatown and have saved the city from the fires!

Variations

The difficulty level can be easily adjusted. Basic game rules apply with the following changes:

1. For a more challenging game, simply take one of the flame tiles off of the fire engine. Each time a tile is turned face down again, it is laid on a different place on the fire engine, heightening the memory challenge.
2. To lend the game a competitive character, the child successfully putting out a fire (having found the matching equipment tile) gets to keep the tile as a reward. The player with the most tiles at the end of the game, has won. When there is a tie, both children win. The round fire tiles will not be needed and can be set aside.

Mes premiers jeux

Théo le pompier

Un jeu de mémoire coopératif pour 1 à 4 pompiers professionnels à partir de 2 ans.

Auteure : Annemarie Wolke

Illustration : Anna-Lena Filipiak

Durée de la partie : 10 min. env.

Contenu du jeu

1 caserne de pompiers (fond de la boîte), 1 figurine Théo le pompier, 1 extincteur, 1 seau, 1 tuyau, 1 camion de pompiers, 8 plaquettes-chemins demi-lunes, 6 plaquettes-objets rondes, 1 règle du jeu

FRANÇAIS

Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir choisi ce jeu de la série Mes premiers jeux. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant d'évoluer dans un environnement ludique en lui ouvrant de nombreuses perspectives. Dans ce livret, nous vous donnons de nombreux conseils pour faire découvrir les accessoires de jeu à votre enfant et comment les utiliser pour jouer à différentes variantes. Ce jeu stimule différentes capacités et aptitudes chez votre enfant : la mémoire, le classement, la motricité fine, la coordination main-œil et le langage. Ce jeu de mémoire permettra à votre enfant de jouer à son premier jeu à règle. Les descriptions amusantes des règles vont transporter votre enfant dans le monde fascinant des pompiers et l'aider à mieux comprendre les consignes du jeu et à les mettre en pratique. Le jeu est surtout fait pour apporter beaucoup de plaisir à jouer ! Apprendre se fait donc tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à jouer ensemble.

Les créateurs pour enfants joueurs



Important :

Appuyez doucement sur les parties prédécoupées pour les détacher de la plaque. Jetez immédiatement la plaque. Il peut rester des petites pièces.



Jeu libre et découverte des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires de jeu et leur fait prendre vie. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les illustrations de la caserne des pompiers et de l'extérieur. Regardez les pièces en bois et les plaquettes-objets et montrez à votre enfant que ces choses sont aussi représentées sur les murs de la caserne des pompiers. Laissez votre enfant placer les plaquettes sur les illustrations correspondantes sur la boîte et nommez les objets ensemble.

Regardez ensemble le recto et le verso des plaquettes-chemins demi-lunes. *Quelle est la différence ? Qu'est-ce qui brûle ? Pourquoi cela a-t-il commencé à brûler ?*

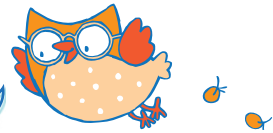
Votre enfant introduit alors le tuyau dans les trous sur les côtés de la boîte et dans le trou au niveau de la figurine du pompier. Il peut alors imiter par le jeu comment éteindre un incendie ou utiliser l'extincteur et le seau. En même temps, votre enfant peut bien entendu faire le bruit de l'eau. Il peut aussi faire rouler le camion de pompiers sur la table, cela stimule la motricité fine.

Votre enfant se familiarise ainsi avec le matériel de jeu et les illustrations.

Parlez ensemble du travail des pompiers avant de commencer à jouer. *Qu'est-ce que votre enfant sait déjà ? Quelles sont les tâches des pompiers ? Qu'est-ce qu'on retrouve dans le jeu ? Que font les pompiers à part éteindre les incendies ? Votre enfant a-t-il déjà vu un vrai camion de pompiers ? Réfléchissez ensemble, où et dans quelle situation vous avez déjà vu les pompiers ou un camion de pompiers. Vous favorisez ainsi de manière ludique le langage, l'ouïe et l'imagination de votre enfant.*

Selon leur âge, les enfants développeront des petits jeux de rôle et raconteront de plus en plus d'histoires en jouant avec les figurines. Leur imagination n'a aucune limite ! Alors, vite, branchez le tuyau et le pompier pourra éteindre le prochain incendie.

Pour les enfants qui sont un peu plus âgés et qui connaissent un peu mieux les accessoires de jeu, vous pouvez poser des questions sur les détails représentés concernant les pompiers. Par exemple : Combien de souris peux-tu trouver ? As-tu vu le tournesol ? Que fait le pompier à cet endroit ? Où se trouve le chat ? Peux-tu trouver un pompier endormi ? ...



Idée de jeu

Attention, alerte incendie !

Jusqu'à présent, c'était une journée tranquille à la caserne de Haba-Ville. Mais tout à coup la sirène retentit dans la caserne des pompiers. Il y a le feu dans la ville ! Les pompiers Théo et Antonin sont déjà prêts à intervenir. Avec leur camion rouge, les deux pompiers arrivent rapidement sur les lieux pour éteindre l'incendie. Pin-pon, pin-pon ! Equipés d'un tuyau, d'un seau et d'un extincteur, ça ne devrait pas poser de problème !

Qui se rappelle où se trouvent les équipements dans le camion de pompiers pour pouvoir éteindre le feu rapidement ?

Avant de commencer

Posez le fond de la boîte au centre de la table et retirez tous les accessoires de jeu. Placez deux plaquettes demi-lunes côté flamme vers le haut à l'extérieur de chaque côté de la boîte, dans n'importe quel ordre. Préparez le reste des accessoires de jeu à l'extérieur de la boîte. Abbildung Spielaufbau.



FRANÇAIS

C'est parti !

Préparatifs de jeu:

Avant de commencer à jouer, tous les équipements doivent être rangés ensemble dans le camion de pompiers. Pour cela, on utilise 6 plaquettes-objets rondes et le camion de pompiers. Regardez ensemble tous les objets sur les plaquettes en carton et nommez-les (seau, extincteur, tuyau, flamme). Posez successivement les six plaquettes faces cachées sur les marques dans le camion de pompiers, afin que les enfants puissent apprendre leur emplacement.

Lors des premières parties, les plaquettes peuvent aussi être posées faces visibles et les plaquettes-flammes mises de côté. Du coup, il s'agira alors de classer et nommer les objets. Lorsque les enfants maîtrisent bien la séquence des actions du jeu, on peut jouer selon le principe classique du memory : les plaquettes sont mélangées, faces cachées, puis posées sur les marques dans le camion de pompiers. Ceci augmente le degré de difficulté, mais aussi la joie lorsque l'enfant trouve une plaquette assortie.



Attention, alerte incendie !

Plusieurs incendies éclatent dans la ville, il faut les éteindre. Les pompiers Théo et Antonin sont arrivés dans leur camion avec la grande échelle. Théo saute hors du camion et se met au travail. *Pose Théo le pompier sur n'importe quelle plaquette-chemin à côté du fond de la boîte.* Antonin reste dans le camion et sécurise le périmètre.

Les enfants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.
L'enfant qui imite le mieux la sirène peut commencer.

*Regarde la plaquette-chemin sur laquelle se tient Théo. Qu'est-ce qui brûle ?
Derrière la plaquette-chemin, tu peux voir le mur extérieur de la caserne de pompiers. Qu'est-ce qui est représenté ?*

- **Une bouche d'incendie ou un camion de pompiers ?**
- Tu as besoin du tuyau pour éteindre l'incendie.
- **Un seau**
- Tu as besoin du seau pour éteindre l'incendie.
- **Un extincteur**
- Tu as besoin de l'extincteur pour éteindre l'incendie.



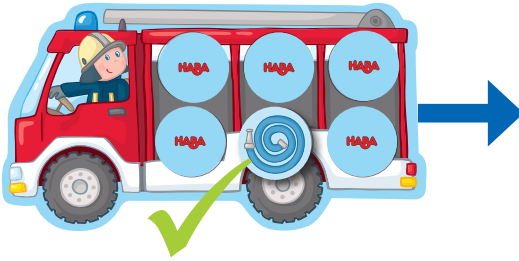
Recherche l'objet correspondant dans le camion de pompiers. Retourne n'importe quelle plaquette.

Les enfants peuvent s'entraider.

L'enfant a trouvé la plaquette avec l'objet désiré ?

Oui ? Super !

- Pour l'extincteur et le seau, tu peux prendre l'objet correspondant en bois et éteindre l'incendie.
- Pour le tuyau, tu peux prendre le tuyau . Insère-le avec précaution dans le trou prévu de la figurine pompier et à l'autre extrémité , dans le trou de la boîte au niveau de la bouche d'incendie ou du camion de pompiers. Maintenant, tu peux faire comme si Théo le pompier éteignait l'incendie avec le tuyau. Ouvrez les lances !



Les enfants peuvent se glisser dans la peau d'un pompier et donner libre cours à leur imagination, par exemple en imitant les bruits de l'eau.



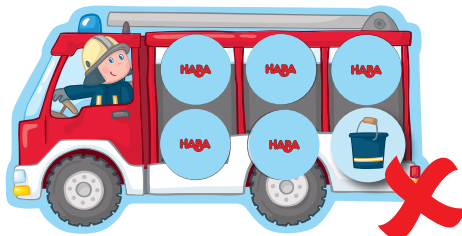
FRANÇAIS

Super, l'incendie est éteint ! Maintenant tu peux retourner la plaquette-chemin. Retourne de nouveau face cachée la plaquette-objet dans le camion de pompiers.

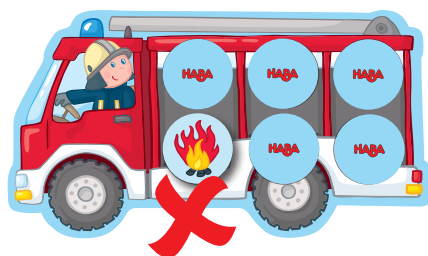


Non ? Dommage !

- Hélas, tu as découvert un autre objet que l'objet recherché. Retourne la plaquette-objet face cachée. N'oublie pas son emplacement !



- Tu as malheureusement retourné une plaquette avec une flamme. L'incendie reprend !



Retourne du côté avec la flamme n'importe quelle plaquette- chemin qui montre avec un incendie éteint. Il vous faudra revenir plus tard pour éteindre ce nouvel incendie.

S'il n'y a pas encore de plaquette-chemin avec un incendie éteint, il ne se passe rien.

Retourne ensuite la plaquette avec la flamme. N'oubliez pas son emplacement pour ne plus la retourner.

Puis c'est au tour de l'enfant suivant.

- Si l'incendie sur la plaquette- chemin a été éteint, l'enfant revient avec Théo le pompier sur la plaque suivante contenant une flamme.
- Si l'incendie n'a pas été éteint, l'enfant continue à chercher l'objet désiré.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque Théo le pompier a éteint tous les incendies. Félicitations ! Vous êtes les héros de Haba-Ville et vous avez sauvé la ville des flammes.

Variantes

Le degré de difficulté du jeu peut être facilement modifié. On applique les règles du jeu base avec les changements suivants :

1. Pour rendre le jeu plus difficile, on enlève une plaquette-objet avec une flamme pour laisser un emplacement libre dans le camion de pompiers. Chaque fois qu'on retourne une plaquette-objet, on la place sur l'emplacement libre dans le camion de pompiers. Les positions des objets dans le camion sont alors modifiées et la mémorisation est plus difficile.
2. Afin d'augmenter la compétition pendant le jeu, l'enfant qui a éteint l'incendie (donc celui qui a trouvé le bon objet dans le camion de pompiers), peut prendre la plaquette-objet comme récompense. Celui qui a le plus de plaquettes-objets devant lui à la fin de la partie est le meilleur pompier et a gagné la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants. Les plaquettes-objets avec une flamme ne sont plus nécessaires et sont écartées du jeu.

Mijn eerste spellen

De brandweer

Een coöperatief geheugenspel voor 1 - 4 handige brandweerlieden vanaf 2 jaar.

Auteur: Annemarie Wolke
Illustraties: Anna-Lena Filipiak
Speelduur: ca. 10 minuten

Spelinhoud

1 brandweerkazerne (bodem van de doos), 1 speelfiguur brandweerman Max, 1 brandblusser, 1 emmer, 1 slang, 1 brandweerauto, 8 halfronde wegplaatjes, 6 ronde voorwerpplaatjes, 1 spelhandleiding

Lieve ouders

Hartelijk dank dat u dit spel uit de reeks Mijn eerste spellen hebt gekozen. U hebt een goede keuze gemaakt, waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.

In deze handleiding vindt u talrijke tips om het spelmateriaal samen met uw kind te ontdekken en het te gebruiken voor verschillende spelideeën. Bij het spelen worden diverse vaardigheden en vermogens van uw kind bevorderd: geheugen, ordenen, fijne motoriek, oog-handcoördinatie en taal. In het geheugenspel kan uw kind eerste ervaringen opdoen in het spelen volgens regels. Daarbij dienen de speelse beschrijvingen van de regels uw kind speels mee te nemen naar de wereld van de brandweer, om het te helpen de aanwijzingen van het spel beter te begrijpen en uit te voeren. Maar bij ieder spel staat steeds één ding voorop: veel plezier! Zo wordt tijdens het spelen een heleboel haast vanzelf geleerd.

Veel plezier bij het samen spelen en opruimen, wensen u,

de uitvinders voor kinderen



Belangrijk:

Druk de gestante delen voorzichtig uit de plaat. Verwijder de plaat daarna direct om te voorkomen dat kleine deeltjes worden ingeslikt.



Vrij spelen en details ontdekken

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met de spelfiguren en het spelmateriaal bezig. Speel mee en ontdek gezamenlijk de afbeeldingen in de brandweerkazerne en aan de buitenzijde. Bekijk de houten onderdelen en de voorwerpplaatjes en laat uw kind zien dat dezelfde dingen ook op de muur van de brandweerkazerne zijn afgebeeld. Laat uw kind de plaatjes bij de juiste afbeeldingen tegen de doos leggen en benoem samen de betreffende voorwerpen.

Bekijk ook samen de voor- en achterkanten van de halfronde wegplaatjes. [Wat is het verschil? Wat brandt daar? Waardoor is deze brand mogelijk ontstaan?](#)

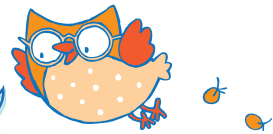
Uw kind steekt vervolgens de slang in de gaatjes van de dooszijden en in het gat aan de brandweerman. Het kan hiermee met de brandblusser of de emmer naspelen hoe een brand wordt geblust. Hierbij kan het kind uiteraard het geluid van spuitend en blussend water nadoen. Het kan ook met de brandweerauto op de tafel rondrijden, wat tevens goede training is van de fijne motoriek.

Zo raakt uw kind vertrouwd met het spelmateriaal en de afbeeldingen.

Praat voor de eerste keer spelen samen over het werk van de brandweer. Wat weet uw kind er al van? Wat zijn de taken van de brandweer? [Wat is hiervan terug te vinden in het spel? Wat doet de brandweer nog meer dan branden blussen? Heeft uw kind al wel eens een echte brandweerauto gezien?](#) Ga samen na, waar en in welke situatie u al eens brandweerlieden of een brandweerauto hebt gezien. Zo stimuleert u op speelse wijze het taalvermogen, het luisteren en de fantasie van uw kind.

Afhankelijk van de leeftijd ontwikkelen kinderen zelfstandig kleine rollenspelen en vertellen ze steeds weer verhaaltjes tijdens het spelen met de figuren. Aan de fantasie zijn geen grenzen gesteld! Dus sluit snel de slang aan, zodat de brandweerman al het eerstvolgende vuur kan blussen.

Bij iets oudere kinderen die het spelmateriaal al beter kennen, kunt u ook vragen stellen over de afgebeelde details rondom de brandweerkazerne. Voorbeelden zijn: Hoeveel muizen kun je vinden? Heb je de zonnebloem gezien? Wat doet die brandweerman daar? Waar is de kat? Kun je een slapende brandweerman vinden? ...



Speelidee

Let op, brandalarm!

Tot nu toe was het een rustige dag op de brandweerkazerne van Habastad. Maar nu gaat ineens de grote sirene af. Er is brand in de stad! De brandweermannen Max en Anton zijn klaar om te vertrekken. Met de rode brandweerauto gaan zij snel op pad om de branden te bestrijden. Tatu-tatu! Uitgerust met slang, emmer en brandblusser zou dat geen probleem mogen zijn.

Wie onthoudt er goed waar de uitrustingsvoorwerpen zich in de brandweerauto bevinden, om de brand snel onder controle te kunnen krijgen?

Voordat er wordt begonnen

Leg de doosonderzijde midden op tafel en haal al het speelmateriaal eruit. Leg aan elke zijde van de doosonderzijde twee halfronde wegplaatjes met de vuurzijde naar boven gericht. De volgorde is hierbij om het even. Leg het overige speelmateriaal buiten de doos klaar.



Nu begint het

Uitrukvoorbereiding:

Voor het uitrukken, moeten de uitrustingsvoorwerpen eerst gezamenlijk in de brandweerauto worden gestopt. Hiervoor zijn de zes ronde voorwerpplaatjes en de brandweerauto nodig. Bekijk samen alle voorwerpen op de kartonnen plaatjes en benoem deze (emmer, brandblusser, slang, vuur). Leg na elkaar de zes plaatjes omgekeerd op de markeringen van de brandweerauto, zodat de kinderen de posities in zich op kunnen nemen.

De plaatjes kunnen in de eerste speelronde ook open worden neergelegd, waarbij de vuurplaatjes worden weggelaten. Dan gaat het alleen om het toe-wijzen en benoemen. Als de kinderen tijdens het spelverloop de zetten goed beheersen, kan volgens het klassieke geheugenprincipe worden gespeeld: de plaatjes worden niet zichtbaar neergelegd, maar omgekeerd gemengd en op de markeringen van de brandweerauto gelegd. Hierdoor neemt de moeilijkheidsgraad wel toe, maar ook het plezier als er een plaatje wordt gevonden.



Let op, brandalarm!

Er zijn meerdere branden in de stad die allemaal geblust moeten worden. De brandweermannen Max en Anton zijn uitgerukt met de grote brandweerauto met de draaibare brandweeladder. Max springt al uit de wagen en gaat aan de slag. Zet brandweerman Max op een willekeurig wegplaatje naast de doosonderzijde. Anton blijft in de wagen zitten en probeert de situatie van daaruit in te schatten en te helpen.

De kinderen spelen om de beurt met de wijzers van de klok mee. Het kind dat het beste een sirene kan nadoen, mag beginnen.

*Bekijk het wegplaatje waarop brandweerman Max staat. Wat brandt daar?
Achter het wegplaatje zie je de buitenmuur van de brandweerkazerne. Wat is daar afgebeeld?*

- **Brandkraan of brandweerauto?**
- Je hebt de slang nodig om de brand te kunnen blussen.
- **Emmer**
- Je hebt de emmer nodig om de brand te kunnen blussen.
- **Brandblusser**
- Je hebt de brandblusser nodig om de brand te kunnen blussen.

NEDERLANDS

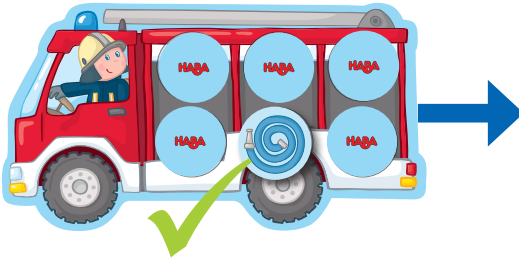


*Zoek de betreffende voorwerpen in de brandweerauto.
Draai hierbij een willekeurig plaatje om.
De kinderen mogen elkaar hierbij helpen.*

Heeft het kind het plaatje met het gezochte voorwerp gevonden?

Ja? Mooi!

- Bij de brandblusser en de emmer mag je het bijbehorende houten onderdeel pakken en daarmee het blussen van de brand naspelen.
- Bij de slang mag je de slang pakken en een uiteinde in het gat aan de brandweerman en het andere uiteinde in het gat in de doosonderzijde steken (op de brandkraan of brandweerauto). Nu mag je net doen alsof brandweerman Max het vuur blust met de slang. Zet maar aan!



Hierbij kunnen de kinderen in de huid van een brandweerman kruipen en hun fantasie de vrije loop laten, bijv. door het geluid van spuitend water na te doen.

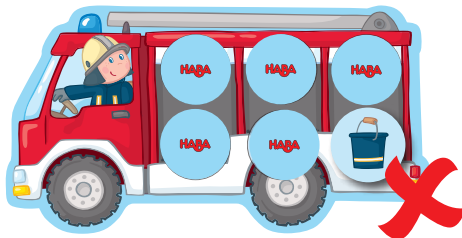


Geweldig, de brand is geblust! Nu mag je het wegplaatje omdraaien. Draai ook het voorwerpplaatje op de brandweerauto weer om.

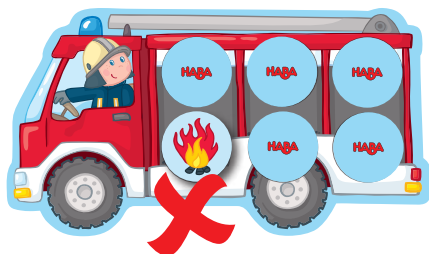


Nee? Jammer!

- Je hebt helaas een ander voorwerp dan het gezochte omgedraaid. Draai het voorwerpplaatje gewoon weer om. Maar onthoud goed waar deze ligt.



- Je hebt helaas een plaatje met een vlam omgedraaid. Nu ontstaat er weer een brand.



Draai een willekeurig wegplaatje met een gebluste brand weer om naar de vuurafbeelding. Hier moeten jullie later heen om de brand te blussen.

Als er nog geen wegplaatjes met een geblust vuur zijn, gebeurt er niets.

Draai daarna het plaatje met de vlam weer om. Onthoud de positie goed, zodat jullie het niet opnieuw per ongeluk omdraaien.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

- Als het vuur op het wegplaatje is geblust, gaat het kind met brandweerman Max naar het volgende wegplaatje met een vuur erop.
- Als het vuur nog niet geblust werd, moet het kind nogmaals op zoek naar het gezochte voorwerp.

Einde van het spel

Het spel is klaar als brandweerman Max alle branden heeft geblust. Gefeliciteerd! Jullie zijn de brandweerhelden van Habastad en hebben de stad gered van de vlammen.

Varianten

De moeilijkheidsgraad van het spel kan gemakkelijk worden verhoogd. De regels van het basisspel blijven bij de volgende wijzigingen gewoon van kracht:

1. als het spel wat moeilijker moet worden, wordt een voorwerpplaatje met vuur weggelaten. Telkens als een voorwerpplaatje weer wordt omgedraaid, wordt het op de andere vrije plek op de brandweerauto gelegd. Zo veranderen de posities van de voorwerpen op de brandweerauto voortdurend en wordt het onthouden moeilijker.
2. Om meer wedstrijd karakter in het spel te brengen, mag het kind dat het vuur heeft geblust (dus het juiste voorwerp op de brandweerauto gevonden heeft), het wegplaatje nemen en als punt tellen. Wie aan het eind van het spel de meeste wegplaatjes heeft verzameld, is de beste brandweerman en heeft gewonnen. Bij gelijke stand winnen er meerdere kinderen. De voorwerpplaatjes met vuur zijn dan niet meer nodig en kunnen gewoon weggelaten worden.

Mis primeros juegos

Los bomberos



Un cooperativo juego de memoria para 1 - 4 habilidosos bomberos a partir de los 2 años.

Autora: Annemarie Wolke
Ilustraciones: Anna-Lena Filipiak
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

Contenido del juego

1 estación de bomberos (la base de la caja), 1 figurita de juego El bombero Max, 1 extintor de incendios, 1 cubo, 1 manguera, 1 camión de bomberos, 8 fichas de camino semicirculares, 6 fichas redondas de objetos, 1 instrucciones del juego

Queridos padres,

Nos alegra que se hayan decidido por 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 sobre cómo pueden ir descubriendo con su hijo el material de juego y emplearlo. Al jugar se fomentan diferentes capacidades y habilidades de su hijo: la memoria, la clasificación, la motricidad fina, la coordinación mano-ojo y el lenguaje. En el juego de memoria, su hijo se introducirá en un primer juego de acuerdo a unas reglas. Al mismo tiempo, las juguetonas descripciones de las reglas adentrarán a su hijo al mundo del juego de rol y lo ayudarán a entender mejor y a poner en práctica las instrucciones del juego. Ahora bien, 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 jugando juntos.

Los inventores de juegos para niños.



ESPAÑOL

Importante:

Presionen con cuidado las partes troqueladas del cartón. Retiren de inmediato el cartón. Pueden formarse piezas pequeñas.



Jugar libremente y descubrir detalles

En el juego libre, su hijo se entretiene con las figuritas y con el material de juego y les hace cobrar vida. ¡Jueguen ustedes también! Exploren juntos las ilustraciones dentro y fuera de la estación de bomberos. Contemplan las piezas de madera y las fichas de los objetos y muestren a su hijo que esos mismos objetos están ilustrados en la pared de la estación de bomberos. Dejen que sea su hijo quien ponga las fichas en las ilustraciones correctas de la caja, y nombren juntos los objetos.

Contemplan también juntos las dos caras de las fichas de camino semicirculares. ¿Cuál es la diferencia? *¿Qué se está quemando allí? ¿Por qué habrá empezado a arder ese fuego?*

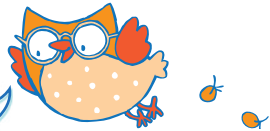
Su hijo mete ahora la manguera en los agujeros de los lados de la caja y en el agujero de la figurita del bombero. Con ella o con el extintor y el cubo puede imitar cómo se apaga un incendio. Al mismo tiempo, su hijo puede imitar el ruido del agua. También puede mover el camión de bomberos encima de la mesa, ya que esto entrena la motricidad fina.

De esta manera, su hijo se va familiarizando con el material del juego y con las ilustraciones. Antes de jugar por primera vez, hablen juntos sobre el trabajo de los bomberos. *¿Qué cosas sabe su hijo sobre los bomberos? ¿Qué misión tiene el cuerpo de bomberos? ¿Qué misiones se ven en el juego? ¿Qué hacen los bomberos además de apagar incendios? ¿Ha visto su hijo alguna vez un camión de bomberos de verdad?* Piensen juntos dónde y en qué situación han visto ustedes alguna vez a los bomberos o un camión de bomberos. De este modo, jugando, fomentan el lenguaje, el sentido del oído y la imaginación de su hijo.

Algunos niños, dependiendo de la edad, desarrollan autónomamente pequeños juegos de rol y poco a poco van contando cada vez más historias al jugar con las figuras. ¡No hay límites para la imaginación de un niño! Así que, a conectar la manguera y a correr para apagar el próximo incendio.

ESPAÑOL

A los niños que sean algo mayores y que ya conozcan el material de juego, pueden formularles ustedes preguntas acerca de los detalles que aparecen en las ilustraciones en torno a los bomberos. Algunos ejemplos: ¿Cuántos ratoncitos puedes encontrar? ¿Has visto el girasol? ¿Qué hace ahí el bombero? ¿Dónde está el gato? ¿Has visto a algún bombero durmiendo? ...



Idea de juego

¡Atención: alarma de incendio!

Hasta ahora estaba siendo un día tranquilo en la estación de bomberos de Villahaba. Pero de pronto suena la gran sirena. ¡Hay un incendio en la ciudad! Los bomberos Max y Antón están enseguida preparados para actuar. Con el camión rojo de bomberos, los dos se ponen inmediatamente en marcha para apagar los incendios. ¡Nino nino! Equipados con la manguera, el cubo y el extintor, eso no va a ser ningún problema.

¿Quién es capaz de memorizar dónde están los objetos del equipamiento del camión de bomberos para poder apagar rápidamente el fuego?

Antes de jugar

Pongan la base de la caja en el centro de la mesa y saquen de ella todo el material del juego. Coloquen dos fichas de camino semicirculares, con la cara del incendio boca arriba, en cada uno de los lados de la base de la caja. No importa el orden. Pongan a mano el material restante del juego fuera de la caja.



Vamos a jugar

Preparativos de intervención:

Antes de intervenir, primero hay que colocar en el camión de bomberos los objetos del equipamiento. Para ello se necesitan las seis fichas redondas de objetos y el camión de bomberos. Miren juntos todos los objetos en las fichas de cartón y nómbrénlas (cubo, extintor, manguera, fuego). Coloquen una a una las seis fichas boca abajo en las marcas del camión de bomberos, de modo que los niños puedan memorizar su posición.

Las fichas pueden ponerse también boca arriba en las primeras rondas del juego y suprimir las fichas de fuego. En ese caso se tratará tan sólo de clasificar y de nombrar. Si los niños ya dominan bien la sucesión de las jugadas, puede jugarse entonces según el principio del clásico juego de memoria: las fichas no se colocan boca arriba sino boca abajo y en las marcas previstas en el camión de bomberos. Con ello aumenta el grado de dificultad, pero también la alegría cuando se encuentra una ficha correcta.



Atención: Alarma de incendio

Hay varios incendios activos en la ciudad que hay que apagar enseguida. Los bomberos Max y Antón se han aproximado con el camión grande de bomberos y la escalera giratoria. Max ha saltado ya del camión y se pone manos a la obra. Coloca al bombero Max en una ficha de camino cualquiera junto a la base de la caja. Antón se queda sentado en el camión y asegura desde ahí la situación.

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj.
Comienza el niño que mejor sepa imitar el sonido de una sirena de bomberos.

Mira la ficha de camino en la que está el bombero Max. ¿Qué se está quemando ahí? Detrás de la ficha de camino ves la pared exterior de la estación de bomberos. ¿Qué hay dibujado en ella?

- **¿Una boca de incendio o el camión de bomberos?**
- Necesitas la manguera para poder apagar el incendio.
- **¿Un cubo?**
- Necesitas el cubo para poder apagar el incendio.
- **¿Un extintor?**
- Necesitas un extintor para poder apagar el incendio.



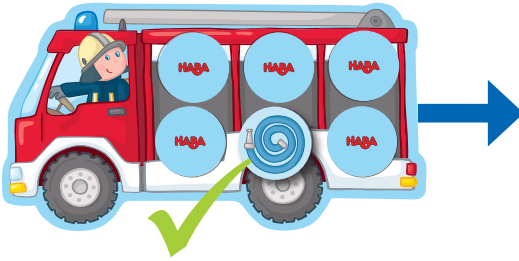
Busca el objeto correspondiente en el camión de bomberos. Para ello da la vuelta a una ficha cualquiera.

Los niños pueden ayudarse mutuamente.

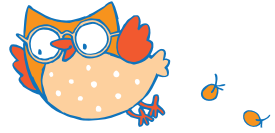
¿Ha encontrado el niño la ficha con el objeto buscado?

¿Sí? ¡Estupendo!

- Si sale el extintor o el cubo, coge la pieza de madera correspondiente y puedes imitar cómo se apaga el fuego con ellos.
- Si sale la manguera, coge la manguera y, con cuidado, mete un extremo en el agujero del bombero y el otro extremo en el agujero de la base de la caja (en la boca de incendio o en el camión de bomberos). Ahora haz como si el bombero Max estuviera apagando el fuego con la manguera. ¡Agua va!



En estas actividades, los niños pueden interpretar el rol de un bombero y dar rienda suelta a su imaginación, imitando, por ejemplo, el ruido del agua.

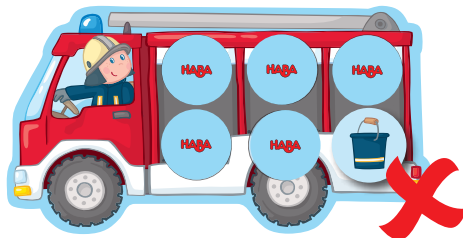


¡Bravo! ¡El incendio está apagado! Ahora dale la vuelta a la ficha de camino. Vuelve a poner también boca abajo la ficha de objeto en el camión de bomberos.

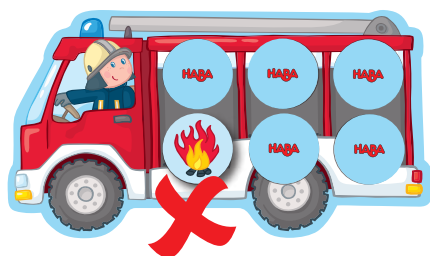


¿No? ¡Lástima!

- Has dado la vuelta a otro objeto distinto al buscado. Vuelve a dar la vuelta a la ficha de objeto. Memoriza bien la posición de esa ficha.



- Has dado la vuelta a una ficha con una llama. Ahora se reaviva un incendio.



Vuelve a girar una ficha cualquiera de camino con un fuego apagado para que se vea la cara del incendio. Aquí tenéis que volver más tarde para apagar el incendio.

Si ya no queda ninguna ficha de camino con un fuego apagado, no pasa nada.

Volved a poner boca abajo la ficha con la llama. Memorizad bien la posición para no volver a darle la vuelta.

A continuación es el turno del siguiente niño.

- Si se apagó el fuego de la ficha de camino, el niño avanza con el bombero Max a la siguiente ficha de camino con fuego.
- Si no se apagó el fuego, el niño se pondrá de nuevo a la búsqueda del objeto buscado.

Final del juego

La partida acaba cuando el bombero Max haya apagado todos los incendios. ¡Enhorabuena! Sois los bomberos héroes de Villahaba y habéis salvado de las llamas a la ciudad.

Variantes

El grado de dificultad del juego puede variarse ligeramente. Son válidas las reglas del juego básico con los siguientes cambios:

1. Si queréis que el juego sea más difícil, dejad aparte una ficha de objeto con fuego. Siempre que se ponga boca abajo una ficha de objeto, se pondrá en otro sitio libre en el camión de bomberos. De esta manera cambian las posiciones de los objetos en el camión de bomberos y el juego de memoria se complica.
2. Para imprimir un carácter competitivo más fuerte en el juego, el niño que ha apagado el fuego (es decir, que ha encontrado el objeto correcto en el camión de bomberos), puede quedarse la ficha de camino como punto de premio. Será el mejor bombero y habrá ganado la partida aquél que al final tenga el mayor número de fichas de camino. En caso de empate serán varios niños los ganadores. Las fichas de objetos con fuego no se necesitan y se dejan aparte.

I miei primi giochi

Vigili del fuoco



Un gioco cooperativo di memoria per 1 - 4 abili vigili del fuoco a partire da 2 anni.

Autrice: Annemarie Wolke
Illustrazioni: Anna Lena Filipiak
Durata del gioco: ca. 10 minuti

Contenuto

1 caserma dei vigili del fuoco (fondo della scatola), 1 figura di gioco vigile del fuoco Max, 1 estintore, 1 secchio, 1 tubo flessibile, 1 camion dei vigili del fuoco, 8 tavolette semicircolari del percorso, 6 dischetti oggetto, 1 istruzioni di gioco

Cari genitori,

siamo felici che abbiate scelto questo gioco della serie I miei primi giochi. Avete fatto un'ottima scelta, offrendo al vostro bambino molte possibilità di svilupparsi attraverso il gioco. Queste istruzioni vi offrono molti consigli su come scoprire il materiale con il vostro bambino durante il gioco e su come utilizzarlo per varie idee di gioco. Il gioco stimola diverse abilità e capacità del vostro bambino: memoria, classificazione, coordinazione occhio mano e linguaggio. Nel gioco di memoria il vostro bambino viene avviato per la prima volta al gioco secondo le regole. Le descrizioni ludiche delle regole del gioco introducono il vostro bambino nel mondo dei vigili del fuoco e lo aiutano a comprendere meglio le indicazioni del gioco e a metterle in pratica. Ma giocando una cosa è assicurata sempre: un sacco di divertimento! E giocando si impara.

Buon divertimento, giocando e scoprendo insieme

I vostri inventori per bambini



Importante:

Premere con attenzione i pezzi pre-punzonati per rimuoverli dal pannello. Eliminare subito il pannello. Attenzione: possono formarsi dei pezzi piccoli.

ITALIANO



Gioco libero e scoperta dei dettagli

Nel gioco libero il vostro bambino si diverte con le figure di gioco e con il materiale, facendogli prendere vita. Giocate anche voi! Scoprite insieme ai vostri bimbi le illustrazioni presenti nella caserma dei vigili del fuoco e all'esterno. Osservate i pezzi in legno e i dischetti oggetto, e mostrare al vostro bambino che le stesse cose sono illustrate anche sulla parete della caserma dei vigili del fuoco. Fate mettere al vostro bambino i dischetti in corrispondenza delle illustrazioni presenti sulla scatola e insieme nominate gli oggetti.

Osservate insieme anche il lato anteriore e il lato posteriore delle tavolette semicircolari del percorso. **Qual è la differenza? Che cosa sta bruciando là? Perché sta cominciando a bruciare?**

Poi il vostro bambino introduce il tubo flessibile nei fori dei lati della scatola e nel foro della figura del vigile del fuoco. In questo modo, oppure utilizzando l'estintore e il secchio, può ripetere l'azione di spegnere l'incendio. E contemporaneamente il vostro bambino potrà anche fare il rumore dell'acqua che scorre. Può anche far correre sul tavolo il camion dei vigili del fuoco: tutto ciò allena la motricità fine. Così facendo il vostro bambino prende dimestichezza con il materiale di gioco e con le illustrazioni.

Prima della prima partita parlate tra voi del lavoro dei vigili del fuoco. **Che cosa sa già il vostro bambino su questo argomento? Quali sono i compiti dei vigili del fuoco? Che cosa si ritrova nel gioco? Che cosa fanno i pompieri oltre a spegnere gli incendi? Il vostro bambino ha mai visto un vero camion dei pompieri?** Riflettete insieme su dove e in quale situazione avete già visto dei vigili del fuoco o un camion dei vigili del fuoco. Così giocando stimolate il linguaggio, l'udito e la fantasia del vostro bambino.

A seconda dell'età, i bambini sviluppano autonomamente dei piccoli giochi di ruolo e di volta in volta raccontano un numero sempre maggiore di storie mentre giocano con le figure. Senza porre limiti alla fantasia! Allora affrettiamoci a collegare il tubo flessibile, così il vigile del fuoco può spegnere il prossimo incendio.

Ai bambini più grandicelli e che conoscono già il materiale di gioco potete anche fare domande sui dettagli illustrati riguardanti i vigili del fuoco. Ad esempio: Quanti topi riesci a trovare? Hai visto il girasole? Che cosa sta facendo là il vigile del fuoco? Dov'è il gatto? Vedi un vigile del fuoco che sta dormendo? ...



Idea di gioco

Attenzione, allarme incendio!

Fino a questo momento nella caserma dei vigili del fuoco di Habalandia la giornata è stata tranquilla. Ma improvvisamente nella caserma dei vigili del fuoco risuona la grande sirena. C'è un incendio in città! I pompieri Max e Antonio sono subito pronti a intervenire. Con il camion rosso i due si mettono rapidamente in viaggio per spegnere l'incendio. Ni-no! Muniti di tubo flessibile, secchio ed estintore non dovrebbero avere problemi.

Chi riesce a ricordarsi dov'è, nel camion dei vigili del fuoco, l'attrezzatura per poter spegnere rapidamente l'incendio?

Prima di iniziare

Mettete al centro del tavolo il fondo della scatola e tirate fuori tutto il materiale di gioco. Mettete due tavolette semicircolari del percorso con il lato del fuoco rivolto verso l'alto davanti a ciascun lato del fondo della scatola. L'ordine non è importante. Tenete pronto, fuori dalla scatola, il restante materiale di gioco.



Si comincia

Preparazione all'intervento:

Prima dell'intervento tutto il necessario deve essere sistemato nel camion dei vigili del fuoco. Per questa operazione occorrono i sei dischetti oggetto e il camion dei vigili del fuoco. Osservate insieme tutti gli oggetti sui dischetti di cartone e nominateli (secchio, estintore, tubo flessibile, fuoco). Mettete uno dopo l'altro i sei dischetti coperti sugli spazi appositi del camion dei vigili del fuoco, in modo che i bambini possano memorizzarne la posizione.

Nelle prime partite i dischetti possono anche essere disposti scoperti e quelli con il fuoco lasciati da parte. A questo punto si tratta solo di classificare e di nominare il loro contenuto. Non appena i bambini avranno imparato bene la sequenza delle fasi del gioco, si potrà giocare secondo il classico principio del gioco di memoria: i dischetti non vengono disposti scoperti, ma mescolati coperti e messi sugli spazi appositi del camion dei vigili del fuoco. Così aumenta il grado di difficoltà, ma anche la soddisfazione quando si trova l'oggetto giusto.



Attenzione: allarme incendio

In città ardono numerosi incendi, che devono essere spenti. I vigili del fuoco Max e Antonio si recano sul posto con il grosso camion dei vigili del fuoco dotato di scala aerea. Max salta fuori e si mette all'opera. *Mettete il vigile del fuoco Max su una tavoletta a piacere accanto al fondo della scatola.* Antonio resta seduto a bordo del camion e da lì controlla la situazione.

I bambini giocano a turno in senso orario.

Comincia il bambino che meglio degli altri è in grado di imitare il suono della sirena.

Osserva la tavoletta del percorso su cui si trova il vigile del fuoco Max. Che cosa sta bruciando là? Dietro la tavoletta del percorso vedi la parete esterna della caserma dei vigili del fuoco. Che cosa mostra?

- **L'idrante o il camion dei vigili del fuoco?**
- Per poter spegnere l'incendio hai bisogno del tubo flessibile.
- **Il secchio**
- Per poter spegnere l'incendio hai bisogno del secchio.
- **L'estintore**
- Per poter spegnere l'incendio hai bisogno dell'estintore.

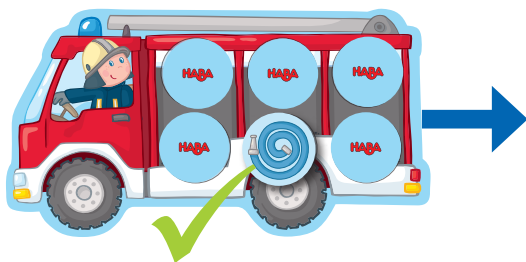


Cerca l'oggetto corrispondente nel camion dei pompieri. Per farlo gira un dischetto a piacere. I bambini possono aiutarsi a vicenda.

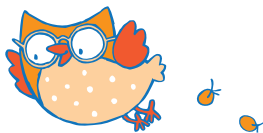
Il bambino ha trovato il dischetto con l'oggetto che cercava?

Si? Perfetto!

- Se si tratta dell'estintore e del secchio, puoi prendere il rispettivo pezzo in legno e con esso imitare l'azione di spegnere l'incendio.
- Se si tratta del tubo flessibile, puoi prenderlo, introdurre un'estremità nel foro del vigile del fuoco e inserire l'altra estremità nel foro del fondo della scatola (in corrispondenza dell'idrante o del camion). Ora puoi fare come se fossi il vigile del fuoco Max che spegne l'incendio con il tubo flessibile. Avanti con l'acqua!



Qui i bambini possono calarsi nel ruolo di un vigile del fuoco e dare libero corso alla loro fantasia, per es. imitando il rumore dell'acqua.

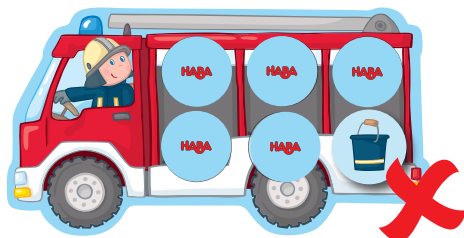


Perfetto, l'incendio è domato! Ora puoi girare la tavoletta del percorso. Ricopri il dischetto oggetto che si trova nel camion.

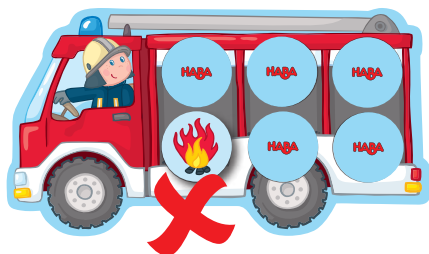


No? Peccato!

- Purtroppo hai scoperto un oggetto diverso da quello che cercavi. Copri nuovamente il dischetto oggetto. Cercate tutti di ricordarvene bene la posizione.



- Purtroppo hai scoperto un dischetto con la fiamma. Ora l'incendio ricomincia.



Gira sul lato della fiamma una tavoletta a piacere che mostra il fuoco spento. Dovrete poi passarci un'altra volta per spegnere l'incendio. Se non ci sono ancora tavolette del percorso con un incendio domato, tutto resta come prima.

Poi ricopri il dischetto con la fiamma. Cercate tutti di ricordarvene bene la posizione, per non scoprirlo un'altra volta.

Poi il turno passa al prossimo compagno di gioco.

- Se l'incendio sulla tavoletta del percorso è stato domato, il bambino prosegue con il vigile del fuoco Max verso la prossima tavoletta del percorso che mostra una fiamma.
- Se l'incendio non è ancora stato domato, il bambino va di nuovo alla ricerca dell'oggetto che deve trovare.

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando il vigile del fuoco Max ha domato tutti gli incendi. Congratulazioni! Siete gli eroici vigili del fuoco di Habalandia e avete salvato la città dalle fiamme.

Varianti

Si può variare facilmente il grado di difficoltà del gioco. Si applicano di volta in volta le regole del gioco principale con le seguenti varianti:

1. Se si vuole rendere più difficile il gioco, si lascia da parte un dischetto oggetto con il fuoco. Ogni volta che viene nuovamente coperto un dischetto oggetto, esso viene spostato sullo spazio finora libero del camion. In questo modo le posizioni degli oggetti del camion dei vigili del fuoco cambiano e il gioco di memoria diventa più difficile.
2. Per rendere il gioco più competitivo, il bambino che ha domato l'incendio (ossia che ha trovato l'oggetto giusto nel furgone dei vigili del fuoco) può prendere in premio la tavoletta del percorso. Chi alla fine ha davanti a sé il maggior numero di tavolette è il miglior vigile del fuoco e ha vinto il gioco. In caso di parità vincono più bambini a pari merito. In questo caso i dischetti oggetto con il fuoco non servono e vengono semplicemente lasciati da parte.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.



Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se a peça ainda é disponível.

Kære børn, kære forældre,

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.

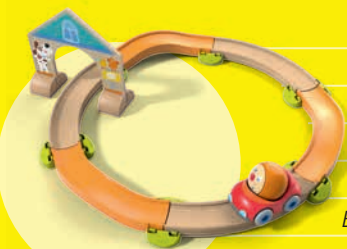


Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens 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 kinderen 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!