

HABA

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

Meine ersten Spiele



Game Collection
Collection de jeux
Spelencollectie
Colección de juegos
La Granja
Raccolta di giochi

Spiele- sammlung



Meine ersten Spiele

Spielesammlung

10 erste Spiele auf dem Bauernhof für 1 - 3 Spieler ab 2 Jahren.

Autoren: Annemarie Wolke, Christiane Hüpper, Markus Nikisch, Johannes Zirm
Illustration: Anna Karina Birkenstock
Spieldauer: ca. 5 Minuten

Spielmaterial

- 1 Spielplan (beidseitig bedruckt)
- 1 Holzfigur „Bauer Nils“
- 1 Farb-Symbolwürfel
- 8 Bausteine (1 Brücke, 1 Würfel, 2 Schrägquader, 1 Kleeblatt, 2 Dächer, 1 Scheibe)
- 15 Domino-Plättchen
- 12 runde Sonnen-Plättchen
- 12 quadratische Memo-Plättchen
- 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, genaues Schauen sowie erstes Zählen. 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



Bitte entfernen Sie vor dem ersten Spiel den Beutel der Holzteile. Drücken Sie anschließend die Plättchen vorsichtig aus den Tableaus. Beutel und Papprahmen werden für das Spiel nicht benötigt und sollen entsorgt werden.

Spielmaterial

Spielplan „Der Weg von Bauer Nils“



Spielplan „Auf der grünen Wiese“



Bausteine



12 quadratische Memo-Plättchen

Bauer Nils



Farb-Symbolwürfel



12 runde Sonnen-Plättchen



15 Domino-Plättchen

Spieleübersicht

Seite

Spiel 1: Turbulentes Tier-Lotto

5

Ein erstes Bilderlotto **ab 2 Jahren**
Lernthemen: Bilder erkennen und zuordnen

Spiel 2: Domino-Würfelei

6

Ein erstes kooperatives Farbwürfelspiel **ab 2 Jahren**
Lernthemen: Farben und Symbole erkennen und zuordnen

Spiel 3: Frühjahrsputz im Bauernhaus

7

Ein kooperatives Memospiel **ab 2 Jahren**
Lernthemen: Bilder erkennen und zuordnen

Spiel 4: Buntes Ernte-Domino

8

Ein erstes Domino **ab 2 Jahren**
Lernthemen: Farben erkennen und zuordnen

Spiel 5: Tiere auf der Weide

9

Ein erstes Memo **ab 2 Jahren**
Lernthemen: Bilder erkennen und zuordnen

Spiel 6: Entdecker auf dem Bauernhof

10

Ein erstes Schau-genau-Spiel **ab 2 Jahren**
Lernthemen: genaues Schauen; Bilder erkennen und zuordnen

Spiel 7: Ich sehe was, was du nicht siehst

11

Ein erstes Farbzunordnungs- und Benennungsspiel **ab 2,5 Jahren**
Lernthemen: genaues Schauen; Bilder, Farben und Symbole erkennen, zuordnen und benennen

Spiel 8: Das Haus von Bauer Nils

12

Ein erstes Motorikspiel **ab 2,5 Jahren**
Lernthemen: Formen, Farben und Symbole erkennen und zuordnen; Merkfähigkeit

Spiel 9: Bauernhof-Stapelei

13

Ein spannendes Stapelspiel **ab 3 Jahren**
Lernthemen: Formen, Farben und Symbole erkennen und zuordnen; Feinmotorik

Spiel 10: Wir bauen einen Stall

14

Ein kooperatives Stapelspiel **ab 3 Jahren**
Lernthemen: genaues Schauen; Formen, Farben und Symbole erkennen und zuordnen; Merkfähigkeit



Freies Spielen und Details entdecken

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Spielen Sie mit! Erkunden Sie gemeinsam die Abbildungen. Erzählen Sie Ihrem Kind, was es auf den Spielplänen sehen kann. So fördern Sie Sprache, Wortschatz und Aufmerksamkeit.



Bei Kindern, die etwas älter sind und das Spielmaterial schon kennen, können Sie auch Fragen nach Details stellen, die auf den Spielplänen zu sehen sind. Zum Beispiel: Welches Tier ist hier zu sehen? Welche Farbe ist das? Wo siehst du den Ententeich / den Apfelbaum / die gelben Blumen? Auch einfache Zählaufgaben machen Kindern viel Spaß. Zum Beispiel: Zähle die Blümchen! Wie viele Vögelchen siehst du? Zähle die grünen Äpfel!

Spiel 1: Turbulentes Tier-Lotto

Ein erstes Bilderlotto ab 2 Jahren.

Benötigtes Spielmaterial

runde Sonnen-Plättchen, quadratische Memo-Plättchen

Lernthemen

- Bilder erkennen und zuordnen

Spielvorbereitung

Sortieren Sie die Motive zu Paaren, je 3 Paare pro Mitspielendem Kind.

Überzählige Plättchen kommen zurück in die Schachtel. Nun werden die Plättchen verdeckt gemischt. Jedes Kind bekommt 3 quadratische Plättchen und legt sie aufgedeckt vor sich ab. Die runden Plättchen kommen verdeckt in die Tischmitte.

Jetzt geht's los

Das jüngste Kind beginnt. Es deckt ein rundes Plättchen auf und zeigt es allen Kindern.

Fragen Sie die Kinder: *Wer hat das passende Bild vor sich?*

Die Kinder vergleichen die gezeigte Abbildung mit denen, die vor ihnen ausliegen, auch das Kind, das gerade an der Reihe ist. Wer das passende Plättchen findet, deutet darauf. Super! Das runde Plättchen wird darauf gelegt.

Nun ist das nächste Kind an der Reihe und deckt ein rundes Plättchen auf.

Ende des Spiels

Es gewinnt das Kind, das als Erstes alle quadratischen Plättchen abgedeckt hat.



Beginnen Sie mit 3 Paaren pro Kind und steigern Sie dann langsam die Anzahl der Plättchen.

Spiel 2: Domino-Würfelei

Ein erstes kooperatives Farbwürfelspiel ab 2 Jahren.

Benötigtes Spielmaterial:

Bauer Nils, Farb-Symbolwürfel, Domino-Plättchen

Lernthemen:

- Farben und Symbole erkennen und zuordnen

Spielvorbereitung

Die Domino-Plättchen werden offen in die Tischmitte gelegt. Bauer Nils wird mit etwas Abstand aufgestellt und der Würfel bereit gelegt.

Jetzt geht's los

Das jüngste Kind beginnt und würfelt.

Sprechen Sie mit dem Kind und helfen Sie ihm mit begleitenden Worten, die richtige Spielaktion auszuführen.

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

Eine Farbe: *Du darfst ein Plättchen nehmen, das auf einer Seite die passende Farbe zeigt.*

Die Sonne: *Du darfst ein beliebiges Plättchen nehmen.*



Bauer Nils: *Jetzt bekommt Bauer Nils ein Plättchen.
Lege ein beliebiges Plättchen neben ihm ab.*



Nun ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.



Ende des Spiels

Wenn alle Plättchen verteilt sind, endet das Spiel. Die Plättchen der Kinder und die von Bauer Nils werden zu einer Strecke aneinander gelegt. Nun vergleichen alle gemeinsam: Wer hat die längere Strecke, die Kinder oder Bauer Nils?



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

Spiel 3: Frühjahrsputz im Bauernhaus

Ein kooperatives Memospiel ab 2 Jahren.

Benötigtes Spielmaterial:

Spielplan „Der Weg von Bauer Nils“, Bauer Nils, runde Sonnen- und quadratische Memo-Plättchen, Bausteine (optional)

Lernthemen:

- Bilder erkennen und zuordnen

Spielvorbereitung

Der Spielplan mit der Laufstrecke kommt in die Tischmitte. Stellen Sie Bauer Nils auf das Feld mit dem Bauernhaus (= Startfeld). Die quadratischen Memo-Plättchen und die runden Sonnen-Plättchen werden gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt. Wer möchte, baut aus den Bausteinen einen Stall für die Tiere auf der Weide.

Jetzt geht's los

Das jüngste Kind beginnt und deckt erst ein beliebiges quadratisches Plättchen, anschließend ein beliebiges rundes Plättchen auf:

Sprechen Sie mit dem Kind und helfen Sie ihm mit begleitenden Worten, die richtige Spielaktion auszuführen.

Fragen Sie das Kind: *Ist auf einem oder beiden Plättchen der Bauer abgebildet?*

- **Ja!** *Oh Schreck, Bauer Nils macht sich auf den Weg zur Weide! Gehe mit Bauer Nils ein Feld weiter.*
Anschließend soll das Kind beide Plättchen wieder umdrehen.
- **Nein!** *Super aufgepasst, schau dir jetzt die beiden Bilder an.*

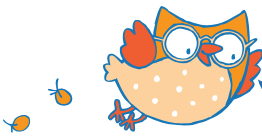
Fragen Sie das Kind: *Passen die beiden Bilder zusammen?*

- **Ja!** *Staple die beiden Plättchen offen auf der Weide.*
- **Nein!** Fordern Sie das Kind auf, sich die Motive genau anzusehen:
Merke dir die Bilder. Nun drehst du die Plättchen wieder um.

Nun ist das nächste Kind an der Reihe und deckt ein beliebiges quadratisches und rundes Plättchen auf.

Ende des Spiels

Die Kinder gewinnen das Spiel, wenn sie alle Memo-Paare finden, bevor Bauer Nils auf der Weide ankommt.



Man kann auch mit weniger Paaren spielen. Bei kleinen Kindern erst mit 4 Motiven starten, dann langsam steigern. Das Paar mit dem Bauern muss aber immer dabei sein. Das Spiel wird schwerer, wenn Bauer Nils nicht auf dem Feld mit dem Bauernhaus, sondern auf einem beliebigen Feld des Wegs näher an der Weide startet.

Spiel 4: Buntes Ernte-Domino

Ein erstes Domino ab 2 Jahren.

Benötigtes Spielmaterial:

alle Domino-Plättchen

Lernthemen:

Farben erkennen und zuordnen

Spielvorbereitung:

Die Domino-Plättchen werden verdeckt gemischt. Dann bekommt jedes Kind 3 Plättchen und legt sie offen vor sich ab. Eines der restlichen Plättchen kommt als Startplättchen aufgedeckt in die Tischmitte, die anderen werden verdeckt darum verteilt.

Jetzt geht's los:

Das jüngste Kind beginnt und schaut sich das Plättchen in der Tischmitte gut an. Sprechen Sie mit dem Kind und helfen Sie ihm mit begleitenden Worten, die richtige Spielaktion auszuführen.



Fragen Sie das Kind: *Hast du ein Plättchen mit einer Seite in dieser Farbe?*

- **Ja!** *Super! Lege das Plättchen passend an.*
So entsteht nach und nach eine lange Reihe.
- **Nein!** *Schade, aber du darfst jetzt ein Plättchen aus der Tischmitte nehmen.*

Wenn dieses an die Dominoreihe passt, darf es das Kind sofort anlegen. Sollte es nicht passen, kommt es zu den anderen offenen Plättchen des Kindes. Gibt es kein Plättchen mehr, muss auch keines genommen werden.

Anschließend schaut das nächste Kind, ob es eines seiner Plättchen anlegen kann.

Ende des Spiels

Es gewinnt das Kind, das als Erstes keine Domino-Plättchen mehr vor sich liegen hat.

Kann kein Kind mehr anlegen und es liegen auch keine verdeckten Plättchen mehr in der Mitte, ist das Spiel ebenfalls zu Ende. Wer jetzt die wenigsten Domino-Plättchen hat, gewinnt. Haben mehrere Kinder gleich wenig Plättchen, gibt es mehrere Gewinner.



Sie können den Kindern beim Spielen die Farben der Domino-Plättchen sagen. So lernen sie nach und nach, wie die Farben heißen.

Spiel 5: Tiere auf der Weide

Ein erstes Memo ab 2 Jahren.

Benötigtes Spielmaterial:

runde Sonnen-Plättchen, quadratische Memo-Plättchen

Lernthemen:

- Bilder erkennen und zuordnen

Spielvorbereitung:

Jeder Plättchen-Stapel wird gemischt und dann mit der Rückseite nach oben, getrennt nach der Form, in zwei Rastern angeordnet.

Jetzt geht's los

Das jüngste Kind beginnt und deckt erst ein beliebiges quadratisches Plättchen, anschließend ein beliebiges rundes Plättchen auf.

Sprechen Sie mit dem Kind und helfen Sie ihm mit begleitenden Worten, die richtige Spielaktion auszuführen.

Fragen Sie das Kind: *Passen die beiden Motive zusammen?*

- **Ja!** *Super, du darfst das Paar zu dir nehmen.*
- **Nein!** Fordern Sie die Kinder auf, sich die Motive genau anzusehen:
Präge dir die Bilder gut ein. Nun drehst du die Plättchen wieder um.

Nun ist das nächste Kind an der Reihe.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Paare gefunden wurden. Jedes Kind stapelt seine Plättchen. Gewinner ist das Kind mit dem höchsten Stapel.



Man kann auch mit weniger Paaren spielen. Bei kleinen Kindern erst mit 4 Motiven starten, dann langsam steigern.

Spiel 6: Entdecker auf dem Bauernhof

Ein erstes Schau-genau-Spiel ab 2 Jahren.

Benötigtes Spielmaterial:

Spielplan „Auf der grünen Wiese“, runde Sonnen-Plättchen

Lernthemen:

- genaues Schauen
- Bilder erkennen und zuordnen

Spielvorbereitung

Der Spielplan „Auf der grünen Wiese“ kommt in die Tischmitte. Die Sonnen-Plättchen werden gemischt und verdeckt um den Spielplan herum verteilt.



Jetzt geht's los

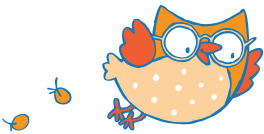
Das jüngste Kind beginnt, dreht ein Plättchen um und sieht sich das Bild an. Sagen Sie dem Kind, welches Tier dort abgebildet ist.

Fragen Sie das Kind: *Siehst du das Tier auf dem Spielplan?*

- **Ja!** Das Kind zeigt auf das Tier und bekommt das Plättchen als Belohnung. Es soll das Plättchen verdeckt vor sich ablegen.
- **Nein!** Wenn das Kind das Tier nicht findet, gibt es das Plättchen an seinen Nachbarn weiter. Dieser sucht nun nach dem Bild.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Plättchen verteilt sind. Jedes Kind stapelt seine Plättchen. Gewinner ist das Kind mit dem höchsten Stapel.



Ältere Kinder kann man natürlich fragen, welches Tier auf dem Plättchen abgebildet ist.

Spiel 7: Ich sehe was, was du nicht siehst

Ein erstes Farbzunordnungs- und Benennspiel ab 2,5 Jahren.

Benötigtes Spielmaterial:

Spielplan „Auf der grünen Wiese“, Farb-Symbolwürfel, runde Sonnen-Plättchen

Lernthemen:

- genaues Schauen
- Bilder, Farben und Symbole erkennen, zuordnen und benennen

Spielvorbereitung

Der Spielplan „Auf der grünen Wiese“ kommt in die Tischmitte. Die Sonnen-Plättchen werden gemischt und verdeckt um den Spielplan herum verteilt. Halten Sie den Würfel bereit.

Jetzt geht's los

Das jüngste Kind beginnt und würfelt.

Sprechen Sie mit dem Kind und helfen Sie ihm mit begleitenden Worten, die richtige Spielaktion auszuführen.

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

- **Eine Farbe:** *Schau dir den Spielplan genau an und zeige/sage ein Objekt mit derselben Farbe.*

Hat das Kind ein passendes Objekt gefunden, bekommt es ein Plättchen als Belohnung.

- **Bauer Nils:**

Fragen Sie die anderen Kinder: *Welche Farbe suchen wir?*

Jetzt sagen die anderen Kinder eine Farbe, zu der das Kind, das an der Reihe ist, ein passendes Objekt auf dem Spielplan suchen soll.

Hat das Kind ein passendes Objekt gefunden, bekommt es ein Plättchen als Belohnung.



- **Die Sonne:** *Super, du darfst dir ein Sonnen-Plättchen nehmen.*

**Ende des Spiels**

Das Spiel endet, wenn alle Plättchen verteilt sind. Jedes Kind stapelt seine Plättchen. Gewinner ist das Kind mit dem höchsten Stapel.

Spiel 8: Das Haus von Bauer Nils

Ein erstes Motorikspiel ab 2,5 Jahren.

Benötigtes Spielmaterial:

Bausteine, Bauer Nils, Farb-Symbolwürfel

Lernthemen:

- Formen, Farben und Symbole erkennen und zuordnen
- Merkfähigkeit

Spielvorbereitung

Die Bausteine, Bauer-Nils und der Würfel werden in die Tischmitte gelegt.

Jetzt geht's los

Das jüngste Kind beginnt und würfelt.

Sprechen Sie mit dem Kind und helfen Sie ihm mit begleitenden Worten, die richtige Spielaktion auszuführen.

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

- **Eine Farbe:** *Nimm einen Baustein in der passenden Farbe zu dir. Gibt es keinen passenden Baustein mehr, kannst du leider keinen nehmen.*
- **Die Sonne:** *Suche dir einen beliebigen Baustein aus.*
- **Bauer Nils:** *Du bekommst Bauer Nils! Hat ein anderes Kind den Bauern, muss es ihn weitergeben. Steht er bereits bei diesem Kind, bleibt er dort.*



Ende des Spiels

Wenn alle Bausteine verteilt sind, endet das Spiel. Jetzt baut jedes Kind aus seinen Bausteinen ein Haus für Bauer Nils. Wer Bauer Nils hat, stellt ihn oben auf das Haus. Das Kind mit dem höchsten Bauernhaus gewinnt das Spiel.

Etwas schwieriger wird es, wenn die Bausteine etwas im Raum verteilt liegen und die Kinder sich auf dem kurzen Weg dorthin merken müssen, welche Farbe sie gerade suchen.



Spiel 9: Bauernhof-Stackelei

Ein spannendes Stapelspiel ab 3 Jahren.

Benötigtes Spielmaterial:

Spielplan „Auf der grünen Wiese“, alle Bausteine, runde Sonnen-Plättchen

Lernthemen:

- Formen, Farben und Symbole erkennen und zuordnen
- Feinmotorik

Spielvorbereitung

Der Spielplan „Auf der grünen Wiese“ kommt in die Tischmitte. Die Sonnen-Plättchen werden gemischt und verdeckt in einem Raster neben dem Spielplan ausgelegt. Die Bausteine kommen neben den Spielplan.

Jetzt geht's los

Das jüngste Kind beginnt und dreht ein Plättchen um.

Fragen Sie das Kind: *Wo ist das Tier auf dem Spielplan zu sehen?*

Das Kind sucht das Tier, das auf dem Plättchen abgebildet ist, auf dem Spielplan. Hat es das Motiv gefunden, weiß es, welches Bauwerk es bauen soll. Das Kind sucht die passenden Bausteine heraus und baut das Bauwerk nach.

Hat das Kind es geschafft?

- **Ja!** Super! Alle freuen sich gemeinsam.
Kleiner Baumeister, du bekommst das Plättchen als Belohnung.
- **Nein!**
Lege das Plättchen verdeckt zurück. Beim nächsten Mal hast du bestimmt mehr Glück.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Plättchen verteilt sind. Die Kinder gewinnen gemeinsam.



Man kann auch einen Gewinner ermitteln: Dann stapelt am Ende jedes Kind seine Plättchen. Gewinner ist das Kind mit dem höchsten Stapel.

Spiel 10: Wir bauen einen Stall

Ein kooperatives Stapelspiel ab 3 Jahren.

Benötigtes Spielmaterial:

Spielplan „Der Weg von Bauer Nils“, Bauer Nils, Farb-Symbolwürfel, Bausteine

Lernthemen:

- genaues Schauen
- Formen, Farben und Symbole erkennen und zuordnen
- Merkfähigkeit

Spielvorbereitung

Der Spielplan „Der Weg von Bauer Nils“ kommt in die Tischmitte. Stellen Sie Bauer Nils auf das Feld mit dem Bauernhaus (= Startfeld). Die Bausteine und der Würfel kommen neben den Spielplan.

Jetzt geht's los

Das jüngste Kind beginnt und würfelt. Sprechen Sie mit dem Kind und helfen Sie ihm mit begleitenden Worten, die richtige Spielaktion auszuführen.

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

- **Eine Farbe:** *Nimm einen Baustein in der passenden Farbe und staple ihn auf der Weide / auf den Bausteinen. Gibt es keinen passenden Baustein mehr, kannst du leider auch nicht bauen.*
- **Bauer Nils:** *Oh Schreck, Bauer Nils macht sich auf den Weg zur Weide!
Gehe mit dem Bauern ein Feld weiter.*
- **Die Sonne:** *Du darfst dir einen beliebigen Baustein nehmen und bauen.*

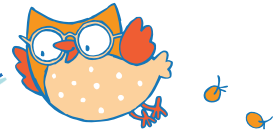


Ende des Spiels

Die Kinder gewinnen das Spiel, wenn sie einen Stall mit allen Steinen gebaut haben, bevor Bauer Nils auf der Weide ankommt.

Das Spiel wird schwerer, wenn Bauer Nils nicht auf dem Feld mit dem Bauernhaus, sondern weiter vorne auf dem Weg startet.

Sich gemeinsam freuen macht emotional stark und sorgt für gute Laune! Es bestärkt Kinder in ihrem Tun und tröstet bei einem Spiel den Verlierer, denn eine gemeinsame Jubelrunde lenkt ihn von seinem traurigen Gefühl ab. Sich gemeinsam zu freuen, fördert den Zusammenhalt in der Familie oder in der Gruppe, in der gespielt wird.



Die *Meine ersten Spiele* - Spielesammlung sorgt bei Klein und Groß für jede Menge Spielspaß. Aber wussten Sie schon, dass das Spiel auch hervorragend zur Sprachförderung von Kindern geeignet ist?

Mehr dazu erfahren Sie in unserer aktuellen Sprachförderungsbrochüre. Diese enthält außerdem viele weitere wertvolle Tipps und Informationen rund um das Thema Sprachförderung.

Auf www.haba.de/sprache finden Sie die Brochüre als Online-Katalog zum Blättern.

Wir wünschen viel Spaß dabei!



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

My Very First Games

Games Collection

ENGLISH

Ten entry-level farm-themed games for 1 - 3 players aged 2 and older

Authors: Annemarie Wolke, Christiane Hüpper, Markus Nikisch, Johannes Zirm

Illustrations: Anna Karina Birkenstock

Playing time: approx. 5 minutes

Components

- 1 double sided game board
- 1 wooden figure of Farmer Nils
- 1 color/icon dice
- 8 building blocks
(1 bridge, 1 regular cube, 2 irregular-shaped blocks, 1 cloverleaf, 2 roofs, 1 disc)
- 15 domino tiles
- 12 round sun tiles
- 12 square matching tiles
- 1 set of game instructions

Dear parents,

Congratulations on purchasing this game from the *My Very First Games* series.

You have made a good choice and are opening up many perspectives that will enable your child to develop via the medium of play.

This set of instructions will provide you with various ideas and suggestions on how you and your child can familiarize yourselves with the game components and use them for different game variants. The components have been designed to help your child develop fine motor skills, powers of concentration, observational ability and basic numeric skills. But above all, these games are intended to be fun. This goes hand in hand with learning, which takes place without your child even realizing it.

We hope you and your child enjoy playing!

Your Children's Inventors for Children



Please remove the wooden components from the bag before starting the first game. Next, gently press the tiles out of the panels. The bag and the cardboard surrounds are not needed for the game and should be disposed.

Components

Board: Farmer Nils's Path



Board: On the Green Meadow



ENGLISH

Building blocks



12 square matching tiles

Farmer Nils



color/icon dice



12 round sun tiles



15 domino tiles

Game options

Page

Game 1: Unruly Animal Bingo

19

An entry-level picture bingo for children **aged 2+**

Skills: recognizing and grouping images

Game 2: Domino Dicing

20

An entry-level collaborative color dice game for children **aged 2+**

Skills: recognizing and grouping colors and icons

Game 3: Spring Cleaning in the Farmhouse

21

A collaborative matching game for children **aged 2+**

Skills: recognizing and grouping images

Game 4: Colorful Harvest Dominos

22

An entry-level domino game for children **aged 2+**

Skills: recognizing and grouping colors

Game 5: Animals on the Field

23

An entry-level matching game for children **aged 2+**

Skills: recognizing and grouping images

Game 6: Explorers on the Farm

24

An entry-level game of observation for children **aged 2+**

Skills: powers of observation, recognizing and grouping images

Game 7: I Spy (With My Little Eye)

25

An entry-level color grouping and naming game for children **aged 2½** and upwards

Skills: powers of observation, recognizing and grouping images, colors and icons

Game 8: The House of Farmer Nils

26

An entry-level motor skills game for children **aged 2½** and upwards

Skills: recognizing and grouping shapes, colors and icons; memorizing

Game 9: Farmhouse Construction

27

An exciting building block game for children **aged 3+**

Skills: recognizing and grouping shapes, colors and icons; fine motor skills

Game 10: Let's Build a Stable

28

A collaborative building block game for children **aged 3+**

Skills: powers of observation; recognizing and grouping shapes, colors and icons; memorizing



Free play and close observation of detail

In free play, your child focuses on the game components. Why not join in? Study the pictures together. Explain to your child what he or she can see on the game boards. In this way, you will encourage them to develop their language skills, expand their vocabulary and improve their powers of observation.



In the case of older children who are familiar with the game components, you can also ask questions about details in the pictures on the game boards. For example: What's type of animal is that? What color is that one? Can you see the duck pond, the apple tree, the yellow flowers etc?
Children will also enjoy simple counting tasks.
For example: Can you count the flowers? How many birds do you see? Count the green apples.

Game 1: Unruly Animal Bingo

An entry-level picture bingo for children aged 2+.

Game elements required:

round sun tiles, square matching tiles

Skills:

- recognizing and grouping images

Game preparation

Sort the tiles into pairs and give 3 pairs to each child playing the game.

Surplus tiles are returned to the box. The tiles are now shuffled face down. Each child is given 3 square tiles which they place face up in front of them. The round tiles are placed face down in the middle of the table.

Now the game can begin

The youngest child leads off. He/she turns over a round tile and shows it to all the other players.

Ask the children: *Who has the matching picture in front of them?*

The children compare the image on the round tile with those in front of them, including the child whose turn it currently is. The player who has the matching tile points to it. Well done! The round tile is placed on top of that child's square tile.

Now the next player turns a round tile face up.

End of the game

The winner is the first player to cover all his or her square tiles.



Start with 3 pairs per child and then slowly increase the number of tiles.

Game 2: Domino Dicing

An entry-level collaborative color dice game for children aged 2+.

Game elements required:

Farmer Nils, color/icon dice, domino tiles

Skills:

- recognizing and grouping colors and icons

Game preparation

The domino tiles are placed face up in the middle of the table. The Farmer Nils figure and the dice are also placed on the table.

Now the game can begin

The youngest child starts by rolling the dice.

You can talk him/her through the subsequent stages of the game.

Ask the child: *What can you see on the top of the dice?*

A color: *You can take a tile that shows the matching color on one side.*

The sun: *You can take any tile you like.*



Farmer Nils: *Now farmer Nils gets a tile.
Place any tile next to him.*



Now it is the next child's turn to roll the dice.

End of the game

The game ends when all the tiles have been distributed. The children's tiles and farmer Nils's tiles are laid out in a row. Now compare and see who has the longer row, the children or farmer Nils?



By carrying out simple moves on their own, children learn through practice. Provide a commentary to the action, making simply phrased but unobtrusive suggestions while allowing the children to pick up tiles or roll the dice on their own. In this way, they will soon grasp the concept of the game and have a lot of fun.

Game 3: Spring Cleaning in the Farmhouse

A collaborative matching game for children aged 2+.

Game elements required:

board showing Farmer Nils's Path, Farmer Nils figure, round sun tiles, square matching tiles, building blocks (optional)

Skills:

- recognizing and grouping images

Game preparation

Place the board showing Farmer Nils's Path in the middle of the table. Place farmer Nils on the farmhouse (i.e. the start square). The square matching tiles and the round sun tiles are shuffled and distributed face down next to the game board. If anyone is so inclined, they can use the building blocks to make a stable for the animals in the field.

Now the game can begin:

The youngest child starts by turning over any square tile followed by any round tile.

You can talk him/her through the subsequent stages of the game.

Ask the child: *Is the farmer shown on either one or both of the tiles?*

- **Yes:** *Oh no! Farmer Nils is on his way to the field. Advance farmer Nils to the next space on the board. The child should then turn both tiles over again.*
- **No:** *Well observed! Now look at the two pictures.*

Ask the child: *Do the two pictures match?*

- **Yes:** *Stack the two tiles face up in the field.*
- **No:** Ask the child to take a close look at the pictures and to memorize them.
Turn the tiles over again.

Now the next child turns over any square tile and any round tile they like.

End of the game

The children win the game if they find all the matching pairs before farmer Nils reaches the field.



The game can also be played with fewer pairs. In the case of really young children, start with only 4 different pictures, gradually build up from there. The pair showing the farmer must always be included. The game can be made more challenging by starting farmer Nils not from the farmhouse but from a square closer to the field.

Game 4: Colorful Harvest Domino

An entry-level domino game for children aged 2+ .

Game elements required:

all of the domino tiles

Skills:

- recognizing and grouping colors

Game preparation

The domino tiles are shuffled face down. Each child is then dealt 3 dominoes which they place face up in front of them. One of the remaining dominoes is placed face up in the middle of the table as the starter. The others are distributed around it face down.

The game can begin

The youngest child starts by looking at the domino in the middle of the table. You can talk him/her through the subsequent stages of the game.

Ask the child: *Do you have a domino with one of its sides in that color?*

- **Yes:** *Excellent! Lay the domino down so that the two matching halves are next to each other. In this way, a long row of dominos gradually builds up.*
- **No:** *Too bad, but you can take one of the face-down dominoes from the middle of the table.*

If this is a possible match for the domino row, the child can play it immediately. If there is no possible match, it is added to the child's other face-up dominoes. If there are no face-down dominoes left, the player is obviously unable to take one.

The next child then looks to see if he or she can play one of his or her dominoes.

End of the game

The winner is first child to have played all his or her dominoes.

The game is also over if none of the children is able to play a domino and there are no more face-down dominoes. In this case, the winner is the player who has the fewest dominoes. If more than one player has the same number of dominoes, the game is tied.



You can name the colors of the dominoes as the game progresses. In this way, the children will learn what the colors are called.

Game 5: Animals in the Field

An entry-level matching game for children aged 2+.

Game elements required:

round sun tiles, square matching tiles

Skills:

- recognizing and grouping pictures

Game preparation

Each set of tiles is shuffled and then placed face down in two grid patterns according to shape.

The game can begin

The youngest child starts by turning over any square tile and then any round tile.

You can talk him/her through the subsequent stages of the game.

Ask the child: *Do the two pictures match?*

- **Yes:** *Great, you can place that pair in front of you.*
- **No:** Challenge the children to take a close look at the pictures.
Make a mental note of those pictures. Now you turn the tiles over again.

Now it's the next child's turn.

End of the game

The game is over when all the matching pairs have been found. The children make a stack of their tiles. The winner is the child with the highest stack.



The game can also be played with fewer pairs. In the case of really young children, start with only 4 different pictures, gradually build up from there.

Game 6: Explorers on the Farm

An entry-level game testing powers of observation for children aged 2+.

Game elements required:

board On the Green Meadow, round sun tiles

Skills:

- powers of observation
- recognizing and grouping pictures

Game preparation

Place the On the Green Meadow board in the middle of the table. The sun tiles are shuffled and distributed face down around the game board.

The game can begin

The youngest child starts by turning over a tile and looking at the picture. Tell the child the name of the animal pictured there.

Ask the child: *Can you see that animal on the board?*

- **Yes:** The child points to the animal and is allowed to keep the tile as a reward, placing it face down in front of him/her.
- **No:** If the child is unable to see the animal, he or she hands the tile to the neighboring player who now starts to look for the picture.

End of the game

The game ends when all tiles have been handed out. Each makes a stack of his or her tiles. The winner is the child with the highest stack.



In the case of older children, you can of course ask them to name the animal shown on the tile.

Game 7: I Spy (With My Little Eye)

An entry-level color grouping and naming game for children aged 2½ and upwards.

Game elements required:

Board for On the Green Meadow, color/icon dice, round sun tiles

Skills:

- powers of observation
- recognizing, grouping and naming pictures, colors and icons

Game preparation

Place the On the Green Meadow board in the middle of the table. The sun tiles are shuffled and distributed face down around the game board. Get the dice ready.

The game can begin

The youngest child starts by rolling the dice.

You can talk him/her through the subsequent stages of the game.

Ask the child: *What does the dice show?*

- **One color:** *Look closely at the game board and either point to or name an object with the same color.*
If the child has identified a matching object, he or she is allowed to keep any tile as a reward.

• **Farmer Nils:**

Ask the other children: *What color are we looking for?*

Now the other children name a color and the child whose turn it is has to look for a matching object on the board.

If the child has identified a matching object, he or she is allowed to keep any tile as a reward.



- **The sun:** *Well done! You can take any sun tile as a reward.*



End of the game

The game ends when all tiles have been handed out. Each player makes a stack of his or her tiles. The winner is the child with the highest stack.

Game 8: The House of Farmer Nils

An entry-level motor skills game for children aged 2½ and upwards.

Game elements required:

building blocks, Farmer Nils figure, color/icon dice

Skills:

- recognizing and grouping shapes, colors and icons
- memorizing

Game preparation

The building blocks, farmer Nils and the dice are placed in the middle of the table.

The game can begin

The youngest child starts by rolling the dice.

You can talk him/her through the subsequent stages of the game.

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

- **A color:** *Take a building block in that color.*
- **The sun:** *Take any building block you like.*
- **Farmer Nils:** *You get farmer Nils!* If another child has the farmer, he or she has to pass it on. If the farmer is already with this child, that's where he stays.



End of the game

The game ends when all of the building blocks have been handed out. Now each child uses his or her building blocks to construct a house for farmer Nils. The child who has farmer Nils is to place him on top of the house. The child with the tallest farmhouse wins the game.

It gets a bit more difficult when the building blocks are spread out in the room and the children have to memorize the color they are looking for while going to fetch them.



Game 9: Farmyard Construction

An exciting stacking game for children aged 3+.

Game elements required:

the On the Green Meadow board, all of the building blocks, round sun tiles

Skills:

- recognizing and grouping shapes, colors and icon
- fine motor skills

Game preparation

Place the On the Green Meadow board in the middle of the table. The sun tiles are shuffled and placed face-down in a grid pattern next to the board. The building blocks are placed next to the board.

The game can begin

The youngest child starts by turning over a tile.

Ask the child: *Where can you see that animal on the board?*

The child looks around the board for the animal shown on the tile.

Once he or she has found the animal, he or she will know what sort of building to construct. The child looks for the appropriate building blocks and constructs the building.

Did he or she succeed?

- **Yes:** Excellent! Everyone congratulates him/her.
Little builder, you get the tile as a reward.
- **No:** *Put the tile back face down. Better luck next time.*

End of the game

The game ends when all the tiles have been handed out. It is a shared victory for all the children.



Alternatively, you can name a winner. In this case, the children stack their tiles individually. The winner is the child with the highest stack.

Game 10: Let's Build a Stable

A collaborative stacking game for children aged 3+.

Game elements required:

The Farmer Nils Path board, the Farmer Nils figure, color/icon dice, building blocks

Skills:

- powers of observation
- recognizing and grouping shapes, colors and icons
- memorizing

Game preparation

Place the Farmer Nils Path board in the middle of the table. Put farmer Nils on the square showing farmhouse (= start square). Place the building blocks and the dice next to the game board.

The game can begin

The youngest child starts by rolling the dice.
You can talk him/her through the subsequent stages of the game.

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

- **One color:** Take a building block in the appropriate color and place it either on the field pasture or on top the building blocks already there. If there is no building block of a matching color, unfortunately you have nothing to add to the building.
- **Farmer Nils:** Oh no! Farmer Nils is getting closer to the field.
Advance the farmer by one square.
- **The sun:** You can take any building block and build with it.

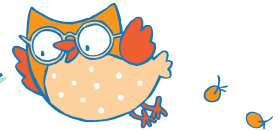


End of the game

The children win the game when if they manage to use all the building blocks to construct a stable before farmer Nils reaches the field.

The game gets harder when farmer Nils does not start on the square with the farmhouse but on one closer to the field.

Having fun together creates strong emotional bonds and puts everyone in a good mood. It gives children self-confidence in the things they do and even cheers up the losers in a game, because the shared celebration distracts them from their disappointment. Being happy together promotes cohesion in the family or in a group of playmates.



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.

Mes premiers jeux

Collection de jeux La ferme

10 premiers jeux sur le thème favori des petits : la ferme, pour 1 à 3 joueurs à partir de 2 ans.

Auteurs : Annemarie Wolke, Christiane Hüpper, Markus Nikisch, Johannes Zirm
Illustration : Anna Karina Birkenstock
Durée de la partie : env. 5 minutes

FRANÇAIS

Accessoires de jeu

- 1 plateau de jeu (imprimé des deux côtés)
- 1 figurine en bois « Fermier Nils »
- 1 dé multicolore à symboles
- 8 blocs de construction (1 pont, 1 dé, 2 parallélépipèdes inclinés, 1 trèfle, 2 toits, 1 disque)
- 15 plaquettes-dominos
- 12 plaquettes-soleil rondes
- 12 plaquettes mémo carrées
- 1 règle du jeu

Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir acheté 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 ainsi que des suggestions pour faire découvrir les accessoires du jeu à votre enfant et les utiliser pour différents jeux. Ces jeux permettront de stimuler différentes capacités et aptitudes de votre enfant : motricité fine, concentration, observation et apprendre à compter. Ce 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



Avant de jouer pour la première fois, veuillez retirer le sachet des pièces en bois et appuyez sur les plaquettes pour les détacher de la plaque. Le sachet et le cadre en carton ne seront pas utilisés pour le jeu, jetez-les.

Accessoires de jeu

Plateau de jeu « Le chemin du fermier Nils »



Plateau de jeu « Dans les champs »



FRANÇAIS

blocs de construction



12 plaquettes mémo carrées



fermier Nils



dé multicolore à symboles



12 plaquettes-soleil rondes



15 plaquettes-dominos

10 jeux différents

Page

Jeu n°1 : Loto des animaux turbulents

33

Un premier loto d'images à partir de **2 ans**

Thèmes d'apprentissage : reconnaître les images et les classer

Jeu n°2 : Dominos à dés

34

Un premier jeu de dé coopératif à partir de **2 ans**

Thèmes d'apprentissage : reconnaître et classer les couleurs et les symboles

Jeu n°3 : Nettoyage de printemps dans la ferme

35

Un jeu de mémoire coopératif à partir de **2 ans**

Thèmes d'apprentissage : reconnaître et classer les images

Jeu n°4 : Domino multicolore des récoltes

36

Un premier domino à partir de **2 ans**

Thèmes d'apprentissage : reconnaître et classer les couleurs

Jeu n°5 : Les animaux dans les champs

37

Un premier mémo à partir de **2 ans**

Thèmes d'apprentissage : reconnaître et classer les images

Jeu n°6 : Explorateurs à la ferme

38

Un premier jeu d'observation à partir de **2 ans**

Thèmes d'apprentissage : observation, reconnaître et classer les images

Jeu n°7 : Je vois ce que tu ne vois pas

39

Un premier jeu de reconnaissance des couleurs et de communication, à partir de **2 ans et demi**

Thèmes d'apprentissage : observation, reconnaître, nommer et classer les images, les couleurs et les symboles

Jeu n°8 : La ferme de Nils

40

Un premier jeu de motricité à partir de **2 ans et demi**

Thèmes d'apprentissage : reconnaître et classer les formes, les couleurs et les symboles, attention et mémoire

Jeu n°9 : Superposition campagnarde

41

Un captivant jeu d'adresse à partir de **3 ans**

Thèmes d'apprentissage : reconnaître et classer les formes, les couleurs et les symboles, motricité fine

Jeu n°10 : Si on construisait une étable

42

Un jeu d'adresse coopératif à partir de **3 ans**

Thèmes d'apprentissage : observation, reconnaître et classer les formes, les couleurs et les symboles, attention et mémoire

Jeu libre et découverte des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les illustrations. Racontez à votre enfant ce qu'il y a à voir sur les plateaux de jeu. Vous stimulez ainsi son langage, son vocabulaire et son attention.



Si les enfants sont plus âgés et connaissent déjà les accessoires du jeu, vous pourrez également leur poser des questions concernant des détails représentés sur les plateaux de jeu.

Par exemple : Quel animal vois-tu ici ? De quelle couleur s'agit-il ici ? Où est la mare aux canards/le pommier/les fleurs jaunes ?

Les enfants apprécieront également de compter différents objets.

Par exemple : Compte les petites fleurs ! Combien de petits oiseaux vois-tu ? Compte les pommes vertes.

Jeu n° 1 : Loto des animaux turbulents

Un premier loto d'images à partir de 2 ans.

Accessoires de jeu nécessaires :

plaquettes-soleils rondes, plaquettes mémo carrées

Thèmes d'apprentissage :

- reconnaître et classer les images

Préparatifs

Classez les motifs par paires, 3 paires par joueur.

Les plaquettes en trop sont remises dans la boîte. Mélanger les plaquettes, faces cachées.

Chaque joueur prend 3 plaquettes carrées et les pose devant lui, faces visibles. Les plaquettes rondes sont posées au centre de la table, faces cachées.

C'est parti

Le joueur le plus jeune commence. Il retourne une plaquette ronde et la montre aux autres joueurs.

Demandez aux enfants : « Qui a l'image correspondante dans son jeu ? »

Les enfants comparent l'image montrée avec celles posées devant eux, y compris le joueur qui vient de retourner la plaquette. Celui qui a la plaquette carrée correspondante la montre du doigt. Super ! Il pose la plaquette ronde dessus.

C'est au tour du joueur suivant de retourner une plaquette ronde.



Fin de la partie

Le gagnant est celui qui aura recouvert en premier toutes les plaquettes carrées.



Commencez avec 3 paires par joueur et augmentez peu à peu le nombre de paires de plaquettes.

Jeu n° 2 : Dominos à dés

Un premier jeu de dé coopératif à partir de 2 ans.

Accessoires de jeu nécessaires :
fermier Nils, dé, plaquettes-dominos

Thèmes d'apprentissage :
· reconnaître et classer les couleurs et les symboles

Préparatifs

Poser les plaquettes-dominos, faces visibles, au centre de la table. Mettre le fermier Nils à côté un peu à l'écart et préparer le dé.

C'est parti

Le joueur le plus jeune commence en lançant le dé.
Expliquez lui avec des mots appropriés et simples l'action qu'il doit accomplir.

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

Une couleur : *Tu as le droit de prendre une plaquette de la même couleur.*

Le soleil : *Tu as le droit de prendre n'importe quelle plaquette.*

Le fermier Nils : *Maintenant, c'est le fermier Nils qui récupère une plaquette.
Pose n'importe quelle plaquette à côté de lui.*



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

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les plaquettes ont été récupérées. Celles récupérées par les enfants et celles remportées par le fermier Nils sont respectivement posées les unes à côté des autres en un circuit. Maintenant, tous comparent qui a formé le plus grand chemin : les enfants ou le fermier Nils ?



C'est en s'exerçant que les enfants apprennent à accomplir de manière autonome des actions simples au cours du jeu. Accompagnez les actions par de simples phrases énoncées lentement et laissez les enfants prendre/retourner les plaquettes ou le dé eux-mêmes. Ils comprendront ainsi rapidement les actions à accomplir et auront du plaisir à jouer.

Jeu n° 3 : Nettoyage de printemps dans la ferme

Un jeu de mémoire coopératif à partir de 2 ans.

Accessoires de jeu nécessaires :

plateau de jeu « Le chemin du fermier Nils », fermier Nils, plaquettes-soleils rondes et plaquettes mémo carrées, blocs de construction (facultatifs)

Thèmes d'apprentissage :

- reconnaître et classer les images

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au centre de la table. Poser le fermier Nils sur la case représentant la ferme (= case de départ). Mélanger les plaquettes mémo carrées et les plaquettes-soleil, puis les poser faces cachées à côté du plateau de jeu. Celui qui voudra pourra construire une étable pour les animaux dans les pâturages avec les blocs de construction.

C'est parti

Le joueur le plus jeune commence en retournant d'abord une plaquette carrée quelconque puis une plaquette ronde quelconque.

Expliquez lui avec des mots appropriés et simples l'action qu'il doit accomplir.

Demandez à l'enfant : **Le fermier Nils est-il représenté sur une plaquette ou sur les deux plaquettes ?**

- **Oui !** *Mince, le fermier Nils se rapproche des champs. Avance le fermier Nils d'une case.*
Ensuite, le joueur retourne de nouveau les deux plaquettes.
- **Non !** *Bien joué : regarde bien les deux illustrations.*



Demandez à l'enfant : *Les deux illustrations vont-elles ensemble ?*

- **Oui !** *Empile les deux plaquettes, faces visibles, sur les champs.*
- **Non !** Dites aux enfants de bien regarder les motifs :
Mémorisez bien les illustrations. Maintenant, retourne de nouveau les plaquettes.

C'est alors au tour du joueur suivant de retourner une plaquette carrée et une plaquette ronde quelconques.

Fin de la partie

Les enfants gagnent la partie s'ils trouvent toutes les paires avant que le fermier Nils n'atteigne les champs.



On pourra aussi jouer avec moins de paires de plaquettes. Si les enfants sont très jeunes, commencer d'abord avec 4 motifs, puis augmenter le nombre petit à petit. La paire de plaquettes représentant le fermier devra toujours être dans le jeu. Le jeu sera plus difficile si le fermier Nils ne démarre pas sur la case de la ferme mais sur n'importe quelle case du circuit plus proche des champs.

FRANÇAIS

Jeu n° 4 : Domino multicolore des récoltes

Un premier domino à partir de 2 ans.

Accessoires de jeu nécessaires :

toutes les plaquettes-dominos

Thèmes d'apprentissage :

- reconnaître et classer les couleurs

Préparatifs

Mélanger les plaquettes-dominos faces cachées. Chaque joueur prend 3 plaquettes et les pose devant lui faces visibles. Une des plaquettes restantes est posée face visible au centre de la table comme plaquette de départ. Les autres plaquettes sont réparties faces cachées autour de la plaquette de départ

C'est parti

Le joueur le plus jeune commence en regardant bien la plaquette posée au centre de la table. Expliquez lui avec des mots appropriés et simples l'action qu'il doit accomplir.

Demandez à l'enfant : *As-tu une plaquette avec un côté de cette couleur ?*

- **Oui ! Super !** Pose la plaquette qui convient à côté de celle qui est déjà posée. On obtient ainsi au fur et à mesure un grand chemin.
- **Non ! Dommage,** tu as le droit de prendre une plaquette posée au centre de la table.

Si celle-ci peut être posée contre un autre domino du chemin, le joueur la pose tout de suite. Si elle ne convient pas, elle est ajoutée aux plaquettes du joueur. Quand il n'y a plus de plaquettes à piocher, le joueur ne peut plus en prendre.

Ensuite, le joueur suivant regarde s'il peut poser l'une de ses plaquettes.

Fin de la partie

Le gagnant est celui qui, en premier, n'aura plus de plaquettes devant lui.

Si aucun des joueurs ne peut plus poser de plaquettes et s'il n'y en a plus au milieu, la partie se termine ici. Celui qui a alors le moins de plaquettes gagne la partie. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de plaquettes, il y a plusieurs gagnants.



Au cours du jeu, vous pouvez dire aux enfants les couleurs des plaquettes-dominos. Ils apprendront ainsi petit à petit le nom des couleurs.



Jeu n° 5 : Les animaux dans les champs

Un premier mémo à partir de 2 ans.

Accessoires de jeu nécessaires :

plaquettes-soleils rondes, plaquettes mémo carrées

Thèmes d'apprentissage :

- reconnaître et classer les images

Préparatifs

Mélanger chacune des piles de plaquettes. Puis, former deux rectangles en les posant suivant leur forme (verso des plaquettes visible).

C'est parti

Le joueur le plus jeune commence en retournant d'abord une plaquette carrée quelconque puis une plaquette ronde quelconque.

Expliquez lui avec des mots appropriés et simples l'action qu'il doit accomplir.

Demandez à l'enfant : *Les deux motifs vont-ils ensemble ?*

- **Oui !** *Super, tu récupères la paire de plaquettes.*
- **Non !** Dites aux enfants de bien regarder les motifs :
Mémore bien les illustrations. Maintenant, retourne de nouveau les plaquettes.

C'est alors au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les paires de plaquettes ont été trouvées. Chaque joueur empile ses plaquettes. Le gagnant est celui qui aura la plus grande pile.



On pourra aussi jouer avec moins de paires de plaquettes. Si des enfants très jeunes jouent, commencer d'abord avec 4 motifs, puis augmenter le nombre petit à petit.

Jeu n° 6 : Explorateurs à la ferme

Un premier jeu d'observation à partir de 2 ans.

Accessoires de jeu nécessaires :

plateau de jeu « Dans les champs », plaquettes-soleils rondes

Thèmes d'apprentissage :

- observation
- reconnaître et classer les images

Préparatifs

Poser le plateau de jeu « Dans les champs » au centre de la table. Mélanger les plaquettes-soleils et les répartir faces cachées autour du plateau de jeu.

C'est parti

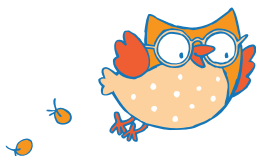
Le joueur le plus jeune commence, retourne une plaquette et regarde l'image. Dites à l'enfant quel animal y est représenté.

Demandez à l'enfant : *Vois-tu cet animal sur le plateau de jeu ?*

- **Oui !** L'enfant montre l'animal et récupère la plaquette en récompense. Il pose la plaquette devant lui, face cachée.
- **Non !** Si l'enfant ne trouve pas l'animal, il donne la plaquette à son voisin. Celui-ci cherche alors l'image.

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les plaquettes ont été récupérées. Chaque joueur empile ses plaquettes. Le gagnant est celui qui aura la plus grande pile



Si des enfants plus âgés jouent, on pourra leur demander de nommer l'animal représenté sur les plaquettes.

Jeu n° 7 : Je vois ce que tu ne vois pas

Un premier jeu de reconnaissance des couleurs et de communication, à partir de 2 ans et demi.

Accessoires de jeu nécessaires :

plateau de jeu « Dans les champs », dé, plaquettes-soleils ronds

Thèmes d'apprentissage :

- observation
- reconnaître, classer et nommer les images, les couleurs et les symboles

Préparatifs

Poser le plateau de jeu « Dans les champs » au centre de la table. Mélanger les plaquettes-soleils et les répartir faces cachées autour du plateau de jeu. Préparer le dé.

C'est parti

Le joueur le plus jeune commence en lançant le dé.

Expliquez lui avec des mots appropriés et simples l'action qu'il doit accomplir.

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

- **Une couleur :** *Regarde bien sur le plateau de jeu et montre/nomme un objet de la même couleur.*

Si l'enfant a trouvé un objet qui convient, il récupère une plaquette en récompense.

- **Le fermier Nils :**

Demandez aux autres enfants : *Quelle est la couleur recherchée ?*

Les autres enfants nomment alors la couleur d'un objet sur le plateau de jeu que doit chercher le joueur dont c'est le tour.

Si le joueur a trouvé un objet qui convient, il récupère une plaquette en récompense.



- **Le soleil :** *Super, tu as le droit de prendre une plaquette-soleil.*



Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les plaquettes ont été récupérées. Chaque joueur empile ses plaquettes. Le gagnant est le joueur qui aura la plus grande pile.

Jeu n° 8 : La ferme de Nils

Un premier jeu de motricité à partir de 2 ans et demi.

Accessoires de jeu nécessaires :

blocs de construction, fermier Nils, dé

Thèmes d'apprentissage :

- reconnaître et classer les formes, les couleurs et les symboles
- attention et mémoire

Préparatifs

Poser les blocs, le fermier et le dé au centre de la table.

C'est parti

Le joueur le plus jeune commence en lançant le dé.

Expliquez lui avec des mots appropriés et simples l'action qu'il doit accomplir.

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

- **Une couleur :** *Prends un bloc de la couleur correspondante.*
- **Le soleil :** *Choisis un bloc quelconque.*
- **Le fermier Nils :** *Tu récupères le fermier Nils !*
Si un autre joueur a le fermier, il doit le redonner.
Si le joueur dont c'est le tour l'a déjà, il le garde.



Fin de la partie

La partie se termine quand tous les blocs de construction ont été récupérés. Chaque joueur empile ses blocs de construction pour bâtir une ferme à Nils. Celui qui a le fermier Nils le pose en haut de sa ferme. Le joueur qui aura la plus haute ferme gagne la partie.

Le jeu sera un peu plus compliqué si l'on répartit les blocs de construction dans la pièce, les enfants devront alors se souvenir de la couleur recherchée en se déplaçant dans la pièce.



FRANÇAIS

Jeu n° 9 : Superposition campagnarde

Un captivant jeu d'adresse à partir de 3 ans.

Accessoires de jeu nécessaires :

plateau de jeu « Dans les champs », tous les blocs de construction, plaquettes-soleils rondes

Thèmes d'apprentissage :

- reconnaître et classer les formes, les couleurs et les symboles
- motricité fine

Préparatifs

Poser le plateau de jeu « Dans les champs » au centre de la table. Mélanger les plaquettes-soleils et les poser faces cachées en formant un rectangle à côté du plateau de jeu. Poser les blocs de construction à côté du plateau de jeu.

C'est parti

Le joueur le plus jeune commence en retournant une plaquette.

Demandez à l'enfant : Où cet animal se trouve-t-il sur le plateau de jeu ?

L'enfant cherche sur le plateau de jeu l'animal représenté sur la plaquette. Une fois qu'il a trouvé le motif, il sait quel édifice il doit construire. Il cherche les blocs correspondants et les assemble.

L'enfant a-t-il réussi ?

- **Oui !** Super ! Tout le monde est content.
Petit constructeur, tu récupères la plaquette en récompense.
- **Non !** *Repose la plaquette face cachée. Tu auras plus de chance au prochain tour.*

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les plaquettes ont été récupérées. Les joueurs gagnent tous ensemble.

FRANÇAIS



On peut aussi déterminer un gagnant : à la fin de la partie, chaque joueur empile ses plaquettes. Le gagnant sera celui qui aura la plus grande pile.

Jeu n° 10 : Si on construisait une étable

Un jeu d'adresse coopératif à partir de 3 ans.

Accessoires de jeu nécessaires :

plateau de jeu « Le chemin du fermier Nils », fermier Nils, dé, blocs de construction

Thèmes d'apprentissage :

- observation
- reconnaître et classer les formes, les couleurs et les symboles
- attention et mémoire

Préparatifs

Poser le plateau de jeu « Le chemin du fermier Nils » au centre de la table. Poser le fermier Nils sur la case avec la ferme (= case de départ). Poser les blocs et le dé à côté du plateau de jeu.

C'est parti

Le joueur le plus jeune commence en lançant le dé.
Expliquez lui avec des mots appropriés et simples l'action qu'il doit accomplir.

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

- **Une couleur :** *Prends un bloc de la couleur correspondante et pose-le sur les champs/sur les blocs déjà posés. S'il n'y a plus de blocs de la couleur recherchée, tu ne peux rien faire.*
- **Le fermier Nils :** *Mince, le fermier Nils se rapproche des champs ! Avance le fermier d'une case.*
- **Le soleil :** *Tu as le droit de prendre n'importe quel bloc pour l'assembler.*

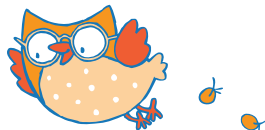


Fin de la partie

Les enfants gagnent la partie s'ils ont assemblé une étable avec tous les blocs de construction avant que le fermier Nils n'arrive dans les champs.

Le jeu sera plus compliqué si le fermier Nils n'est pas posé sur la case de la ferme, mais plus loin en avant sur le circuit.

Se réjouir avec d'autres est une sensation qui rend fort du point de vue émotionnel et apporte de la bonne humeur ! Les enfants se sentent plus forts dans ce qu'ils font ... et celui qui perd est moins déçu car, dans l'euphorie commune, il est détourné de son triste sort. Se réjouir ensemble stimule les liens dans la famille ou dans le groupe qui joue ensemble.



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.

Mijn eerste spellen

Spellencollectie

10 eerste spellen op de boerderij voor 1 - 3 spelers vanaf 2 jaar.

Auteurs: Annemarie Wolke, Christiane Hüpper, Markus Nikisch, Johannes Zirm

Illustraties: Anna Karina Birkenstock

Speelduur: ca. 5 minuten

Spelmateriaal

- 1 speelbord (aan beide kanten bedrukt)
- 1 houten poppetje 'Boer Nils'
- 1 kleurendobbelsteen met symbolen
- 8 bouwstenen (1 brug, 1 kubus, 2 schuine stenen, 1 klavertje vier, 2 daken, 1 schijf)
- 15 dominoplaatjes
- 12 ronde zonplaatjes
- 12 vierkante memoplaatjes
- 1 spelhandleiding

NEDERLANDS

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.

In deze handleiding vindt u talrijke tips om het spelmateriaal samen met uw kind te ontdekken en het te gebruiken voor verschillende spellen. Bij het spelen worden diverse vaardigheden en vermogens van uw kind bevorderd: fijne motoriek, concentratie, observeren en het eerst tellen. 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 wensen u,

de uitvinders voor kinderen



Verwijder voor het eerste spel de zak met houten onderdelen. Druk vervolgens de plaatjes voorzichtig uit de frames. Zak en kartonnen frames zijn niet nodig voor het spel en moeten worden weggegooid.

Spelmateriaal

Speelbord 'De weg van boer Nils'



Speelbord 'In de groene wei'



bouwstenen



12 vierkante memoplaatjes

boer Nils



kleurendobbelsteen met symbolen



12 ronde zonplaatjes



15 dominoplaatjes

NEDERLANDS

Spellenoverzicht

Pagina

Spel 1: Turbulente dierenlotto

47

Een eerste plaatjeslotto **vanaf 2 jaar**
Leerthema's: beelden herkennen en ordenen

Spel 2: Domino-dobbelen

48

Een eerste coöperatief kleurendobbelspel **vanaf 2 jaar**
Leerthema's: kleuren en symbolen herkennen en ordenen

Spel 3: Grote schoonmaak op de boerderij

49

Een coöperatief geheugenspel **vanaf 2 jaar**
Leerthema's: beelden herkennen en ordenen

Spel 4: Kleurrijk oogst domino

50

Een eerste dominospel **vanaf 2 jaar**
Leerthema's: kleuren herkennen en ordenen

Spel 5: Dieren in de wei

51

Een eerste memo **vanaf 2 jaar**
Leerthema's: beelden herkennen en ordenen

Spel 6: Ontdekkers op de boerderij

52

Een eerste observatiespel **vanaf 2 jaar**
Leerthema: goed kijken; beelden herkennen en ordenen

Spel 7: Ik zie, ik zie wat jij niet ziet

53

Een eerste spel om kleuren te ordenen en te benoemen **vanaf 2,5 jaar**
Leerthema's: goed kijken; beelden, kleuren en symbolen herkennen, ordenen en benoemen

Spel 8: Het huis van boer Nils

54

Een eerste motoriekspel **vanaf 2,5 jaar**
Leerthema's: vormen, kleuren en symbolen herkennen en ordenen; geheugen

Spel 9: Boerderij-stapelen

55

Een spannend stapelspel **vanaf 3 jaar**
Leerthema's: vormen, kleuren en symbolen herkennen en ordenen; fijne motoriek

Spel 10: We bouwen een stal

56

Een coöperatief stapelspel **vanaf 3 jaar**
Leerthema: goed kijken; vormen, kleuren en symbolen herkennen en ordenen; geheugen

Vrij spelen en details ontdekken

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Speel mee! Bekijk samen de afbeeldingen. Vertel uw kind wat er op de speelborden te zien is. Zo bevordert u het spraakvermogen, de woordenschat en opmerkzaamheid.



Aan kinderen die wat ouder zijn en het spelmateriaal al wat beter kennen, kunt u ook vragen stellen over details die op de speelborden te zien zijn.
Bijvoorbeeld: Welk dier is hier te zien? Welke kleur is dit? Waar zie je de eendenvijver /de appelboom/de gele bloemen?
Ook vinden kinderen het leuk eenvoudige teloefeningen te doen.
Bijvoorbeeld: Tel de bloemen! Hoeveel vogeltjes zie je? Tel de groene appels!

Spel 1: Turbulente dierenlotto

Een eerste plaatjeslotto vanaf 2 jaar.

Benodigd spelmateriaal:

ronde zonplaatjes, vierkante memoplaatjes

Leerthema's:

- beelden herkennen en ordenen

Spelvoorbereiding

Zoek de afbeeldingen bij elkaar die een paar vormen, steeds 3 paren voor elk kind dat meespeelt.

Overgebleven plaatjes gaan terug in de doos. Nu worden de plaatjes verdekt geschud. Ieder kind krijgt 3 vierkante plaatjes en legt ze open voor zich neer. De ronde plaatjes worden verdekt in het midden van het speelveld gelegd.

Nu begint het

Het jongste kind begint. Het draait een rond plaatje om en laat het aan alle kinderen zien.

Vraag nu aan de kinderen: *wie heeft de bijpassende afbeelding voor zich liggen?*

De kinderen vergelijken de getoonde afbeelding met de plaatjes die voor hen op tafel liggen. Ook het kind dat op dit moment aan de beurt is. Wie het bijpassende plaatje vindt, wijst het aan. Geweldig! Het ronde plaatje wordt erop gelegd.

Nu is het volgende kind aan de beurt en draait een rond plaatje om.

Einde van het spel

Het kind dat als eerste al zijn vierkante plaatjes heeft bedekt, wint.



Begin met 3 paren per kind en verhoog daarna langzaam het aantal plaatjes.

Spel 2: Domino-dobbelen

Een eerste coöperatief kleurendobbelspel vanaf 2 jaar.

Benodigd spelmateriaal:

Boer Nils, kleurendobbelsteen met symbolen, dominoplaatjes

Leerthema's:

- kleuren en symbolen herkennen en ordenen

Spelvoorbereiding

De dominoplaatjes worden open in het midden van de tafel. Boer Nils wordt op enige afstand neergezet en de dobbelsteen wordt klaargelegd.

Nu begint het

Het jongste kind begint en gooit met de dobbelsteen.

Praat met het kind en gebruik woorden die hem helpen om de juiste spelhandeling uit te voeren:

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

Een kleur: *je mag een plaatje pakken dat aan één kant de passende kleur heeft.*

De zon: *je mag een plaatje naar keus pakken.*



Boer Nils: *nu krijgt boer Nils een plaatje.
Leg een willekeurig plaatje naast hem neer.*



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

Einde van het spel

Als alle plaatjes zijn verdeeld, is het spel afgelopen. De plaatjes van de kinderen en die van boer Nils worden achter elkaar op een rij gelegd. Nu vergelijken jullie samen de rijen. Wie heeft de langste rij, de kinderen of boer Nils?



Zelfstandig eenvoudige spelhandelingen uitvoeren, leren kinderen door oefening. Begeleid de handelingen met eenvoudige, rustig uitgesproken zinnen en laat de kinderen zelfstandig de dobbelsteen pakken of de plaatjes omdraaien. Zo zullen ze snel vertrouwd raken met eenvoudige spelhandelingen en veel plezier beleven.

Spel 3: Grote schoonmaak op de boerderij

Een coöperatief geheugenspel vanaf 2 jaar.

Benodigd spelmateriaal:

speelbord 'De weg van boer Nils', boer Nils, ronde zon- en vierkante memoplaatjes, bouwstenen (eventueel)

Leerthema's:

- beelden herkennen en ordenen

Spelvoorbereiding

Het speelbord met de looproute komt op het midden van de tafel te liggen. Zet boer Nils op het veld met de boerderij (= startveld). De vierkante memoplaatjes en de ronde zonplaatjes worden gemengd en verdekt naast het speelbord gelegd. Wie dat wil, bouwt met de bouwstenen een stal voor de dieren in de wei.

Nu begint het

Het jongste kind begint en draait eerst een vierkant plaatje naar keuze om en daarna een rond plaatje naar keuze:

Praat met het kind en gebruik woorden die hem helpen om de juiste spelhandeling uit te voeren.

Vraag aan het kind: *staat op één of beide plaatjes de boer afgebeeld?*

- **Ja!** *Lieve hemel, boer Nils gaat op weg naar de wei. Zet boer Nils een veld vooruit.*
Daarna moet het kind beide plaatjes weer omkeren.
- **Nee!** *Nu heel goed opletten! Bekijk de beide plaatjes.*

Vraag aan het kind: *horen de beide afbeeldingen bij elkaar?*

- **Ja!** *Leg de beide plaatjes open op een stapel naast de wei.*
- **Nee!** Vraag nu de kinderen om de afbeeldingen goed te bekijken: *onthoud de afbeeldingen. Nu keer je de plaatjes weer om.*

Daarna is het volgende kind aan de beurt en draait een vierkant en een rond plaatje naar keuze om.

Einde van het spel

De kinderen winnen het spel als ze alle paren van de memoplaatjes vinden voordat boer Nils bij de wei aankomt.



Er kan ook met minder paren worden gespeeld. Begin met kleine kinderen eerst met 4 afbeeldingen en verhoog langzaam het aantal. Het paar met boeren moet er echter altijd bij zijn. Het spel wordt moeilijker als boer Nils niet op het veld met de boerderij, begint, maar op een veld naar keuze op het pad naar de wei.

Spel 4: Kleurrijk oogst domino

Een eerste dominospel vanaf 2 jaar.

Benodigd spelmateriaal:

alle dominoplaatjes

Leerthema's:

kleuren herkennen en ordenen

Spelvoorbereiding

De dominoplaatjes worden verdekt geschud. Daarna krijgt ieder kind 3 plaatjes en legt ze open voor zich neer. Een van de overgebleven plaatjes wordt als startplaatje open in het midden van de tafel gelegd, de anderen worden er verdekt omheen gelegd.

Nu begint het

Het jongste kind begint en bekijkt het plaatje in het midden van de tafel goed: Praat met het kind en gebruik woorden die hem helpen om de juiste spelhandeling uit te voeren:

Vraag het kind: *heb je een plaatje met een kant van deze kleur?*

- **Ja!** Geweldig! *Leg het plaatje met de bijpassende zijde aan.*
Zo ontstaat langzaam maar zeker een lange rij.
- **Neel!** *Helaas, maar je mag nu een plaatje uit het midden van de tafel pakken.*

Als dit bij de dominoslang past, mag het kind het direct aanleggen. Wanneer het niet past, wordt het bij de andere openliggende plaatjes van het kind gelegd. Als er geen plaatjes meer zijn, kan er ook geen plaatje worden gepakt.

Daarna kijkt het volgende kind of het een van zijn plaatjes kan aanleggen.

Einde van het spel

Het kind dat als eerste geen dominoplaatjes meer voor zich heeft liggen, wint.

Als geen enkel kind kan aanleggen en er ook geen plaatjes meer in het midden liggen, is het spel eveneens afgelopen. Wie nu de minste dominoplaatjes heeft, wint. Als meerdere kinderen even weinig plaatjes hebben, zijn er meerdere winnaars.



U kunt de kinderen tijdens het spel vertellen hoe de kleuren van de dominoplaatjes zeggen. Zo leren ze beetje bij beetje de namen van de kleuren kennen.

Spel 5: Dieren in de wei

Een eerste memo vanaf 2 jaar.

Benodigd spelmateriaal:

ronde zonplaatjes, vierkante memoplaatjes

Leerthema's:

- beelden herkennen en ordenen

Spelvoorbereiding

Elke stapel plaatjes wordt geschud en daarna met de achterzijde omhoog, op vorm gesorteerd, in twee patronen gelegd.

Nu begint het

Het jongste kind begint en draait eerst een vierkant plaatje naar keuze om en daarna een rond plaatje:

Praat met het kind en gebruik woorden die hem helpen om de juiste spelhandeling uit te voeren:

Vraag aan het kind: *horen de beide motieven bij elkaar?*

- **Ja!** *Geweldig, je mag het paar pakken.*
- **Nee!** Vraag nu de kinderen om de afbeeldingen goed te bekijken:
Onthoud de afbeeldingen. Nu keer je de plaatjes weer om.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle paren zijn gevonden. Ieder kind legt zijn plaatjes op een stapel. Het kind met de hoogste stapel wint.



Er kan ook met minder paren worden gespeeld. Begin met kleine kinderen eerst met 4 afbeeldingen en verhoog langzaam het aantal.

Spel 6: Ontdekkers op de boerderij

Een eerste observatiespel vanaf 2 jaar.

Benodigd spelmateriaal:

speelbord 'In de groene wei', ronde zonplaatjes

Leerthema's:

- goed kijken
- beelden herkennen en ordenen

Spelvoorbereiding

Het speelbord 'In de groene wei' komt in het midden van de tafel te liggen. De zon-plaatjes worden geschud en verdekt rondom het speelbord verdeeld.

Nu begint het

Het jongste kind begint, draait een plaatje om en bekijkt de afbeelding. Vertel het kind wat erop staat afgebeeld.

Vraag aan het kind: *zie je het dier op het speelbord?*

- **Ja!** Het kind wijst het dier aan en krijgt het plaatje als beloning. Hij moet het plaatje verdekt voor zich neerleggen.
- **Nee!** Als het kind het dier niet vindt, geeft hij het plaatje aan zijn buurman door. Deze gaat nu op zoek naar de afbeelding.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle plaatjes verdeeld zijn. Elk kind legt zijn plaatjes op een stapel. Het kind met de hoogste stapel wint.



Oudere kinderen kun je natuurlijk vragen welk dier op het plaatje is afgebeeld

Spel 7: Ik zie, ik zie wat jij niet ziet

Een eerste spel om kleuren te ordenen en te benoemen vanaf 2,5 jaar.

Benodigd spelmateriaal:

speelbord 'In de groene wei', kleurendobbelsteen met symbolen, ronde zonplaatjes

Leerthema's:

- goed kijken
- beelden, kleuren en symbolen herkennen, ordenen en benoemen

Spelvoorbereiding

Het speelbord 'In de groene wei' komt in het midden van de tafel te liggen. De zon-plaatjes worden geschud en verdekt rondom het speelbord verdeeld. Leg de dobbelsteen klaar.

Nu begint het

Het jongste kind begint en gooit met de dobbelsteen.

Praat met het kind en gebruik woorden die hem helpen om de juiste spelhandeling uit te voeren:

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

- **Een kleur:** *ekijk het speelbord eens goed en wijs een voorwerp aan met dezelfde kleur of noem het.*

Als het kind een passend voorwerp heeft gevonden, krijgt hij als beloning een plaatje.

- **Boer Nils:**

Vraag aan de andere kinderen: *welke kleur moeten we zoeken?*

Nu noemen de andere kinderen een kleur waarvan het kind dat aan de beurt is een passend voorwerp op het speelbord moet zoeken.



Als het kind een passend voorwerp heeft gevonden, krijgt hij als beloning een plaatje.

- **De zon:** *geweldig, je mag een zonplaatje pakken.*



Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle plaatjes verdeeld zijn. Elk kind legt zijn plaatjes op een stapel. Het kind met de hoogste stapel heeft gewonnen.

Spel 8: Het huis van boer Nils

Een eerste motoriekspel vanaf 2,5 jaar.

Benodigd spelmateriaal:

bouwstenen, boer Nils, kleurendobbelsteen met symbolen

Leerthema's:

- vormen, kleuren en symbolen herkennen en ordenen
- geheugen

Spelvoorbereiding

De bouwstenen, boer Nils en de dobbelsteen worden in het midden van de tafel gelegd.

Nu begint het

Het jongste kind begint en gooit met de dobbelsteen.

Praat met het kind en gebruik woorden die hem helpen om de juiste spelhandeling uit te voeren:

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

- **Een kleur:** pak een bouwsteen van de bijpassende kleur.
- **De zon:** kies een bouwsteen naar keuze uit.
- **Boer Nils:** jij krijgt boer Nils! Als een ander kind de boer heeft, moet het die doorgeven. Als dit kind hem al bij zich heeft staan, blijft hij daar.



Einde van het spel

Als alle bouwstenen zijn verdeeld, is het spel afgelopen. Nu bouwt ieder kind met zijn bouwstenen een huis voor boer Nils. Wie boer Nils heeft, zet hem boven op het huis. Het kind met het hoogste boerenhuis wint het spel.

Het wordt iets moeilijker als de bouwstenen verspreid door de kamer liggen en de kinderen zich op de korte weg ernaartoe moeten herinneren naar welke kleur ze op zoek zijn.



Spel 9: Boerderij-stapelen

Een spannend stapelspel vanaf 3 jaar.

Benodigd spelmateriaal:

speelbord 'In de groene wei', alle bouwstenen, ronde zonplaatjes

Leerthema's:

- vormen, kleuren en symbolen herkennen en ordenen
- fijne motoriek

Spelvoorbereiding

Het speelbord 'In de groene wei' komt in het midden van de tafel te liggen. De zon-plaatjes worden geschud en verdekt in een patroon naast het speelbord gelegd. De bouwstenen komen naast het speelbord.

Nu begint het

Het jongste kind begint en draait een plaatje om.

Vraag aan het kind: *waar is het dier op het speelbord te zien?*

Het kind zoekt op het speelbord het dier dat op het plaatje staat afgebeeld. Als het de afbeelding heeft gevonden, weet het welk bouwwerk het moet bouwen. Het kind zoekt de bijpassende bouwstenen uit en bouwt het bouwwerk na.

Is het kind erin geslaagd?

- **Ja!** Geweldig! Iedereen is blij. *Kleine bouwer, je krijgt het plaatje als beloning.*
- **Nee!** *Leg het plaatje verdekt terug. De volgende keer heb je vast en zeker meer geluk.*

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle plaatjes verdeeld zijn. De kinderen winnen gezamenlijk.



Er kan ook een winnaar worden vastgesteld. Hiervoor legt elk kind aan het eind zijn plaatjes op een stapel. Het kind met de hoogste stapel wint.

Spel 10: We bouwen een stal

Een coöperatief stapelspel vanaf 3 jaar.

Benodigd spelmateriaal

speelbord 'De weg van boer Nils', kleurendobbelsteen met symbolen, bouwstenen

Leerthema's:

- goed kijken
- vormen, kleuren en symbolen herkennen en ordenen
- geheugen

Spelvoorbereiding

Het speelbord 'De weg van boer Nils' komt in het midden van de tafel te liggen. Zet boer Nils op het veld met de boerderij (= startveld). De bouwstenen en de dobbelsteen komen naast het speelbord.

Nu begint het

Het jongste kind begint en gooit met de dobbelsteen.

Praat met het kind en gebruik woorden die hem helpen om de juiste spelhandeling uit te voeren:

Vraag het kind: *wat vertoont de dobbelsteen?*

- **Een kleur:** *pak een bouwsteen van dezelfde kleur en plaats hem op de wei/op de bouwstenen. Als er geen bijpassende bouwstenen meer zijn, kan je helaas ook niets opbouwen.*
- **Boer Nils:** *lieve hemel, boer Nils gaat op weg naar de wei!
Zet de boer een veld vooruit.*
- **De zon:** *je mag een bouwsteen naar keuze pakken en opbouwen.*



Einde van het spel

De kinderen winnen het spel als ze met alle stenen een stal hebben gebouwd voordat boer Nils de wei bereikt.

Het spel wordt moeilijker als boer Nils niet op het veld met de boerderij, maar verder vooruit op het pad begint.

Samen plezier hebben, maakt emotioneel sterk en zorgt voor een goed humeur! Het sterkt kinderen in hun activiteiten... en troost na het spel de verliezer want het samen juichen, leidt hem/haar van het treurige gevoel af. Samen vrolijk zijn bevordert de saamhorigheid van het gezin of van de groep die het spel speelt.



NEDERLANDS

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

Mis primeros juegos

Colección de juegos La Granja

10 primeros juegos en la granja para 1 - 3 jugadores a partir de los 2 años.

Autores: Annemarie Wolke, Christiane Hüpper,
Markus Nikisch, Johannes Zirm
Ilustraciones: Anna Karina Birkenstock
Duración de una partida: aprox. 5 minutos

Contenido de juego

- 1 tablero de juego (impreso por ambas caras),
- 1 figurita de madera «El campesino Nils»
- 1 dado de símbolos y de colores
- 8 piezas de construcción (1 puente, 1 dado, 2 bloques de forma irregular, 1 hoja de trébol, 2 tejados, 1 disco)
- 15 fichas de dominó
- 12 fichas redondas de sol
- 12 fichas cuadradas de memo
- 1 instrucciones de 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 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 motricidad fina, la concentración, la observación precisa así como una primera numeración. 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.

Sus inventores de juegos para niños



Por favor, antes de jugar por primera vez retiren las piezas de madera de la bolsa. A continuación presionen con cuidado las fichas para extraerlas de los marcos. La bolsa y los marcos de cartón no se precisan para el juego y se deben tirar a la papelera correspondiente.

Material de juego

Tablero de juego
«El camino del campesino Nils»



Tablero de juego
«En la verde pradera»



piezas de construcción



fichas cuadradas de memo



campesino Nils



dado de símbolos
y de colores



12 fichas
redondas de sol



15 fichas de dominó

ESPAÑOL

Índice de los juegos:

Página

Juego 1: Una turbulenta lotería animal

61

Un primer juego de lotería con imágenes a partir **de los 2 años**
Temas didácticos: reconocer y clasificar imágenes

Juego 2: Dados y dominó

62

Un primer juego cooperativo con dados de colores a partir **de los 2 años**
Temas didácticos: reconocer y clasificar colores y símbolos

Juego 3: Limpieza de primavera en la granja

63

Un cooperativo juego de memoria a partir **de los 2 años**
Temas didácticos: reconocer y clasificar imágenes

Juego 4: Un dominó de colores

64

Un primer juego de dominó a partir **de los 2 años**
Temas didácticos: reconocer y nombrar los colores

Juego 5: Animales en la pradera

65

Un primer Memo a partir **de los 2 años**
Temas didácticos: reconocer y clasificar imágenes

Juego 6: Exploradores en la granja

66

Un primer juego de observación precisa a partir **de los 2 años**
Temas didácticos: observación precisa, reconocer y clasificar imágenes

Juego 7: Veo lo que tú no ves

67

Un primer juego para clasificar y nombrar los colores
a partir **de los 2 años y medio** Temas didácticos: observación precisa,
reconocer, clasificar y nombrar imágenes

Juego 8: La casa del campesino Nils

68

Un primer juego de motricidad a partir **de los 2 años y medio**
Temas didácticos: memoria inmediata, reconocer y clasificar formas,
colores y símbolos.

Juego 9: Apilando en la granja

69

Un emocionante juego de apilar a partir **de los 3 años**
Temas didácticos: motricidad fina, reconocer y clasificar formas,
colores y símbolos.

Juego 10: Construimos un establo

70

Un cooperativo juego de apilar a partir **de los 3 años**
Temas didácticos: observación precisa, memoria inmediata,
reconocer y clasificar formas, colores y símbolos.

Jugar libremente y descubrir detalles

En el juego libre su hijo se entretiene con el material de juego. ¡Jueguen ustedes también! Exploren juntos las ilustraciones. Cuenten a su hijo lo que puede verse en los tableros de juego. De esta manera fomentarán el lenguaje, el vocabulario y la atención.



Con niños más mayores que ya conozcan el material de juego, pueden ustedes preguntarles por los detalles que se ven en los tableros de juego.

Algunos ejemplos: ¿Dónde ves el estanque con los patos / el manzano / las flores amarillas? Las tareas sencillas de enumerar también producen diversión a los niños. Algunos ejemplos: ¿Cuenta las florecitas! ¿Cuántos pajaritos ves? ¿Cuenta las manzanas verdes!

Juego 1: Una turbulenta lotería animal

Un primer juego de lotería con imágenes a partir de los 2 años.

Material de juego necesario:

Las fichas redondas de sol, las fichas cuadradas de memo

Temas didácticos:

- reconocer y clasificar imágenes

Preparativos

Clasifiquen los motivos por parejas; 3 parejas para cada niño que juega.

Las fichas sobrantes se devuelven a la caja. Ahora se mezclan las fichas boca abajo. Cada niño recibe 3 fichas cuadradas y se las coloca delante boca arriba. Las fichas redondas se colocan boca abajo en el centro de la mesa.

Vamos a jugar

Comienza el niño de menor edad dando la vuelta a una ficha redonda y mostrándosela a todos los niños.

Pregunten a los niños: *¿Quién tiene delante la imagen que coincide con ésta?*

Los niños, incluido el niño que está en posesión del turno, comparan la ilustración mostrada con las que tienen delante. Quien encuentre la ficha correspondiente lo indicará. ¡Estupendo! Se coloca la ficha redonda encima.

Ahora es el turno del siguiente niño, quien dará la vuelta a una ficha redonda.



Final del juego

Gana el niño que sea el primero en haber cubierto todas las fichas cuadradas.



Comiencen con 3 parejas por niño y vayan aumentando progresivamente el número de fichas.

Juego 2: Dados y dominó

Un primer juego cooperativo con un dado de colores a partir de los 2 años.

Material de juego necesario:

El campesino Nils, el dado de símbolos y de colores, las fichas de dominó

Temas didácticos:

- reconocer y clasificar colores y símbolos

Preparativos

Se colocan las fichas de dominó boca arriba en el centro de la mesa. Se pone en pie al campesino Nils, a un poco de distancia y se tiene a mano el dado.

Vamos a jugar

Comienza el niño de menor edad tirando el dado.

Hablen con el niño y ayúdenlo a realizar la acción del juego correcta mediante una frase acompañante:

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

Un color: *Puedes coger una ficha, que muestre en una cara el color correspondiente.*

El sol: *Puedes coger una ficha cualquiera*

El campesino Nils: *Ahora es el campesino Nils quien coge una ficha. Pon una ficha cualquiera junto a él.*



Ahora es el turno del siguiente niño que tirará el dado.

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan repartido todas las fichas. Las fichas de los niños y las del campesino Nils se colocan en dos hileras formando un recorrido. Ahora se ponen a comparar todos juntos: ¿quién tiene el recorrido más largo, los niños o el campesino Nils?



Los niños aprenden a realizar jugadas fáciles por sí mismos a través de la práctica. Acompañen las acciones con frases sencillas y pronunciadas con calma, y dejen que sean los niños quienes cojan el dado y den la vuelta a las fichas por sí mismos. De esta manera se familiarizarán rápidamente con estas jugadas sencillas y obtendrán mucha diversión.

Juego 3: Limpieza de primavera en la granja

Un juego cooperativo de memoria a partir de los 2 años.

Material de juego necesario:

El tablero de juego «El camino del campesino Nils», el campesino Nils, las fichas redondas del sol y las fichas cuadradas memo, las piezas de construcción (opcional)

Temas didácticos:

- reconocer y clasificar imágenes

Preparativos

El tablero de juego con el recorrido se coloca en el centro de la mesa. Sitúen al campesino Nils en la casilla con la granja (= casilla de salida). Las fichas cuadradas de memo y las fichas redondas con el sol se mezclan y se colocan boca abajo al lado del tablero de juego. ¡Quien quiera, puede construir un establo para los animales en la pradera con las piezas de construcción!

Vamos a jugar

Comienza el niño de menor edad dando la vuelta primero a una ficha cuadrada cualquiera y a continuación a una ficha redonda cualquiera.

Hablen con el niño y ayúdenlo a realizar la acción del juego correcta mediante una frase acompañante:

Pregunten al niño: *¿Está dibujado el campesino en una o en las dos fichas?*

- **¡Sí!** ¡Oh! ¡Qué horror! *El campesino Nils se ha puesto de camino hacia la pradera. Avanza una casilla con el campesino Nils.*
A continuación, el niño debe volver a dar la vuelta a las fichas.
- **¡No!** *Muy bien. Mira ahora las dos imágenes.*



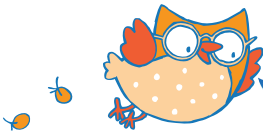
Pregunten al niño: *¿Coinciden las dos imágenes?*

- ¡Sí! *Apila las dos fichas boca arriba sobre la pradera.*
- ¡No! Pidan a los niños que observen bien los motivos:
Memoriza las imágenes. Ahora vuelve a dar la vuelta a las fichas.

Ahora es el turno del siguiente niño y dará la vuelta a una ficha cuadrada y a una ficha redonda cualquiera.

Final del juego

Los niños ganan la partida si encuentran todas las parejas antes de que el campesino Nils llegue a la pradera.



También puede jugarse con menos parejas. Con niños pequeños se comienza primero con 4 motivos para ir incrementando poco a poco el número. La pareja con el campesino tiene que estar siempre presente. El juego se vuelve más complicado si el campesino Nils no inicia su recorrido desde la casilla con la granja sino desde alguna casilla más avanzada.

Juego 4: Colorido dominó de cosecha

Un primer juego de dominó a partir de los 2 años.

Material de juego necesario:

Todas las fichas de dominó

Temas didácticos:

- reconocer y nombrar los colores

ESPAÑOL

Preparativos

Se mezclan las fichas de dominó boca abajo. A continuación, cada niño recibe 3 fichas y se las coloca delante boca arriba. Se coloca boca arriba en el centro de la mesa una de las fichas restantes; las demás se reparten alrededor boca abajo.

Vamos a jugar

Comienza el niño de menor edad observando con atención la ficha del centro: Hablen con el niño y ayúdenlo a realizar la acción del juego correcta mediante una frase acompañante:

Pregunten al niño: ¿Tienes una ficha con una cara de ese color?

- **¡Sí!** ¡Estupendo! Deposita la ficha correspondiente.
De esta manera va surgiendo poco a poco una larga hilera.
- **¡No!** ¡Lástima, pero puedes coger una ficha del centro.

El niño podrá colocar esta ficha si encaja en la hilera del dominó. Si no encajara, se colocará con las demás fichas que tenga delante. Queda claro que no tendrá que coger ninguna ficha si no queda ninguna más.

A continuación, el siguiente niño mira si puede colocar una de sus fichas.

Final del juego

Gana el niño que primero se quede sin fichas de dominó.

La partida acaba también cuando ningún niño puede colocar ninguna ficha y no queden más fichas boca abajo en el centro. Gana quien tenga ahora el menor número de fichas de dominó. Si son varios los niños con el menor número de fichas, serán varios los ganadores.



Al jugar, ustedes pueden ir diciendo al niño los colores de las fichas de dominó. De esta manera irán aprendiendo poco a poco los nombres de los colores.

Juego 5: Animales en la pradera

Un primer Memo a partir de los 2 años.

Material de juego necesario:

Las fichas redondas del sol y las fichas cuadradas de memo

Temas didácticos:

- reconocer y clasificar imágenes

Preparativos

Se mezclan las pilas de fichas y luego se agrupan separadas por formas en dos cuadrículas, con el dorso boca arriba.



Vamos a jugar

Comienza el niño de menor edad dando la vuelta a una ficha cuadrada cualquiera y a continuación a una ficha redonda cualquiera:

Hablen con el niño y ayúdenlo a realizar la acción del juego correcta mediante una frase acompañante:

Pregunten al niño: *¿Coinciden los dos motivos?*

- **¡Sí!** *¡Estupendo! Puedes quedarte esta pareja.*
- **¡No!** Pidan a los niños que se fijen con mucha atención en los motivos:
Memoriza bien las imágenes. Y ahora vuelve a dar la vuelta a las fichas.

Luego le toca el turno al siguiente niño.

Final del juego

La partida acaba una vez encontradas todas las parejas. Cada niño apila sus fichas. El ganador es el niño con la pila más alta.



También puede jugarse con menos parejas. Con niños pequeños se comienza primero con 4 parejas para ir incrementando poco a poco el número.

Juego 6: Exploradores en la granja

Un primer juego de observación precisa a partir de los 2 años.

Material de juego necesario:

El tablero de juego «En la verde pradera», las fichas redondas del sol.

Temas didácticos:

- observar con precisión
- reconocer y clasificar imágenes

Preparativos

Se coloca en el centro el tablero «En la verde pradera». Se mezclan las fichas redondas del sol y se distribuyen boca abajo alrededor del tablero de juego.

Vamos a jugar

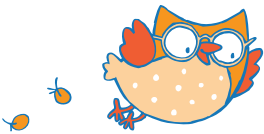
Comienza el niño de menor edad dando la vuelta a una ficha y observando la imagen. Díganle al niño qué animal está dibujado en ella.

Pregúntele al niño: *¿Ves este animal en el tablero de juego?*

- **¡Sí!** El niño señala el animal y recibe la ficha como premio. Se la colocará delante boca abajo.
- **¡No!** Si el niño no encuentra el animal, entregará la ficha al jugador de al lado. Éste buscará ahora la imagen.

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan repartido todas las fichas. Cada niño apila sus fichas. El ganador será el niño con la pila más alta.



Está claro que a los niños mayores se les puede preguntar qué animal está representado en la ficha.

Juego 7: Veo lo que tú no ves

Un primer juego para clasificar y nombrar los colores a partir de los 2 años y medio.

Material de juego necesario:

El tablero de juego «En la verde pradera», el dado de símbolos y de colores, las fichas redondas del sol.

Temas didácticos:

- observar con precisión
- reconocer, clasificar y nombrar imágenes, colores y símbolos

Preparativos

Se coloca en el centro el tablero «En la verde pradera». Se mezclan las fichas del sol y se distribuyen boca abajo alrededor del tablero de juego. Tengan el dado preparado.

Vamos a jugar

Comienza el niño de menor edad tirando el dado.

Hablen con el niño y ayúdenlo a realizar la acción del juego correcta mediante una frase acompañante:



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

- **Un color:** *Observa con atención el tablero de juego y señala/di un objeto de este mismo color.*

Si el niño encuentra un objeto que encaje, recibirá una ficha de premio.

- **El campesino Nils:**

Pregunten a los otros niños: *¿Qué color estamos buscando?*



Ahora, los demás niños dirán un color y el niño en posesión del turno tendrá que buscar un objeto de ese color en el tablero de juego.

Si el niño encuentra un objeto que encaje, recibirá una ficha de premio.

- **El sol:** *¡Estupendo! Quédate una ficha del sol.*



Final del juego

La partida acaba cuando se hayan repartido todas las fichas. Cada niño apila sus fichas. El ganador será el niño con la pila más alta.

Juego 8: La casa del campesino Nils

Un primer juego de motricidad a partir de los 2 años y medio.

Material de juego necesario:

Las piezas de construcción, el campesino Nils, el dado de símbolos y de colores

Temas didácticos:

- reconocer y clasificar formas, colores y símbolos
- memoria inmediata

Preparativos

Las piezas de construcción, el campesino Nils y el dado se colocan en el centro de la mesa.

Vamos a jugar

Comienza el niño de menor edad tirando el dado.

Hablen con el niño y ayúdenlo a realizar la acción del juego correcta mediante una frase acompañante:

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

- **Un color:** *Coge una pieza de construcción del color correspondiente.*
- **El sol:** *Elige una pieza de construcción cualquiera.*
- **El campesino Nils:** *¿Te quedas con el campesino Nils! Si el campesino Nils lo tiene otro niño, tendrá que entregarlo; si lo tiene este mismo niño, lo seguirá teniendo.*



Final del juego

La partida acaba cuando se hayan repartido todas las piezas de construcción. Ahora, cada niño construirá una casa para el campesino Nils con sus fichas de construcción. Quien tenga al campesino Nils, lo colocará encima de la casa. Ganará la partida el niño con la granja más alta.

La cosa se complica un poco si se reparten las piezas de construcción por la habitación y los niños tienen que memorizar en ese recorrido breve qué color están buscando en ese momento.



Juego 9: Apilando en la granja

Un emocionante juego de apilar a partir de los 3 años.

Material de juego necesario:

El tablero «En la verde pradera», todas las piezas de construcción, las fichas redondas del sol

Temas didácticos:

- reconocer y clasificar formas, colores y símbolos
- motricidad fina

Preparativos

El tablero de juego «En la verde pradera» se coloca en el centro de la mesa. Las fichas redondas del sol se mezclan y se colocan boca abajo formando una cuadrícula al lado del tablero de juego. Las piezas de construcción van al lado del tablero de juego.

Vamos a jugar

Comienza el niño de menor edad dando la vuelta a una ficha.



Pregunten al niño: ¿Dónde se ve este animal en el tablero de juego?

El niño busca en el tablero el animal que está dibujado en la ficha. Cuando encuentre el motivo, sabrá qué edificio tiene que construir. El niño buscará las piezas de construcción correspondientes y construirá ese edificio.

¿Lo ha conseguido?

- **¡Sí!** ¡Estupendo! Todos se alegran juntos. *Arquitectillo, te quedarás con la ficha de premio.*
- **¡No!** *Devuelve a su sitio la ficha boca abajo. La próxima vez seguro que tendrás más suerte.*

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan repartido todas las fichas. Los niños ganan conjuntamente.



También se puede encontrar a un único ganador. A tal fin cada niño apilará sus fichas al final de la partida. El ganador será el niño con la pila más alta.

Juego 10: Construimos un establo

Un cooperativo juego de apilar a partir de los 3 años.

Material de juego necesario:

El tablero de juego «El camino del campesino Nils», el campesino Nils, el dado de símbolos y de colores, las piezas de construcción

Temas didácticos:

- observar con precisión
- reconocer y clasificar formas, colores y símbolos
- memoria inmediata

Preparativos

Se coloca en el centro el tablero «El camino del campesino Nils». Coloquen al campesino Nils en la casilla con la granja (= casilla de salida). Las piezas de construcción y el dado se colocan junto al tablero de juego.

Vamos a jugar

Comienza el niño de menor edad tirando el dado.

Hablen con el niño y ayúdenlo a realizar la acción del juego correcta mediante una frase acompañante:

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

- **Un color:** *Coge una pieza de construcción de ese color y apílala sobre la pradera o sobre las piezas de construcción. Si no queda ya ninguna pieza de construcción que encaje, no podrás entonces construir.*
- **El campesino Nils:** *¡Oh, qué horror! El campesino Nils se ha puesto en camino hacia el castillo. Avanza una casilla con el campesino.*
- **El sol:** *Quédate una pieza de construcción cualquiera y construye.*

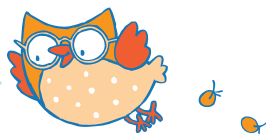


Final del juego

Los niños ganan la partida cuando hayan construido un establo con todas las piezas antes de que el campesino Nils llegue al lugar del castillo.

El juego se vuelve más difícil si el campesino Nils no inicia su recorrido desde la casilla con la granja sino desde alguna casilla más avanzada.

¡Alegrarse junto a otras personas nos hace fuertes emocionalmente y nos procura buen humor! Refuerza a los niños en su actividad... y consuela al perdedor en un juego porque una ronda de celebración conjunta le distrae de su tristeza momentánea. Alegrarse conjuntamente fomenta la cohesión en la familia o en el grupo en el que se juega.



Queridos niños, queridos padres:
en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

I miei primi giochi

Raccolta di giochi

10 primi giochi sulla fattoria per 1 - 3 giocatori da 2 anni in su.

Autori: Annemarie Wolke, Christiane Hüpper, Markus Nikisch, Johannes Zirm
Illustrazioni: Anna Karina Birkenstock
Durata del gioco: circa 5 minuti

Materiale di gioco

- 1 tabellone (stampato su fronte e retro)
- 1 figura in legno "Fattore Nils"
- 1 dado con simboli e colori
- 8 mattoncini (1 ponte, 1 dado, 2 blocchi obliqui, 1 quadrifoglio, 2 tetti, 1 disco)
- 15 tavolette domino
- 12 tavolette rotonde con il sole
- 12 tavolette quadrate memo
- 1 istruzioni di gioco

Cari genitori,

Congratulazioni per aver acquistato 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 di gioco 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: motricità fine, concentrazione, osservazione attenta ed esecuzione dei primi contorcimenti. Ma giocando una cosa è assicurata sempre: un sacco di divertimento! E giocando si impara.

Buon divertimento, giocando insieme!

I vostri inventori per bambini



Prima di giocare per la prima volta, rimuovere il sacchetto dei pezzi in legno. Successivamente premere con delicatezza le tavolette e separarle dal pannello. Il sacchetto e la cornice di cartone non sono necessari per il gioco e possono essere gettati e smaltiti.

Materiale di gioco

Tabellone "Il percorso del fattore Nils"



Tabellone "Sul prato verde"



mattoncini



12 tavolette quadrate memo

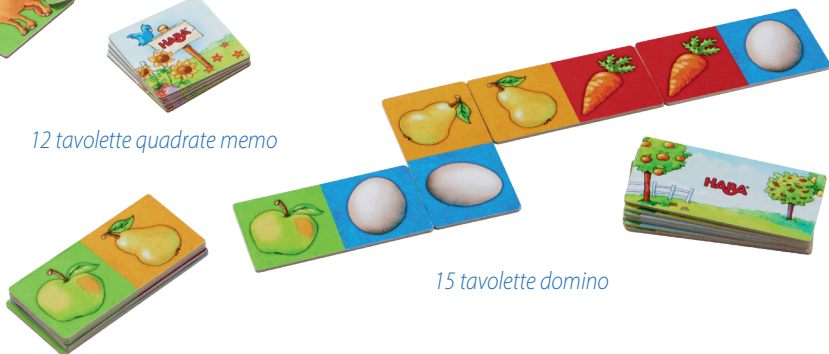
fattore Nils



dado con simboli e colori



12 tavolette rotonde con il sole



15 tavolette domino

ITALIANO

Indice dei giochi

Pagina

Gioco 1: L'allegra tombola degli animali

75

Una prima tombola con immagini, **da 2 anni in su**
Per imparare: a riconoscere e associare le immagini

Gioco 2: Il pazzo domino con il dado

76

Un primo gioco cooperativo con il dado colorato, **da 2 anni in su**
Per imparare: a riconoscere e associare i colori e i simboli

Gioco 3: Pulizie di primavera nella fattoria

77

Un gioco cooperativo di memoria, **da 2 anni in su**
Per imparare: a riconoscere e associare le immagini

Gioco 4: Domino dei colori

78

Un primo domino, **da 2 anni in su**
Per imparare: a riconoscere e associare i colori

Gioco 5: Animali al pascolo

79

Un primo gioco di memoria, **da 2 anni in su**
Per imparare: a riconoscere e associare le immagini

Gioco 6: Alla scoperta della fattoria

80

Un primo gioco per osservare con attenzione, **da 2 anni in su**
Per imparare: a osservare con attenzione;
a riconoscere e associare le immagini

Gioco 7: Vedo quello che tu non vedi

81

Un primo gioco per associare e nominare i colori,
da 2 anni e mezzo in su Per imparare: a osservare con attenzione;
a riconoscere, associare e nominare le immagini, i colori e i simboli

Gioco 8: La casa del fattore Nils

82

Un primo gioco di motricità, **da 2 anni e mezzo in su**
Per imparare: a riconoscere e associare le forme,
i colori e i simboli; a esercitare la memoria a breve termine

Gioco 9: Le costruzioni della fattoria

83

Un avvincente gioco di costruzione, **da 3 anni in su**
Per imparare: a riconoscere e associare le forme,
i colori e i simboli; a esercitare la motricità fine

Gioco 10: Costruiamo una stalla

84

Un gioco di costruzione in gruppo, **da 3 anni in su**
Per imparare: a osservare con attenzione; a riconoscere e associare le forme,
i colori e i simboli; a esercitare la memoria a breve termine

Gioco libero e scoperta dei dettagli

Nel gioco libero il bambino si diverte a giocare con il materiale. Giocate anche voi! Scoprite le immagini insieme al vostro bimbo. Raccontategli che cosa può vedere sui tabelloni. Stimolerete in tal modo il suo linguaggio, il suo vocabolario e la sua attenzione.



Ai bambini più grandicelli e che conoscono già il materiale dei giochi potete fare domande sui dettagli che si vedono sul tabellone. Ad esempio: Quale animale vedi qui? Che colore è questo? Dov'è lo stagno delle ochette / l'albero di mele? Dove sono i fiori gialli? I bambini si divertono anche a contare. Ad esempio: Conta i fiorellini! Quanti uccellini vedi? Contiamo le mele verdi!

Gioco 1: L'allegra tombola degli animali

Una prima tombola con immagini, da 2 anni.

Materiale necessario:

tavolette rotonde con il sole, tavolette quadrate memo

Per imparare:

- a riconoscere e associare le immagini

Preparazione del gioco

Scegliete delle coppie di immagini: 3 coppie per ogni giocatore.

Riponete le tavolette restanti nella scatola. Mescolate le tavolette coperte. Ogni bambino riceve 3 tavolette quadrate e le dispone, scoperte, davanti a sé. Le tavolette rotonde vanno poste al centro del tavolo, coperte.

Si comincia

Comincia il bambino più piccolo, che scopre una tavoletta rotonda e la mostra a tutti i bambini.

Domandate ai bambini: *Chi ha davanti la stessa figura?*

I bambini confrontano l'immagine mostrata con quelle che hanno davanti e così fa anche il bambino che sta giocando in quel momento. Chi trova la tavoletta corrispondente la indica. Fantastico! La tavoletta rotonda viene messa sopra a quella quadrata.

Poi il turno passa al prossimo compagno di gioco, che deve scoprire a sua volta una tavoletta rotonda.

Conclusione del gioco

Vince il bambino che per primo ha coperto tutte le tavolette quadrate.



Cominciate con 3 coppie per ogni bambino, poi aumentate gradualmente il numero di tavolette.

Gioco 2: Il pazzo domino col dado

Un primo gioco cooperativo con il dado colorato, da 2 anni.

Materiale necessario:

fattore Nils, dado con simboli e colori, tavolette domino

Per imparare:

- a riconoscere e associare i colori e i simboli

Preparazione del gioco

Le tavolette domino vanno disposte scoperte al centro del tavolo. Il fattore Nils va collocato un po' in disparte il dado va tenuto pronto per il gioco.

Si comincia

Comincia il bambino più piccolo, che tira il dado.

Parlate con il bambino e, accompagnandolo con le parole, aiutatelo a fare la mossa giusta.

Domandate al bambino: *Che cosa c'è sul dado?*

Un colore: *Puoi prendere una tavoletta che su un lato ha lo stesso colore.*

Il sole: *Puoi prendere una tavoletta a piacere.*



Il fattore Nils: *ora è il fattore Nils a ricevere una tavoletta. Metti una tavoletta a piacere accanto a lui.*



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

Conclusione del gioco

Quando tutte le tavolette sono state distribuite, il gioco finisce. Le tavolette dei bambini e quelle del fattore Nils vengono disposte su due file affiancate. Confrontatele tutti insieme: chi ha la fila più lunga: i bambini o il fattore Nils?



Con l'esercizio i bambini imparano a compiere autonomamente delle azioni di gioco facili. Accompagnateli con parole semplici, dette con calma, lasciando che i bambini prendano/scoprano da soli il dado e/o le tavolette. Così facendo i bambini impareranno presto a giocare, divertendosi un sacco.

Gioco 3: Pulizie di primavera nella fattoria

Un gioco cooperativo di memoria, da 2 anni.

Materiale necessario:

tabellone "Il percorso del fattore Nils", fattore Nils, tavolette rotonde con il sole e tavolette quadrate memo, mattoncini (opzionali)

Per imparare:

- a riconoscere e associare le immagini

Preparazione del gioco

Il tabellone con il percorso si colloca al centro del tavolo. Mettete il fattore Nils nella casella con la fattoria (= casella di inizio). Le tavolette quadrate memo e le tavolette rotonde con il sole si mescolano e vanno distribuite coperte accanto al tabellone. Chi vuole può costruire con i mattoncini una stalla per gli animali del pascolo.

Si comincia

Comincia il bambino più piccolo, che scopre una tavoletta quadrata a piacere e subito dopo una rotonda.

Parlate con il bambino e, accompagnandolo con le parole, aiutatelo a fare la cosa giusta.

Domandate al bambino: *Su una o su tutte e due le tavolette c'è il fattore?*

- **Si!** *Accipicchia, il fattore Nils si mette in cammino verso il pascolo. Sposta il fattore Nils avanti di una casella.*
Ora il bambino deve girare nuovamente le due tavolette.
- **No!** *Bravissimo, ora guarda le due figure.*



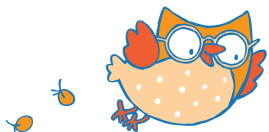
Domandate al bambino: *Le due figure sono uguali?*

- **Sì!** *Metti le due tavolette, una sopra l'altra e scoperte, nel pascolo.*
- **No!** Sugerite al bambino di osservare con attenzione i disegni:
Ricordati le figure e gira nuovamente le tavolette.

Il turno passa quindi al prossimo compagno di gioco, che scopre a sua volta una tavoletta quadrata e una rotonda.

Conclusione del gioco

I bambini vincono se trovano tutte le coppie prima che il fattore Nils arrivi al pascolo.



Si può giocare anche con poche coppie. Per i bambini più piccoli cominciate con 4 motivi, aumentandone poi gradualmente il numero. La coppia con il fattore deve esserci sempre. Il gioco si fa più difficile quando il fattore Nils parte non dalla casella con la fattoria, ma da una casella qualsiasi del percorso, più vicina al pascolo.

Gioco 4: Domino dei colori

Un primo domino, da 2 anni.

Materiale necessario:

tutte le tavolette domino

Per imparare:

a riconoscere e associare i colori

Preparazione del gioco

Le tavolette domino vanno mescolate coperte. Poi ogni bambino riceve 3 tavolette e le dispone scoperte davanti a sé. Si prende poi, tra le rimanenti, una tavoletta di inizio a scelta, che viene collocata scoperta al centro del tavolo. Le altre tavolette vanno distribuite coperte intorno a essa.

Si comincia

Comincia il bambino più piccolo, che osserva attentamente la tavoletta al centro del tavolo. Parlate con il bambino e, accompagnandolo con le parole, aiutatelo a fare la mossa giusta.

Domandate al bambino: *Hai una tavoletta con un lato di questo colore?*

- **Sì!** *Fantastico! Mettila al centro del tavolo, accanto all'altra, con i lati dello stesso colore vicini. Così, poco a poco, si forma una lunga fila.*
- **No!** *Peccato, ma ora puoi prendere una tavoletta dal centro del tavolo.*

Se questa tavoletta si può attaccare, il bambino può aggiungerla direttamente alla fila. Altrimenti la metterà tra le sue altre tavolette scoperte. Se non ci sono più tavolette, non se ne potranno più prendere.

Poi il prossimo compagno di gioco guarda se può a sua volta attaccare una delle sue tavolette.

Conclusione del gioco

Vince il bambino che per primo non ha più davanti a sé nemmeno una tavoletta domino.

Il gioco finisce anche quando nessun bambino può più aggiungere delle tavolette e non ci sono più tavolette coperte al centro. A questo punto, vince chi ha il minor numero di tavolette. Se più bambini hanno insieme il minor numero di tavolette, ci saranno più vincitori.



Durante il gioco potete dire ai bambini i colori delle tavolette domino. Così, poco a poco, impareranno a nominare i colori.

Gioco 5: Animali al pascolo

Un primo gioco di memoria, da 2 anni.

Materiale necessario:

tavolette rotonde con il sole, tavolette quadrate memo

Per imparare:

- a riconoscere e associare le immagini

Preparazione del gioco

Ogni pila di tavolette viene mescolata. Le tavolette vanno poi, con il retro rivolto verso l'alto e sempre tenendo separate le forme, distribuite in due griglie.

Si comincia

Comincia il bambino più piccolo, che scopre una tavoletta quadrata a piacere e subito dopo una tavoletta rotonda.

Parlate con il bambino e, accompagnandolo con le parole, aiutatelo a fare la cosa giusta.

Domandate al bambino: *Le due figure sono uguali?*

- **Si!** *Perfetto, puoi prendere la coppia di tavolette.*
- **No!** Suggeste ai bambini di osservare con attenzione i disegni:
Ricordati bene le figure e gira nuovamente le tavolette.

Ora il turno passa al prossimo compagno di gioco.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando sono state trovate tutte le coppie. Ogni bambino impila le sue tavolette. Vince il bambino con la pila più alta.



Si può giocare anche con poche coppie di tavolette. Per i bambini più piccoli cominciate con 4 motivi, aumentandone poi gradualmente il numero.

Gioco 6: Alla scoperta della fattoria

Un primo gioco per osservare con attenzione, da 2 anni.

Materiale necessario:

tabellone "Sul prato verde", tavolette rotonde con il sole

Per imparare:

- a osservare con attenzione
- a riconoscere e associare le immagini

Preparazione del gioco

Collocare il tabellone "Sul prato verde" al centro del tavolo. Mescolare le tavolette rotonde coperte e distribuirle intorno al tabellone.

Si comincia

Comincia il bambino più piccolo, che gira una tavoletta e ne guarda la figura. Dite al bambino quale animale è raffigurato.

Domandate al bambino: *Vedi questo animale anche sul tabellone?*

- **Si!** Il bambino indica l'animale e riceve in premio la tavoletta. Deve metterla davanti a sé, coperta.
- **No!** Se il bambino non trova l'animale, passa la tavoletta al compagno vicino. Ora sarà lui a cercare la figura.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando tutte le tavolette sono state distribuite. Ogni bambino impila le sue tavolette. Vince il bambino con la pila più alta.



Naturalmente ai più grandicelli si può chiedere il nome degli animali.

Gioco 7: Vedo quello che tu non vedi

Un primo gioco per associare e nominare i colori, da 2 anni e mezzo.

Materiale necessario:

tabellone "Sul prato verde", dado con simboli e colori, tavolette rotonde con il sole

Per imparare:

- a osservare con attenzione
- a riconoscere, associare e nominare le immagini, i colori e i simboli

Preparazione del gioco

Il tabellone "Sul prato verde" si colloca al centro del tavolo. Le tavolette con il sole coperte vanno mescolate e distribuite intorno al tabellone. Preparate il dado.

Si comincia

Comincia il bambino più piccolo, che tira il dado.

Parlate con il bambino e, accompagnandolo con le parole, aiutatelo a fare la cosa giusta.

Domandate al bambino: *Che cosa c'è sul dado?*

- **Un colore:** *Osserva bene il tabellone e indica/nomina un oggetto dello stesso colore.*

Se il bambino ha trovato un oggetto corrispondente, riceve in premio una tavoletta.

- **Il fattore Nils:**

domandate agli altri bambini: *Che colore stiamo cercando?*

Gli altri bambini nominano un colore; il bambino che sta giocando deve cercare sul tabellone un oggetto corrispondente.



Se il bambino ha trovato un oggetto giusto, riceve in premio una tavoletta.

- **Il sole:** *Perfetto, puoi prendere una tavoletta con il sole.*



Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando tutte le tavolette sono state distribuite. Ogni bambino impila le sue tavolette. Vince il bambino con la pila più alta.

Gioco 8: La casa del fattore Nils

Un primo gioco di motricità, da 2 anni e mezzo.

Materiale necessario:

mattoncini, fattore Nils, dado con simboli e colori

Per imparare:

- a riconoscere e associare le forme, i colori e i simboli
- a esercitare la memoria a breve termine

Preparazione del gioco

I mattoncini, il fattore Nils e il dado vanno collocati al centro del tavolo.

Si comincia

Comincia il bambino più piccolo, che tira il dado.

Parlate con il bambino e, accompagnandolo con le parole, aiutatelo a fare la mossa giusta.

Domandate al bambino: *Che cosa c'è sul dado?*

- **Un colore:** *Prendi un mattoncino del colore corrispondente.*
- **Il sole:** *Cerca un mattoncino a piacere.*
- **Il fattore Nils:** *Prendi il fattore Nils!* Se un altro bambino ha il fattore, deve passarlo al bambino di turno. Se invece questo bambino ha già il fattore, lo tiene.



Conclusione del gioco

Quando tutti i mattoncini sono stati distribuiti, il gioco finisce. A questo punto ogni bambino costruisce con i suoi mattoncini una casa per il fattore Nils. Chi ha il fattore Nils lo mette in cima alla casa. Vince il bambino con la casa più alta.

Il gioco diventa un po' più difficile se i mattoncini sono sparsi qua e là nella stanza e se i bambini, nel fare il percorso per trovarli, devono ricordarsi il colore che stanno cercando.



Gioco 9: Le costruzioni della fattoria

Un avvincente gioco di costruzione, da 3 anni.

Materiale necessario:

tabellone "Sul prato verde", tutti i mattoncini, tavolette rotonde con il sole

Per imparare:

- a riconoscere e associare le forme, i colori e i simboli
- a esercitare la motricità fine

Preparazione del gioco

Il tabellone "Sul prato verde" si colloca al centro del tavolo. Le tavolette con il sole vengono mescolate coperte e disposte in una griglia accanto al tabellone. I mattoncini posti accanto al tabellone.

Si comincia

Comincia il bambino più piccolo, che gira una tavoletta.

Domandate al bambino: *Dove vedi questo animale sul tabellone?*

Il bambino cerca sul tabellone l'animale raffigurato sulla tavoletta. Quando lo trova, sa quale edificio deve costruire. Il bambino cerca i mattoncini adatti e ricrea la costruzione.

Il bambino ce l'ha fatta?

- **Si!** Fantastico! Tutti sono contenti. *Piccolo architetto, ecco in premio la tavoletta.*
- **No!** *Rimetti la tavoletta, coperta, al suo posto. La prossima volta sarai di sicuro più fortunato.*

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando tutte le tavolette saranno state distribuite. I bambini vincono tutti insieme.



Si può anche proclamare un vincitore. Alla fine, ogni bambino impila le sue tavolette. Vince il bambino con la pila più alta.

Gioco 10: Costruiamo una stalla

Un gioco di costruzione in gruppo, da 3 anni.

Materiale necessario:

tabellone "Il percorso del fattore Nils", fattore Nils, dado dei simboli e colori, mattoncini

Per imparare:

- a osservare con attenzione
- a riconoscere e associare le forme, i colori e i simboli
- a esercitare la memoria a breve termine

Preparazione del gioco

Collocate il tabellone "Il percorso del Fattore Nils" al centro del tavolo. Mettete il fattore Nils nella casella con la fattoria (= casella di inizio). Posizionate i mattoncini e il dado accanto al tabellone.

Si comincia

Comincia il bambino più piccolo, che tira il dado.
Parlate con il bambino e, accompagnandolo con le parole, aiutatelo a fare la mossa giusta.

Domandate al bambino: *Che cosa c'è sul dado?*

- **Un colore:** *Prendi un mattoncino dello stesso colore e mettilo nel pascolo/sopra gli altri mattoncini. Se non c'è più neanche un mattoncino dello stesso colore, purtroppo non potrai costruire...*
- **Il fattore Nils:** *Accipicchia, il fattore Nils si mette in cammino verso il pascolo. Sposta il fattore avanti di una casella.*
- **Il sole:** *Puoi prendere un mattoncino a piacere e costruire.*

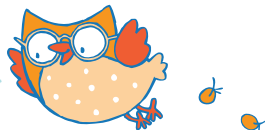


Conclusione del gioco

I bambini vincono se hanno costruito una stalla con tutti i mattoncini prima che il fattore Nils arrivi al pascolo.

Il gioco diventa più difficile se il fattore Nils parte non dalla casella con la fattoria, ma più avanti sul percorso.

Gioire insieme consolida le facoltà emotive dei bambini ed influisce positivamente sul loro buon umore! Rafforza i bambini nel loro comportamento e, nel gioco, consola chi perde, perché fare festa insieme lo distrae dal suo senso di tristezza. Essere contenti insieme favorisce la coesione della famiglia o del gruppo in cui si gioca.



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





HABA



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

Art. Nr.: 1304223001
TL A115816 1/24