



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

Meine ersten Spiele

Ab ins Bett!



Off to bed! • Hop, au dodo ! • Naar bed!
¡A la cama! • Tutti a letto!

Meine ersten Spiele

Ab ins Bett!

Drei erste Spiele rund ums Schlafengehen für 1 - 3 Schlafmützen ab 2 Jahren.

Autorin: Kristin Dittmann
Illustration: Sabine Kraushaar
Spieldauer: 10 Minuten

Liebe Eltern,

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

Diese Anleitung bietet viele Tipps, wie Sie das Spielmaterial mit Ihrem Kind entdecken und für verschiedene Spielideen einsetzen können. Beim Spielen werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Gedächtnis, Zuordnen, Feinmotorik, Hand-Auge-Koordination und Sprache.

Im Memospiel sowie in den Zuordnungsspielen wird Ihr Kind an das erste Spielen nach Regeln herangeführt. Dabei soll Ihr Kind durch die einfachen Beschreibungen der Regeln spielerisch Einschlafrituale kennenlernen und lernen, die Anweisungen des Spiels besser zu verstehen und umzusetzen.

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

Viel Vergnügen beim gemeinsamen Spielen und Entdecken
wünschen die Erfinder für Kinder



Spielmaterial:

3 Tierfiguren - Hase Lilo, Bär Bruno, Katze Kalli, 3 Kuscheltiere, 3 Bettchen, 3 Kopfkissen, 3 Decken, 20 Plättchen, 1 Ablage, 1 Spielanleitung

Es ist schon spät! Höchste Zeit fürs Bettchen! Hase Lilo, Bär Bruno und Katze Kalli haben so schön gespielt, doch dabei sind ihre Betten, Kopfkissen und Decken ganz durcheinandergeraten. Außerdem braucht jedes Tier unbedingt noch sein Lieblingskuscheltier.



Freies Spiel

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Thema Einschlafen. Erkunden Sie gemeinsam das Spielmaterial und besprechen Sie, was darauf abgebildet ist. Helfen Sie Ihrem Kind dabei, das Material den farblich passenden Tierfiguren zuzuordnen. Sprechen Sie mit Ihrem Kind darüber, welche Utensilien man unbedingt zum Einschlafen braucht, zum Beispiel ein Bett, ein Kissen oder eine Decke. Schauen Sie sich nun die abgebildeten Kuscheltiere genauer an. Jedes Tier hat sein eigenes Kuscheltier. Hat Ihr Kind auch ein Lieblingskuscheltier als Einschlafhelfer – und wenn ja, welches ist es?

Spiel 1 Bettchen bauen

Ein kooperatives Zuordnungsspiel für 1 - 3 Kinder.

Bringt die Tiere ins Bett, bevor alle Plättchen mit Töpfchen, Becher, Zahnbürste und Buch aufgedeckt sind.

Bevor es losgeht

Mischt die Plättchen verdeckt und legt sie in die Tischmitte. Legt die Ablage daneben. Stellt die Tierfiguren mit etwas Abstand neben die Plättchen. Legt die Betten, Kissen, Decke und Kuscheltiere als Vorrat bereit.



Jetzt geht's los

Wer ist heute als Erstes aufgewacht? Du darfst beginnen und deckst ein beliebiges Plättchen auf.

Fragen Sie Ihr Kind: **Was ist auf dem Plättchen zu sehen?**

- **Ein Bett, ein Kissen, eine Decke oder ein Kuscheltier?**

Lege den entsprechenden Gegenstand zur farblich passenden Tierfigur.

Das Plättchen kommt in die Schachtel.



- **Ein Töpfchen, ein Becher, eine Zahnbürste oder ein Buch?**



Die kleinen Tierkinder müssen noch einmal Pipi, sind durstig, haben das Zähneputzen vergessen oder brauchen eine Gute-Nacht-Geschichte.

Du darfst leider keinen Gegenstand nehmen. Lege das Plättchen wie abgebildet an die Ablage.



Achtung: Legt Töpfchen, Becher, Zahnbürsten und Bücher oberhalb und unterhalb an dasselbe Symbol der Ablageleiste an. So seht ihr schnell, ob schon alle 8 Plättchen aufgedeckt wurden.

Im Anschluss ist das nächste Kind an der Reihe.

Jedes Tierkind hat eine eigene Farbe. Habt ihr das Bett, das Kissen, die Decke und das Kuscheltier derselben Farbe gefunden, dann dürft ihr das passende Tier ins Bett bringen. Bereitet dieses Bett vor. Legt das Tier hinein, deckt es zu und gebt ihm sein Kuscheltier zum Schmusen.

Beispiel:



Spielende

Das Spiel endet, wenn:

Hase Lila, Bär Bruno und Katze Kalli im Bett sind und schlafen, bevor alle Plättchen mit Töpfchen, Becher, Zahnbürsten und Büchern aufgedeckt wurden.

Ach wie schön, alle Tiere sind eingeschlafen und ihr habt gemeinsam gewonnen!

oder:

alle 8 Plättchen mit einem Töpfchen, Becher, Zahnbürsten und Büchern aufgedeckt sind, bevor alle Tiere schlafen. Schade, ihr habt leider verloren. Probiert es gleich noch einmal!



Fragen Sie Ihr Kind, was es jeden Abend tut, bevor es ins Bett geht und in welcher Reihenfolge dies geschieht, z.B. erst Abend essen, dann Zähne putzen, zum Schluss Schlafanzug anziehen ... Diese festen, allabendlichen Rituale sind wichtig, denn sie geben Kindern Struktur und Sicherheit. Und je zügiger diese „Pflichtaufgaben“ erledigt sind, desto mehr Zeit bleibt bis zum Einschlafen für andere Dinge, zum Beispiel zum Vorlesen einer Geschichte.



Spiel 2 Gute-Nacht-Memo

Ein erstes Memospiel für 2 - 3 Kinder.

Wer kann sein Tier als Erster ins Bett bringen?

Bevor es losgeht

Sortiert je ein Töpfchen, einen Becher, eine Zahnbürste und ein Buch aus. Mischt die restlichen 16 Plättchen verdeckt und legt sie in die Tischmitte.

Jeder nimmt sich eine Tierfigur und stellt sie vor sich. Bleibt ein Tier übrig, kommt es zusammen mit dem dazugehörigen Bett, Kissen, Decke und Kuscheltier ebenfalls zurück in die Schachtel. Die Ablage wird nicht benötigt und kommt in die Schachtel.

Das restliche Spielmaterial wird bereitgelegt.

Jetzt geht's los

Wer hat die süßesten Träume? Du beginnst und deckst das erste Plättchen auf.

Fragen Sie Ihr Kind: **Was ist auf dem Plättchen zu sehen?**

- **Ein Bett, ein Kissen, eine Decke oder ein Kuscheltier in deiner Farbe?**
Lege den entsprechenden Gegenstand zu deinem Tier. Das aufgedeckte Plättchen kommt in die Schachtel.
- **Ein Bett, ein Kissen, eine Decke oder ein Kuscheltier in einer fremden Farbe?**
Du darfst leider keinen Gegenstand nehmen. Verdecke das Plättchen wieder.
- **Ein Töpfchen, ein Becher, eine Zahnbürste oder ein Buch?**
Du darfst leider keinen Gegenstand nehmen. Verdecke das Plättchen wieder.

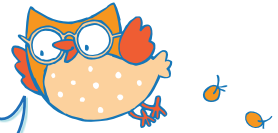
Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.



Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind alle seine 4 Gegenstände gefunden hat. Bringe dein Tier ins Bett und erzähle ihm eine Geschichte. Dein Tier kann als Erstes einschlafen. Du hast gewonnen.

Eine angenehme Atmosphäre im Kinderzimmer, zum Beispiel durch stimmungsvolles Licht von Schlummerlichtern oder durch vertraute Melodien von Spieluhren, hilft Kindern dabei, nach einem Tag voller neuer Eindrücke leichter in den Schlaf zu finden. Tägliche Einschlafrituale wie Schlaflieder vorsingen, gemeinsames Kuscheln oder das Vorlesen einer Gute-Nacht-Geschichte machen das Zubettgehen Abend für Abend zu einem schönen Ereignis. Und nicht nur das, sie fördern auch die Sprachentwicklung und stärken das Gefühl von Nähe und Geborgenheit zwischen Eltern und Kind.



Spiel 3 Einschlaf-Lotto

Ein lustiges Zuordnungsspiel für 1 - 3 Kinder.

Ihr spielt nach den Grundregeln von **Spiel 1 „Bettchen bauen“**. Jedes Kind nimmt sich eine Tierfigur und stellt sie vor sich ab. Sind Figuren übrig, werden sie ebenfalls bereitgestellt. Deckst du ein Plättchen mit einem Bett, einem Kissen, einer Decke oder einem Kuscheltier auf, musst du den entsprechenden Gegenstand zur farblich passenden Figur legen, auch wenn es nicht deine eigene ist.

Das Kind, das als Erstes seine 4 Gegenstände gesammelt hat, darf seine Tierfigur ins Bett bringen und hat gewonnen. Bei 1 und 2 Spielern kann auch ein Tier gewinnen, das keinem Kind gehört.



Bei Kindern, die etwas älter sind und das Spielmaterial schon besser kennen, können Sie auch Fragen nach Details oder eigenen Erfahrungen stellen. Beispiele sind: Weißt du, wo die Tiere in Wirklichkeit schlafen? Nicht in einem Bett, sondern: Die Katze schläft in einem Katzenkörbchen, der Bär in einer großen Höhle. Und der Hase kuschelt sich mit der gesamten Hasenfamilie in seinem Bau zusammen.

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

Off to bed!

Three introductory bedtime games for 1 - 3 sleepyheads ages 2 and older.

Author Kristin Dittmann
Illustrated by: Sabine Kraushaar
Duration: 10 minutes

Dear Parents,

We are pleased that you have chosen 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 variants. The components have been designed to help your child develop different abilities and skills via the medium of play: memory, matching, fine motor skills, hand-eye coordination and language development.

In the matching games, your child is introduced to the concept of playing according to rules. The light-hearted descriptions of the rules are intended to introduce your child to bedtime routines and help him/her to better understand and adhere to the game instructions.

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 enjoy playing and discovering together.
Your Inventors for Children



Components:

3 animal figures, 3 cuddly toys, 3 beds, 3 pillows, 3 blankets, 20 tiles, 1 template, 1 set of instructions

It's getting late, and it's time to go to bed. The rabbit, bear and cat have played so nicely together, but their beds, pillows and covers are all muddled up. What's more, the animals each want their favorite stuffed toy to help them go to sleep.



Free play

In free play, your child explores the concept of falling asleep. Take a good look at the game components together and discuss what they depict. Help your child to pair up the components to the matching animal figures. Talk to your child about what items they need to fall asleep, such as a bed, a pillow or a blanket. Now take a closer look at the cuddly toy figures. Each animal has its own cuddly toy. Does your child also have a favorite cuddly toy to help him or her fall asleep? If so, what is it?

Game 1 Making a bed

A collaborative matching game for 1 - 3 children

The challenge: Put the animals to bed before all the tiles showing potty, sippy cup, toothbrush and book are revealed.

Before you get started

Shuffle the tiles face down and place them in the center of the table. Put the template next to them.

Place the animal figures at some distance apart next to the tiles. Get the beds, pillows, blanket and stuffed animals ready for use.



Now let's get started

Who woke up first today? You can start and turn over any tile you like.

Ask your child: *What can you see on the tile?*

A bed, a pillow, a blanket or a cuddly toy?

Place the item next to the animal figure of the matching color. The tile goes into the box.



- *A potty, a sippy cup, a toothbrush or a book?*



The little animals have to do one last wee-wee, are feeling thirsty, have forgotten to brush their teeth or need a bedtime story. Unfortunately, you are not allowed to take an item. Lay the tile next to the template as shown.



Important: Place potties, sippy cups, toothbrushes and books above and below the same symbol on the template. This enables you to see whether all eight tiles have been revealed.

Now it is the next child's turn.

Each animal figure has its own color. As soon as you have found the matching color of bed, pillow, the blanket and the cuddly toy, the animal they go with can then be put to bed. Prepare this bed and tuck the animal in, cover it up and give it its toy to cuddle.

Example:



End of game

The game ends when:

the rabbit, bear and cat are in bed and asleep before all the tiles showing potties, cups, toothbrushes and books have been turned over.

Marvelous! All the animals are fast asleep and you have won by your joint effort.

or:

all eight tiles showing potties, mugs, toothbrushes and books have been turned over before all the animals are sleep. Sorry, you have lost. Try again!





Ask your child what he/she does every night before going to bed and in what order this happens, e.g. first eat dinner, then brush your teeth, finally put on your pajamas... These regular evening rituals are important because they give children a structure to their day and a sense of security. And the faster these set tasks are done, the more time is left for other activities before falling asleep, such as hearing a bedtime story.



Game 2 Bedtime Matching

A first matching game for 2 - 3 children
Who can get their pet to bed first?

Before you get started

Pick out one potty, one mug, one toothbrush and one book. Shuffle the remaining 16 tiles and place them face down in the center of the table.
Everyone takes an animal figure and puts it in front of him or her. If an animal is left over, it goes back in the box together with its matching bed, pillow, blanket and cuddly toy. The template is not needed and also goes back in the box.
The rest of the game components are laid out.

Now let's get started

Which player claims to have the sweetest dreams? He or she starts and turn over the first tile.

Ask your child: What can be seen on the tile?

- **A bed, a pillow, a blanket or a cuddly toy in your color?**

Put the matching item next to your pet. The tile that has been turned over goes back in the box.

- **A bed, a pillow, a blanket or a cuddly toy in a different color?**

Unfortunately, you are not allowed to take an item. Turn the tile face down again.

- **A potty, a mug, a toothbrush or a book?**

Unfortunately, you are not allowed to take an item. Turn the tile face down again.

Now it's the next child's turn.

End of game

The game ends as soon as a child has found all four of his/her items.
Put your pet to bed and tell it a story.
You are the winner, so your pet can fall asleep first.

After a day full of new impressions, a pleasant atmosphere in the nursery (e.g. subdued lighting or familiar melodies playing on a musical box) will help children to get to sleep sooner. Regular sleep rituals such as singing lullabies, sharing cuddles or reading a bedtime story make putting the children to bed a pleasant experience for all concerned. And not only that, they also promote language development and strengthen the bonds of intimacy and security between parent and child.



Game 3 Sleepy Bingo

A fun matching game for 1 - 3 children

This game follows the same principle as **Game 1 (Making a Bed)**. Each child takes an animal figure and puts it in front of him or her. If any figures remain, they too are to be laid out. If you turn over a tile with a bed, pillow, blanket, or cuddly toy, you must place it next to figure of the matching color, even if it is not your own.

The child who collects his/her four items first has won and is allowed to put his/her pet animal to bed first.. In the case of 1 or 2 players, it is also possible for the winner to be a pet that belongs to neither of them.



With children who are a bit older and know the game components better, you can also ask questions about the illustrations on the tiles or about their own experiences. For examples, do you know where the animals actually sleep? Not in a bed, but a basket in the case of the cat and a large cave in the case of the bear. And the rabbit simply snuggles up to its entire family in a nest.

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

Hop, au dodo !

Trois premiers jeux pour aller au lit pour 1 à 3 dormeurs à partir de 2 ans

Auteure : Kristin Dittmann
Illustration : Sabine Kraushaar
Durée de la partie : 10 min.

FRANÇAIS

Chers Parents,

Nous vous félicitons d'avoir choisi ce jeu de la série Mes premiers jeux. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant d'évoluer dans un environnement ludique en lui ouvrant de nombreuses perspectives.

Dans ce livret, nous vous donnons de nombreux conseils et suggestions pour faire découvrir à votre enfant les accessoires du jeu et pour savoir comment les utiliser dans différentes idées de jeux. Ce jeu permettra de stimuler différentes capacités et aptitudes de votre enfant : mémoire, classement, motricité fine, coordination main-œil et langage.

Dans le jeu de mémoire et les jeux de classement, votre enfant est amené à suivre ses premières règles de jeux. Les descriptions simples de ces règles invitent votre enfant de manière ludique à mettre en place des rituels du coucher et l'aident à mieux comprendre et suivre les consignes de jeu.

Le jeu est surtout fait pour apporter beaucoup de plaisir à jouer ! Apprendre se fait donc tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à jouer et à faire des découvertes ensemble. Les créateurs pour enfants joueurs



Contenu du jeu :

3 figurines-animaux, 3 doudous, 3 petits lits, 3 oreillers, 3 couettes, 20 plaquettes, 1 carton de jeu, 1 règle du jeu.

Il est déjà tard ! Il est donc temps d'aller au dodo ! Mais le lapin, l'ours et le chat ne peuvent pas : ils ont tellement joué que leurs lits, oreillers et couettes sont sens dessus-dessous ! Et avant de pouvoir fermer les yeux, chaque animal a absolument besoin de son doudou préféré.



Jeu libre

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec le thème du coucher. Identifiez ensemble les accessoires de jeu et dites ce qui y est représenté dessus. Aidez votre enfant à attribuer les accessoires aux figurines-animaux correspondantes. Echangez avec votre enfant sur le thème du coucher : de quels objets a-t-on absolument besoin, par exemple un lit, un oreiller ou une couette ? Regardez plus en détail les doudous représentés. Chaque animal a le sien. Est-ce que votre enfant a un doudou pour l'aider à s'endormir – et si oui, lequel est-ce ?

Jeu 1 Faire son petit lit

Jeu de classement coopératif pour 1 à 3 enfants

Mettez les animaux au lit avant que toutes les plaquettes représentant le pot, le gobelet, la brosse à dents et le livre soient découvertes.

Avant de commencer

Mélangez les plaquettes, faces cachées, et posez-les au centre de la table. Posez le carton de jeu à côté.

Posez les figurines-animaux à côté des plaquettes en laissant un peu d'espace. Préparez les lits, oreillers, couettes et doudous en réserve.



C'est parti !

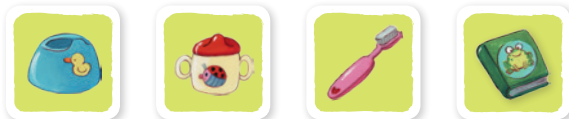
Qui s'est levé le premier aujourd'hui ? C'est celui qui commence en retournant une plaquette au choix.

Demandez à votre enfant : *Que vois-tu sur la plaquette ?*

- **Un lit, un oreiller, une couette ou un doudou ?**
Pose l'objet correspondant près de la figurine de la même couleur.
Mets la plaquette dans la boîte.



• **Un pot, un gobelet, une brosse à dents ou un livre ?**



Les petits animaux ont encore envie de faire pipi, de boire un peu d'eau, ont oublié de se laver les dents ou veulent écouter une histoire.

Tu ne peux pas prendre d'objet.

Pose la plaquette comme indiqué ci-dessous près du carton de jeu.



Attention : Posez les pots, gobelets, brosses à dents et livres au-dessus et en-dessous du même symbole sur le carton de jeu. Vous voyez ainsi rapidement si les 8 plaquettes ont été retournées.

FRANÇAIS

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

Chaque bébé animal a sa couleur. Si vous avez trouvé le lit, l'oreiller, la couette et le doudou de la même couleur, vous pouvez mettre au lit le bébé animal assorti. Préparez ce lit. Posez l'animal dedans, couvrez-le et donnez-lui son doudou à câliner.

Exemple :



Fin de la partie

La partie est terminée quand :

Le lapin, l'ours et le chat sont au lit et dorment avant que toutes les plaquettes représentant les pots, gobelets, brosses à dents et livres ne soient retournées. Super ! Tous les animaux sont endormis et vous avez gagné tous ensemble !

Ou :

Toutes les plaquettes représentant les pots, gobelets, brosses à dents et livres sont retournées avant que tous les animaux ne dorment. Dommage, vous avez perdu ! Essayez encore une fois !



Demandez à votre enfant ce qu'il fait tous les soirs avant d'aller au lit, et dans quel ordre : par ex. manger, puis se laver les dents, et enfin mettre son pyjama... Ces rituels du coucher exécutés soir après soir sont importants car ils aident l'enfant à se structurer et lui donnent un sentiment de sécurité. Et plus ces « obligations » sont accomplies rapidement, plus il reste du temps pour d'autres choses agréables pour s'endormir, par exemple lire une histoire.



Jeu 2 Mémo Bonne nuit

Premier jeu de mémoire pour 2 à 3 enfants

Qui pourra mettre le premier son animal au lit ?

Avant de commencer

Retirez du jeu un pot, un gobelet, une brosse à dents et un livre. Mélangez les 16 plaquettes restantes faces cachées et posez-les au centre de la table.

Chacun prend un animal et le pose devant soi. S'il y a un animal en trop, on le met dans la boîte avec le lit, l'oreiller, la couette et le doudou assortis. Le carton de jeu n'est pas utilisé, on le remet dans la boîte.

On prépare le reste des accessoires de jeu.

C'est parti !

Qui a fait le plus joli rêve ? C'est celui qui commence en retournant une plaquette au choix.

Demandez à votre enfant : *Que vois-tu sur la plaquette ?*

- **Un lit, un oreiller, une couette ou un doudou de ta couleur ?**
Pose l'objet assorti près de ton animal. La plaquette retournée est rangée dans la boîte.
- **Un lit, un oreiller, une couette ou un doudou d'une autre couleur ?**
Tu ne peux prendre aucun objet. Retourne la plaquette face cachée.
- **Un pot, un gobelet, une brosse à dents ou un livre ?**
Tu ne peux prendre aucun objet. Retourne la plaquette face cachée.

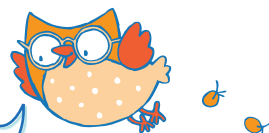
Puis, c'est au tour de l'enfant suivant.



Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un enfant a trouvé ses 4 objets.
Mets ton animal au lit et raconte-lui une histoire.
Ton animal peut s'endormir le premier, tu as gagné !

Une lampe ou une veilleuse adaptée et des mélodies familières issues de boîtes à musique procurent une ambiance agréable dans la chambre, ce qui aide les enfants à s'endormir plus facilement après une journée remplie de nouvelles sensations. Les rituels quotidiens du coucher, comme chanter une berceuse, faire un câlin ou lire une histoire font du coucher un événement heureux, soir après soir. De plus, cela développe l'apprentissage du langage et renforce le sentiment de proximité et de sécurité entre les parents et l'enfant.



Jeu 3 Loto du dodo

Jeu de classement amusant pour 1 à 3 enfants

Jouez selon les règles de base du **jeu n°1 "Faire son petit lit"**. Chaque enfant prend un animal et le pose devant lui. Les figurines restantes font également partie du jeu, elles sont posées au centre de la table.

Si tu retournes une plaquette avec un lit, un oreiller, une couette ou un doudou, tu dois la poser près de la figurine de la même couleur, même si ce n'est pas la tienne.

L'enfant qui le premier a réuni ses 4 objets peut mettre sa figurine-animal au lit et a gagné. Lorsqu'il y a un ou 2 joueurs, il se peut qu'une figurine-animal n'appartenant à aucun enfant gagne.



Pour les enfants un peu plus âgés, et qui connaissent bien les accessoires de jeux, vous pouvez leur poser des questions sur les détails ou leurs propres expériences. Par exemple : sais-tu où dorment les animaux en réalité ? Pas dans un lit : le chat dort dans une corbeille, l'ours dans une grande caverne. Et le lapin se blottit avec toute sa famille dans un terrier.

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

Naar bed!



Drie eerste spellen over slapengaan voor 1-3 slaapkoppen vanaf 2 jaar.

Auteur: Kristin Dittmann
Illustraties: Sabine Kraushaar
Speelduur: 10 min.

Lieve ouders

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

In deze handleiding vindt u talrijke tips om het spelmateriaal samen met uw kind te ontdekken en om het voor verschillende speeldoeleinden te gebruiken. Bij het spelen worden diverse vaardigheden en vermogens van uw kind bevorderd: geheugen, ordenen, fijne motoriek, hand-oogcoördinatie en taal.

In het geheugenspel en de ordeningsspellen leert uw kind voor het eerst te spelen volgens bepaalde regels. Daarbij maken de eenvoudige beschrijvingen van de regels, uw kind al spelend vertrouwd met slaaprituelen en helpen ze om de instructies van het spel beter te begrijpen en uit te voeren.

Maar bij ieder spel staat steeds één ding voorop: veel plezier! Zo wordt tijdens het spelen een heleboel haast vanzelf geleerd.

Wij wensen u en uw kind veel plezier bij het samen spelen en ontdekken!
De uitvinders voor kinderen



NEDERLANDS

Spelmateriaal:

3 dierenfiguren, 3 knuffeldieren, 3 bedjes, 3 hoofdkussens, 3 dekens, 20 plaatjes, 1 aanlegplaat, 1 spelhandleiding

Het is al laat. De hoogste tijd om naar bed te gaan! Het konijn, de beer en de kat hebben veel gespeeld, maar daarbij zijn hun bedjes, hoofdkussens en dekens helemaal overhoopgehaald. Bovendien wil elk dier ook absoluut zijn favoriete knuffeldier.



Vrij spel

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het onderwerp 'slapengaan' bezig. Bekijk samen het spelmateriaal en bespreek wat erop is afgebeeld. Help uw kind om het materiaal aan het dier met de bijpassende kleur toe te wijzen. Praat met uw kind over wat zeker nodig is om te gaan slapen, bijvoorbeeld een bed, een kussen en een deken. Bekijk nu de afgebeelde knuffeldieren wat aandachtiger. Elk dier heeft zijn eigen knuffeldier. Heeft uw kind ook een favoriet knuffeldier om het te helpen inslapen en zo ja, welk?

Spel 1 Bedje maken

Een coöperatief ordeningsspel voor 1-3 kinderen

Breng de dieren naar bed, voordat alle plaatjes met een potje, een beker, een tandenborstel of een boek zijn omgedraaid.

Voordat er wordt begonnen

Meng de plaatjes en verspreid ze verdekt in het midden van de tafel. Leg de aanlegplaat ernaast.

Plaats de dierenfiguren op een kleine afstand naast de plaatjes. Leg de bedden, kussens, dekens en knuffeldieren klaar als voorraad.

NEDERLANDS



Nu begint het

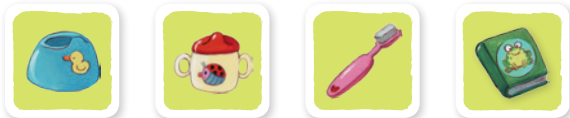
Wie was vandaag als eerste wakker? Jij mag beginnen en een willekeurig plaatje omdraaien.

Vraag aan het kind: *Wat zie je op het plaatje?*

- *Een bed, een kussen, een deken of een knuffeldier?*
Leg het overeenkomstige voorwerp bij de dierenfiguur van dezelfde kleur.
Het plaatje gaat in de doos.



• **Een potje, een beker, een tandenborstel of een boek?**



De kleine dieren moeten nog eens op het potje gaan, hebben dorst, zijn vergeten hun tanden te poetsen of willen nog een verhaaltje voor het slapengaan.

Je mag helaas geen voorwerp nemen.

Leg het plaatje zoals afgebeeld tegen de aanlegplaat.



Let op! Leg de potjes, bekers, tandenborstels en boeken boven en onder het bijbehorende symbool op de aanlegplaat. Zo zie je snel of alle 8 de plaatjes zijn omgedraaid.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Elk dierenkind heeft een eigen kleur. Als je het bed, het kussen, de deken en het knuffeldier in dezelfde kleur hebt gevonden, mag je het bijpassende dier naar bed brengen. Maak het bed klaar. Leg het dier erin, dek het mooi toe en geef het zijn knuffeldier om zich tegenaan te vlijen.

Voorbeeld:



Einde van het spel

Het spel eindigt, wanneer

het konijn, de beer en de kat in bed liggen en slapen, voordat alle plaatjes met een potje, beker, tandenborstel of boek zijn omgedraaid.

Hoe mooi! Alle dieren liggen te slapen en jullie hebben samen gewonnen!

of

de acht plaatjes met een potje, beker, tandenborstel of boek zijn omgedraaid, voordat alle dieren slapen. Helaas, jullie hebben het spel verloren. Probeer het meteen nog eens!





Vraag uw kind wat het elke avond doet, voordat het naar bed gaat en in welke volgorde dat gebeurt, bijvoorbeeld eerst avondeten, dan tanden poetsen en tot slot de pyjama aantrekken ... Deze avondlijke rituelen zijn belangrijk, omdat ze kinderen structuur en zekerheid bieden. Hoe sneller deze 'plichten' vervuld zijn, hoe meer tijd er overblijft om voor het slapengaan nog iets anders te doen, bijvoorbeeld het voorlezen van een verhaaltje.



Spel 2 Goedenachtmemo

Een eerste geheugenspel voor 2-3 kinderen
Wie kan zijn dier als eerste naar bed brengen?

Voordat er wordt begonnen

Neem één potje, één beker, één tandenborstel en één boek. Meng de 16 plaatjes en leg ze verdekt in het midden van de tafel.

Ieder neemt een dierenfiguur en zet die voor zich neer. Als er een dier overblijft, gaat het samen met het bijbehorende bed, kussen, deken en knuffeldier terug in de doos.

De aanlegplaat is niet nodig en blijft in de doos.

Het overige spel materiaal wordt klaargelegd.

Nu begint het

Wie heeft de mooiste dromen? Jij begint en draait het eerste plaatje om.

Vraag aan het kind: *Wat zie je op het plaatje?*

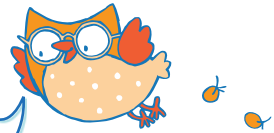
- **Een bed, een kussen, een deken of een knuffeldier in jouw kleur?**
Leg het overeenkomstige voorwerp bij jouw dier. Het omgedraaide plaatje gaat in de doos.
- **Een bed, een kussen, een deken of een knuffeldier in een andere kleur?**
Je mag helaas geen voorwerp nemen. Draai het plaatje weer om.
- **Een potje, een beker, een tandenborstel of een boek?**
Je mag helaas geen voorwerp nemen. Draai het plaatje weer om.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra een kind alle 4 zijn voorwerpen heeft gevonden. Breng het dier naar bed en vertel het een verhaaltje. Jouw dier kan als eerste gaan slapen. Jij hebt gewonnen.

Een aangename sfeer in de kinderkamer, bijvoorbeeld met zacht licht van nachtlampjes of een vertrouwd melodietje van een muziekdir, helpt kinderen om gemakkelijker in slaap te vallen na een drukke dag vol nieuwe indrukken. Dagelijkse slaaprituelen, zoals het zingen van slaapliedjes, samen knuffelen of het voorlezen van een verhaaltje, maken het naar bed gaan elke avond weer tot een leuke gebeurtenis. En er is nog meer: de rituelen bevorderen ook de taalontwikkeling en versterken het gevoel van nabijheid en geborgenheid tussen ouders en kinderen.



Spel 3 Slaaplotto

Een leuk ordeningsspel voor 1-3 kinderen

Je speelt volgens de basisregels van **spel 1 "Bedje maken"**. Elk kind neemt een dierenfiguur en zet die voor zich neer. Als er figuren overblijven, worden ook die klaargezet.

Als je een plaatje met een bed, een kussen, een deken of een knuffeldier omdraait, moet je het overeenkomstige voorwerp bij de figuur van dezelfde kleur leggen, ook als die niet de jouwe is.

Het kind dat als eerste zijn 4 voorwerpen heeft verzameld, mag zijn dierenfiguur in bed leggen en heeft gewonnen. Wanneer er 1 of 2 spelers zijn, kan ook een dier winnen dat aan geen enkel kind toebehoort.

NEDERLANDS



Aan kinderen die wat ouder zijn en het spelmateriaal al wat beter kennen, kunt u ook vragen stellen over de details of over eigen ervaringen. Bijvoorbeeld: Weet je waar de dieren in het echt slapen? Niet in een bed! De kat slaapt in een kattenmand, de beer in een groot hol. En het konijn kruipt met zijn hele konijnenfamilie gezellig samen in een burcht onder de grond.

Geachte ouders, lieve kinderen

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



HABA

Mis primeros juegos

¡A la cama!

Tres primeros juegos en torno al ritual de irse a dormir, para 1 - 3 niñas y niños dormilones a partir de los 2 años

Autora: Kristin Dittmann
Ilustraciones: Sabine Kraushaar
Duración de una partida: 10 min.

Queridos padres:

Nos alegramos de que se hayan decidido ustedes por este juego de la serie Mis primeros juegos. Han tomado una buena decisión y con ella van a abrirle a su hijo/a muchas perspectivas para que pueda continuar desarrollándose jugando. Estas instrucciones les ofrecen muchos consejos y sugerencias sobre cómo pueden explorar con su hijo/a el material de juego y utilizarlo para diferentes propuestas de juegos. Al jugar se fomentan diferentes capacidades y habilidades de su hijo/a: la memoria, la clasificación, la motricidad fina, la coordinación mano-ojo y el lenguaje. En el juego de memoria y también en los juegos de clasificación se introduce a su hijo/a en un primer juego con reglas. Las sencillas descripciones de las reglas están pensadas para que su hijo/a se inicie, jugando, en los rituales de irse a dormir y para que pueda entender y poner en práctica de una mejor manera las instrucciones del juego. Ahora bien, jugando, lo que se obtiene sobre todo es ¡mucha diversión! El aprendizaje se produce, por tanto, como de pasada y casi por sí solo.

Deseamos que se diviertan mucho jugando y descubriendo juntos.
Sus inventores de juegos para niños y niñas



ESPAÑOL

Material de juego:

3 figuritas de animales, 3 animales de peluche, 3 camitas, 3 almohadas, 3 mantas, 20 fichas, 1 cartón con imágenes, 1 instrucciones del juego

¡Ya es tarde! ¡Es hora de irse a la camita! La liebre, el oso y el gato se lo han pasado muy bien jugando, pero durante sus juegos han desordenado por completo las camas, las almohadas y las mantas. Además, cada animal necesita sin falta su animalito de peluche favorito.



Juego libre

En el juego libre, su hijo/a se entretiene con el tema de irse a dormir. Exploren juntos el material del juego y hablen sobre las ilustraciones. Ayuden a su hijo/a a asignar el material a las figuritas del color correspondiente. Hablen con su hijo/a sobre qué utensilios se necesitan para dormir, por ejemplo una cama, una almohada o una manta. Observen ahora con más atención los animales de peluche ilustrados. Cada animal tiene su propio animalito de peluche. ¿Tiene también su hijo/a un animalito de peluche favorito como ayudante para dormirse? Y si es así, ¿cuál es?

Juego 1 Hacer la camita

Un cooperativo juego de clasificación para 1 - 3 niños y niñas

Llevad a los animales a la cama antes de que se dé la vuelta a todas las fichas de orinal, vaso, cepillo de dientes y libro.

Antes de empezar

Mezclad las fichas boca abajo y ponedlas en el centro de la mesa. Colocad el cartón de imágenes a un lado.

Poned las figuritas de animales junto a las fichas dejando un poco de distancia entre ellas. Tened preparadas las camas, las almohadas, las mantas y los animalitos de peluche.



Vamos a jugar

¿Quién ha sido el primero en despertarse hoy? Comienzas tú y das la vuelta a una ficha cualquiera.

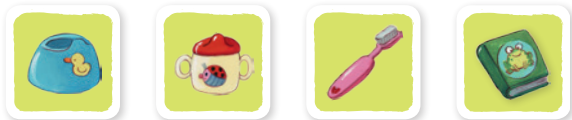
Pregunten a su hijo o a su hija: ¿Qué se ve en la ficha?

- **¿Una cama, una almohada, una manta o un animalito de peluche?**

Pon el objeto correspondiente junto a la figurita de su mismo color. La ficha va a la caja.



• **¿Un orinal, un vaso, un cepillo de dientes o un libro?**



Las crías pequeñas de los animales tienen que hacer pipí, tienen sed, se han olvidado de lavarse los dientes o necesitan una buena historia de buenas noches.

Por desgracia te quedas sin objeto.

Pon la ficha en el cartón tal como figura en la ilustración.



Atención: Poned los orinales, los vasos, los cepillos de dientes y los libros por encima y por debajo del mismo símbolo del cartón. Así podéis ver rápidamente si ya han salido las 8 fichas.

A continuación es el turno del siguiente jugador.

Cada cría de animal tiene su propio color. Si habéis encontrado la cama, la almohada, la manta y el animalito de peluche del mismo color, entonces podéis llevar a la cama al animal correspondiente. Preparad esa cama. Poned al animal dentro de ella, tapadla y dadle su animalito de peluche para que le haga mimitos.

Ejemplo:



ESPAÑOL

Final del juego

La partida acaba cuando:

la liebre, el oso y el gato estén en la cama durmiendo, antes de que se haya dado la vuelta a los orinales, los vasos, los cepillos de dientes y los libros.

¡Ah, qué bonito! ¡Todos los animales están dormiditos y habéis ganado todos juntos!

o bien:

cuando se haya dado la vuelta a las 8 fichas con orinales, vasos, cepillos de dientes y libros antes de que todos los animales se hayan quedado dormidos. Lástima, por desgracia habéis perdido. ¡Volved a probar una vez más!



Pregunten a su hijo o a su hija lo que hace cada noche antes de meterse en la cama y en qué orden lo hace, p. ej. primero la cena, luego limpiarse los dientes, por último ponerse el pijama... Estos rituales de todas las noches son importantes porque ofrecen regularidad y seguridad a niños y niñas. Y cuanto más rápidamente se realicen esas «tareas obligatorias», más tiempo quedará para otras cosas antes de dormirse, como por ejemplo leer un cuento de buenas noches.



Juego 2 Memo Buenas noches

Un primer juego de memoria para 2 - 3 niños y niñas

¿Quién será el primero en meter en la cama a su animal?

Antes de empezar

Separad un orinal, un vaso, un cepillo de dientes y un libro. Mezclad las 16 fichas restantes boca abajo y ponedlas en el centro de la mesa.

Cada jugador coge una figurita y se la coloca delante. Si sobra un animal, irá de vuelta a la caja junto con su cama, su almohada, su manta y su peluche correspondiente. No se necesita el cartón de imágenes y se devuelve también a la caja.

Se prepara el material de juego restante.

Vamos a jugar

¿Quién ha tenido los sueños más hermosos? Comienzas tú dándole la vuelta a la primera ficha.

Pregunten a su hijo o a su hija: ¿Qué se ve en la ficha?

- **¿Una cama, una almohada, una manta o un animalito de peluche de tu mismo color?**

Por el objeto que se corresponde con tu animal. La ficha descubierta va a la caja.

- **¿Una cama, una almohada, una manta o un animalito de peluche de un color diferente?**

Por desgracia te quedas sin objeto. Vuelve a dar la vuelta a la ficha.

- **¿Un orinal, un vaso, un cepillo de dientes o un libro?**

Por desgracia te quedas sin objeto. Vuelve a dar la vuelta a la ficha.

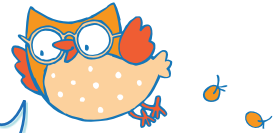
A continuación es el turno del siguiente jugador.



Final del juego

La partida acaba en el momento en que el niño o la niña haya encontrado sus 4 objetos. Lleva a tu animal a la camita y cuéntale un cuento. Tu animal es el primero en dormirse. Has ganado tú.

Una atmósfera agradable en el cuarto de los niños, por ejemplo gracias a una iluminación acogedora de lámparas de noche o mediante melodías familiares de cajas de música, ayuda a niños y niñas a dormirse fácilmente después de un día repleto de nuevas impresiones. Los rituales diarios para irse a dormir, como cantar canciones de cuna, los mimitos o la lectura en voz alta de un cuento de buenas noches convierten el irse a la cama noche tras noche en un bonito acontecimiento. Y no solo eso; también fomentan el desarrollo lingüístico y refuerzan el sentimiento de cercanía y de protección entre los papás y las mamás con respecto a sus hijos e hijas.



Juego 3 Lotería de Sueños

Un divertido juego de clasificación para 1 - 3 niños y niñas

Vais a jugar siguiendo las reglas básicas del **juego nº 1 "Hacer la camita"**. Cada jugador coge una figurita y se la coloca delante. Las figuritas que sobren se utilizarán también en el juego. Si das la vuelta a una ficha con una cama, una almohada, una manta o un animalito de peluche, tendrás que colocar el objeto correspondiente junto a la figurita de su mismo color aunque no sea la tuya.

El jugador que haya reunido en primer lugar sus 4 objetos, llevará a su figurita a la cama y habrá ganado la partida. Si juegan 1 o 2 jugadores, también podrá ser ganador un animal que no pertenezca a ningún niño o niña.

ESPAÑOL



Con niños y niñas algo más mayores y que ya conozcan bien el material de juego, ustedes pueden formularles preguntas sobre los detalles o exponer sus propias experiencias. Algunos ejemplos: ¿Sabes dónde duermen en realidad los animales? No es en una cama como la tuya: el gato duerme en un cestito para gatos; el oso, en una cueva grande; y la liebre se acuesta con toda su familia en su madriguera.

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

Tutti a letto!



Tre primi giochi sulla nanna per 1 - 3 dormiglioni da 2 anni in su.

Autrice: Kristin Dittmann
Illustrazioni: Sabine Kraushaar
Durata del gioco: 10 min.

Cari genitori,

siamo felici che abbiate scelto questo prodotto 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 e su come utilizzarlo nelle diverse varianti. Il gioco stimola diverse abilità e capacità del vostro bambino: memoria, classificazione, motricità fine, coordinazione occhio-mano e linguaggio.

Sia nel gioco di memoria che nei giochi di classificazione il vostro bambino farà le prime esperienze di gioco con regole. Le descrizioni semplici delle regole hanno lo scopo di introdurre ludicamente il bambino al rituale della buonanotte e di aiutarlo a capire e a mettere in pratica le istruzioni del gioco.

Ma giocando una cosa è assicurata sempre: un sacco di divertimento! E giocando si impara.

Buon divertimento, giocando e facendo scoperte insieme
I vostri inventori per bambini



Materiale di gioco:

3 animali, 3 peluche, 3 letti, 3 cuscini, 3 coperte, 20 tessere, 1 striscia di deposito,
1 libretto di istruzioni

Si è fatto tardi! È proprio ora di andare a dormire! Il leprotto, l'orsetto e il gattino hanno giocato così tanto che ora i loro letti, cuscini e coperte sono tutti sotto sopra. E per di più ogni cucciolo ha bisogno del proprio amato peluche.



Gioco libero

Nel gioco libero il bambino riflette su cosa significhi addormentarsi. Scoprite insieme a lui il materiale di gioco e discutete di quello che raffigura. Aiutate il vostro bambino ad associare in base al colore il materiale agli animali corrispondenti. Parlate con il vostro bambino di quali oggetti non possono mancare quando ci si addormenta, ad esempio un letto, un cuscino o una coperta. Ora guardate con attenzione i peluche. Ogni animale ha un peluche tutto suo. Anche vostro figlio ha un peluche preferito che lo aiuta a fare la nanna e, se sì, qual è?

Gioco 1 Prepariamo il lettino

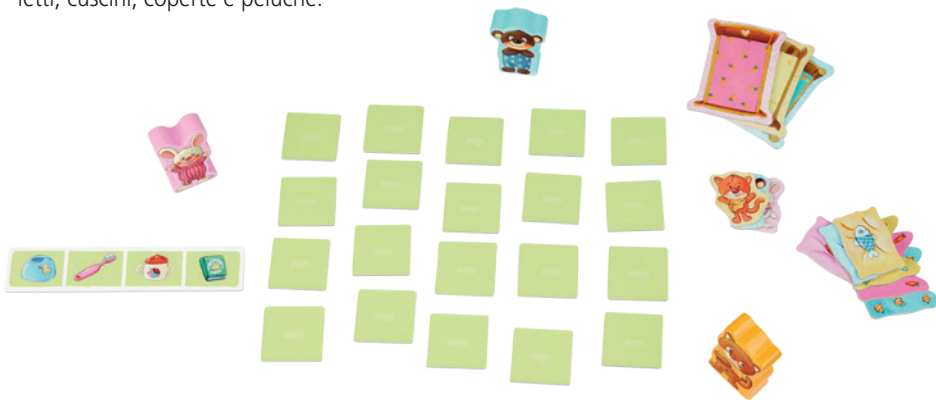
Un gioco cooperativo di classificazione per 1 – 3 bambini.

Mettete gli animali a letto prima che tutte le tessere con vasino, bicchiere, spazzolino e libro siano state scoperte.

Prima di iniziare

Mescolate le tessere coperte e disponetele al centro del tavolo. Mettete la striscia di deposito vicino a esse.

Posizionate gli animali accanto alle tessere, a una certa distanza. Tenete a disposizione anche letti, cuscini, coperte e peluche.



Si comincia

Chi si è svegliato per primo oggi? Puoi iniziare, scoprendo una tessera a piacere.

Domandate al bambino: Cosa vedi sulla tessera?

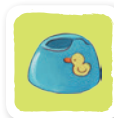
- **Un letto, un cuscino, una coperta o un peluche?**

Prendi l'oggetto raffigurato e mettilo vicino all'animale del colore corrispondente.

Riponi nella scatola la tessera appena scoperta.



• **Un vasino, un bicchiere, uno spazzolino o un libro?**



I piccoli animali devono ancora fare pipì o hanno sete o si sono dimenticati di lavarsi i denti o vogliono sentire una storia della buonanotte.

Purtroppo non puoi prendere alcun oggetto.

Metti la tessera accanto alla striscia di deposito, come mostrato.



Attenzione: mettete i vasini, i bicchieri, gli spazzolini e i libri al di sopra e al di sotto dello stesso simbolo della striscia di deposito. Così vedrete rapidamente se sono già state scoperte tutte e 8 le tessere.

Il turno passa al prossimo compagno di gioco.

Ogni cucciolo ha un suo colore distintivo. Quando hai trovato il letto, il cuscino, la coperta e il peluche dello stesso colore, puoi mettere a letto l'animale corrispondente. Prepara il suo letto. Accomodaci sopra l'animale, coprilo e dagli il suo peluche da abbracciare.

Esempio:



Fine del gioco

Il gioco termina:

quando il leprotto, l'orsetto e il gattino sono a letto a dormire prima che tutte le tessere con vasini, bicchieri, spazzolini e libri siano state scoperte.

Che bello, tutti gli animali fanno la nanna e tutti hanno vinto!

Oppure:

quando tutte e 8 le tessere con vasino, bicchiere, spazzolino e libro sono state scoperte prima che tutti gli animali dormano. Peccato, purtroppo avete perso la partita. Provateci subito un'altra volta!





Chiedete al vostro bambino che cosa fa, e in quale ordine, la sera prima di andare a letto. Ad es.: prima cenare, poi lavarsi i denti, infine mettersi il pigiama... I rituali serali sono importanti perché danno ai bambini ritmo e sicurezza. E più velocemente questi "compiti" vengono eseguiti, più tempo rimane per altre attività da svolgere prima di addormentarsi, come per esempio leggere una favola della buonanotte.



Gioco 2 Memo della buonanotte

Un primo gioco di memoria per 2 – 3 bambini.

Chi riesce a mettere a letto per primo il proprio animale?

Prima di iniziare

Togliete dal gioco un vasino, un bicchiere, uno spazzolino e un libro. Mescolate le rimanenti 16 tessere coperte e disponetele al centro del tavolo.

Ognuno prende un animale e lo mette di fronte a sé. Se un animale non è utilizzato, si rimette nella scatola insieme al letto, al cuscino, alla coperta e al peluche corrispondenti. La striscia di deposito non serve e si ripone nella scatola.

Il materiale di gioco rimanente va tenuto a disposizione.

Si comincia

Chi ha fatto il sogno più bello? Inizia tu, scoprendo una tessera a piacere.

Domandate al bambino: Cosa vedi sulla tessera?

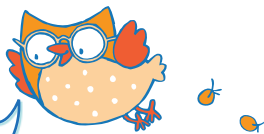
- **Un letto, un cuscino, una coperta o un peluche del tuo colore?**
Metti l'oggetto corrispondente accanto all'animale. Riponi nella scatola la tessera appena scoperta.
- **Un letto, un cuscino, una coperta o un peluche di un altro colore?**
Purtroppo non puoi prendere alcun oggetto. Copri di nuovo la tessera.
- **Un vasino, un bicchiere, uno spazzolino o un libro?**
Purtroppo non puoi prendere alcun oggetto. Copri di nuovo la tessera.

Il turno passa al prossimo compagno di gioco.

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando un bambino trova tutti e 4 i suoi oggetti.
Metti il tuo animale a letto e raccontagli una storia.
Il tuo animale può fare la nanna per primo. Hai vinto.

Un'atmosfera piacevole nella cameretta, creata con l'illuminazione suggestiva delle lampade da notte o magari con le melodie familiari dei carillon, aiuta i bambini ad addormentarsi più facilmente dopo una giornata ricca di nuovi stimoli. I rituali quotidiani della buonanotte, come cantare una ninna nanna, scambiarsi qualche coccola o leggere una favola della buonanotte, rendono il momento della nanna, sera dopo sera, qualcosa di meraviglioso, promuovono lo sviluppo del linguaggio e rafforzano la sensazione di vicinanza e di protezione tra genitori e figlio.



Gioco 3 Lotteria della nanna

Un divertente gioco di classificazione per 1 – 3 bambini

Si gioca secondo le regole base del **gioco 1: "Prepariamo il lettino"**. Ogni bambino prende un animale e lo mette di fronte a sé. Eventuali figure rimanenti vanno tenute anch'esse a disposizione.

Se scopri una tessera con un letto, un cuscino, una coperta o un peluche, devi mettere l'oggetto corrispondente accanto alla figura dello stesso colore, anche se non è la tua. Il bambino che per primo ha raccolto i suoi 4 oggetti può mettere a letto il suo animale e vince così la partita. In caso di partite con 1 o 2 giocatori può vincere anche l'animale che non appartiene a un bambino.

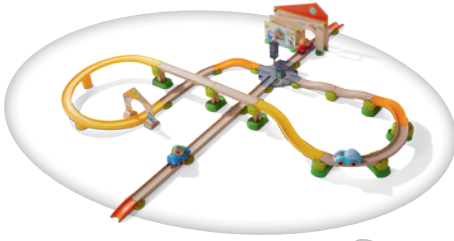


Ai bambini più grandicelli e che conoscono già il materiale del gioco potete fare domande sui dettagli o sulle proprie esperienze.
Ad esempio: Sai dove dormono gli animali? Non in un letto.
Il gatto dorme in una cesta, l'orso in una grande grotta. E la lepre si accoccola con tutta sua la famiglia nella sua tana.

Cari bambini e cari genitori,

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





Erfinder für Kinder

HABA[®]

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

Art. Nr.: 304761 TL A 116018 1/19