



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



Moja pierwsza gra

Królik w kąpieli



Meine ersten Spiele – Badehase

My Very First Games – Bubble Bath Bunny · Mes premiers jeux – Le bain de Trempette
Mis primeros juegos – El Conejito Burbuja · I miei primi giochi – Coniglietto fa il bagno

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2014

Moja pierwsza gra

Królik w kąpieli

Kolekcja zabawnych gier z królikiem w kąpielu i jego wanną dla 2–4 dzieci w wieku od lat 2.

Autorka: Miriam Koser
Ilustracje: Outi Kaden
Czas trwania gry: ok. 5 minut

Zawartość gry

1 wanna (= dno pudełka), 1 kratka z tektury, 1 powierzchnia wody, 1 Królik Kapinosek, 2 kaczuśki, 12 żetonów, 1 kostka, 1 instrukcja do gry.

Drodzy Rodzice!

Cieszymy się, że wybraliście grę z serii *Moje pierwsze gry*. Dokonałiście dobrego wyboru a tym samym otworzyliście swoim dzieciom wiele perspektyw na rozwój poprzez zabawę. Instrukcja ta zawiera liczne wskazówki i propozycje, dzięki którym razem z dzieckiem możecie odkrywać różne elementy i wykorzystywać je do różnych gier. Rozwijane będą rozmaite umiejętności i zdolności waszego dziecka: precyzyjne zdolności motoryczne, koncentracja, język oraz umiejętność łączenia różnych kolorów i symboli. Celem gry jest przede wszystkim dobra zabawa, podczas której dziecko będzie się uczyć nowych umiejętności.

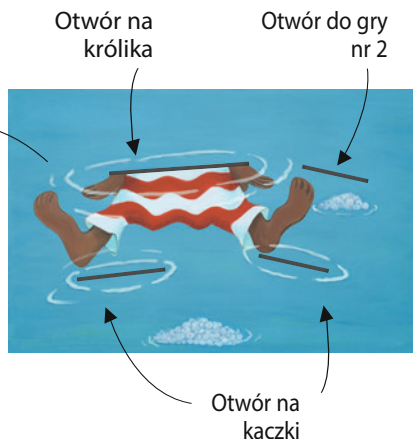
Życzymy szczęścia i dobrej zabawy zarówno wam, jak i waszym dzieciom!

Twórcy zabawek dla dzieci!



Przed pierwszą rozgrywką należy wyjąć wszystkie tekturowe części z plastikowego worka, a następnie go wyrzucić.

Rozstawianie wanny:



Swobodna zabawa

Podczas swobodnej zabawy dziecko poznaje materiał do gry. Możecie wspólnie oglądać ilustrację. Omów z dzieckiem, co można zobaczyć na żetonach oraz obrazkach dookoła wanny i spróbujcie nazwać poszczególne elementy. Rozłóżcie żetony dookoła wanny symbolami zwróconymi do góry. Następnie pokaż dziecku, że takie same kolory i symbole znajdują się również na kostce do gry. Poćwicz z dzieckiem prawidłowe rzucanie kostki i pozwól mu włożyć do wanny żeton z symbolem pasującym do tego wyrzuconego na kostce. W ten sposób dziecko dowie się, jak przyporządkowywać kolory i symbole.



Jeśli dziecko jest trochę starsze i zna już dobrze materiał do gry, możesz zadawać mu pytania dotyczące szczegółów na żetonach rozłożonych dookoła wanny. Oto kilka przykładowych pytań: *Gdzie jest szampon? Czy widziałeś gdzieś żabkę? Co się stało z misiem? Co robi myszka? itd.*

Gra 1: Gdzie są zabawki Królika Kapinoska?

Wciągająca gra memory z kostką dla 2–4 dzieci od lat 2.

Wszystkie zabawki Królika Kapinoska zniknęły pod pianą do kąpieli. Kto pomoże mu je odnaleźć?



Przed przystąpieniem do gry

Ustaw wannę przed dziećmi i umieść w szczelinach Królika Kapinoska oraz dwie kaczuszki. Wymieszaj żetony i rozłóż je na powierzchni wody obrazkami do dołu. Przygotuj kostkę.

Teraz zaczyna się zabawa

Rozgrywka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaczyna ten, kto ostatnio wziął kąpiel z pianą. Pierwsze dziecko rzuca kostką.

Zapytaj dziecko: *Co pokazuje kostka?*

• Kolor?

Zadaniem dziecka jest znalezienie żetonu z takim samym kolorem. Wybiera jeden z żetonów leżących w wannie i odkrywa go.

• Wiaderko, wieloryb lub statek?

Zadaniem dziecka jest znalezienie żetonu z **takim samym symbolem**. Wybiera jeden z żetonów leżących w wannie i odkrywa go.

Czy odkryty żeton pasuje do symbolu na kostce?

• Tak!

Super! Dziecko otrzymuje żeton i może położyć go przed sobą.

• Nie!

Nic się nie stało. Dziecko przygląda się symbolowi na żetonie. Następnie ponownie odkłada go obrazkiem do dołu.

Kolejne dziecko w kolejce rzuca kostką.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy wszystkie zabawki do kąpeli zostaną odnalezione. Teraz dzieci układają swoje żetony jeden na drugim. Wygrywa ten, kto ma najwyższy stos. W przypadku remisu zwycięzców może być kilku.

Częścią gry jest zarówno wygrywanie, jak i przegrywanie! Ktokolwiek wygrywa może być dumny. Przegrany jest smutny, rozczarowany, a czasami nawet zły. W każdej sytuacji okaż dziecku troskę i pociesz je. Dzieci, które właśnie przegrały, należy zapewnić i uświadomić, że w następnej rundzie będą miały kolejną szansę na wygraną. W ten sposób można je emocjonalnie uodpornić na życiowe wzloty i upadki.



Gra 2: A co tutaj pływa?

Gra w zgadywanki dla 2–4 dzieci od lat 2.

Co za miszmasz! — kto wyciągnie zabawkę z piany do kąpeli?

Przed przystąpieniem do gry

Ustaw wannę przed dziećmi i umieść w szczelinach Królika Kapinoska oraz dwie kaczuszki. Wymieszaj żetony i rozłóż je na powierzchni wody obrazkami do dołu. Przygotuj kostkę.

Teraz zaczyna się zabawa

Rozgrywka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaczyna ten, kto ostatni pluskał się w kąpeli tak długo, aż pomarszczyły mu się palce. Bierze wtedy jeden z zakrytych żetonów i przygląda mu się w tajemnicy.

Następnie dziecko pyta gracza po swojej lewej:
Co pokazuje mój żeton? Wiaderko, wieloryba czy statek?

Drugie dziecko próbuje zgadnąć i obraca kostkę tak, aby wskazywała dany symbol. Teraz dziecko, które zadało pytanie, kładzie obok swój żeton i wszystkie dzieci porównują oba symbole.

Czy odkryty żeton pasuje do symbolu na kostce?

- Tak!

Dobra robota! Dziecko, któremu udało się odgadnąć, otrzymuje żeton i kładzie go przed sobą.

- Nie!

Chlup! I żeton znika w pianie do kąpeli: dziecko, które zadało pytanie, wrzuca żeton do szczeliny obok Królika Kapinoska.

Następne w kolejce dziecko odkrywa żeton i przygląda mu się w tajemnicy.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy wszystkie zabawki do kąpeli zostaną znalezione. Teraz dzieci układają swoje żetony jeden na drugim. Wygrywa ten, kto ma najwyższy stos. W przypadku remisu zwycięzców może być kilku.



Innym wariantem gry jest odgadywanie kolorów zamiast symboli. Dziecko pyta o kolor swojego żetonu, a drugi gracz musi go odgadnąć. Zamiast zgadywać, dziecko może też rzucić kostką, co ułatwia przebieg gry. Wtedy to szczęście decyduje, czy na kostce pojawi się pasujący motyw.



Gra 3: Co Króliczek Kapinosek zabiera ze sobą do wanny?

Zabawna gra do nauki słownictwa i języka przeznaczona dla kilku dzieci w wieku od lat 3.

Przed przystąpieniem do gry

Ustaw wannę przed dziećmi i umieść w szczelinach Królika Kapinoska oraz dwie kaczuszki.

Teraz zaczyna się zabawa

Rozgrywka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaczyna dziecko z najczystszyymi uszami.

Przygląda się wannie i mówi, na przykład:

Króliczek Kapinosek bierze ze sobą do kąpiel pluszowego misia.

Teraz czas na gracza po lewej stronie w kolejce. Powtarza on zdanie swojego poprzednika i dodaje kolejne akcesorium do kąpiel, na przykład:

Króliczek Kapinosek bierze ze sobą do kąpiel pluszowego misia i ręcznik.

Dzieci mogą oczywiście nazywać również akcesoria kąpielowe, które nie są pokazane na obrazkach.

W zabawnej, szalonej wersji tej gry dzieci mogą nazywać również rzeczy, które nie są przeznaczone do kąpiel, takie jak kalosze czy chleb z dżemem.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy któryś z dzieci nie jest w stanie powtórzyć serii akcesoriów. Zobaczmy, co Króliczek Kapinosek zabierze ze sobą do kąpiel następnym razem!

Drogie dzieci, drodzy rodzice!

Jeśli się zdarzy, że po wesołej zabawie któryś element gry HABA się zgubi i nie będzie go można nigdzie znaleźć, to żaden problem! Na stronie www.haba.de/Ersatzteile można się dowiedzieć, czy ta część jest jeszcze dostępna.

Meine ersten Spiele

Badehase



Eine niedliche Spielesammlung rund um den Badehasen und seine Badewanne für 2 - 4 Kinder ab 2 Jahren.

Autorin: Miriam Koser
Illustration: Outi Kaden
Spieldauer: ca. 5 Minuten

Spielinhalt

1 Badewanne (= Schachtelboden), 1 Pappkreuz, 1 Wasseroberfläche, 1 Badehase Blubbernase, 2 Enten, 12 Plättchen, 1 Würfel, 1 Spielanleitung

Liebe Eltern,

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

Diese Anleitung bietet 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, Sprache und Zuordnen von Farben und Symbolen. 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

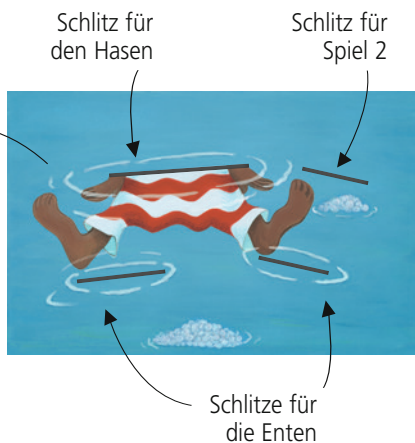


Bitte nehmen Sie vor dem ersten Spiel alle Pappteile aus dem Kunststoffbeutel und werfen Sie diesen gleich weg.



Aufbau der Badewanne:

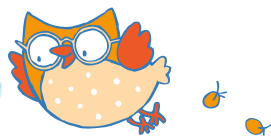
DEUTSCH



Freies Spielen

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Erkunden Sie gemeinsam die Abbildungen. Sprechen Sie darüber, was auf den Plättchen und rund um die Badewanne zu sehen ist und wie die Gegenstände heißen. Legen Sie die Plättchen mit den Symbolen nach oben neben die Badewanne und zeigen Sie, dass sich die gleichen Farben und Symbole auf dem Würfel befinden. Üben Sie mit Ihrem Kind, wie man richtig würfelt, und lassen Sie es das zum Würfelergebnis passende Plättchen in die Badewanne legen. So macht es sich mit der Zuordnung der Farben und Symbole vertraut.

Bei Kindern, die etwas älter sind und das Spielmaterial schon besser kennen, können Sie auch Fragen nach Details rund um die Badewanne stellen. Beispiele sind: *Wo ist das Shampoo? Hast du den Frosch gesehen? Was ist mit dem Teddy passiert? Was macht die Maus? usw.*



Spiel 1: Wo sind die Spielsachen von Badehase Blubbernase?

Ein spannendes Würfel-Memo für 2 - 3 Kinder ab 2 Jahren.

Alle Spielsachen von Badehase Blubbernase sind im Badeschaum verschwunden. Wer kann ihm helfen, sie wiederzufinden?

Bevor es losgeht

Stellen Sie die Badewanne vor die Kinder und stecken Sie Badehase Blubbernase sowie die beiden Enten in die Schlitze. Mischen Sie die Plättchen und legen Sie diese verdeckt auf der Wasseroberfläche aus. Legen Sie den Würfel bereit.

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein sehr schaumiges Schaumbad genommen hat, darf beginnen und würfelt.

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

- **Eine Farbe?**

Das Kind versucht, ein Plättchen mit der **gleichen Farbe** zu finden. Es wählt eines in der Badewanne aus und deckt es auf.

- **Den Eimer, den Wal oder das Schiff?**

Das Kind versucht, ein Plättchen mit dem **gleichen Symbol** zu finden. Es wählt eines in der Badewanne aus und deckt es auf.

Passt das aufgedeckte Plättchen?

- **Ja!**

Super. Du bekommst das Plättchen und darfst es vor dich legen.

- **Nein!**

Macht nichts. Schaut euch das Plättchen gut an und merkt euch, was darauf zu sehen ist. Dann wird das Plättchen wieder verdeckt.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Ende des Spiels

Wenn alle Spielsachen gefunden wurden, endet das Spiel. Nun stapeln die Kinder ihre Plättchen aufeinander. Wer den höchsten Stapel hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



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



Spiel 2: Was schwimmt denn hier herum?

Ein Rate-Spiel für 2 - 4 Kinder ab 2 Jahren.

DEUTSCH Schwuppdwupp – wer zieht welches Spielzeug aus dem Badeschaum hervor?

Bevor es losgeht

Stellen Sie die Badewanne vor die Kinder und stecken Sie Badehase Blubbernase sowie die beiden Enten in die Schlitz. Mischen Sie die Plättchen und legen Sie diese verdeckt auf der Wasseroberfläche aus. Legen Sie den Würfel bereit.

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt schrumpelige Finger vom Baden gehabt hat, darf beginnen, nimmt eines der verdeckten Plättchen und sieht es sich geheim an.

Dann fragt das Kind seinen linken Nachbarn:

Was zeigt mein Plättchen? Eimer, Wal oder Schiff?

Das andere Kind rät und dreht den Würfel auf das vermutete Symbol.

Nun legt das Kind, das gefragt hat, sein Plättchen daneben und alle vergleichen gemeinsam.

Fragen Sie die Kinder: *Passt das Motiv auf dem Plättchen zum Würfel?*

- **Ja!**

Sehr gut gemacht. Das Kind, das richtig geraten hat, bekommt das Plättchen und legt es vor sich ab.

- **Nein! Schwups, verschwindet das Plättchen im Badeschaum:**

Das Kind, das gefragt hat, wirft das Plättchen in den Schlitz neben Badehase Blubbernase.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe, zieht ein Plättchen und sieht es sich verdeckt an.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn keine Plättchen mehr auf der Wasseroberfläche liegen. Nun stapeln die Kinder ihre Plättchen aufeinander. Wer den höchsten Stapel hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Eine Variante ist, Farben statt Symbole zu erraten.
Dann fragt das Kind nach der Farbe seines Plättchens und das andere Kind muss diese erraten.
Einfacher wird es, wenn das andere Kind nicht rät, sondern einfach würfelt.
Dann entscheidet das Glück, ob der Würfel etwas Passendes anzeigt.

Spiel 3: Was nimmt Badehase Blubbernase mit in die Badewanne?

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

Bevor es losgeht

Stellen Sie die Badewanne vor die Kinder und stecken Sie Badehase Blubbernase sowie die beiden Enten in die Schlitz.

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das die saubersten Ohren hat, beginnt.

Es sieht sich die Badewanne an und sagt zum Beispiel:

Badehase Blubbernase nimmt zum Baden einen Teddybären mit.

Nun ist sein linker Nachbar an der Reihe. Er wiederholt den Satz seines Vorgängers, ergänzt ein weiteres Badeaccessoire und sagt zum Beispiel:

Badehase Blubbernase nimmt zum Baden einen Teddybären und ein Handtuch mit.

Die Kinder können natürlich auch Badeaccessoires nennen, die nicht abgebildet sind.

In der lustigen Quatschversion dieses Spiels sind sogar Dinge erlaubt, die normalerweise nicht in eine Badewanne gehören, wie zum Beispiel Gummistiefel oder ein Marmeladenbrot.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn ein Kind die Reihe nicht mehr wiederholen kann. Mal sehen, was Badehase Blubbernase beim nächsten Mal alles mit in seine Badewanne nimmt!



My Very First Games

Bubble Bath Bunny

A cute games collection with Bubble Bath Bunny and his bathtub for 2 – 4 children age 2+.

ENGLISH

Author: Miriam Koser
Illustrations: Outi Kaden
Length of the game: approx. 5 minutes

Contents

1 bathtub (game box), 1 cardboard insert, 1 water surface, 1 Bubble Bath Bunny,
2 ducks, 12 tiles, 1 die and a set of game instructions

Dear Parents,

Thank you for choosing this game from the *My Very First Games* collection. You've made an excellent choice and have given your child the opportunity to learn and develop important skills by playing.

These instructions provide several suggestions to help you and your child become familiar with the game materials together and how you can use them in different games.

This game collection will train your child's skills and abilities, including: fine motor skills, concentration, language skills and the recognition of colors and symbols. But mostly, your child will simply have a lot of fun playing while automatically learning at the same time.

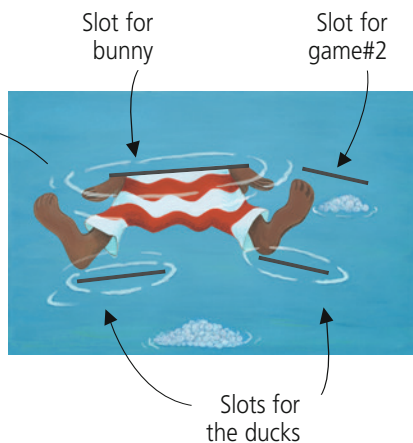
Lots of fun playing!

Your inventors of inquisitive playthings!



Before playing for the first time, remove all cardboard pieces from the plastic bag and immediately dispose the bag.

How to Build the Bath Tub:



Free Play

In free unstructured play, your child becomes familiar with the game materials. Together, look at all the illustrations. Talk about what you see on the tiles and what is lying around the bathtub, and what the objects are called. Lay the tiles next to the bathtub with the symbols facing up, and show your child that the same colors and symbols are also on the die. Together with your child, practice rolling the die, and let your child find the tile that matches the rolled die and put it into the bathtub. This will help your child become familiar with colors and symbols.



If the children are a little older and already familiar with the game materials, you can also ask specific questions about the bathtub. For example: *Where is the shampoo? Did you see the frog? What happened to the teddy bear? What's the mouse doing?*

Game#1: Where are Bubble Bath Bunny's toys?

An exciting die/memory game for 2 – 3 children age 2+.

All Bubble Bath Bunny's toys have disappeared in the suds. Who can help him find them?



Before Starting to Play

Place the bathtub in front of the children and insert Bubble Bath Bunny and both ducks into the slots. Shuffle the tiles and lay them face down on the water surface. Have the die ready.

Play

The children play one by one in a clockwise direction. The last child to take a very bubbly bubble bath gets to go first and rolls the die.

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

- **A Color?**

The child tries to find a tile with the **same color**, choosing one from the bathtub and turning it over.

- **The Bucket, the Whale or the Boat?**

The child tries to find a tile with the **same symbol**, choosing one from the bathtub and turning it over.

Does it match?

- **Yes!**

Great! The child gets to keep the tile and places it in front of him.

- **No!**

Never mind! Look at the tile and try to remember what's on it. Then, turn it over again so that it's facing down.

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

End of the Game

The game is over as soon as all the toys have been found. The children then stack up their tiles. The child with the highest stack wins. The game can have more than one winner.

Winning and losing ... are both part of playing! Whoever wins is as happy as a lark. Whoever loses is sad, disappointed, and sometimes even angry. Show interest in your child's emotions, be happy for him or comfort him. Children who just lost need to be reassured; let them know that they'll have another chance in the next game. They will become emotionally stronger and better prepared for the highs and lows of life.



Game#2:

What's Floating on the Water?

A guessing game for 2 – 4 children age 2+.

And presto! Who will pull which toy out of the bath water?

Before Starting to Play

Place the bathtub in front of the children and insert Bubble Bath Bunny and both ducks into the slots. Shuffle the tiles and lay them face down on the water surface. Have the die ready.

Play

The children play one by one in a clockwise direction. The last one to have shriveled fingers from a bath gets to go first. He picks up a face-down tile and looks at it without letting anyone else see it.

Then he asks his neighbor to his left:

What's on my tile? Bucket, whale or boat?

The other child takes a guess and turns the die to show the symbol he thinks is on the tile. The child who asked now lays his tile next to the die and everyone compares them together.

Ask the children: *Does the picture on the tile match the die?*

- **Yes!**

Well done! The child who guessed right gets the tile then places it down in front of him.

- **No!**

Oops! The tile disappears in the suds: The child who asked slides the tile into the slot next to Bubble Bath Bunny.

Now it's the next child's turn. He turns over a tile and looks at it without letting anyone else see it.

End of the Game

The game is over once there are no more tiles on the water surface. The children then stack up their tiles. The child with the highest stack wins. The game can have more than one winner.



Another game variation is to guess the color instead of the symbol. The one child asks the other what color his tile is and the other child has to guess. It's easier if the other child doesn't guess, but rolls the die, and lets luck decide if he rolls the matching color.



Game#3: What Is Bubble Bath Bunny Taking with Him in the Bathtub?

A fun game that develops language skills and vocabulary for multiple children age 3+.

ENGLISH

Before Starting to Play

Place the bathtub in front of the children and insert Bubble Bath Bunny and both ducks into the slots.

Play

The children play one by one in a clockwise direction. The child with the cleanest ears starts.

He looks at the bathtub and says, for example:

Bubble Bath Bunny takes a teddy bear with him in the bath tub.

Then it's the child's turn to his left. He repeats what the first child said and then adds some other bath accessory to it, for example:

Bubble Bath Bunny takes a teddy bear and a towel with him in the bathtub.

Of course, children can also name items that are not depicted.

In the silly version of this game, even items that do not typically belong in the bathtub, like rubber boots or jam toast, can be named.

End of the Game

The game is over when someone can't repeat all the named items in the proper order. Let's see what Bubble Bath Bunny takes with him the next time he takes a bath!

Mes premiers jeux

Le bain de Trempette

Une adorable collection de jeux portant sur un amusant lapin qui prend son bain, pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Auteure: Miriam Koser
Illustration: Outi Kaden
Durée de la partie: ca. 5 Minuten

Contenu du jeu

1 baignoire (= fond de la boîte), 1 support en carton, 1 surface d'eau du bain,
1 lapin baigneur Trempette, 2 canards, 12 plaquettes, 1 dé, 1 règle du jeu

Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir acheté un produit de la gamme *Mes premiers jeux*. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique.

Le présent fascicule vous donne de nombreux conseils ainsi que des suggestions pour faire découvrir les accessoires du jeu à votre enfant et les utiliser pour différents jeux. Ceci permettra de stimuler différentes capacités et aptitudes de votre enfant : motricité fine, concentration, langage et classement des couleurs et symboles. Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir et de partage. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de plaisir en jouant et découvrant cet univers !

Les créateurs pour enfants joueurs

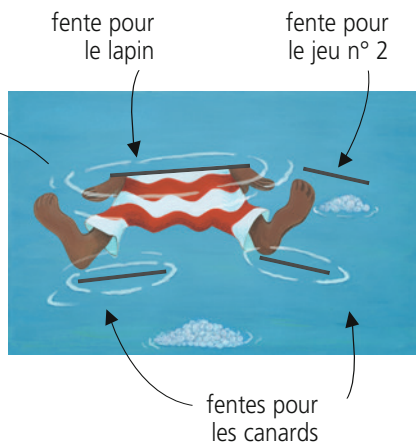


FRANÇAIS

Avant de jouer pour la première fois, sortez tous les accessoires en carton du sac plastique et jetez celui-ci sans attendre.



Assemblage de la baignoire:



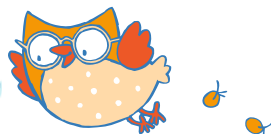
Jeu libre

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Découvrez ensemble les illustrations. Parlez-lui de ce que l'on voit sur les plaquettes et tout autour de la baignoire et nommez les objets. Posez les plaquettes faces visibles à côté de la baignoire et montrez-lui que les mêmes couleurs et les mêmes symboles sont aussi représentés sur le dé. Apprenez à votre enfant comment lancer le dé et faites-lui poser dans la baignoire la plaquette correspondant au symbole du dé. Il s'initiera ainsi à classer les couleurs et les symboles.

FRANÇAIS

Si les enfants sont plus âgés et connaissent déjà les accessoires du jeu, vous pourrez également leur poser des questions sur tout ce qui concerne la baignoire. Par exemple :

Où est le shampooing ? As-tu vu la grenouille ? Qu'est-il arrivé à l'ours ? Que fait la souris ? etc.



Jeu n° 1 : Où sont les jouets de Trempette ?

Un captivant jeu de dé et de mémoire pour 2 à 3 enfants à partir de 2 ans.

Tous les jouets de Trempette ont disparu dans la mousse du bain.
Qui peut l'aider à les retrouver ?

Avant de commencer la partie

Posez la baignoire devant les enfants et insérez Tremlette et les deux canards dans les fentes correspondantes. Mélangez les plaquettes et posez-les faces cachées sur la surface de l'eau du bain. Préparez le dé.

C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura pris en dernier un bain plein de mousse a le droit de commencer. Il lance le dé.

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

- **Une couleur ?**

L'enfant essaie de trouver une plaquette de la **même couleur**. Il en choisit une parmi celles posées dans la baignoire et la retourne.

- **Le seau, la baleine ou le bateau ?**

L'enfant essaie de trouver une plaquette avec le **même symbole**. Il en choisit une parmi celles posées dans la baignoire et la retourne.

La plaquette retournée convient-elle ?

- **Oui !**

Super ! Tu récupères la plaquette et la poses devant toi.

- **Non !**

Ça ne fait rien. Regardez tous bien la plaquette et essayez de vous rappeler ce qu'elle indique. Ensuite, la plaquette est de nouveau retournée sur l'eau du bain.

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

Fin de la partie

La partie se termine quand tous les jouets ont été récupérés. Les enfants empilent leurs plaquettes. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



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



Jeu n° 2 :

Qu'est-ce qui nage dans l'eau ?

Un jeu de devinette pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Plouf : qui va deviner quel jouet est caché dans la mousse ?

Avant de commencer la partie

Posez la baignoire devant les enfants et insérez Trempette ainsi que les deux canards dans les fentes correspondantes. Mélangez les plaquettes et posez-les faces cachées sur la surface de l'eau du bain. Préparez le dé.

C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a eu la peau des doigts toute plissée après un bain a le droit de commencer. Il prend une des plaquettes et regarde discrètement ce qu'elle représente.

Ensuite, l'enfant demande à son voisin de gauche :

Qu'il- y-a-t-il sur ma plaquette ? Le seau, la baleine ou le bateau ?

FRANÇAIS

L'autre enfant devine et tourne le dé de manière à montrer le symbole qu'il pense être le bon. L'enfant qui a posé la question pose sa plaquette à côté du dé et ils comparent tous ensemble.

Demandez aux enfants : *Le motif représenté sur la plaquette correspond-il à celui du dé ?*

- **Oui !**

Très bien joué. L'enfant qui a bien deviné récupère la plaquette et la pose devant lui.

- **Non ! Plouf, la plaquette disparaît dans le bain moussant :**

L'enfant qui a posé la question insère la plaquette dans la fente à côté de Trempette.

C'est ensuite au tour de l'enfant suivant. Il prend une plaquette et la regarde discrètement.

Fin de la partie

La partie se termine quand il n'y a plus de plaquettes sur la surface de l'eau du bain. Les enfants empilent leurs plaquettes. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



Une variante du jeu est de deviner les couleurs au lieu des symboles. Dans ce cas, l'enfant demande quelle est la couleur de sa plaquette et l'autre enfant doit la deviner. Le jeu sera plus facile si l'autre enfant ne devine pas mais lance le dé. C'est alors le hasard qui décide si le dé indiquera le bon symbole ou la bonne couleur.

Jeu n° 3 : Que prend Tremette avec lui dans la baignoire ?

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

Avant de commencer la partie

Posez la baignoire devant les enfants et insérez Tremette et les deux canards dans les fentes correspondantes. Mettez dans la baignoire une plaquette de chaque sorte (un seau, une baleine et un bateau), leur couleur n'ayant pas d'importance. Le dé n'est pas utilisé.

C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui aura les oreilles les plus propres commence.

Il regarde la baignoire et dit, par exemple :

Pour prendre son bain, Tremette emmène dans la baignoire un seau.

Puis c'est au tour de son voisin de gauche. Il répète la phrase du joueur précédent, la complète en nommant un autre accessoire de bain et dit, par exemple :

Pour prendre son bain, Tremette emmène dans la baignoire un seau et une serviette de bain.

Les enfants peuvent aussi nommer des accessoires de bain qui ne sont pas illustrés.

Si on veut rendre le jeu plus amusant, on peut même nommer des objets qui n'ont rien à voir avec le bain, par exemple des bottes en caoutchouc ou une tartine de confiture.

Fin de la partie

La partie se termine quand un enfant ne peut plus répéter la suite des objets que Tremette emmène avec lui dans son bain. On verra ce que Tremette emmènera avec lui la prochaine fois qu'il prendra un bain !



Mis primeros juegos

El Conejito Burbuja



Una linda colección de juegos en torno al conejito bañista y su bañera para 2 - 4 niños a partir de los 2 años.

Autora: Miriam Koser
Ilustraciones: Outi Kaden
Duración de una partida: aprox. 5 minutos.

Contenido del juego

1 bañera (= base de la caja), 1 soporte de cartón en cruz, 1 superficie del agua, 1 Conejito Burbuja, 2 patos, 12 fichas, 1 dado, 1 instrucciones del juego.

Queridos padres:

Nos alegra que se hayan decantado por este juego de la serie Mis primeros juegos. Se han decidido ustedes por el juguete correcto y con él van a abrirle a su hijo muchas perspectivas para desarrollarse jugando.

Estas instrucciones les ofrecen muchos consejos y sugerencias acerca de cómo descubrir conjuntamente con su hijo el material de juego y cómo utilizarlo en los diferentes juegos. En ellos se fomentan diferentes capacidades y habilidades de su hijo: la motricidad fina, la concentración, el lenguaje y la clasificación de colores y de símbolos. Pero jugando lo que uno obtiene sobre todo es ¡mucho diversión! El aprendizaje se produce, por tanto, como de pasada y casi por sí solo.

¡Les deseamos que se diviertan mucho jugando!

Sus inventores para niños

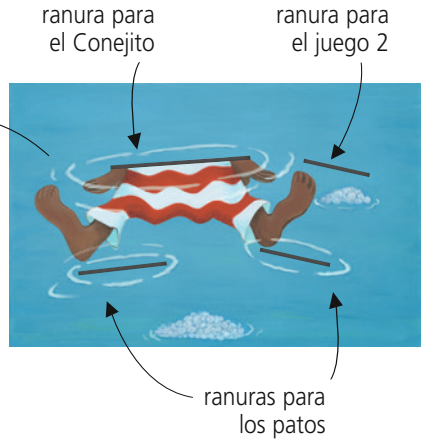


ESPAÑOL

Por favor, antes de jugar por primera vez, extraigan todas las piezas de cartón de la bolsa de plástico y desháganse de la bolsa.



Montaje de la bañera



Juego libre

En el juego libre su hijo se entretiene con el material de juego. Exploreen juntos las ilustraciones. Hablen sobre lo que puede verse en las fichas y en torno a la bañera y expliquen cómo se llaman los diferentes objetos. Coloquen las fichas con los símbolos boca arriba junto a la bañera y enseñen a su hijo que en el dado se hallan los mismos colores y símbolos. Practiquen con su hijo a tirar correctamente el dado y déjenle que coloque en la bañera la ficha que se corresponde con la tirada del dado. De esta manera se irá familiarizando con la clasificación de los colores y de los símbolos.

Pueden formular preguntas acerca de los detalles que están en torno a la bañera a los niños que sean algo mayores y que ya conozcan el material de juego. Algunos ejemplos:
¿Dónde está el champú? ¿Has visto la rana? ¿Qué ha pasado con el osito de peluche? ¿Qué está haciendo el ratón?, etc.



ESPAÑOL

Juego 1: ¿Dónde están los juguetes del Conejito Burbuja?

Un emocionante juego de memoria y de dados para 2 - 3 niños a partir de los 2 años.

Todos los juguetes del Conejito Burbuja han desaparecido entre la espuma del baño.
¿Quién puede ayudarle a encontrarlos?

Antes de comenzar

Coloquen la bañera delante de los niños e inserten en las ranuras al Conejito Burbuja, así como a los dos patos. Mezclen las fichas y póngalas boca abajo sobre la superficie del agua. Tengan el dado preparado.

Empieza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado quien más recientemente haya tomado un baño de espuma en la bañera.

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

- **¿Un color?**

El niño trata de encontrar una ficha del **mismo color**.
Elige una ficha de la bañera y le da la vuelta.

- **¿El cubo, la ballena o el barco?**

El niño trata de encontrar una ficha con el **mismo símbolo**.
Para ello elegirá una ficha de la bañera y le dará la vuelta.

¿Coincide la ficha girada?

- **¡Sí!**

¡Estupendo! Recibes esa ficha de premio y te la colocas delante.

- **¡No!**

No te preocupes. Mirad la ficha con atención y memorizad lo que se ve en ella.
A continuación volved a poner la ficha boca abajo.

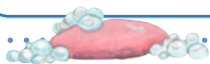
A continuación es el turno del siguiente niño que tirará el dado.

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan encontrado todos los juguetes. Ahora, los niños apilan las fichas conseguidas. Gana quien tenga la pila más alta. En caso de empate serán varios los ganadores.



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



Juego 2:

¿Qué hay por aquí flotando?

Un juego de adivinar para 2 - 4 niños a partir de los 2 años.

Plisplás: ¿quién sacará qué juguete de la espuma del baño?

Antes de comenzar

Coloquen la bañera delante de los niños e inserten en las ranuras a Conejito Burbuja así como a los dos patos. Mezclen las fichas y pónganlas boca abajo sobre la superficie del agua. Tengan el dado preparado.

Empieza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza aquél a quien más recientemente se le hayan quedado los dedos arrugados en el baño. Cogerá una de las fichas que están boca abajo y la mirará en secreto.

A continuación, el niño preguntará al jugador que está a su izquierda:

¿Qué se ve en mi ficha? ¿Un cubo, una ballena o un barco?

El otro niño responderá y girará el dado hasta que muestre el símbolo correspondiente. Ahora, el niño que ha realizado la pregunta colocará su ficha al lado y todos procederán al control.

Pregunten a los niños: *¿Coincide el motivo de la ficha con el del dado?*

• ¡Sí!

¡Muy bien hecho!

El niño que ha acertado al adivinar se quedará la ficha y se la colocará delante.

• ¡No! En un plisplás desaparece la ficha en la espuma del baño:

El niño que ha preguntado introducirá la ficha en la ranura que está al lado del Conejito Burbuja.

A continuación, el siguiente niño cogerá una ficha y la mirará en secreto.

Final del juego

La partida acaba cuando no quede ninguna ficha sobre la superficie del agua. Ahora, los niños apilarán las fichas conseguidas. Gana quien tenga la pila más alta. En caso de empate, serán varios los ganadores.





Una variante del juego consiste en adivinar los colores en lugar de los símbolos.

En este caso, el niño preguntará por el color que aparece en su ficha y el otro niño tendrá que adivinarlo.

La cosa se vuelve más fácil si el otro niño tira el dado en lugar de adivinar en voz alta. En ese caso será la suerte quien decida si el dado acierta o no.

Juego 3: ¿Qué se lleva el Conejito Burbuja consigo a la bañera?

Un juego divertido para entrenar el lenguaje y el vocabulario, para varios niños a partir de los 3 años.

Antes de comenzar

Coloquen la bañera delante de los niños e inserten en las ranuras al Conejito Burbuja así como a los dos patos.

Empieza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño que tenga las orejas más limpias.

Mirará la bañera y dirá, por ejemplo:

Conejito Burbuja se lleva un oso de peluche al baño.

Ahora le toca el turno al niño que está a su izquierda. Repetirá la frase de su predecesor, añadirá un accesorio de baño y dirá, por ejemplo:

Conejito Burbuja se lleva consigo un oso de peluche y una toalla al baño.

Como es natural, los niños pueden nombrar accesorios que no aparezcan dibujados.

En la versión disparatada de este juego se permite incluso nombrar cosas que no son del baño, como por ejemplo unas botas de goma o una rebanada de pan con mermelada.

Final del juego

La partida acaba cuando un niño no sea capaz de repetir la serie completa. ¡Ya veremos las cosas que Conejito Burbuja podrá llevarse consigo al baño la próxima vez!



I miei primi giochi

Coniglietto fa il bagno



Una simpatica raccolta di giochi su Coniglietto e la sua vasca da bagno, per 2 - 4 bambini da 2 anni in su.

Autrice: Miriam Koser
Illustrazioni: Outi Kaden
Durata del gioco: circa 5 minuti

Dotazione del gioco

1 vasca da bagno (= fondo della scatola), 1 supporto incrociato in cartoncino, 1 superficie dell'acqua, 1 Coniglietto Bollicino, 2 paperelle, 12 tavolette, 1 dado, 1 libretto di istruzioni

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 e suggerimenti, che potete mettere in pratica con il vostro bambino, sulla scoperta del materiale di gioco e sulla sua utilizzazione per giochi diversi. Durante queste attività vengono anche stimolate diverse abilità e capacità del bambino: motricità fine, concentrazione, linguaggio, associazione di colori e simboli. Ma una cosa è assicurata sempre: un sacco di divertimento! E giocando si impara.

Buon divertimento!

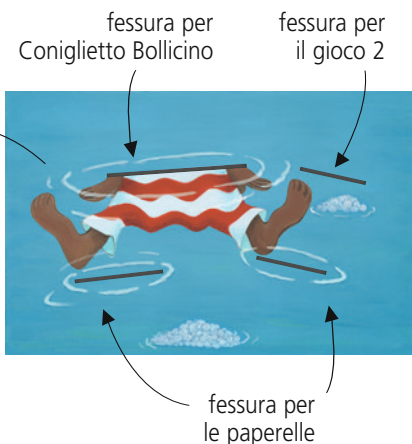
I vostri inventori per bambini



La prima volta che usate il gioco, tirate fuori dal sacchetto di plastica tutte le parti in cartoncino e gettate subito il sacchetto.

ITALIANO

Montaggio della vasca da bagno



Gioco libero

Nel gioco libero il bambino si diverte a giocare con il materiale. Scoprite insieme al vostro bambino le illustrazioni. Parlate di cosa raffigurano le tavolette intorno alla vasca da bagno e di come si chiamano gli oggetti. Mettete le tavolette accanto alla vasca da bagno con i simboli rivolti verso l'alto e spiegate che hanno gli stessi colori e figure del dado. Fate vedere al bambino come si tira il dado e lasciate che metta la tavoletta corrispondente nella vasca da bagno a seconda del risultato ottenuto. Così prenderà confidenza con l'associazione di colori e simboli.



Ai bambini più grandicelli e che conoscono già il materiale dei giochi potete fare domande sui dettagli che si vedono intorno alla vasca da bagno. Ad esempio:

Dov'è lo shampoo? Hai visto il ranocchietto?

Cos'è successo all'orsacchietto? Cosa fa il topolino? Ecc.

Gioco 1: Dove sono i giocattoli di Coniglietto Bollicino?

Un divertente gioco di memoria con il dado, per 2 - 3 bambini da 2 anni in su.

Tutti i giocattoli di Coniglietto Bollicino sono scomparsi nella vasca da bagno. Chi lo aiuta a ritrovarli?



Prima di iniziare

Mettete la vasca da bagno davanti ai bambini e inserite Coniglietto Bollicino e le due paperelle nelle fessure. Mescolate le tavolette e appoggiatele coperte sulla superficie dell'acqua. Tenete pronto il dado.

Si comincia

I bambini giocano in senso orario. Inizia tirando il dado l'ultimo che ha fatto un bagnetto con tanta schiuma.

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

- **Un colore?**

Il bambino prova a trovare una tavoletta dello **stesso colore**.
Ne sceglie una di quelle appoggiate sulla vasca e la scopre.

- **Il secchiello, la balena o la barchetta?**

Il bambino prova a trovare una tavoletta con lo **stesso simbolo**.
Ne sceglie una di quelle appoggiate sulla vasca e la scopre.

La tavoletta scoperta è quella giusta?

- **Sì!**

Perfetto! Prendi la tavoletta e mettila davanti a te.

- **No!**

Non importa. Guardate bene la tavoletta e ricordatene l'immagine.
Chi ha giocato ricopre la tavoletta.

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

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando tutti i giocattoli sono stati ritrovati. I bambini impilano le tavolette che hanno raccolto. Vince chi ha la pila più alta. In caso di parità ci saranno più vincitori a pari merito.

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



ITALIANO

Gioco 2: Cosa galleggia nella vasca?

Un gioco di indovinelli, per 2 - 4 bambini da 2 anni in su.

Pluff! Che giocattoli saltano fuori dalla schiuma del bagnetto?

Prima di iniziare

Mettete la vasca da bagno davanti ai bambini e inserite Coniglietto Bollicino e le due paperelle nelle fessure. Mescolate le tavolette e appoggiatele coperte sulla superficie dell'acqua. Tenete pronto il dado.

Si comincia

I bambini giocano in senso orario. Inizia chi per ultimo si è trovato le dita raggrinzite dopo il bagno. Prende una delle tavolette coperte e la guarda senza mostrarla agli altri.

Poi il bambino chiede al compagno di gioco alla sua sinistra:

Che cosa c'è sulla mia tavoletta? Secchiello, balena o barchetta?

L'altro bambino prova a indovinare, ruotando il dado sul simbolo che ha in mente. Il bambino che ha fatto la domanda ci mette la tavoletta accanto, così che tutti possano fare il confronto.

Domandate ai bambini: *Il disegno sulla tavoletta corrisponde a quello del dado?*

- **Sì!**

Molto bene. Il bambino che ha indovinato riceve la tavoletta e la mette davanti a sé.

- **No! Plof! La tavoletta scompare nella schiuma del bagno**

il bambino che ha fatto la domanda infila la tavoletta nella fessura accanto a Coniglietto Bollicino.

Il turno passa al prossimo compagno di gioco, che sceglie una tavoletta e la guarda senza mostrarla agli altri.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando non vi sono più tavolette sulla superficie dell'acqua. I bambini a questo punto impilano le tavolette. Vince chi ha la pila più alta. In caso di parità ci saranno più vincitori a pari merito.



Una variante è indovinare i colori invece dei simboli.
Il bambino chiede il colore della sua tavoletta e il compagno di gioco deve indovinare. Un'altra variante più semplice è tirare il dado invece di provare a indovinare, lasciando che sia la fortuna a decidere se il risultato del dado corrisponda o no alla tavoletta.



Gioco 3: Cosa porta Coniglietto Bollicino nella sua vasca da bagno?

Un divertente gioco per allenare il linguaggio e il vocabolario, per più bambini da 3 anni in su.

Prima di iniziare

Mettete la vasca da bagno davanti ai bambini e inserite Coniglietto Bollicino e le due paperelle nelle fessure.

Si comincia

I bambini giocano in senso orario. Inizia il bambino con le orecchie più pulite.

Il bambino che inizia guarda la vasca da bagno e dice, ad esempio:

Per fare il bagno Coniglietto Bollicino prende un orsacchiotto.

Quindi il turno passa al compagno di gioco alla sua sinistra, che ripete la frase del compagno precedente, aggiungendo un accessorio da bagno, ad esempio:

Per fare il bagno Coniglietto Bollicino prende un orsacchiotto e un asciugamano.

I bambini naturalmente possono continuare con accessori da bagno non presenti nelle illustrazioni.

Si può giocare anche a una versione più divertente e pazzerella, citando oggetti che non c'entrano niente con il bagno come, ad esempio, gli stivali di gomma o pane e marmellata.

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando un bambino non riesce più a ripetere l'intera sequenza di oggetti. Chissà quante cose porterà con sé Coniglietto Bollicino la prossima volta che dovrà fare il bagnetto!



Erfinder für Kinder



Habermass GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de
Art. Nr.: 305028 TL A100935 1/19

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.