







Meine erste Spielwelt – Bauernhof



- Ⓓ Meine erste Spielwelt – Bauernhof
Weitere Produkte dieser Serie erhalten Sie im Fachhandel.
- Ⓔ My First Play World – Farm
Additional items in series are available at specialist retailers.
- Ⓕ Mon premier univers de jeu – La ferme
D'autres articles de cette série sont disponibles dans les magasins spécialisés.
- Ⓝ Mijn eerste speelwereld – Boerderij
Andere producten uit deze serie zijn verkrijgbaar bij de vakhandel.
- Ⓔ Mi primer mundo de juegos – La granja
Encontrará más productos de esta serie en su tienda especializada.
- Ⓘ Il mio primo mondo dei giochi – Fattoria
Altri articoli di questa serie sono disponibili presso i rivenditori autorizzati.



-  **Fädelspiel** Auf dem Land 5580
-  **Threading game** On the Farm
-  **Jeu de laçage** A la campagne
-  **Rijgspel** Op de boerderij
-  **Juego de ensartar** En el campo
-  **Gioco per infilare** In campagna

HABA

Made in
Germany



Liebe Eltern,

herzlichen Glückwunsch zum Kauf eines Produktes aus der Serie „Meine erste Spielwelt – Bauernhof“. Sie haben sich richtig entschieden und eröffnen Ihrem Kind damit viele Perspektiven, sich spielerisch zu entwickeln.

Diese Anleitung bietet Ihnen viele Tipps und Anregungen, wie Sie die Spielfiguren gemeinsam mit Ihrem Kind entdecken und zum Leben erwecken können. Sie enthält darüber hinaus verschiedene Spielaufgaben und erste kleine Regelspiele. Dabei werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Sprache und Wortschatz, Konzentration und Gedächtnis, Feinmotorik, erstes Zählen, Kreativität und Fantasie. Vor allem macht das Spielen aber eines: viel Spaß! Lernen geht also nebenbei und fast von allein.

Das Besondere an „Meine erste Spielwelt – Bauernhof“ ist, dass alle Spielsets miteinander kombiniert werden können und sich perfekt ergänzen. Egal, womit Sie beginnen: Diese Spielwelt ist flexibel erweiterbar ... und bleibt somit lange interessant für Ihre Kinder.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Spielen und Entdecken!

Ihre Erfinder für Kinder

Meine Kuh macht muh!

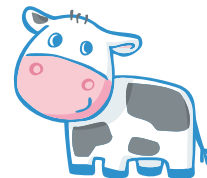
Freier Spielspaß mit den Holzfiguren

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit den verschiedenen Spielfiguren und lässt sie lebendig werden. Spielen Sie mit! Sprechen Sie mit Ihrem Kind über das Leben auf dem Bauernhof und die verschiedenen Tiere.

Überlegen Sie gemeinsam, welche Tiere dort zu finden sind und ahmen Sie zusammen deren Stimmen nach. So fördern Sie spielerisch die Sprache, den Hörsinn und die Fantasie Ihres Kindes! Je nach Alter entwickeln Kinder selbstständig kleine Rollenspiele und erzählen nach und nach mehr Geschichten beim Spielen mit den Figuren.

Leicht können andere Spielmaterialien wie Bausteine oder auch Fundstücke wie Stöcke, Steine oder Schnüre in das Spiel integriert werden. So entstehen mit wenigen Handgriffen kleine Ställe, Weidezäune oder Futterkrippen, die dann beispielsweise mit Holzkarotten oder Stoffblümchen gefüllt werden können. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!

Wichtig ist, dass die aufgebaute Spiellandschaft auch mal über mehrere Tage im Kinderzimmer stehen bleiben darf. Denn so geben Sie Ihrem Kind die Möglichkeit, jeden Tag etwas Neues hinzuzufügen oder auch immer wieder das Gleiche zu spielen. Gerade Wiederholungen sind wichtig für das frühkindliche Lernen und Erleben.

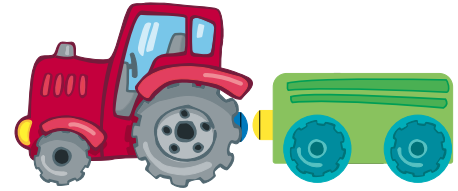


Wildes hin und her auf der Weide

Hör-gut-zu-Aufgaben für 1 oder mehr Kinder ab 1,5 Jahren und 1 Erwachsenen

Lernthemen:

- genaues Zuhören
- Konzentration
- räumliche Wahrnehmung
- Ausführen von einfachen Handlungsanweisungen



Spielvorbereitung

Stellen Sie die Kuh, das Kälbchen, das Pferd und das Fohlen in die Tischmitte. Ein Stall, das Kleeblatt und die Blume werden mit etwas Abstand um die Figuren herum gestellt. Das sind die drei Stationen, die die Figuren im Spiel besuchen.

Lesen Sie nun die Aufgaben langsam vor. Das Kind, das an der Reihe ist, spielt die beschriebene Handlung mit den Holzfiguren nach.

Wenn zwei oder mehr Kinder mitspielen, sind sie abwechselnd an der Reihe.

Die Hör-gut-zu-Aufgaben bestehen aus zwei Teilen: der Geschichte und den blauen Handlungsanweisungen. Beim ersten Spielen und bei jüngeren Kindern empfiehlt es sich beides vorzulesen. Ältere Kinder können die beschriebene Geschichte auch ohne die Anweisungen nachspielen.

Sie können die kleine Geschichte variieren und die Tiere oder Stationen vertauschen – so bleibt das Spiel lange interessant.

Natürlich können Sie sich auch eigene Aufgaben ausdenken und die Geschichte damit beliebig fortsetzen.

Bei älteren Kindern ist es auch lustig, die Rollen zu tauschen. Dann kann Ihr Kind die Aufgaben aus dem Gedächtnis wiederholen oder sich eine eigene kleine Geschichte ausdenken.

Tipp:

Während die Spielfigur bewegt wird, kann das Kind die entsprechenden Tiergeräusche nachahmen. Das macht viel Spaß!

Hör-gut-zu-Aufgaben

Jeden Morgen hat die Kuh großen Hunger. Sie läuft als erstes zu der Weide, wo die Kleeblätter wachsen.

Hm, dieses große Kleeblatt duftet wirklich lecker!

[Laufe mit der Kuh zum Kleeblatt.](#)

Jetzt ist die Kuh satt und müde. Sie geht zu ihrem Lieblingsplatz, der Blumenwiese. Da ist es sehr gemütlich und die Kuh schläft schnell ein.

[Laufe mit der Kuh zu der Blume und lege sie hin.](#)

Das Kälbchen findet es auf der Blumenwiese auch sehr schön. Noch lieber möchte es aber mit seiner Mama spielen. Schnell läuft es zur Kuh und klettert auf ihren Rücken. Hups, das ist aber gar nicht so einfach. Also stellt sich das Kälbchen lieber vor seine Mama.

[Laufe mit dem Kälbchen zur Blume und versuche es auf den Rücken der Kuh zu stellen. Stelle es dann vor die Kuh.](#)

Das Pferd und das Fohlen spielen Fangen. Wild galoppieren sie hin und her.

[Spiele mit Pferd und Fohlen Fangen und laufe mit ihnen hin und her.](#)

Puh, das Fohlen ist vom Rennen ganz müde geworden. Es läuft zum Stall und möchte eine Pause im Stroh machen.

[Laufe mit dem Fohlen zum Stall.](#)

Das Kälbchen möchte nun auch nicht mehr auf der Wiese bleiben. Flink huscht es zum Stall und kuschelt mit dem Fohlen.
Laufe mit dem Kälbchen zum Stall und stelle es eng neben das Fohlen.

Das Pferd macht einen kleinen Spaziergang zur Weide und frisst dort einige Kleeblätter.
Laufe mit dem Pferd zum Kleeblatt.

Nun haben sich das Fohlen und das Kälbchen genug ausgeruht. Sie wollen nachsehen, was ihre Mamas machen.
Laufe mit dem Fohlen zum Pferd und mit dem Kälbchen zur Kuh.

Die vier Tiere verbringen noch einen schönen Tag auf der Weide mit den Kleeblättern und auf der Wiese mit den Blumen.
 Doch am Abend ist es Zeit, in den Stall zu gehen. Gute Nacht, liebe Tiere!
Laufe mit allen Tieren zum Stall und sage ihnen „Gute Nacht“.

Pferd, Fohlen und dann?

Schau-genau-Spiel für 1 bis 2 Kinder ab 2 Jahren

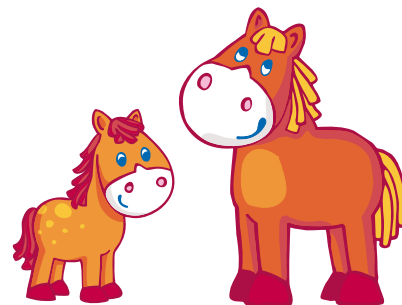
Lernthemen:

- genaues Schauen
- Feinmotorik

Spielvorbereitung

Alle Spielfiguren werden auf den Tisch gelegt. Dann werden die Aufgabenkarten zusammengepuzzelt. Nun entscheidet sich das Kind, mit welcher Aufgabenkarte es beginnen möchte. Spielen zwei Kinder, müssen sie die Aufgabenkarten einer Farbe nehmen. Die Reihenfolge der Figuren variiert auf den Aufgabenkarten und auch auf Vorder- und Rückseite. Es gibt insgesamt acht unterschiedliche Aufgaben auf den vier Karten.

Lassen Sie Ihrem Kind genug Zeit, um die richtigen Figuren zu finden.
 Helfen Sie, wenn es einmal nicht weiter weiß.



Schau-genau-Spiel

Das Kind schaut sich seine Aufgabenkarte genau an. Welcher Stall ist dort abgebildet? Es sucht sich dann aus den Spielfiguren den passenden Stall aus und stellt ihn vor sich ab. Auf die daran befestigte Fädelschnur werden nun die anderen Figuren aufgefädelt. Das Kind sucht jeweils die nächste auf der Aufgabenkarte abgebildete Spielfigur und fädelt sie der Abbildung entsprechend auf.

Kälbchen oder Fohlen – wer ist denn das?

Fühl-genau-Spiel für 1 bis 2 Kinder ab 2,5 Jahren

Lernthemen:

- Fühlen
- genaues Schauen
- Feinmotorik

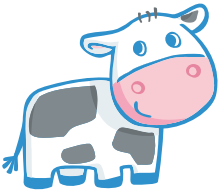
Spielvorbereitung

Die beiden Ställe werden auf den Tisch gestellt. Alle anderen Spielfiguren werden in das Fühlsäckchen gegeben.

Dann werden die Aufgabenkarten zusammengepuzzelt. Spielen zwei Kinder, nehmen sie entweder die blauen oder die gelben Aufgabenkarten.

Jedes Kind erhält dann eine Karte und den darauf abgebildeten Stall und legt beides vor sich ab.

Lassen Sie Ihrem Kind genug Zeit, um die richtigen Figuren zu finden. Helfen Sie, wenn es einmal nicht weiter weiß.



Fühl-genau-Spiel

Wer am lautesten „Muh“ sagen kann, darf beginnen. Das Kind schaut sich seine Aufgabenkarte genau an. Welche Figur kommt nach dem Stall? Es greift mit einer Hand in das Fühlsäckchen und versucht, die passende Spielfigur zu erfühlen.

Ist es die richtige Spielfigur? Super! Sie kann nun auf die Schnur gefädelt werden.

Passt die Figur nicht? Macht nichts! Sie kommt zurück ins Säckchen. Nun hat das Kind einen zweiten Versuch. Dann ist das andere Kind an der Reihe.

Wer schafft es, seine Aufgabenkarte als Erster zu beenden? Wenn die Kinder die erste Runde beendet haben, kommen die Spielfiguren zurück ins Fühlsäckchen. Für die zweite Runde werden die Aufgabenkarten umgedreht. Für die dritte und vierte Runde wird mit den Aufgabenkarten in der anderen Farbe gespielt.

Dear Parents,

Congratulations for buying a product from the series “My First Play World – Farm”. You have made the right decision to offer your child many possibilities to grow through playing.

These instructions offer you many hints and suggestions about how to explore the play figures with your child and to bring them to life. The instructions also include many different play exercises and first little games with rules. In this way, your child’s skills and abilities are fostered: language and vocabulary, concentration and memory, motor skills, first counting, creativity and imagination.

Above all, however, playing these games is simply fun! So learning happens while they play, almost without effort.

The special feature of “My First Play World – Farm” is that all play sets can be combined and complement each other perfectly.

It does not matter which one you start with: the Play World remains adaptable and expandable ... thus always maintaining your child’s interest.

Lots of fun playing and exploring!

Your inventors of inquisitive playthings

My Cow Goes “Moo”

Free play fun with the wooden figures

In free play your child will explore the different play figures and bring them to life.

Play with your child and talk about life on a farm and the different animals.

Think together about which animals live there and imitate their voices, thereby stimulating your child’s language and listening skills, as well as enhancing his imagination.

Depending on their age children will develop their own little role-play games and start to tell more and more stories when playing with the figures. Additional game materials like building blocks or found items such as; sticks, stones or string can be integrated into the game. In this way and with a few simple actions little stables, fences or mangers are set up and can be, for example, filled with wooden carrots or little fabric flowers. There are no limits to what you can imagine!

It is important that the play environment can stay set up in the children’s room for a couple of days. In this way your child has the possibility to add something every day or go on playing in the same way over and over again. Repetition is important in early learning and experimenting.

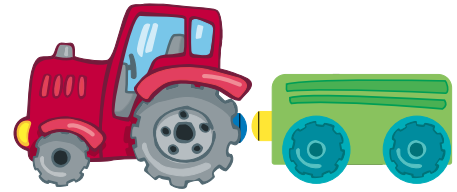


Hurly Burly on the Meadow

Listen-carefully assignments for 1 or more children aged 1 1/2 and 1 adult

Educational topics:

- careful listening
- concentration
- spatial perception
- following simple instructions



Preparation

Place the cow, the little calf, the horse and the foal in the center of the table. Place one stable, the cloverleaf and the flower at a slight distance around these figures. These are the bases that the figures will visit during the game.

Now read the instructions out loud slowly. The child whose turn it is uses the play figures to re-enact the described action.

If there are two or more children they take alternate turns.

The listen-carefully assignments consist of two parts: the story and the instructions printed in blue. When playing for the first time or with little children we recommend you read both out loud. Older children can reenact the story without reading the instructions out loud.

You can vary the story and swap the animals or stations – in this way the game remains interesting for even longer.

Of course you can also think about new assignments, continuing the story however you want.

If there are older children it will be fun to swap roles. Your child can repeat the tasks from memory or by making up his own little story.

Hint:

While moving the play figure your child can imitate the corresponding animal voices. Imagination makes this game a lot of fun!

Listen carefully assignments

Each morning the cow is very hungry. First she walks up to the pasture where the clover grows.

Hmm, this big one smells really delicious!

Walk the cow up to the cloverleaf.

Now the cow has had her fill and is tired. She walks to her favorite place: the flower meadow.

There it is very cozy and the cow falls fast asleep.

Walk the cow up to the flower and make her lie down.

The little calf also finds the flower meadow very cozy. What it really likes doing however is playing with mum. Quickly it runs up to the cow and climbs on to the back of the cow. Oops, that is not so easy. So the little calf decides to stand in front of his mum.

Walk the little calf up to the flower and try to place it on the back of the cow. Then place it in front of the cow.

The horse and the foal play at catch. Galloping wildly, they run to and fro.

Play with the horse and the foal playing catch and moving them to and fro.

Phew, the foal is tired from running. It walks to the stable and wants to rest in the straw.

Walk the foal to the stable.

The little calf also does not want to stay on the meadow. So he scampers over to the stable and snuggles up to the foal.

Walk the little calf to the stable and place him close to the foal.

The horse goes for a walk on the meadow and eats some clover.

Walk the horse up to the cloverleaf.

The foal and the little calf have now rested for long enough. They want to see what their mums are doing.

Walk the foal up to the horse and the little calf up to the cow.

The four animals continue having a nice day in the field with the clover and the meadow with the flowers.

But it's evening now and time to return to the stable. Good night, dear animals!

Walk all animals to the stable and say "Good night".

Horse, foal and then?

Look closely game for 1 to 2 children age 2+

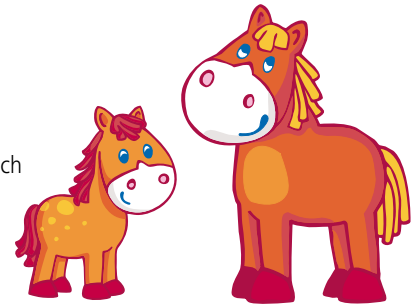
Educational topics:

- Close observation
- Motor skills

Preparation

Place all play figures on the table. Then puzzle together the assignment cards. The child now decides which assignment card to start with. If there are two children playing they each take the assignment cards of one color. The order of the figures is different on each assignment card and also varies on the front and back of these cards. In total there are eight different assignments shown on the four cards.

Give your child enough time to find the right figures. Help him when he doesn't know how to carry on.



Look closely game

The child has a good look at the assignment card. Which stable is shown there? The child then searches for the corresponding stable among the play figures and places it in front of him. Later the child will thread the other figures on the threading cord attached to the stable.

The child searches for the next play figure shown on the assignment card and threads it on the cord.

Little calf or foal – who is it?

Touch tentatively game for 1 to 2 children aged 2 1/2+

Educational topics:

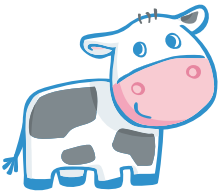
- Find by touch
- Close observation
- Motor skills

Preparation

Both stables are placed in the center of the table. The rest of the play figures are returned to the little tactile bag. Then puzzle together the assignment cards. If there are two children playing they choose either the blue or the yellow assignment cards. Each child receives a card and the stable shown there and places both items in front of him. Give your child enough time to find the right figures. Help him when he doesn't know how to carry on.



ENGLISH



Touch tentatively game

Whoever can say "Moo" the loudest may start. The child looks closely at his assignment card. Which figures are shown next to the stable? Reach one hand into the bag and try to find by touch the corresponding play figure. Is it the right play figure? Great! Thread it on the cord. Is it the wrong play figure? Never mind! Put it back into the bag. Now the child has a second try. Then it's the turn of the next player.

Who will succeed in finishing his assignment card first? When the children have finished the first round the play figures are placed back into the bag. For the second round the assignment cards are turned over. In the third and fourth round play with the assignment cards of the other color.

Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir acheté un produit de la gamme « Mon premier univers de jeu – La ferme ». Vous avez fait un bon choix et offrez ainsi à votre enfant de nombreuses perspectives afin qu'il se développe dans un environnement ludique.

Le présent document vous donne de nombreux conseils ainsi que des suggestions pour que vous fassiez découvrir les figurines à votre enfant en leur donnant vie. Il contient en plus différentes actions ludiques et des premiers jeux à règles. Ceci permettra de stimuler différentes capacités et aptitudes de votre enfant, telles que le langage, le vocabulaire, la concentration et la mémoire, la motricité fine, l'apprentissage du calcul, la créativité et l'imagination. L'aspect essentiel demeure en premier lieu d'avoir du plaisir à jouer. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

La particularité du jeu « Mon premier univers de jeu – La ferme » est que tous les éléments peuvent être combinés entre eux et se complètent parfaitement. Quel que soit le jeu par lequel vous commencez, cet univers de jeu reste évolutif de manière flexible et sera longtemps intéressant pour les enfants.

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

Les créateurs pour enfants joueurs

Ma vache fait meuh !

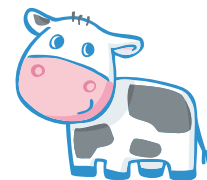
Jeu libre avec les figurines en bois

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les différentes figurines et leur donne vie. Jouez avec votre enfant ! Parlez-lui de la vie à la ferme et nommez-lui les différents animaux.

Réfléchissez ensemble quels animaux on y trouve et imitez leur cri. Vous stimulez ainsi de manière ludique le langage de votre enfant, son sens auditif et son imagination !

Selon leur âge, les enfants créent eux-mêmes des petits jeux de rôle et racontent au fur et à mesure plus d'histoires en jouant avec les figurines. On peut facilement intégrer d'autres objets au jeu, tels que des blocs de construction, ou des objets trouvés, comme des bâtons, des cailloux ou des morceaux de ficelle. En un tour de main, on peut ainsi réaliser des petites étables, des barrières pour le pré ou des mangeoires qui pourront être remplies, par exemple, avec les carottes en bois ou les petites fleurs en tissu. Laissez libre cours à l'imagination !

Il est important que l'univers de jeu ainsi créé puisse aussi rester pendant un certain temps dans la chambre d'enfant sans être dérangé. Votre enfant aura donc la possibilité d'ajouter chaque jour de nouveaux éléments ou de jouer tous les jours à la même chose, car les répétitions sont essentielles pour l'apprentissage des tout-petits.

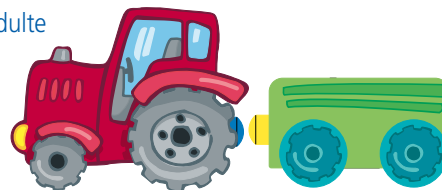


Grand remue-ménage dans le pré

Actions d'écoute attentive pour 1 ou plusieurs enfants à partir de 1 an et demi et 1 adulte

Thèmes d'apprentissage :

- écouter attentivement
- concentration
- perception dans l'espace
- exécuter des actions simples en suivant des instructions



Préparatifs

Posez la vache, le petit veau, le cheval et le poulain au milieu de la table. Une des étables, la feuille de trèfle et la fleur sont posées autour des figurines en laissant un petit écart entre. Ce sont les trois stations où les figurines devront se rendre pendant le jeu.

Lisez les actions lentement. L'enfant dont c'est le tour joue l'action décrite en prenant les figurines. S'il y a deux enfants ou plus, ils jouent chacun à tour de rôle. Les tâches d'attention auditives comprennent deux parties : l'histoire et les instructions relatives à la tâche, figurant en bleu. La première fois que le jeu sera joué et pour les jeunes enfants, il est recommandé de lire les deux. Les enfants plus âgés pourront aussi imiter l'histoire décrite sans les instructions. Vous pouvez varier la petite histoire ou intervertir les stations. Le jeu restera plus longtemps intéressant. Vous pouvez bien sûr imaginer vous-même d'autres actions et continuer l'histoire à votre gré. Avec des enfants plus âgés, il sera aussi amusant d'intervertir les rôles. Votre enfant devra alors répéter les actions en se les remémorant ou imaginer lui-même une petite histoire.

Conseil :

Pendant que l'enfant déplace la figurine, il peut imiter le cri de l'animal correspondant. Le jeu en sera plus divertissant.

Actions d'attention auditive

Tous les matins, la vache a très faim. Elle va d'abord au pré où poussent les feuilles de trèfle.

Hum, cette grosse feuille de trèfle sent vraiment très bon !

Fais marcher la vache vers la feuille de trèfle.

Maintenant la vache est repue et fatiguée. Elle va à sa place préférée : le pré aux fleurs.

C'est un endroit très agréable et la vache s'y endort rapidement.

Fais marcher la vache vers la fleur et couche-la par terre.

Le petit veau trouve aussi que le pré est un endroit agréable mais il préfère jouer avec sa maman. Il court vite vers la vache et lui grimpe sur le dos. Hop là, mais ce n'est pas aussi facile que ça. Le veau se met donc devant sa maman.

Fais marcher le petit veau vers la fleur et essaye de le poser sur le dos de la vache. Puis pose-le devant la vache.

Le cheval et le poulain se courent après et essayent de s'attraper. Ils galopent dans tous les sens.

En faisant marcher le cheval et le poulain dans tous les sens, fais rattraper le poulain par le cheval et ensuite le cheval par le poulain.

Ouah, le poulain est épuisé par cette course. Il va à l'étable et se repose en se couchant dans la paille.

Fais marcher le poulain vers l'étable.

Le petit veau ne veut pas rester dans le pré. Vite, il file à l'étable et fait des câlins au poulain.

Fais marcher le petit veau vers l'étable et mets-le tout contre le poulain.

Le cheval va se promener vers le pré et y mange quelques feuilles de trèfle.

Fais marcher le cheval vers la feuille de trèfle.

Maintenant, le poulain et le petit veau se sont suffisamment reposés. Ils veulent voir ce que font leur maman.

Emmène le poulain vers le cheval et le petit veau vers la vache.

Les quatre animaux passent une belle journée dans le pré aux feuilles de trèfles et dans le pré aux fleurs.

Mais le soir venu, il est temps de rentrer à l'étable. Bonne nuit à tous les quatre !

Emmène tous les animaux à l'étable et dis-leur bonne nuit.

Le cheval, le poulain, et que vient-il après ?

Jeu d'observation visuelle pour 1 à 2 enfants à partir de 2 ans

Thèmes d'apprentissage :

- observation
- motricité fine

Préparatifs

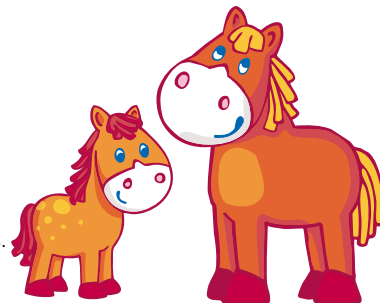
Poser toutes les figurines sur la table. Ensuite, assembler les cartes de modèle. L'enfant décide alors avec quelle carte de modèle. il veut commencer la partie. Si deux enfants jouent ensemble, ils devront prendre les cartes de modèle d'une couleur. L'ordre des figurines varie sur les cartes de modèle ainsi qu'au recto et au verso des cartes. Il y a en tout huit modèles différents sur quatre cartes.

Laissez suffisamment de temps à l'enfant pour qu'il trouve les bonnes figurines.

Aidez-le seulement s'il ne sait pas comment continuer à jouer.

Jeu d'observation

L'enfant regarde bien sa carte de modèle. Quelle étable est représentée dessus ? Parmi les figurines, il cherche l'étable correspondante et la pose devant lui. Les autres figurines doivent être alors enfilées sur le lacet attaché. L'enfant cherche la figurine suivante représentée sur la carte de modèle et l'enfile de manière à correspondre à l'illustration.



Le petit veau ou le poulain

Jeu tactile pour 1 à 2 enfants à partir de 2 ans et demi

Thèmes d'apprentissage :

- toucher
- observer
- motricité fine

Préparatifs

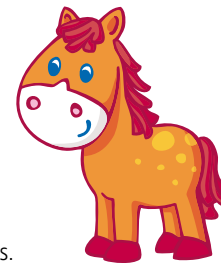
Poser les deux étales sur la table. Mettre toutes les autres figurines dans le petit sac.

Puis assembler les cartes de modèle. S'il y a deux enfants, ils prennent soit les cartes de modèle bleues soit les jaunes.

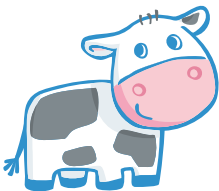
Chaque enfant prend alors une carte et l'étable qui y est représentée et pose les deux devant lui.

Laissez suffisamment de temps à l'enfant pour qu'il trouve les bonnes figurines.

Aidez-le seulement s'il ne sait pas comment continuer à jouer.



FRANÇAIS



Jeu tactile

Celui qui criera le plus fort « Meuh ! » commence. L'enfant regarde bien sa carte de tâche.

Quelle figurine vient après l'étable ? Il met la main dans le petit sac et essaye de trouver la figurine correspondante au toucher.

Est-ce la bonne figurine ? Super ! Elle est alors enfilée sur le lacet.

La figurine ne convient pas ? Ça ne fait rien ! Elle est remise dans le petit sac.

L'enfant a droit à un deuxième essai. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Qui réussira en premier à reproduire sa carte de modèle ? Lorsque les enfants ont terminé le premier tour, on remet les figurines dans le sac. Pour le deuxième tour, on retourne les cartes de modèle. Pour le troisième et le quatrième tours, on joue avec les cartes de tâche de l'autre couleur.

Lieve ouders

Van harte gefeliciteerd met de aankoop van een product uit de serie “Mijn eerste speelwereld – Boerderij”. U hebt een goede keuze gemaakt waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.

Deze handleiding geeft u veel tips en suggesties hoe u de speelfiguren samen met uw kind kunt leren kennen en tot leven wekken. Bovendien zijn verschillende speelse opgaven en een eerste spel met regels opgenomen. Hierbij worden verschillende vaardigheden en vermogens bevorderd, zoals taalgevoel, woordenschat, concentratie en fantasie. Maar bij ieder spel staat steeds één ding voorop: veel plezier! Zo wordt tijdens het spelen een heleboel haast vanzelf geleerd.

Wat “Mijn eerste speelwereld – Boerderij” zo bijzonder maakt, is dat alle speelsets met elkaar kunnen worden gecombineerd en perfect op elkaar aansluiten. Met welke set u ook begint, deze speelwereld kan eenvoudig worden uitgebreid... en blijft daarom uw kind(eren) lange tijd interesseren.

Wij wensen u veel plezier tijdens het spelen en ontdekken!

Uw uitvinders voor kinderen

Mijn koe doet boe!

Vrij spelen met de houten stukken

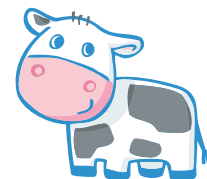
In het vrije spel leert uw kind de verschillende speelfiguren kennen en laat ze tot leven komen. Speel mee! Vertel uw kind over het leven op de boerderij en over de verschillende dieren.

Praat samen over de dieren die er wonen en doe gezamenlijk hun geluiden na. Zo stimuleert u spelenderwijs het spraakvermogen, het gehoor en de fantasie van uw kind!

Afhankelijk van hun leeftijd ontwikkelen kinderen zelfstandig kleine rollenspellen en bedenken geleidelijk steeds meer verhalen met de figuren. Ander spel materiaal zoals bouwstenen maar ook gevonden voorwerpen als stokken, stenen of touwtjes kunnen eenvoudig in het spel worden opgenomen. Zo ontstaat in een handomdraai een stalletje, een omheining of een ruif waarin bijvoorbeeld houten worteltjes of stoffen bloemen kunnen worden gelegd.

De fantasie kent immers geen grenzen!

Ook is het van belang dat het opgebouwde speellandschap verschillende dagen in de kinderkamer kan blijven staan. Want zo biedt u uw kind de mogelijkheid iedere dag iets nieuws toe te voegen of opnieuw hetzelfde spel te spelen. Herhalingen zijn namelijk belangrijk voor het leren en beleven tijdens de eerste kindertijd.

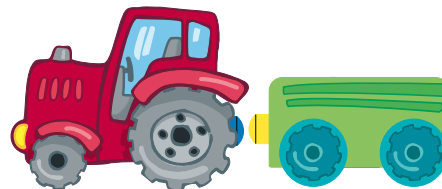


Heen en weer op de wei

Luisteropdrachten voor 1 of meer kinderen vanaf 1,5 jaar en een volwassene

Leerthema's:

- Goed luisteren
- Concentratie
- Ruimtelijk waarnemen
- Op aanwijzing uitvoeren van eenvoudige handelingen



Vorbereiding

Zet de koe, het kalfje, het paard en het veulen midden op tafel. Een van de stallen, het klaverblad en de bloem worden op enige afstand rondom de figuren gezet. Dit zijn de drie haltes waar de figuren tijdens het spel naartoe gaan.

Lees nu de opdrachten langzaam voor. Het kind dat aan de beurt is, speelt de beschreven handeling met de houten figuren na.

Als er twee of meer kinderen meespelen, zijn ze afwisselend aan de beurt.

De luisteropdrachten bestaan uit twee delen: het verhaaltje en de blauwe aanwijzingen. De eerste keren dat het spel wordt gespeeld en ook met kleinere kinderen, wordt aangeraden om ze allebei voor te lezen. Oudere kinderen kunnen de beschreven verhaaltjes ook zonder de aanwijzingen naspelen. U kunt het verhaaltje ook aanpassen en de dieren of haltes verwisselen. Zo blijft het spel langer interessant.

Natuurlijk kunt u ook zelf opdrachten bedenken en het verhaaltje naar eigen keuze uitbreiden.

Bij oudere kinderen is het ook leuk om de rollen eens om te draaien.

Dan kan uw kind de opdrachten uit het hoofd herhalen of zelf een eigen verhaaltje bedenken.

Tip:

Terwijl de speelfiguur wordt verzet, kan uw kind ook de bijpassende dierengeluiden nadoen. Dat is nog eens leuk!

Luisteropdrachten

Elke ochtend heeft de koe grote honger. Ze loopt naar de wei waar de klaverblaadjes groeien.

Mm, dat grote klaverblad ruikt werkelijk heerlijk!

Ga met de koe naar het klaverblad.

Nu heeft de koe genoeg gegeten en is moe. Ze gaat naar haar lievelingsplekje: de bloemenwei.

Daar is het heel knus en de koe valt snel in slaap.

Ga met de koe naar de bloem en leg haar neer.

Ook het kalfje vindt het op de bloemenwei heel erg fijn. Maar nog liever wil hij met zijn moeder spelen. Snel loopt hij naar de koe en klimt op de rug van de koe. Oeps, dat is echter helemaal niet zo eenvoudig. Dus blijft het kalfje liever voor zijn moeder staan.

Ga met het kalfje naar de bloem en probeer hem op de rug van de koe te zetten. Zet hem dan voor de koe.

Het paard en het veulen spelen krijgertje. Wild galopperen ze achter elkaar aan.

Speel krijgertje met het paard en het veulen en laat ze achter elkaar aan lopen.

Poeh, van al dat lopen is het veulen heel moe geworden. Hij loopt naar de stal om wat in het stro uit te rusten.

[Ga met het veulen naar de stal.](#)

Het kalfje wil niet op de wei blijven. Snel draaft hij ook naar de stal en vlijt zich tegen het veulen aan.

[Ga met het kalfje naar de stal en zet hem dicht tegen het veulen.](#)

Het paard maakt een klein wandelingetje naar de wei en eet daar een beetje klaver.

[Ga met het paard naar het klaverblad.](#)

Nu zijn het kalfje en het veulen genoeg uitgerust. Ze gaan eens kijken wat hun moeders aan het doen zijn.

[Ga met het veulen naar het paard en met het kalfje naar de koe.](#)

De vier dieren brengen nog een fijne dag door op de wei. Maar 's avonds is het tijd om terug naar de stal te gaan.

Welterusten lieve dieren!

[Ga met alle dieren naar de stal en wens ze welterusten.](#)

Paard, veulen en dan?

Een observatiespel voor 1 tot 2 kinderen vanaf 2 jaar

Leerthema's:

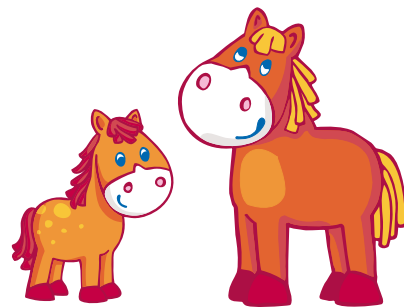
- Observeren
- Fijne motoriek

Vorbereiding

Alle speelfiguren worden op tafel gelegd. Daarna worden de opgavekaarten in elkaar gepuzzeld. Nu kiest het kind de opgavekaart waarmee het wil beginnen. Als er twee kinderen meespelen, moeten ze de opgavekaarten met dezelfde kleur pakken. De volgorde van de figuren verschilt op de opgavekaarten en ook op de voor- en achterzijde. Er staan in totaal acht verschillende opgaven op de vier kaarten. Geef uw kind voldoende tijd om de juiste figuren te vinden. Help het als hij/zij niet meer weet hoe het verder moet.

Observatiespel

Het kind bekijkt zijn opgavekaart eens goed. Welke stal staat erop afgebeeld? Hij zoekt tussen de speelfiguren de bijbehorende stal uit en zet hem voor zich neer. Aan het hieraan bevestigde rijgsnoer worden nu de andere figuren geregen. Het kind zoekt steeds het volgende dier dat op de opgavekaart staat afgebeeld en rijgt het volgens de afbeelding aan het touw.



Kalfje of veulen – wie is het eigenlijk?

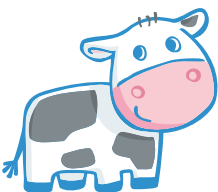
Een tastspel voor 1 tot 2 kinderen vanaf 2,5 jaar

Leerthema's:

- Voelen
- Observeren
- Fijne motoriek

Vorbereiding

De twee stallen worden op tafel gezet. Alle andere speelfiguren worden in het zakje gedaan. Daarna worden de opgavekaarten in elkaar gepuzzeld. Als er twee kinderen meespelen, nemen ze ieder de blauwe of de gele opgavekaarten. Daarna krijgt elk kind een kaart en de erop afgebeelde stal en legt ze allebei voor zich neer. Geef uw kind voldoende tijd om de juiste figuren te vinden. Help het als hij/zij niet meer weet hoe het verder moet.



Tastspel

Wie het hardst “boe” kan zeggen, mag beginnen. Het kind bekijkt de opgavekaart eens goed. Welke figuur komt na de stal? Hij steekt een hand in het zakje en probeert op de tast de bijpassende speelfiguur te vinden.

Is het de juiste speelfiguur? Geweldig! Deze mag nu aan het snoer worden geregen.

Is het niet de juiste figuur? Geeft niets! Hij gaat terug in het zakje.

Nu mag het kind het nog een keer proberen.

Daarna is het andere kind aan de beurt.

Wie lukt het zijn opgavekaart als eerste te voltooien? Nadat de kinderen de eerste ronde hebben beëindigd, gaan de speelfiguren terug in het zakje. Voor de tweede ronde worden de opgavekaarten omgedraaid. Voor de derde en vierde ronde wordt met de opgavekaarten van de andere kleur gespeeld.

Queridos padres:

Les felicitamos por la compra de un producto de la serie «Mi primer mundo de juegos: La granja». 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 las figuritas del juego y cómo darles vida. Además contiene diferentes actividades para jugar y unos primeros jueguecitos con reglas. En ellos se fomentan diferentes capacidades y habilidades de su hijo: el lenguaje y el vocabulario, la concentración y la memoria, la motricidad fina, una primera numeración, la creatividad y la imaginación. 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.

Lo especial en «Mi primer mundo de juegos: La granja» es que se pueden combinar todos los sets de juegos unos con otros y se pueden complementar a la perfección. No importa por dónde comiencen ustedes: este mundo de los juegos se puede ampliar siempre de una manera flexible... Y, por consiguiente, continuará siendo interesante para sus hijos durante mucho tiempo.

¡Les deseamos que se diviertan mucho jugando y explorando!

Sus inventores para niños

¡Mi vaca hace múuu!

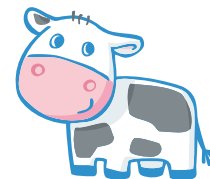
Un divertido juego libre con las figuritas de madera

En el juego libre, su hijo se entretiene con las diferentes figuritas y les hace cobrar vida. ¡Jueguen ustedes también! Hablen con su hijo sobre la vida en la granja y sobre los diferentes animales.

Piensen juntos qué animales pueden encontrarse allí e imiten conjuntamente sus voces. ¡De esta manera fomentarán, jugando, el lenguaje, el oído y la imaginación de su hijo!

Dependiendo de la edad que tengan, los niños desarrollan de manera autónoma pequeños juegos de rol y van relatando cada vez más y más historias al jugar con las figuritas. También pueden integrarse fácilmente en el juego otros materiales como los bloques de construcción o también los propios hallazgos como palitos, piedras o cuerdas. De esta manera, con unas pocas maniobras se forman pequeños establos, las cercas de los pastos o los abrevaderos que luego pueden llenarse, por ejemplo, con zanahorias de madera o florecitas de tela. ¡No hay límites a la imaginación!

Lo importante es que el paisaje construido para el juego pueda permanecer también varios días en la habitación de los niños, pues así les darán ustedes a su hijo la posibilidad de añadir cada día algo nuevo o de volver a jugar a lo mismo. Justamente las repeticiones son importantes para el aprendizaje y la experiencia en los niños de edades tempranas.

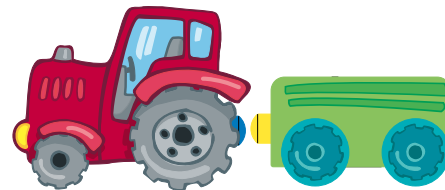


Mucho movimiento por la pradera

Actividades de escuchar con atención para 1 o más niños a partir del año y medio de edad y para 1 adulto

Temas didácticos:

- escuchar con atención
- concentración
- percepción espacial
- realización de sencillas instrucciones de acción



Preparativos

Coloque usted en el centro de la mesa la vaca, el ternero, el caballo y el potro. Un establo, la hoja de trébol y la flor se colocan alrededor de las figuritas guardando algo de distancia. Éstas serán las tres estaciones por las que irán pasando las figuritas en el transcurso del juego.

Lea ahora las actividades despacio y en voz alta. El niño que esté en posesión del turno reconstruirá la acción descrita valiéndose de las figuritas. Si son dos o más niños los que juegan, entonces éstos deberán jugar por turnos.

Las actividades de escuchar con atención se componen de dos partes: la historieta y las indicaciones de acción que están resaltadas con el color azul. Al jugar por primera vez y con niños muy pequeños se recomienda leer las dos en voz alta. Los niños mayores pueden reconstruir la historieta descrita sin necesidad de las indicaciones.

Usted puede variar la historieta y cambiar los animales o las estaciones: de esta manera el juego seguirá siendo interesante durante mucho tiempo. Como es natural, también usted puede pensarse sus propias actividades y proseguir la historieta a su aire.

Con niños mayores resulta también muy divertido intercambiar los papeles. En ese caso, su hijo puede repetir las actividades de memoria o pensarse su propia historieta.

Consejo:

Al mover las figuritas, el niño puede imitar las voces correspondientes de los animales. ¡Eso añade mucha diversión al juego!

Actividades de escuchar con atención

Todas las mañanas, la vaca tiene mucha hambre. Lo primero que hace es ir al prado donde crecen los tréboles.

¡Hmm, esta hoja grande de trébol huele que da gusto comérsela!

Corre con la vaca hasta la hoja de trébol.

Ahora, la vaca está satisfecha y cansada. Entonces se dirige a su lugar favorito: la pradera de las flores.

Allí se está muy cómodamente y la vaca se queda dormida enseguida.

Corre con la vaca hasta la flor y haz que se acueste.

Al ternero también le gusta mucho la pradera de las flores, pero ahora quiere jugar con su mamá. A toda velocidad corre hasta la vaca para subirse a lomos de ella. ¡Hop! Pero eso no es tan fácil. Así que el ternero prefiere ponerse frente a su mamá.

Corre con el ternero hasta la flor e intenta subirlo a lomos de la vaca. Colócalo luego delante de la vaca.

El caballo y el potro juegan al corre que te pilló. Y galopan de un lado a otro.

Haz que el caballo y el potro jueguen al corre que te pilló y muévelos de un lado a otro.

¡Buf! El potro está muy cansado de tanto galopar. Ahora se va trotando hasta el establo para hacer un descanso en la paja.

[Corre con el potro hasta el establo.](#)

El ternero no quiere quedarse en la pradera. A toda prisa se desliza en dirección al establo y se acuesta junto al potro.

[Corre con el ternero hasta el establo y ponlo muy pegadito al potro.](#)

El caballo da un paseo hasta el prado y se come allí algunas hojas de trébol.

[Corre con el caballo hasta la hoja de trébol.](#)

Ahora ya han descansado bastante el potro y el ternero. Quiere ir a ver qué están haciendo sus mamás.

[Corre con el potro hasta el caballo y con el ternero hasta la vaca.](#)

Los cuatro animales acaban de pasar el día deliciosamente en los pastos con las hojas de trébol y en la pradera de las flores.

Pero cuando cae la noche, llega el momento de volver al establo. ¡Buenas noches, queridos animalitos!

[Corre con todos los animales hasta el establo y dales las buenas noches.](#)

Un caballo, un potro ¿y qué más?

Un juego de observación precisa para entre 1 y 2 niños a partir de los 2 años

Temas didácticos:

- observación precisa
- motricidad fina

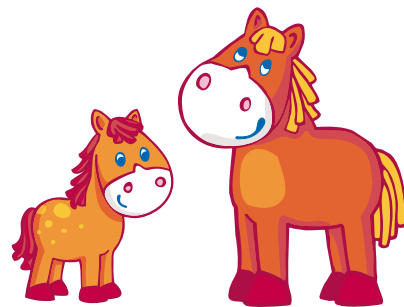
Preparativos

Se ponen todas las figuritas encima de la mesa. A continuación se montan los puzzles de las cartas de las tareas. Ahora decide cada niño con qué carta de tareas desea comenzar. Si juegan dos niños, ambos tendrán que coger las cartas de tareas de un mismo color. La sucesión de las figuritas varía en las cartas de tareas y tanto en el anverso como en el reverso. En total hay ocho tareas diferentes en las cuatro cartas.

Dele usted suficiente tiempo a su hijo para encontrar las figuritas correctas. Ayúdelo sólo si en algún momento realmente no sabe cómo continuar.

Juego de observación precisa

El niño observa con toda atención su carta de tareas. ¿Qué establo está dibujado en ella? Ahora debe buscar el establo correspondiente entre las figuritas y colocárselo delante. Entonces irá ensartando las demás figuras en el cordel de ensartar. El niño tiene que buscar cada vez la figurita dibujada en la carta de tareas y ensartarla siguiendo el orden de la ilustración.



¿Es un ternero o un potro o qué es esto?

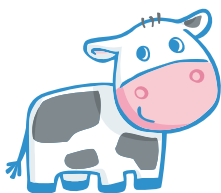
Un juego de palpar con precisión para entre 1 y 2 niños a partir de los 2 años

Temas didácticos:

- palpar
- observación precisa
- motricidad fina

Preparativos

Se ponen los dos establos encima de la mesa. Todas las demás figuras se meten en el saquito de palpar. Luego se montan los puzzles de las cartas de tareas. Si juegan dos niños, tendrán que coger ambos las cartas azules o las amarillas. Cada niño recibe entonces una carta y el establo dibujado en ella y se coloca las dos cosas delante. Deje a su hijo suficiente tiempo para encontrar las figuritas correctas. Ayúdelo sólo si en algún momento realmente no sabe cómo continuar.



Juego de observación precisa

Comienza quien más alto sepa mugir como una vaca: «¡Múuuu!». El niño examinará con mucha atención su carta de tareas. ¿Qué figurita viene después del establo? Coge el saquito con una mano e intenta encontrar la figurita correspondiente palpando dentro del saquito.

¿Es la figurita correcta? ¡Perfecto! Se puede ensartar entonces en el cordel.

¿No es la figurita correcta? ¡No importa! Se vuelve a meter dentro del saquito. El niño dispone de un segundo intento. Luego le toca el turno al otro niño.

¿Quién conseguirá terminar primero las tareas de sus cartas? Cuando los niños hayan acabado la primera ronda, se devuelven las figuritas al saquito. Para la segunda ronda se da la vuelta a las cartas de tareas. Para la tercera y cuarta rondas se juega con las cartas de tareas del otro color.

Cari genitori,

Congratulazioni per aver acquistato un prodotto della serie "Il mio primo mondo dei giochi – Fattoria".

Avete fatto un'ottima scelta offrendo al vostro bambino molte possibilità di svilupparsi in maniera ludica.

Questo opuscolo introduttivo vi offre molti consigli e suggerimenti sull'uso che potete fare insieme al vostro bambino delle figure di gioco: scopritele e animatele insieme! Contiene inoltre diverse proposte di gioco e dei primi giochi con facili regole. Vi si stimolano diverse facoltà e abilità del vostro bambino: linguaggio e vocabolario, concentrazione e memoria, motricità fine, un primo far di conto, creatività e fantasia. Ma una cosa è assicurata sempre: un sacco di divertimento! E dunque imparare sarà praticamente automatico.

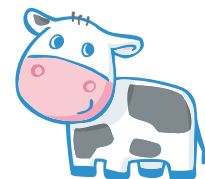
La particolarità del "Mio primo mondo di giochi – Fattoria" è che tutti i set di gioco sono intercambiabili e si integrano perfettamente. Potete iniziare dove volete: questo mondo dei giochi è ampliabile a piacere... e desta pertanto anche a lungo l'interesse dei vostri bambini.

Buon divertimento giocando e scoprendo!

I vostri inventori per bambini

La mia mucca fa muh!

Per divertirsi nel gioco libero con le figure in legno



Nel libero gioco il vostro bambino si familiarizza con le figure in legno fino ad animarle. Giocate insieme al vostro bambino!

Parlate della vita alla fattoria e dei diversi animali. Insieme pensate a quali animali si trovano in una fattoria e imitatene i versi. In tal modo ne stimolerete giocando il linguaggio, l'udito e la fantasia!

I piccoli giochi di ruolo che i bambini sviluppano autonomamente via via che crescono, raccontando storie sempre più complesse mentre giocano con le figure, possono essere integrati con l'aggiunta di altri materiali: mattoncini oppure bastoncini, pietre o cordoncini. Con qualche breve tocco ecco allora costruite piccole stalle, staccionate o mangiatoie, da riempire poi ad esempio di carote in legno o di fiori di stoffa. Basta dar libero corso alla fantasia!

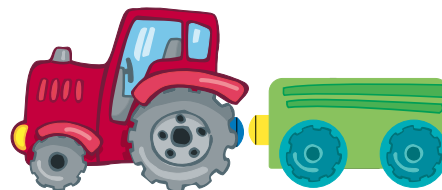
E' importante che il paesaggio così creato possa restare intatto per qualche giorno nella stanza dei bambini per dar loro la possibilità di aggiungere ogni giorno qualcosa di nuovo o di poter ripetere ancora lo stesso gioco. Le ripetizioni sono importanti nel processo di apprendimento e di sperimentazione dei più piccoli.

Grande animazione sul prato

Compiti per ascoltare con attenzione per 1 o più bambini a partire da un anno e mezzo ed un adulto

Per imparare:

- Ad ascoltare attentamente
- A concentrarsi
- A percepire lo spazio
- Ad eseguire semplici indicazioni



Preparativi

Mettete al centro del tavolo la mucca, il vitello, il cavallo ed il puledro. Una stalla, il trifoglio e il fiore si collocano ad una certa distanza intorno alle figure. Sono le tre tappe che le figure visiteranno durante il gioco.

Adesso leggete lentamente al vostro bambino i compiti. Il bambino di turno esegue l'azione descritta con le figure in legno.

Se giocano due o più bambini, si alterneranno.

I compiti da ascoltare attentamente si articolano in due parti: la storia e le istruzioni in blu per eseguire l'azione.

Quando si gioca la prima volta e in caso di bambini piccoli, è consigliabile leggerle entrambi.

I bambini più grandicelli possono ripetere la storia giocando con le figure anche senza dover ascoltare le istruzioni.

Possono variare la storia narrata e scambiare gli animali o le tappe – in tal modo il gioco risulterà interessante per più tempo.

Potranno naturalmente anche inventarsi dei compiti e proseguire a piacere la narrazione della storia.

Per i bambini più grandicelli è anche divertente scambiare i ruoli.

Il vostro bambino può ripetere i compiti a memoria oppure inventarsi una propria storia.

Consiglio:

Mentre muove la figura il bambino può imitare il verso dell'animale. E' molto divertente!

Compiti per ascoltare con attenzione

Ogni mattina la mucca è affamatissima! La prima cosa che fa è andare al prato dove cresce il trifoglio, hhm, questo grande trifoglio è proprio appetitoso!

Porta la mucca dal trifoglio.

Adesso la mucca è sazia e stanca e si dirige al suo posto preferito: il prato in fiore, dove si sta proprio bene e la mucca si addormenta subito.

Porta la mucca dal fiore e coricala.

Anche il vitellino sta benissimo sul prato fiorito, ma gli piacerebbe anche molto giocare con sua mamma.

Corre da lei e si arrampica sul suo dorso, ma non è poi così facile e il vitellino si mette allora davanti alla mamma.

Porta il vitellino dal fiore e cerca di sistemarlo sul dorso della mucca. Mettilo poi davanti a lei.

Il cavallo e il puledro giocano a piglia piglia galoppando rapidi qua e là.

Gioca a piglia piglia con cavallo e puledro e corri con loro qui e là.

Uff, il puledro si è stancato di correre e va nella stalla per riposare un poco sulla paglia.

[Porta il puledro alla stalla.](#)

Il vitello non vuole starsene sul prato e rapido si infila nella stalla e si strofina contro il puledro.

[Porta il vitello nella stalla e mettilo stretto accanto al puledro.](#)

Il cavallo fa una passeggiata fino al prato e mangia del trifoglio.

[Porta il cavallo dal trifoglio.](#)

Adesso puledro e vitello si sono riposati a sufficienza e vogliono vedere cosa fanno le loro mamme.

[Porta il puledro dal cavallo ed il vitello dalla mucca.](#)

I quattro animali trascorrono una bella giornata sul prato di trifoglio e sul prato fiorito.

Arrivata la sera è il momento per tornare nella stalla. Buona notte, cari animali!

[Porta tutti gli animali nella stalla e dà loro la buonanotte.](#)

Cavallo, puledro e poi?

Gioco per osservare con attenzione per 1-2 bambini a partire da 2 anni

Per imparare:

- Ad osservare attentamente
- Motricità fine

Preparativi

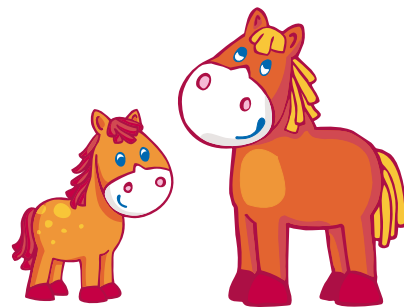
Si mettono sul tavolo tutte le figure di gioco. Si compongono poi tutte le carte dei compiti.

Il bambino decide con che carta iniziare, se giocano due bambini dovranno prendere le carte dei compiti di un colore. La successione delle figure varia sulle carte dei compiti ed anche sul diritto e sul retro. Ci sono complessivamente otto diversi compiti sulle quattro carte.

Date tempo al vostro bambino di trovare le figure giuste. Aiutatelo quando non ci riesce.

Gioco per osservare con attenzione

Il bambino osserva con attenzione la sua carta dei compiti. Che stalla vi è raffigurata? Cerca tra le figure la stalla corrispondente e la mette davanti a sé. Sul cordoncino che vi è fissato si infilano ora le altre figure. Il bambino cerca la seguente figura sulla carta dei compiti e la infila secondo la rappresentazione.



Vitello o puledro – chi sarà mai?

Gioco per tastare con attenzione per 1-2 bambini a partire da 2 anni e mezzo.

Per imparare:

- A tastare
- Ad osservare con attenzione
- Motricità fine

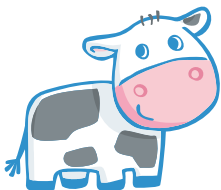
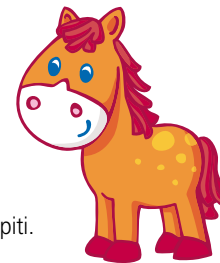
Preparativi

Si mettono sul tavolo le due stalle. Tutte le altre figure si infilano nel sacchetto. Si compongono poi le carte dei compiti.

Se giocano due bambini, ognuno sceglierà le carte dei compiti di un colore (blu o giallo).

Ogni bambino riceve una carta e la stalla che vi è raffigurata e le mette davanti a sé.

Date tempo al vostro bambino di trovare le figure giuste. Aiutatelo quando non ci riesce.



Gioco per tastare con attenzione

Inizia chi muggisce più forte. Il bambino guarda le sue carte dei compiti.

Che figura segue alla stalla?

Con una mano cerca di pescare dal sacchetto la figura giusta.

E' quella giusta? Magnifico! Può allora infilarla sul cordoncino.

Ha sbagliato figura? Non succede niente! La figura torna nel sacchetto.

Il bambino può provare di nuovo. Poi il turno passa al compagno di gioco.

Chi riesce a completare per primo il suo cordoncino? Quando i bambini hanno finito il primo giro, le figure tornano nel sacchetto.

Per il secondo turno di gioco si girano le carte dei compiti. Per il terzo e quarto giro si gioca con le carte dei compiti dell'altro colore.

Meine erste Spielwelt – Bauernhof

Alle Produkte dieser Serie sind für das freie Spiel miteinander kombinierbar.



5581



5587



5588



5582



5584



5583



5585



5586



4679



4676



Made in
Germany

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de
Made in Germany

