

HABA

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

Meine ersten Spiele



Zähl mal!



My Very First Games
Count 'em Up!

Mes premiers jeux
Premiers chiffres à la ferme

Mijn eerste spellen
Tellen maar!

Mis primeros juegos
¡A contar!

I miei primi giochi
La conta degli
animali



Meine ersten Spiele

Zähl mal!

Ein tierisch starkes Zählspiel für 2–4 Kinder ab 2 Jahren.

Autoren: Markus Nikisch & Imke Storch
Illustration: Susanne Schiefelbein
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Liebe Eltern,

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

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

Im Würfelspiel wird Ihr Kind an das erste Spielen nach Regeln herangeführt. Dabei sollen die spielerischen Beschreibungen der Regeln Ihr Kind in die Welt des Rollenspiels einführen und ihm so helfen, die Anweisungen des Spiels besser zu verstehen und umzusetzen.

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

Viel Vergnügen beim gemeinsamen Spielen und Entdecken wünschen

Ihre Erfinder für Kinder

Wichtig: Drücken Sie die vorgestanzen Teile vorsichtig aus den Platten. Entsorgen Sie die Platten anschließend unverzüglich, um die Entstehung von verschluckbaren Kleinteilen zu vermeiden.





Spielinhalt

1 Spielplan (bestehend aus 6 Puzzleteilen), 1 Spielfigur Traktor, 12 Kleeblätter, 12 Tierkinderplättchen, 1 Würfel, 1 Spielanleitung



Freies Spiel und Details entdecken

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial und lässt es lebendig werden. Spielen Sie mit! Erkunden Sie gemeinsam die Abbildungen und zählen Sie die unterschiedlichsten Dinge. Sprechen Sie mit Ihrem Kind über das Leben auf dem Bauernhof und welche Tiere dort zu finden sind. Sie fördern damit die Sprache, die Wahrnehmung und die Fantasie Ihres Kindes!

Schau-genau-Aufgaben

Legen Sie den Spielplan zusammengepuzzelt in die Tischmitte. Der Traktor, die Kleeblätter, die Tierkinderplättchen und der Würfel werden nicht benötigt.

Lesen Sie die Aufgaben langsam vor. Geben Sie Ihrem Kind Zeit zum Überlegen, Suchen und Zählen. Helfen Sie nur, wenn Ihr Kind nicht von allein auf die Lösung kommt. Sollte eine Frage noch zu schwer sein, lassen Sie sie einfach aus. Nutzen Sie die Fragen als Inspiration und denken Sie sich weitere Fragen aus.

Die Aufgaben 1 und 2 machen Ihr Kind mit den Details auf dem Spielplan vertraut. Das ist eine gute Vorbereitung für das Zählen in Aufgabe 3.

1. Details suchen und entdecken

- *An welchen Stellen wurde der Zaun repariert?*
- *Entdeckst du die Traktorspuren?*
- *Welches Tier hat eine Blume gepflückt und schmückt sich damit?*
- *Vor wem versteckt sich die Maus?*
- *Welches Tier hat eine Beere vom Strauch stibitzt?*
- *Wo hat das Huhn eine Feder verloren?*
- *Wo ist die Quetscheente?*

2. Farben erkennen und benennen

- *Die Pilze leuchten. In welchen Farben?*
- *Welche Farbe haben die Vögel?*
- *Welche Farbe hat der Hase?*
- *Die Blumen leuchten in vielen Farben. Kennst du sie?*
- *Welche Farbe haben die Beeren an den Sträuchern?*





3. Zählen im Zahlenraum bis 12

- *Wie viele Hasen siehst du?* (1)
- *Zähle die Maulwürfe.* (2)
- *Die Marienkäfer sind süß. Kannst du sie zählen?* (3)
- *Zähle die blauen Blumen.* (4)
- *Wie viele Maulwurfhügel entdeckst du?* (5)
- *Die rot-weißen Pilze sind lustig. Wie viele siehst du?* (6)
- *Hast du schon die Vögel entdeckt? Zähle sie!* (7)
- *So viele bunte Schmetterlinge! Wie viele siehst du?* (8)
- *Huch, von einem Busch sind Beeren heruntergefallen. Wie viele liegen im Gras?* (9)
- *Es gibt viele Büsche zu sehen. Wie viele Büsche sind es insgesamt?* (10)
- *Zähle die weißen Blumen.* (11)
- Und zum Schluss: *Wie viele Wegfelder gibt es für den Traktor?* (12)

Spielidee

Bauer Tim fährt mit seinem Traktor auf die Weide, um die Tierkinder zu füttern. Doch die kleinen Racker springen wild durcheinander und Bauer Tim verliert schnell den Überblick! Könnt ihr Tim beim Zählen und Füttern der Tierkinder helfen?

Bevor es losgeht

Puzzeln Sie den Spielplan zusammen und legen Sie ihn in die Tischmitte. Verteilen Sie die zwölf Tierkinderplättchen mit einer beliebigen Seite nach oben in der Mitte des Spielplans. Stellen Sie den Traktor auf ein beliebiges Feld mit Klee.

Jedes Kind bekommt drei Kleeblätter und legt sie vor sich. Überzählige Kleeblätter kommen in die Schachtel zurück. Halten Sie den Würfel bereit.



Im Spiel zählen die Kinder maximal zehn Tierkinder einer Tierart. Einfacher wird es, wenn die Tierkinderplättchen mit dem dunkelgrünen Rand aussortiert werden, dann müssen die Kinder höchstens fünf Tierkinder zählen.

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das am schnellsten bis drei zählen kann, darf beginnen und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

- **Das Kleeblatt?**

Sagen Sie zum Kind: *„Toll! Du darfst sofort ein Tierkind mit Klee füttern. Nimm dazu eines deiner Kleeblätter und tippe mit ihm auf ein beliebiges Tierkinderplättchen auf der Weide. Drehe dieses Plättchen danach um und lege das Kleeblatt in die Schachtel.“*



Unterstützen Sie das Kind, wenn es nicht weiß, was es machen soll.
Der Traktor bleibt stehen.

- **Das Schäfchen, das Kälbchen, das Ferkel oder das Küken?**

Bauer Tim hat in dem großen Durcheinander den Überblick verloren!

Fragen Sie das Kind: *„Welches Tierkind hast du gewürfelt und wie viele davon siehst du auf der Weide?“*

Das Kind nennt das entsprechende Tier und zählt laut, wie viele es davon sieht. Hat es richtig gezählt, bekommt es ein dickes Lob. Helfen Sie, wenn das Kind nicht weiß, wie das Tier heißt und wie viele zu sehen sind.

Dann sagen Sie zum Kind: *„Fahre nun mit dem Traktor genauso viele Felder vorwärts, wie du Tierkinder gezählt hast.“*

Helfen Sie, wenn das Kind nicht weiß, wie es den Traktor auf dem Weg im Uhrzeigersinn vorwärtsbewegen soll. Zählen Sie gemeinsam jedes Feld laut mit.

Wo landet der Traktor?

- **Auf einem Feld mit Klee**

Sagen Sie zum Kind: *„Toll! Der Traktor ist auf einem Feld mit einem Kleeblatt gelandet. Du darfst ein Tierkind füttern. Nimm dazu eins deiner Kleeblätter und tippe mit ihm auf ein beliebiges Tierkinderplättchen auf der Weide. Drehe dieses Plättchen danach um.“*

Unterstützen Sie das Kind, wenn es nicht weiß, was es machen soll.

Dann sagen Sie zum Kind: *„Lege nun das Kleeblatt in die Schachtel.“*



- **Auf einem leeren Feld**

Sagen Sie zum Kind: *„Schade, du kannst leider kein Tierkind mit Klee füttern.“*

Ermutigen Sie das Kind, dass es beim nächsten Mal sicher mehr Glück haben wird.



Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Kind sein letztes Kleeblatt verfüttert hat und damit das Spiel gewinnt.



My Very First Games

Count 'em Up!

ENGLISH

An animal-themed numbers game for 2 - 4 children ages 2 years and up.

Game Designers: Markus Nikisch & Imke Storch

Illustrator: Susanne Schiefelbein

Playtime: about 10 minutes



Dear parents,

We are delighted that you have purchased this game from the **My Very First Games** series. You have made a choice that will allow so many opportunities for your child to develop via the medium of play.

These rules provide guidance on how to explore the game materials with your child. In playing the game together, you will be developing a range of abilities and skills. For example, recognition and grouping, basic counting, fine motor skills, eye-hand coordination, and speech development.

In the dice game, your child is introduced to the concept of playing games according to a set of rules. The light-hearted descriptions of the rules are intended to introduce your child to the world of role play and at the same time help them to better understand and comply with the instructions given.

Learning takes place incidentally and without any conscious effort.

Enjoy playing and discovering together,

Your Inventors for Children

Important: Gently press the pre-punched pieces out of the cardboard surrounds. To prevent the danger of small pieces of cardboard being swallowed, the surrounds should be immediately disposed of.



Game Contents

1 game board (6 sections pieced together), 1 tractor figure, 12 clovers, 12 animal tiles, 1 dice, 1 rulebook



Free Play and Exploring the Details

In free play, your child handles the game materials and makes them come alive. Play along! Look closely at the illustrations together and count how many different things can be seen. Talk to your child about life on the farm and the kind of animals that can be found there. In this way, you will help to develop your child's language skills, perception and imagination.

Observational Tasks

Piece the six sections of the game board together in the middle of the table. The tractor, the clover leaves, the animal tiles and the dice are not needed at this time.

Read out the tasks slowly. Give your child time to think, search and count. Only help if your child does not come up with the solution on their own. If a question is still too difficult, simply leave it out. Use the questions as a starting point, and think up further questions of your own.

Tasks 1 and 2 familiarize your child with the details on the game board. This is good preparation for counting in Task 3.

1. Looking for details

- *Which parts of the fence have been repaired?*
- *Can you see the tractor tracks?*
- *Which animal has picked a flower to wear?*
- *Who or what is the mouse hiding from?*
- *Which animal has picked a berry from a bush?*
- *Where did the chicken lose a feather?*
- *Where is the squeaky duck?*

2. Recognizing and naming colors

- *What colors are the mushrooms?*
- *What color are the birds?*
- *What color is the bunny rabbit?*
- *The flowers are many different colors. How many can you see and name?*
- *What color are the berries on the bushes?*



3. Counting in the range of 1 to 12

- *How many rabbits do you see?* (1)
- *Count the moles.* (2)
- *The ladybirds are cute. Can you count them all?* (3)
- *Count the blue flowers.* (4)
- *How many molehills do you see?* (5)
- *The red and white mushrooms look amazing. How many do you see?* (6)
- *Have you noticed the birds yet? Count them!* (7)
- *So many colorful butterflies! How many do you see?* (8)
- *Oops, some berries have fallen off a bush. How many are lying in the grass?* (9)
- *There are quite a few bushes here. How many are there altogether?* (10)
- *Count the white flowers.* (11)
- And finally, *how many squares are there for the tractor to stop on?* (12)

Game Concept

Farmer Tim drives his tractor to the pasture to feed the new-born animals. But the little rascals are full of energy, and farmer Tim quickly loses track! Can you help Tim to count and feed the animals?

Before the Game Begins

Piece the sections of the game board together and place it in the middle of the table. Distribute the twelve animal tiles with either side facing up into the center of the game board. Place the tractor on any of the squares showing a four-leaf clover.

Each child takes three clovers and places them in front of themselves. Any spare clovers are returned to the box. Get the dice ready to roll.



In the game, there is a maximum of ten animals per species for the children to count. To make the game easier with a maximum of five per animal species instead, take out the animal tiles with the dark green border.

Now We Can Begin!

Play goes in a clockwise direction. The player who can count from one to three fastest begins.

On your turn, roll the dice. What does the dice show?

- **The clover leaf?**

Tell the child: *"Excellent! You can feed one of the animals some clover now. Take one of your clover leaves and pat the head of any animal in the pasture. Then turn the tile over and return the clover leaf to the box."*

Help the child if they do not understand what to do.
For the moment, the tractor stays on the same square.



- **The lamb, the calf, the piglet or the chick?**

Farmer Tim has lost track in all the confusion!

Ask the child: *"Which animal did you roll and how many of them can you see in the pasture?"*

The child names the relevant animal and counts out loud how many of them they can see.

If the number is correct, praise the child. If the child does not know the name of the animal or how many of them can be seen, offer a prompt.

Next, say to the child: *"Move the tractor forward by the same number of squares as the number of animals you counted."*

Help the child if they do not understand the concept of moving the tractor around the board in a clockwise direction. Count the squares out loud together.

What sort of square does the tractor finish moving on?

- **On a square with clover**

Say to the child: *"Great! The tractor has landed on a square with a clover. You can now feed one of the young animals. Take one of your clovers and pat the head of any of the animals in the pasture. Now flip that tile over."*

Help the child if they don't understand what to do.

Tell the child: *"Return the clover to the box."*



- **On an empty square**

Tell the child: *"Oh, what a pity. You can't feed any of the animals this time."*

Console the player with the thought that they will certainly have better luck next time.



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

End of the Game

The game ends as soon as one of the children has fed an animal with their last clover, winning the game.



Mes premiers jeux

Premiers chiffres à la ferme

Un premier jeu sur les chiffres et la ferme pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Auteurs : Markus Nikisch & Imke Storch

Illustration : Susanne Schiefelbein

Durée de la partie : env. 10 minutes



FRANÇAIS

Chers Parents,

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

Dans ce livret, nous vous donnons de nombreux conseils pour découvrir les accessoires du jeu avec votre enfant. Ce jeu permet de stimuler différentes capacités et aptitudes de votre enfant : l'identification, le classement, apprendre à compter, la motricité fine, la coordination main-œil et le langage.

Avec le jeu de dé, votre enfant apprend à jouer selon des règles. Les descriptions ludiques des règles vont amener votre enfant vers le jeu de rôle et l'aider à mieux comprendre les règles du jeu et à les appliquer.

Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à jouer ensemble.

Les créateurs pour enfants joueurs

Important: Détachez les pièces prédécoupées des plaques avec précaution. Jetez les chutes des plaques immédiatement afin d'éviter que les enfants n'avalent des petites pièces (risque d'étouffement).



Contenu du jeu

1 plateau de jeu (composé de 6 pièces de puzzle), 1 figurine de jeu Tracteur, 12 trèfles, 12 plaquettes de bébés animaux, 1 dé, 1 règle du jeu



Jeu libre et découverte des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les illustrations et comptez les objets les plus divers. Parlez de la vie à la ferme avec votre enfant, et des animaux que l'on peut y trouver. Vous favorisez ainsi le langage, la perception et l'imagination de votre enfant !

Exercices d'observation attentive

Posez le plateau de jeu assemblé au centre de la table. Le tracteur, les trèfles, les plaquettes des bébés animaux et le dé ne sont pas utilisés.

Lisez lentement à haute voix les questions. Laissez le temps à votre enfant de réfléchir, de chercher et de compter. Ne l'aidez que s'il n'arrive pas à trouver la solution tout seul. Si une question est trop difficile, laissez-la de côté. Inspirez-vous des questions et imaginez-en d'autres.

Les exercices 1 et 2 familiarisent votre enfant avec les détails du plateau de jeu. C'est une bonne préparation à l'apprentissage du calcul que l'on retrouve dans l'exercice 3.

FRANÇAIS

1. Chercher et découvrir les détails

- *A quels endroits la clôture a-t-elle été réparée ?*
- *Vois-tu les traces du tracteur ?*
- *Quel animal a cueilli une fleur et s'en est paré ?*
- *De qui se cache la souris ?*
- *Quel animal a volé une baie de l'arbuste ?*
- *Où la poule a-t-elle perdu une plume ?*
- *Où se trouve le canard qui cancanne ?*

2. Identifier et nommer les couleurs

- *De quelles couleurs sont les champignons ?*
- *De quelles couleurs sont les oiseaux ?*
- *De quelle couleur est le lapin ?*
- *Les fleurs multicolores resplendent. Connais-tu ces couleurs ?*
- *De quelles couleurs sont les baies sur les arbustes ?*



3. Apprendre à compter jusqu'à 12

- *Combien de lapins vois-tu ?* (1)
- *Compte les taupes* (2)
- *Les coccinelles sont mignonnes. Peux-tu les compter ?* (3)
- *Compte les fleurs bleues* (4)
- *Combien de taupinières trouves-tu ?* (5)
- *Les champignons rouges et blancs sont rigolos. Combien en vois-tu ?* (6)
- *As-tu déjà trouvé les oiseaux ? Compte-les !* (7)
- *Quels beaux papillons, si colorés ! Combien en vois-tu ?* (8)
- *Oh, des baies sont tombées d'un arbuste. Combien sont tombées dans l'herbe ?* (9)
- *On voit de nombreux arbustes. Combien d'arbustes y a-t-il en tout ?* (10)
- *Compte les fleurs blanches.* (11)
- Et enfin : *combien y a-t-il de cases de chemin pour le tracteur ?* (12)

Idée de jeu

Le fermier Tim part avec son tracteur dans les champs pour nourrir les bébés animaux. Mais les petits galopins sautent partout et le fermier Tim ne sait plus où il en est ! Pouvez-vous l'aider à compter et nourrir les bébés animaux ?

Avant de commencer

Assemblez les pièces du plateau de jeu et posez-le au centre de la table. Répartissez les douze plaquettes bébés animaux au milieu du plateau de jeu, en les posant sur n'importe quelle case. Posez le tracteur sur n'importe quelle case avec du trèfle.

Chaque enfant reçoit trois trèfles et les pose devant lui. Les trèfles en trop sont reposés dans la boîte. Préparez le dé.



Dans le jeu, les enfants vont apprendre à compter au maximum 10 bébés animaux de chaque sorte. Le jeu sera plus facile si les plaquettes bébés animaux avec un bord vert foncé sont triées et enlevées du jeu, les enfants n'auront alors qu'à compter jusqu'à cinq.

C'est parti !

Les enfants jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui peut compter le plus vite jusqu'à trois commence et lance le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Le trèfle ?**

Dites à l'enfant : « *Super ! Nourris tout de suite un bébé animal avec un de tes trèfles. Pour cela prends un de tes trèfles, puis touche avec une plaquette bébé animal de ton choix dans le champ. Retourne ensuite cette plaquette et mets le trèfle dans la boîte.* »



Aidez l'enfant s'il ne sait pas ce qu'il doit faire.
Le tracteur reste sur place.

- **L'agneau, le veau, le porcelet ou le poussin ?**

Le fermier Tim ne sait plus où il en est !

Demandez à l'enfant : « *Quel bébé animal indique le dé et combien en vois-tu dans le champ ?* »

L'enfant nomme l'animal correspondant et compte à voix haute ceux qu'il voit. S'il a bien compté, félicitez-le chaleureusement. Aidez votre enfant s'il ne sait pas comment s'appelle l'animal et combien il y en a de visibles.

Puis dites à l'enfant : « *Avance le tracteur du nombre de cases correspondant au nombre de bébés animaux que tu as trouvé* »

Aidez l'enfant s'il ne sait pas comment avancer le tracteur sur le chemin dans le sens des aiguilles d'une montre. Comptez avec lui le nombre de cases à voix haute.

Où arrive le tracteur ?

- **Sur une case avec du trèfle**

Dites à l'enfant : « *Super ! Le tracteur est arrivé sur une case où se trouve du trèfle. Nourris un bébé animal. Pour cela, prends un de tes trèfles puis touche avec une plaquette bébé animal de ton choix dans le champ. Ensuite, retourne cette plaquette animal.* »

Aidez l'enfant s'il ne sait pas ce qu'il doit faire.

Puis dites à l'enfant : « *Maintenant, mets le trèfle dans la boîte.* »



- **Sur une case vide**

Dites à l'enfant : « *Domage, tu ne peux pas donner de trèfle à un bébé animal.* »

Encouragez l'enfant et dites-lui qu'il aura plus de chance la prochaine fois.



Puis c'est au tour de l'enfant suivant qui lance le dé.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un enfant a donné son dernier trèfle à un bébé animal, c'est lui qui remporte la partie.



Mijn eerste spellen

Tellen maar!

Een beestachtig sterk telspel voor 2-4 kinderen vanaf 2 jaar.

Auteurs: Markus Nikisch & Imke Storch

Illustraties: Susanne Schiefelbein

Speelduur: ca. 10 minutes



Lieve ouders

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

In deze handleiding vindt u talrijke tips om het spelmateriaal samen met uw kind te ontdekken. Bij het spelen worden diverse vaardigheden en vermogens van uw kind bevorderd: het herkennen en ordenen, leren tellen, de fijne motoriek, de oog-handcoördinatie en de taal.

In het dobbelspel leert uw kind voor het eerst te spelen volgens bepaalde regels. Hierbij zijn de regels speels beschreven om uw kind makkelijker vertrouwd te maken met de wereld van het rollenspel en het te helpen de aanwijzingen van het spel beter te begrijpen en uit te voeren.

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

Wij wensen u en uw kind veel plezier bij het samen spelen en ontdekken!

De uitvinders voor kinderen

Belangrijk! Duw de voorgestane onderdelen voorzichtig uit de platen. Gooi de platen vervolgens direct weg om te voorkomen dat er kleine onderdelen ontstaan, die kunnen worden ingeslikt.



Spelinhoud

1 speelbord (bestaande uit 6 puzzelstukken), 1 speelfiguur in de vorm van een trekker, 12 klaverbladen, 12 plaatjes met jonge dieren, 1 dobbelsteen, 1 spelhandleiding



Vrij spelen en details ontdekken

Tijdens het vrije spel kan uw kind zich met het spelmateriaal bezighouden en dit tot leven laten komen. Speel mee! Bekijk samen de afbeeldingen en tel de meest uiteenlopende dingen. Praat met uw kind over het leven op de boerderij en over de dieren die daar te vinden zijn. Zo bevordert u de taal, waarneming en verbeelding van uw kind!

Kijkopdrachten

Puzzel het speelbord in elkaar en leg het in het midden van de tafel. De trekker, klaverbladen, plaatjes met jonge dieren en dobbelsteen zijn niet nodig.

Lees de opdrachten langzaam voor. Geef uw kind voldoende tijd om na te denken, te zoeken en te tellen. Help uw kind alleen als het niet zelf tot de oplossing komt. Indien een vraag nog te moeilijk is, sla deze dan gewoon over. Gebruik de vragen als inspiratie om zelf nog andere vragen te bedenken.

De opdrachten 1 en 2 maken uw kind vertrouwd met de details op het speelbord. Dit is een goede voorbereiding voor het tellen in opdracht 3.

1. Details zoeken en ontdekken

- *Op welke plaatsen is het hek gerepareerd?*
- *Zie je de trekkersporen?*
- *Welk dier heeft een bloem geplukt en zichzelf ermee versierd?*
- *Voor wie verstopt de muis zich?*
- *Welk dier heeft een bes uit de struik gejat?*
- *Waar heeft de kip een veer verloren?*
- *Waar is het badeendje?*

2. Kleuren herkennen en benoemen

- *De paddenstoelen schitteren. In welke kleuren?*
- *Welke kleur hebben de vogels?*
- *Welke kleur heeft de haas?*
- *De bloemen schitteren in vele kleuren. Ken je ze?*
- *Welke kleur hebben de bessen aan de struiken?*



3. Tot 12 tellen

- *Hoeveel hazen zie je?* (1)
- *Tel de mollen.* (2)
- *De lieveheersbeestjes zijn schattig. Kun je ze tellen?* (3)
- *Tel de blauwe bloemen.* (4)
- *Hoeveel molshopen vind je?* (5)
- *De rood-witte paddenstoelen zijn grappig. Hoeveel zie je er?* (6)
- *Heb je de vogels al ontdekt? Tel ze!* (7)
- *Zoveel kleurrijke vlinders! Hoeveel zie je er?* (8)
- *Oeps, er zijn wat bessen van een struik gevallen. Hoeveel liggen er in het gras?* (9)
- *Er zijn veel struiken te zien. Hoeveel struiken zijn er in totaal?* (10)
- *Tel de witte bloemen* (11)
- En tot slot: *hoeveel velden zijn er voor de trekker?* (12)

Spelidee

Boer Tim rijdt met zijn trekker naar de weide om de jonge dieren te voeren. Maar de kleine rakkers springen wild in het rond en boer Tim verliest al snel het overzicht! Kunnen jullie Tim helpen bij het tellen en voeren van de jonge dieren?

Voordat er wordt begonnen

Puzzel het speelbord in elkaar en leg het in het midden van de tafel. Leg de twaalf dierenplaatjes met een willekeurige zijde naar boven in het midden van het speelbord. Plaats de trekker op een willekeurig veld met klaver.

Elk kind krijgt drie klaverbladen en legt deze voor zich. Overtollige klaverbladen gaan terug in de doos. Houd de dobbelsteen klaar.



In het spel tellen de kinderen maximaal tien jonge dieren per soort. Makkelijker wordt het als de dierenplaatjes met donkergroene rand uit het spel worden genomen; dan hoeven de kinderen maximaal slechts vijf dieren te tellen.

Nu begint het

De kinderen spelen klokgewijs om de beurt. Het kind dat het snelste tot drie kan tellen, mag beginnen en gooit de dobbelsteen.

Wat is er op de dobbelsteen te zien?

- **Het klaverblad?**

Zeg aan het kind: *"Fantastisch! Je mag een jong dier klaver geven. Neem hiervoor een van je klaverbladen en tik ermee op een dierenplaatje naar keuze in de wei. Draai dit plaatje daarna om en leg het klaverblad in de doos."*



Help het kind, als het niet weet wat het moet doen.

De trekker blijft staan.

- **Het lam, kalf, big of kuiken?**

In de grote chaos heeft boer Tim het overzicht verloren!

Vraag aan het kind: *"Welk dier heb je gegooid en hoeveel zie je ervan in de wei?"*

Het kind noemt het gegooide dier en telt hardop hoeveel het ervan ziet. Als het juist geteld heeft, krijgt het een dikke duim. Help het kind, als het niet weet hoe het dier heet en hoeveel ervan te zien zijn.

Zeg aan het kind: *"Rijd nu met de trekker net zoveel velden vooruit, als je jonge dieren geteld hebt."*

Help het kind, als het niet weet hoe het de trekker met de klok mee moet verplaatsen.

Tel samen elk veld hardop mee.

Waar komt de trekker terecht?

- **Op een veld met klaver**

Zeg aan het kind: *"Fantastisch! De trekker is op een veld met een klaverblad terechtgekomen. Je mag een jong dier voeren. Neem hiervoor een van je klaverbladen en tik ermee op een dierenplaatje naar keuze in de wei. Draai dit plaatje daarna om."*

Help het kind, als het niet weet wat het moet doen.

Zeg aan het kind: *"Leg het klaverblad nu in de doos."*



- **Op een leeg veld**

Zeg aan het kind: *"Jammer, je kunt helaas geen jong met klaver voeren."*

Moedig het kind aan door erop te wijzen dat het de volgende keer vast meer geluk zal hebben.



Daarna is het volgende kind aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

Speleinde

Het spel eindigt, zodra een kind zijn laatste klaverblad aan een jong gegeven heeft en daarmee het spel wint.



Mis primeros juegos

¡A contar!



Un juego de contar bestialmente divertido para 2-4 niños y niñas a partir de 2 años.

Autores: Markus Nikisch & Imke Storch
Ilustraciones: Susanne Schiefelbein
Duración de una partida: aprox. 10 minutos



Querida familia:

Nos alegramos de que se hayan decidido por este juego de la serie «**Mis primeros juegos**». Han tomado una buena decisión, ya que van a ofrecer a su hijo o hija muchas posibilidades para que se desarrolle jugando.

Estas instrucciones ofrecen consejos y sugerencias sobre cómo pueden ir descubriendo el material de juego con su hijo o hija. Jugando juntos, fomentarán numerosas habilidades, como por ejemplo el reconocimiento y la clasificación, un primer recuento numérico, la motricidad fina, la coordinación ojo-mano y el desarrollo del lenguaje.

En el juego con el dado, su hijo o hija se iniciará en el concepto de jugar siguiendo unas reglas determinadas. Las entretenidas descripciones de las reglas tienen la finalidad de introducir a los pequeños en el universo de los juegos de rol, así como ayudarlos a comprender mejor y a poner en práctica las indicaciones del juego.

Ahora bien, lo que el juego proporciona es, sobre todo, ¡mucho diversión!
El aprendizaje se produce de forma natural.

Deseamos que se diviertan jugando y explorando juntos.

Sus inventores e inventoras para niños y niñas

Importante: Extraigan con cuidado las piezas de sus envoltorios de cartón. Para evitar el peligro de que su hijo/a se trague algunas pequeñas piezas de cartón, desechen los envoltorios de inmediato.



Contenido del juego

1 tablero (dividido en 6 piezas que hay que montar), 1 figurita de un tractor, 12 hojas de trébol, 12 fichas de animales, 1 dado, 1 instrucciones del juego



Juego libre y exploración de detalles

En el juego libre, su hijo o hija se entretiene con el material del juego y hace que cobre vida. Jueguen con él/ella. Observen juntos las ilustraciones y cuenten cuántos objetos distintos aparecen. Hablen sobre la vida en la granja y sobre los animales que pueden encontrarse en ella. De esta manera, ayudarán a desarrollar su lenguaje, su percepción y su imaginación.

Actividades de observación

Monten las seis piezas del tablero y colóquenlo en el centro de la mesa. De momento no se necesitan ni el tractor, ni las hojas de trébol, ni las fichas de los animales, ni el dado.

Lean las actividades poco a poco y en voz alta. Denle tiempo a su hijo o hija para pensar, buscar y contar. Ayúdenle únicamente cuando no sepa encontrar la solución. Si alguna de las preguntas es todavía demasiado difícil, omítanla. Utilicen las preguntas como estímulo y traten de inventar otras.

Las actividades 1 y 2 familiarizan a su hijo o hija con los detalles del tablero. Se trata de una buena preparación para la actividad 3, que consiste en numerar.

1. Buscar detalles

- *¿En qué partes se ha reparado la valla?*
- *¿Ves las huellas del tractor?*
- *¿Qué animal ha arrancado una flor y se ha engalanado con ella?*
- *¿De qué o quién se está escondiendo el ratón?*
- *¿Qué animal ha cogido una baya del arbusto?*
- *¿Dónde ha perdido una pluma la gallina?*
- *¿Dónde está el pato chillón?*

ESPAÑOL

2. Reconocer y nombrar los colores

- *Las setas están resplandecientes. ¿De qué colores son?*
- *¿De qué color son los pájaros?*
- *¿De qué color es la liebre?*
- *Las flores resplandecen con sus numerosos colores. ¿Los conoces?*
- *¿De qué color son las bayas de los arbustos?*



3. Contar en el intervalo del 1 al 12

- *¿Cuántas liebres ves? (1)*
- *Cuenta los topos. (2)*
- *Qué bonitas son las mariquitas. ¿Puedes contarlas todas? (3)*
- *Cuenta las flores azules. (4)*
- *¿Cuántos montículos de topo ves? (5)*
- *Las setas de color rojo y blanco son preciosas. ¿Cuántas ves? (6)*
- *¿Te has fijado ya en los pájaros? ¡Cuéntalos! (7)*
- *¡Mira cuántas mariposas de colores! ¿Cuántas ves? (8)*
- *¡Anda! Han caído algunas bayas de un arbusto. ¿Cuántas hay en la hierba? (9)*
- *Aquí hay muchos arbustos. ¿Cuántos hay en total? (10)*
- *Cuenta las flores blancas. (11)*
- *Y, por último: ¿cuántas casillas hay para el tractor? (12)*

El juego

El campesino Tim va con su tractor hasta la pradera para dar de comer a las crías de los animales. Pero los pequeños son muy juguetones y Tim no sabe a quién ha dado de comer y a quién no. ¿Podéis ayudar a Tim a contar y a dar de comer a los animales?

Antes de empezar

Monten las seis piezas del tablero y colóquenlo en el centro de la mesa. Repartan por todo el centro del tablero las doce fichas de animales, sin que importe el lado que muestren.

Sitúen el tractor en una casilla cualquiera con trébol. Cada niño o niña recibe tres hojas de trébol y se las coloca delante. Se devuelven a la caja las hojas de trébol sobrantes. Tengan el dado preparado.



ESPAÑOL



Durante la partida, los niños y niñas contarán como máximo diez crías de animales de una misma especie. El juego es más sencillo si se eligen previamente las fichas de crías de animales con el borde de color verde oscuro; en ese caso, los niños y las niñas tendrán que contar cinco animales como máximo.

¡A jugar!

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado aquel niño o niña que más rápidamente sepa contar hasta tres.

¿Qué ha salido en el dado?

- **¿La hoja de trébol?**

Díganle al niño o niña: «¡Estupendo! Puedes dar de comer a un animal. Coge una de tus hojas de trébol y toca con ella la cabeza de cualquier animal de la pradera. A continuación, da la vuelta a esa ficha y pon la hoja de trébol en la caja».



Ayúdenle si no entiende qué debe hacer.

De momento, el tractor permanece en esa casilla.

- **¿El cordero, el ternero, el lechón o el pollito?**

Con el ajetreo, el campesino Tim se ha desorientado un poco.

Pregunten al niño o a la niña: «¿Qué animal has sacado en el dado y cuántos de esos animalitos ves en la pradera?»

El niño o niña nombra al animal correspondiente y cuenta en voz alta cuántos ve. Si ha contado el número correcto, se gana un elogio. Si no sabe cómo se llama el animal o no sabe cuántos pueden verse, pueden echarle una mano.

A continuación díganle: «Avanza el tractor el número de casillas igual al número de animales que acabas de contar».

Ayúdenle si no sabe avanzar el tractor por el camino en el sentido de las agujas del reloj. Cuenten conjuntamente cada casilla en voz alta.

¿Dónde ha ido a parar el tractor?

- **A una casilla con un trébol**

Díganle al niño o niña: «¡Fantástico! El tractor ha ido a una casilla con una hoja de trébol. Puedes dar de comer a un animal. Coge una de tus hojas de trébol y toca con ella la cabeza de cualquier animal de la pradera. A continuación, da la vuelta a esa ficha».

Ayúdenle si no entiende qué debe hacer.

A continuación díganle: «Ahora pon la hoja de trébol en la caja».



- **A una casilla vacía**

Díganle al niño o niña: «¡Lástima! No puedes dar de comer a ningún animal».

Anímenle diciéndole que en el turno siguiente seguramente tendrá más suerte.



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

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un niño o niña ha dado de comer a un animal con su última hoja de trébol. De esta manera gana la partida.



I miei primi giochi

La conta degli animali



Un gioco "bestiale" per imparare a contare, per 2 - 4 giocatori a partire da 2 anni.

Autori: Markus Nikisch & Imke Storch
Illustrazioni: Susanne Schiefelbein
Durata del gioco: circa 10 minutes



Cari genitori,

siamo felici che abbiate scelto questo prodotto della serie I miei primi giochi. Avete fatto un'ottima scelta, offrendo al vostro bambino molte possibilità di svilupparsi attraverso il gioco.

Queste istruzioni vi offrono molti consigli su come scoprire il materiale di gioco con il vostro bambino e su come utilizzarlo per le diverse attività. Il gioco stimola molte abilità e capacità del vostro bambino: ad esempio riconoscere e classificare, cominciare a contare, sviluppare motricità fine, coordinazione occhio-mano e linguaggio.

Nella variante con il dado il bambino farà le prime esperienze di gioco con regole. Le descrizioni giocose delle regole hanno lo scopo di introdurre il bambino al mondo del gioco di ruolo, aiutandolo a capire meglio e a mettere in pratica le istruzioni del gioco.

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

Buon divertimento, giocando e facendo scoperte insieme!

I vostri inventori per bambini

Importante: staccate con delicatezza dal pannello i pezzi pre-tagliati. Gettate e smaltite immediatamente i residui del pannello per evitare la formazione di piccole parti che potrebbero essere ingerite.



Dotazione del gioco

1 tabellone (composto da 6 pezzi puzzle), 1 figura di gioco "trattore", 12 quadrifogli, 12 dischetti dei cuccioli, 1 dado, 1 istruzioni di gioco



Gioco libero e scoperta dei dettagli

Nel gioco libero il bambino si dedica alla scoperta del materiale. Giocate con lui! Scoprite insieme a lui le immagini e contate le cose diverse. Parlate con il vostro bambino della vita nella fattoria e degli animali che vi si trovano. In questo modo ne stimolerete il linguaggio, il senso dell'udito e la fantasia!

Compiti per l'osservazione attenta

Componete il tabellone e mettetelo al centro del tavolo. Il trattore, i quadrifogli, i dischetti dei cuccioli e il dado non servono.

Leggete i compiti ad alta voce. Date al bimbo il tempo di pensare, cercare e contare. Aiutalo solo se non trova la soluzione da solo. Se una domanda è ancora troppo difficile, saltatela. Potete anche usare le domande come spunto di ispirazione e pensare ad altre domande. I compiti 1 e 2 permettono al bambino di conoscere i dettagli del tabellone. Sono un'ottima preparazione per il compito 3, in cui si inizia a contare.

1. Cercare e scoprire dettagli

- *Dov'è stato riparato il recinto?*
- *Riesci a trovare le tracce lasciate dal trattore?*
- *Quale animale ha raccolto un fiore e lo usa per farsi bello?*
- *Da chi fugge il topo che si è nascosto?*
- *Quale animale ha rubato una bacca dal cespuglio?*
- *Dove ha perso una piuma la gallina?*
- *Dov'è la paperella?*

2. Riconoscere e nominare i colori

- *I funghi risplendono. Di quali colori?*
- *Di che colore sono gli uccelli?*
- *Di che colore è la lepre?*
- *I fiori risplendono di molti colori. Li conosci?*
- *Di che colore sono le bacche dei cespugli?*



3. Contare fino a 12

- *Quanti conigli vedi?* (1)
- *Conta le talpe.* (2)
- *Che carine le coccinelle. Riesci a contarle?* (3)
- *Conta i fiori blu.* (4)
- *Quante montagnette delle talpe ci sono?* (5)
- *I funghi rossi e bianchi sono divertenti. Quanti ne vedi?* (6)
- *Hai già scoperto gli uccelli? Contali!* (7)
- *Quante farfalle colorate! Quante ne vedi?* (8)
- *Ops, alcune bacche sono cadute da un cespuglio. Quante ce ne sono sull'erba?* (9)
- *Ci sono molti cespugli. Quanti cespugli ci sono in tutto?* (10)
- *Conta i fiori bianchi.* (11)
- E per finire: *quante caselle ci sono per il trattore?* (12)

Idea di gioco

Il contadino Tom va con il suo trattore al pascolo per portare da mangiare ai cuccioli. Ma i piccoli scapestrati saltano come matti, così il contadino Tom si confonde e perde il controllo della situazione! Potete aiutare Tom a contare e a nutrire i cuccioli?

Prima di iniziare

Componete il tabellone e mettetelo al centro del tavolo. Distribuite i dodici dischetti dei cuccioli, ciascuno con un lato a piacere rivolto verso l'alto, al centro del tabellone. Piazzate il trattore su una casella a piacere con il quadrifoglio. Ogni bambino riceve 3 quadrifogli e li dispone davanti a sé. I quadrifogli rimasti si possono riporre nella scatola. Preparate il dado.



Nel gioco i bambini contano un massimo di dieci cuccioli per specie. Il gioco diventa più facile se si tolgono dal gioco i dischetti dei cuccioli con il bordo verde scuro. In questo caso i bambini devono contare un massimo di cinque cuccioli.

Ora si comincia

I bambini giocano a turno in senso orario. Inizia tirando il dado il bambino che sa contare più velocemente fino a tre.

Che cosa è uscito sul dado?

- **Il quadrifoglio?**

Dite al bambino: *"Fantastico! Puoi dare subito da mangiare un quadrifoglio a un cucciolo. Prendi uno dei tuoi quadrifogli e avvicinalo a un dischetto dei cuccioli a piacere che sta sul pascolo. Poi gira il dischetto e metti il quadrifoglio nella scatola".*



Aiutate il bambino se non sa cosa fare.
Il trattore rimane fermo.

- **L'agnello, il vitello, il maialino o il pulcino?**

Nel grande parapiglia il contadino Tom ha perso il controllo della situazione!
Domandate al bambino: *"Quale animale è uscito sul dado e quanti animali uguali vedi sul pascolo?"*

Il bambino nomina l'animale corrispondente e conta ad alta voce quanti ne vede. Se conta in modo corretto, fategli molti complimenti. Aiutatelo se non conosce il nome dell'animale e se non riesce a contarli tutti.

Poi dite al bambino: *"Ora vai avanti con il trattore per lo stesso numero di caselle degli animali che hai contato".*

Aiutatelo se non sa come far avanzare il trattore in senso orario. Contate insieme ogni casella ad alta voce.

Dov'è arrivato il trattore?

- **Su una casella con il quadrifoglio**

Dite al bambino: *"Fantastico! Il trattore è arrivato su una casella con il quadrifoglio. Puoi dare da mangiare a un cucciolo. Prendi uno dei tuoi quadrifogli e avvicinalo a un dischetto dei cuccioli a piacere che sta sul pascolo. Poi gira il dischetto".*

Aiutate il bambino se non sa cosa fare.

Poi dite al bambino: *"Ora metti il quadrifoglio nella scatola".*



- **Su una casella vuota**

Dite al bambino: *"Peccato, non puoi nutrire nessun cucciolo con i tuoi quadrifogli".*

Incoraggiate il bambino: la prossima volta avrà sicuramente più fortuna.



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

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un bambino ha fatto mangiare ai cuccioli tutti i suoi quadrifogli, e ha così vinto il gioco.





Liebe Kinder, liebe Eltern,

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

Dear Children and Parents,

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

Chers enfants, chers parents,

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

Beste ouders, lieve kinderen

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

Queridos niños y niñas, queridas familias:

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

Cari bambini e cari genitori,

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



HABA



© HABA-Spiele Bad Rodach 2020



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

Art. Nr.: 1305878001
TL A116590 1/24