



Meine ersten Spiele

Hallo Kuh, in welchem Haus wohnst du?



Eeny, meeny, moo, where will I find you?

1, 2, 3, qui est caché là? · Iene, miene, mij, in welk huis woon jij?

Mi, ma, mú, ¿en qué casa vives tú? · Bodi bidi bù, in quale casa abiti tu?



Meine ersten Spiele

Hallo Kuh, in welchem Haus wohnst du?

Ein lustiges Memo-Spiel mit 2 Spielideen für 1 - 3 Kinder ab 2 Jahren.

Autorin: Miriam Koser
Illustration: Mascha Greune
Spieldauer: je Spiel 5 - 10 Minuten

Spielinhalt

18 Tier-Plättchen (je 3 x Hahn, Hund, Katze, Kuh, Schaf, Schwein), 3 Häuser, 2 Dächer, 1 Spielanleitung

Liebe Eltern,

wir freuen uns, dass Sie sich für dieses Spiel aus der Reihe *Meine ersten Spiele* entschieden haben. Sie haben eine gute Wahl getroffen und eröffnen Ihrem Kind damit viele Perspektiven, sich spielerisch zu entwickeln. Diese Anleitung bietet viele Tipps, wie Sie das Spielmaterial mit Ihrem Kind entdecken und für verschiedene Spielideen einsetzen können. Beim Spielen werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Feinmotorik, Konzentration, Sprache und Zuordnen von Abbildungen. Vor allem macht das Spielen aber eines: viel Spaß! Lernen geht also nebenbei und fast von allein.

Viel Vergnügen beim gemeinsamen Spielen, Verstecken und Entdecken wünschen
Ihre Erfinder für Kinder



*Bitte drücken Sie die Plättchen vor dem ersten Spiel vorsichtig aus dem Tableau!
 Werfen Sie die restlichen Teile des Tableaus gleich weg, damit keine Gefahr besteht,
 dass kleine Kinder sie verschlucken.*



Freies Spiel und Details entdecken

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Spielen Sie mit! Erkunden Sie gemeinsam die verschiedenen Tiere, die Häuser und die Dächer. Sprechen Sie vor dem ersten Spiel über die Tiere: Welche Laute machen sie? Welche Tiere leben noch auf dem Bauernhof? Üben Sie gemeinsam, die Tier-Plättchen unter den Häusern zu verstecken.

Spiel 1: Ene, mene, meck, wer hat sich hier versteckt?

Ein lustiges Such-Rate-Spiel für 2 oder mehr Kinder ab 2 Jahren.

Bevor es losgeht

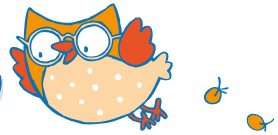
Legen Sie von jeder Tierart ein Plättchen offen in die Tischmitte. Stellen Sie die drei Häuser mit der Öffnung nach unten neben die Plättchen. Das restliche Material wird nicht benötigt und kommt zurück in die Schachtel.

Jetzt geht's los

Wer hat zuletzt Verstecken gespielt? Dieses Kind beginnt: Es sucht sich ein Tier-Plättchen aus und versteckt es heimlich (die anderen Kinder schließen die Augen oder drehen sich um) unter einem beliebigen Haus.

Beim Verstecken sagt das Kind: *Ene, mene, meck, wo ist der/die/das ... versteckt?* – dabei wird das jeweilige Tier in den Reim eingefügt.

Sprechen Sie die Reime gemeinsam mit dem Kind, das an der Reihe ist. So fördern Sie spielerisch seine Sprachentwicklung.



Dann machen die anderen Kinder die Augen wieder auf bzw. drehen sich wieder zum Tisch um. Nun wird im Uhrzeigersinn geraten.

Das Kind, das an der Reihe ist, tippt auf ein Haus, sagt: *Ene, mene, maus, ..., komm heraus!* – und hebt das Haus an.

- Leider falsch geraten! Das nächste Kind ist an der Reihe.
- Prima, richtig geraten! Das Plättchen kommt in die Schachtel. Zur Belohnung darf das Kind ein neues Tier unter einem beliebigen Haus verstecken.

Ende des Spiels

Wenn alle Tiere gefunden wurden, feiern die Kinder diesen Erfolg gemeinsam!



Sich gemeinsam freuen, macht emotional stark und sorgt für gute Laune! Es bestärkt Kinder in ihrem Tun und fördert den Zusammenhalt in der Familie oder in der Gruppe, in der gespielt wird.



Variante für Glückspilze

Das Tier-Plättchen wird für alle sichtbar unter ein Haus gelegt. Das Kind, das das Tier versteckt hat, darf jetzt beliebig oft die Position der Häuser ändern. Sie sollten langsam verschoben werden, damit das Tier darunter „mitwandert“. Die Mitspieler dürfen dabei zusehen und versuchen das Haus, unter dem das Tier versteckt ist, nicht aus den Augen zu lassen. Für das Erraten des richtigen Hauses gelten die Regeln des Grundspiels.

Spiel 2: Hallo Kuh, in welchem Haus bist du?

Ein witziges Memo-Spiel für 2 - 3 Kinder ab 2 Jahren.

Bevor es losgeht

Sie brauchen alle Plättchen von drei Tierarten, zwei Häuser und ein Dach. Das restliche Material wird nicht benötigt und kommt zurück in die Schachtel.

Legen Sie von jeder ausgewählten Tierart ein Plättchen zur Übersicht offen an den Tischrand. Die beiden übrigen Plättchen einer Tierart werden jeweils aufeinander gelegt und kreisförmig in der Tischmitte angeordnet. Verdecken Sie dann zwei beliebige Stapel mit den Häusern und legen Sie das Dach auf eines der beiden Häuser.



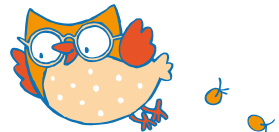
Jetzt geht's los

Wer am lautesten wie eine Kuh muhen kann, beginnt.

Fragen Sie: *Welches Tier hat sich unter dem Haus OHNE Dach versteckt?*

Beim Suchen sagt das Kind: *Ene, mene, meck, hier hat sich der/die/das ... versteckt!* – dabei wird das jeweilige Tier in den Reim eingefügt.

Welche Tiere im Spiel sind, verrät die Plättchen-Übersicht am Tischrand. Sprechen Sie die Reime gemeinsam mit dem Kind, das an der Reihe ist. So fördern Sie spielerisch seine Sprachentwicklung.



Dann hebt es das Haus an.

- Falsch geraten! *Schade, du darfst leider kein Plättchen nehmen.*
- Richtig geraten! *Prima, nimm das oberste Plättchen zu dir.*

Setze dann das Haus über den anderen offenen Plättchen-Stapel.

Nimm das Dach und lege es auf das gerade abgesetzte Haus.

Wichtig: Das Haus und das Dach müssen IMMER den Platz wechseln!

Dann ist das nächste Kind an der Reihe und rät.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald der erste Plättchen-Stapel aufgebraucht ist. Die Kinder stapeln ihre Plättchen jeweils zu einem Turm. Gewinner ist das Kind mit dem höchsten Turm. Es macht einen lustigen Muh-Kuh-Wackeltanz durch das Zimmer. Bei Gleichstand tanzen die Gewinner gemeinsam.

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



Variante 1: Für kleine Blitzmerker ab 2,5 Jahren

Es gelten die Regeln von Spiel 2 mit folgenden Änderungen:

- Sie brauchen alle Plättchen von vier Tierarten, drei Häuser und beide Dächer. Die restlichen Plättchen werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.
- Es werden drei beliebige Plättchen-Stapel mit Häusern verdeckt, auf zwei Häuser kommt jeweils ein Dach.

Variante 2: Für kleine Memo-Profis ab 3 Jahren

Es gelten die Regeln von Spiel 2 mit folgenden Änderungen:

- Sie brauchen alle sechs Plättchen jeder Tierart, alle drei Häuser und beide Dächer.
- Es werden drei beliebige Plättchen-Stapel mit Häusern verdeckt, auf zwei Häuser kommt jeweils ein Dach.



Noch schwieriger wird es, wenn die Plättchen-Stapel kunterbunt gemischt und nicht mehr nach Tierarten sortiert sind. Dann müssen sich die Kinder immer merken, welches Tier gerade oben liegt.

My Very First Games

Eeny, meeny, moo, where will I find you?

ENGLISH

Two amusing memory games for 1 to 3 children 2 years and older

Author: Miriam Koser
Illustrations: Mascha Greune
Game duration: 5 to 10 minutes, each game

Contents

18 animal tiles (3 each: rooster, dog cat, cow, sheep, pig) 3 houses, 2 roofs,
1 game instructions

Dear Parents,

Thank you for choosing this game from the *My Very First Games* series. You've made an excellent choice, providing your child an opportunity to develop important skills in a playful manner.

These instructions provide you with many ideas on how you and your child can explore the game contents together, enjoying a variety of playing ideas. This game encourages your child's development in several areas, including fine motor skills, concentration and language skills as well as recognition and allocation of colors and images. But most importantly, your child will simply have a lot of fun! The rest comes practically on its own.

We wish you and your child wonderful moments of hide & seek!

Your children's inventors



*Before the first game, press the tiles carefully out of the board!
Immediately discard the remainder of the board to avoid any dangers
of younger children ingesting or choking.*



Discovering details in free play

Before actually playing the game, take the time to discover the game contents with your child. Play along! Explore and talk about the various animals, the houses and the roofs. Talk about the animals. What sounds do they make? Which animals live on a farm? Practice hiding the animal tiles under the houses together.

ENGLISH

Game 1: Eeny, meeny, dear, who is hiding here?

An amusing seeking & guessing game for 2 or more children 2 years and older

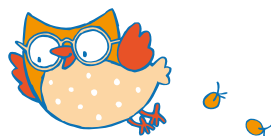
Before Starting to Play

Lay one tile from each animal face up in the center of the playing area. Place the three houses, with the opening on the bottom next to the tiles. The rest of the materials are not needed and can be returned to the box.

And Off You Go

Who last played hide & seek? This child begins. He or she chooses one tile and secretly – the other children close their eyes or turn away - hides it beneath one of the houses. While hiding the tile the child chants, *Eeny, meeny, guiding, where is the (name of animal) hiding?*

Recite the rhyme with the child whose turn it is, playfully fostering his or her speech development.



The other children then open their eyes or turn back to the playing area.

The guessing game proceeds clockwise.

The child whose turn it is taps on one of the houses, chanting, *Eeny, meeny, scout, (name of the animal) come out!* – and lifts the house.

- Too bad, wrong house! It's the next child's turn.
- Super, you're right! The tile gets put back into the box, and the correct guesser gets to hide the next animal under one of the houses.

End of the Game

When all the animals have been found, the children celebrate their success together!



Sharing fun makes your child emotionally strong and cheerful! It lends your child positive reinforcement and fosters solidarity within the family or community where the game is played.

Lucky Duck variety

The animal tile is laid openly beneath one of the houses. The child hiding the animal now moves the houses around as much as she or he likes. They should be moved slowly, so that the hidden tile slides along. The other players watch and try to keep their eyes on the house with the hidden tile. For the guessing of the correct house, the rules of the basic game apply.

Game 2: Eeny, meeny, moo, where will I find you?

An amusing memory game for 2 to 3 children of 2 years and older

Before Starting to Play

You need all animal tiles from three kinds of animal, two houses and one roof.

The rest of the materials are not needed and can be returned to the box.

For orientation, lay one animal tile face up on the edge of the playing area. The other two tiles of each animal are stacked and placed in the center of the playing area in a circle.

Now cover two of these stacks with the houses and place the roof on one of the houses.



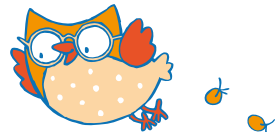
And Off You Go

The child who can moo like a cow the loudest begins.

You ask *which animal is hiding under the house WITHOUT a roof?*

The seeking child chants, *Eeny, meeny, bidden, here's where the (name of animal) is hidden!*

The tiles on the edge of the playing area reveal which animals are in the game. Recite the rhyme with the child whose turn it is, playfully fostering his or her speech development.



The child raises the house.

- Wrong house! *Too bad, there are no tiles to take here.*
- Right! *You can take the tile on top.*

Now put the house on top of the open stack of tiles. Take the roof and put it on the house you just put down.

Important: the house and roof must ALWAYS change places!

Now it's the next child's turn to guess.

End of the Game

The game is over when the first stack of tiles has been collected. The children stack their tiles in a tower. The child with the highest tower wins and does a hilarious moo-cow wiggle dance around the room. Should there be a tie, the children dance together.

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



Variety 1: For little eagle eyes of 2.5 years

The same rules as in game 2 apply with the following additions:

- You need all tiles of four animals, three houses and both roofs. The rest of the materials are not needed and can be returned to the box.
- Three random tile stacks are covered with houses. The roofs are placed on two of the houses.

Variety 2: for little memo pros of 3 years

The same rules as in game 2 apply with the following additions:

- You need all tiles of all six animals, all three houses and both roofs.
- Three random tile stacks are covered with houses. The roofs are placed on two of the houses.



The game becomes even more complex when the stacks of tiles are mixed together and no longer sorted according to animal type. The children then have to keep in mind which animal is on top at any given moment.

Mes premiers jeux

1, 2, 3, qui est caché là ?

Un amusant jeu de mémoire avec 2 idées de jeu pour 1 à 3 enfants à partir de 2 ans.

Auteure : Miriam Koser
Illustration : Mascha Greune
Durée de la partie : 5 à 10 minutes par jeu

Contenu du jeu

18 plaquettes d'animaux (3 de chaque sorte : coq, chien, chat, vache, mouton, cochon), 3 maisons, 2 toits, 1 règle du jeu

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 de grandir et évoluer dans un environnement ludique.

Ce fascicule vous donne de nombreux conseils et suggestions pour faire découvrir les accessoires de jeu à votre enfant et savoir comment les utiliser. En jouant, votre enfant fait des expériences qui stimuleront ses aptitudes et facultés, telles que la motricité fine, la concentration, le langage et le classement des couleurs et des illustrations. Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir et de partage. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir en jouant à ces jeux de cache-cache !

Les créateurs pour enfants joueurs



Avant de jouer pour la première fois, détachez les plaquettes prédécoupées avec précaution ! N. B. : Jetez tout de suite les morceaux restants pour éviter le risque qu'ils soient avalés par les jeunes enfants.



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 différents animaux, les maisons et les toits. Avant de jouer la première partie, parlez des animaux : quels cris font-ils ? Quels animaux vivent à la ferme ? Exercez-vous ensemble à cacher les plaquettes d'animaux sous les maisons.

Jeu n° 1 : Un, deux, trois, qui est caché là ?

Un amusant jeu de devinettes pour 2 enfants ou plus, à partir de 2 ans.

Avant de jouer

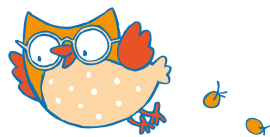
Posez une plaquette de chacune des espèces d'animaux, face visible, au milieu de la table. Posez les trois maisons à côté des plaquettes, l'ouverture étant tournée vers le bas. Les accessoires restants ne sont pas utilisés et sont remis dans la boîte.

C'est parti

Qui a joué à cache-cache en dernier ? Cet enfant commence : il choisit une plaquette d'animal et la cache discrètement sous la maison de son choix (les autres enfants ferment les yeux ou se retournent).

En cachant la plaquette, l'enfant dit en même temps : *Un, deux, trois : camouflé ! Où le/la... est-elle caché(e) ?* – le nom de l'animal correspondant est nommé dans la rime.

Dites les rimes en même temps que l'enfant dont c'est le tour de jouer. Vous stimulez ainsi son langage de manière ludique.



Les autres enfants rouvrent les yeux ou se tournent de nouveau vers la table. Les enfants devinent chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant dont c'est le tour de deviner montre une maison et dit en ajoutant le nom de l'animal : *Un, deux, trois, ... sors de là !* – et il soulève la maison.

- Pas de chance : aucun animal n'est caché ici. C'est au tour de l'enfant suivant.
- Bravo : l'animal était bien caché ici. La plaquette est mise dans la boîte. En récompense, l'enfant a le droit de cacher un autre animal sous une maison.

Fin de la partie

Quand tous les animaux ont été trouvés, les enfants se réjouissent tous ensemble de leur réussite !



Se réjouir ensemble rend fort sur le plan émotionnel et apporte de la bonne humeur ! Les enfants se sentent plus forts dans ce qu'ils font et cela stimule la solidarité au sein de la famille ou dans le groupe où le jeu est joué.

Variante pour chanceux

La plaquette d'animal est posée sous une maison de manière à ce que tous la voient. L'enfant qui a caché l'animal a alors le droit de changer la position des maisons autant de fois qu'il veut. Il devra les déplacer lentement pour que l'animal posé en dessous ne soit pas « délogé ». Les autres joueurs ont bien sûr le droit de l'observer et doivent bien garder un œil sur la maison qui héberge l'animal. Pour deviner la bonne maison, on suit les règles du jeu de base.

Jeu n° 2 : Un, deux, trois, turlututu, dans quelle maison es-tu ?

Un jeu de mémoire rigolo pour 2 à 3 enfants à partir de 2 ans.

Avant de jouer

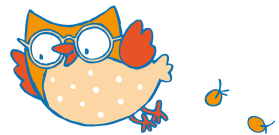
On a besoin ici de toutes les plaquettes des trois espèces d'animaux, de deux maisons et d'un toit. Les accessoires en trop sont remis dans la boîte. Posez une plaquette de chaque espèce d'animaux de manière visible au bord de la table. Les deux plaquettes restantes d'une espèce d'animal sont posées l'une sur l'autre et mises en cercle au milieu de la table. Cachez deux piles au choix avec les maisons et posez le toit sur l'une des deux maisons.



C'est parti

Celui qui pourra meugler le plus fort comme une vache commence. Demandez : *Quel animal est caché sous la maison SANS toit ?* En cherchant, l'enfant dit : *Un, deux, trois, vite : c'est là que le lalla ... habite !* – en nommant l'animal correspondant dans la rime.

La rangée de plaquettes posées au bord de la table indique quels animaux participent au jeu. Dites les rimes en même temps que l'enfant dont c'est le tour de jouer. Vous stimulerez ainsi son langage.



L'enfant soulève alors la maison :

- Mal deviné ! *Dommage, tu ne récupères pas de plaquette.*
- Bien deviné ! *Super, ramasse la plaquette supérieure de la pile.*

Ensuite pose la maison sur l'autre pile de plaquettes. Enlève le toit posé et pose-le sur la maison que tu viens de déplacer

N. B. : La maison et le toit doivent TOUJOURS être déplacés !

C'est ensuite au tour de l'enfant suivant de deviner.

Fin de la partie

La partie se termine dès que la première pile de plaquettes est épuisée. Les enfants empiètent leurs plaquettes. Le gagnant est celui qui aura la pile la plus haute. Il se réjouit en présentant une danse « vachement » amusante. En cas d'égalité, les gagnants dansent tous ensemble.

FRANÇAIS

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



Variante 1 : Pour petits futés à partir de 2 ans et demi

On joue comme dans le jeu n°2 avec les changements suivants :

- On a besoin de toutes les plaquettes de quatre espèces d'animaux, des trois maisons et des deux toits. Les plaquettes en trop sont remises dans la boîte.
- On recouvre trois piles de plaquettes avec les maisons et pose respectivement un toit sur deux maisons.

Variante 2 : Pour petits fans des jeux de mémoire, à partir de 3 ans

On joue comme dans le jeu n°2 avec les changements suivants :

- On a besoin de toutes les plaquettes des six espèces d'animaux, des trois maisons et des deux toits.
- On recouvre trois piles de plaquettes avec des maisons et pose respectivement un toit sur deux maisons.



Le jeu sera encore plus difficile si l'on mélange les piles de plaquettes n'importe comment et plus selon l'espèce d'animal. Les enfants doivent alors bien observer chaque fois quel animal est posé en haut de la pile.

Mijn eerste spellen

Iene, miene, mij, in welk huis woon jij?

Een leuk geheugenspel met 2 spelideeën voor 1-3 kinderen vanaf 2 jaar

Auteur: Miriam Koser
Illustraties: Mascha Greune
Speelduur: 5-10 minuten per spel

Inhoud van het spel

18 dierplaatjes (3 x haan, hond, kat, koe, schaap, varken), 3 huizen, 2 daken,
1 spelhandleiding

Lieve ouders

Hartelijk dank dat u dit spel uit de reeks *Mijn eerste spellen* hebt gekozen. U hebt een goede keuze gemaakt, waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen. In deze handleiding vindt u talrijke tips om het spelmateriaal samen met uw kind te ontdekken en om het voor verschillende spelideeën te gebruiken. Bij het spelen worden diverse vaardigheden en vermogens van uw kind bevorderd: fijne motoriek, concentratie, taal en het ordenen van afbeeldingen. 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,
verstoppert en ontdekken!

De uitvinders voor kinderen



*Duw de plaatjes voor het eerste spel voorzichtig uit de plaat!
Gooi de overgebleven stukjes van de plaat meteen weg, zodat er geen
gevaar bestaat dat kleine kinderen ze kunnen inslikken.*

FRANÇAIS

NEDERLANDS



Vrij spelen en details ontdekken

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Speel mee! Bekijk samen de verschillende dieren, de huizen en de daken. Praat voor het eerste spel over de dieren: Welk geluid maken ze? Welke dieren vind je nog op de boerderij? Oefen samen om de dierplaatjes onder de huizen te verstoppen.

Spel 1: lene, miene, mopt, wie heeft zich hier verstoppt?

Een leuk zoek-en-raadspeel voor 2 of meer kinderen vanaf 2 jaar.

Voordat er wordt begonnen

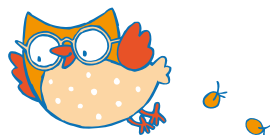
Leg voor elke diersoort een plaatje met de afbeelding naar boven in het midden van de tafel. Plaats de drie huizen met de opening onderaan naast de plaatjes. Het overige materiaal is niet nodig en gaat terug in de doos.

Nu begint het

Wie heeft het laatste verstoppertje gespeeld? Die mag beginnen. De eerste speler kiest een dierplaatje en verstoppt het stiekem onder een willekeurig huis terwijl de andere kinderen hun ogen sluiten of zich omdraaien.

Bij het verstoppen zegt het kind: "*lene, miene, mopt, waar is del/het ... verstoppt?*" Het betreffende dier wordt daarbij in het rijmpje toegevoegd.

Zeg het rijmpje op samen met het kind dat aan de beurt is.
Zo bevordert u al spelend de taalontwikkeling.



Vervolgens doen de andere kinderen hun ogen open of draaien ze zich weer om. Nu wordt kloksgewijs geraden.

Het kind dat aan de beurt is, tikt op een huis en zegt: "*lene, miene, muilt, ..., kom eruit!*" en tilt het huis op.

- Prima, juist geraden! Het plaatje gaat in de doos. Als beloning mag het kind een nieuw dier onder een willekeurig huis verstoppen.
- Helaas, fout geraden! Het volgende kind is aan de beurt.

Einde van het spel

Als alle dieren gevonden zijn, vieren de kinderen dat samen.



Samen plezier maken, maakt de kinderen emotioneel sterker en zorgt voor een goed humeur! Het moedigt de kinderen aan in hun activiteiten en stimuleert de samenwerking in het gezin of in de groep waarin het spel wordt gespeeld.

Variante voor geluksvogels

Het dierplaatje wordt zichtbaar voor iedereen onder een huis gelegd. Het kind dat het dier verstopt heeft, mag de huizen een willekeurig aantal keer van plaats veranderen. De huizen moeten langzaam worden verschoven, zodat het dier eronder 'meeloopt'. De medespelers mogen daarbij toekijken en moeten proberen om het huis waaronder het dier verstopt is, niet uit het oog te verliezen. Voor het raden van het juiste huis gelden de regels van het basisspel.

Spel 2: lene, miene, mij, in welk huis zit jij?

Een grappig geheugenspel voor 2-3 kinderen vanaf 2 jaar.

Voordat er wordt begonnen

Er wordt gespeeld met alle plaatjes van drie diersoorten, twee huizen en één dak.
Het overige materiaal is niet nodig en gaat terug in de doos.

Leg voor het overzicht van elke gekozen diersoort één plaatje met de afbeelding naar boven aan de rand van de tafel. De overige plaatjes worden per diersoort op elkaar gelegd en in het midden van de tafel in een cirkel gerangschikt. Plaats dan de huizen op twee willekeurige stapeltjes en leg het dak op een van beide huizen.



Nu begint het

Wie het luidste kan loeien als een koe, mag beginnen.

Vraag: "Welk dier zit verstopt onder het huis zonder dak?"

Bij het zoeken zegt het kind: "lene, miene, mopt, hier zit del/het ... verstopt!"

Het betreffende dier wordt daarbij in het rijmpje toegevoegd.

Welke dieren in het spel zijn, vertelt het plaatjesoverzicht aan de rand van de tafel. Zeg het rijmpje op, samen met het kind dat aan de beurt is. Zo bevordert u al spelend de taalontwikkeling.



Het kind tilt dan het huis op.

- Fout geraden! "Helaas, je mag geen plaatje nemen."
- Juist geraden! "Prima, neem het bovenste plaatje bij jou."

Zet het huis dan op de andere vrije stapel plaatjes. Neem het dak en plaats het op het huis dat zonet is neergezet.

Belangrijk: Het huis en het dak moeten ALTIJD van plaats wisselen.

Dan is het volgende kind aan de beurt om te raden.

Einde van het spel

Het spel eindigt, als de eerste stapel plaatjes weg is. De kinderen leggen hun plaatjes achter elkaar. Het kind met de langste rij is de winnaar. Het maakt een gekke koeiendans rond de tafel. Bij een gelijke stand dansen de winnaars samen.

Winnen en verliezen ... dat hoort nu eenmaal bij het spel! Wie wint, is zo trots als een pauw. Wie echter verliest, is treurig, teleurgesteld en vaak zelfs boos. Toon in iedere situatie begrip voor uw kind en verheug u samen of troost het. Kinderen die zojuist hebben verloren, hebben de bevestiging en wetenschap nodig dat ze in het volgende spel weer een nieuwe kans krijgen. Zo worden ze emotioneel sterk voor de ups en downs van het leven.



Variant 1: Voor kleine slimmeriken vanaf 2,5 jaar

De regels van spel 2 zijn van toepassing met de volgende wijzigingen:

- Er wordt gespeeld met alle plaatjes van vier diersoorten, drie huizen en beide daken. De overige plaatjes zijn niet nodig en gaan terug in de doos.
- Er worden huizen gezet op drie willekeurige stapels plaatjes en op twee huizen wordt een dak geplaatst.

Variant 2: Voor profspelers vanaf 3 jaar

De regels van spel 2 zijn van toepassing met de volgende wijzigingen:

- Er wordt gespeeld met alle plaatjes van de zes diersoorten, drie huizen en beide daken.
- Er worden huizen gezet op drie willekeurige stapels plaatjes en op twee huizen wordt een dak geplaatst.



Het wordt nóg moeilijker, als de stapels helemaal gemengd zijn en niet meer per diersoort gesorteerd zijn. Dan moeten de kinderen altijd onthouden welk dier precies bovenaan ligt.

Mis primeros juegos

Mi, ma, mú, ¿en qué casa vives tú?

Un divertido juego de memoria con dos propuestas de juego para 1 a 3 niños a partir de los 2 años.

Autora: Miriam Koser
Ilustraciones: Mascha Greune
Duración de una partida: según el juego, de 5 a 10 minutos

Contenido del juego

18 fichas de animales (3 de cada animal: gallo, perro, gato, vaca, oveja, cerdo), 3 casitas, 2 tejados, 1 instrucciones del juego

Queridos padres:

Nos alegra hayan escogido este juego de la serie *Mis primeros juegos*. Se han decidido ustedes por el juguete correcto y con él van a abrirle a su hijo muchas perspectivas para desarrollarse jugando. Estas instrucciones les ofrecen muchos consejos y sugerencias sobre cómo pueden ir descubriendo con su hijo el material de juego y emplearlo para varias ideas diferentes. Al jugar se fomentan diferentes capacidades y habilidades de su hijo: la motricidad fina, la concentración, el lenguaje, así como la clasificación de los colores y de las ilustraciones. 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.

Mucho placer al jugar juntos, esconder y descubrir les desean
los inventores para niños



*¡Por favor, antes de jugar por primera vez, retiren con cuidado las fichas del cuadro!
Importante: desháganse inmediatamente de las partes restantes del cuadro para que no haya peligro de que los niños pequeños se las lleven a la boca.*



Jugar libremente y descubrir detalles

En el juego libre, su hijo se entretiene con el material de juego. ¡Jueguen ustedes también! Exploren juntos los diferentes animales, las casitas y los tejados. Antes de la primera partida, hablen de los animales: ¿Qué sonido hacen? ¿Qué animales viven en la granja? Practiquen juntos cómo esconder las fichas de los animales bajo las casitas.

Juego 1: Da, de, di, ¿quién se esconde aquí?

Un divertido juego de buscar y adivinar para dos o más niños a partir de 2 años.

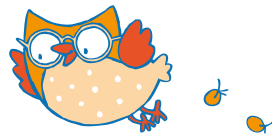
Antes de comenzar

Pongan una ficha de cada animal boca arriba en el centro de la mesa. Coloque las tres casitas con la abertura hacia arriba cerca de las fichas. El material restante no se utiliza y se vuelve a guardar en la caja.

Comienza la función

¿Quién ha sido el último que ha jugado al escondite? Ese niño será quien empiece. Escogerá una de las fichas y la esconderá debajo de cualquiera de las casitas (mientras tanto, los demás niños deben cerrar los ojos o darse la vuelta). Mientras esconde la ficha, el niño debe decir: *Da de dido, ¿dónde está ella... escondido?* - nombrando al correspondiente animal en la rima.

Pronuncien la rima junto con el niño al que le toque el turno. Así, jugando, fomentarán también su desarrollo lingüístico.



Después, los demás niños abrirán los ojos o se girarán hacia la mesa.

Ahora se empieza a adivinar en el sentido de las agujas del reloj.

El jugador en posesión del turno toca una casita, dice:

Da, de, di, j... sal de aquí!, y levanta la casita.

- ¡Lástima, no has acertado! Es el turno del siguiente niño.
- ¡Genial, lo has adivinado! La ficha vuelve a la caja.

Como premio, el niño esconderá otro animal debajo de una casita cualquiera.

Final del juego

Cuando se han descubierto a todos los animales, los niños se alegran en equipo.



¡Alegrarse junto a otras personas nos hace fuertes emocionalmente y nos procura buen humor! Refuerza a los niños en su actividad y fomenta la cohesión en la familia o en el grupo en el que se juega.

Variante para suertudos

La ficha con un animal se coloca de forma visible para todos debajo de una casita. El niño que la ha escondido cambiará la posición de las casitas las veces que quiera. Las casitas deberían ser arrastradas poco a poco para que el animal de debajo «viaje» con ellas. Los demás jugadores mirarán e intentarán no perder de vista la casita bajo la cual se esconde el animal. Para adivinar cuál es la casita correcta, las reglas son las mismas que en el juego básico.

Juego 2: Pi, pa, pu, ¿en qué casita vives tú?

Un divertido juego de memoria para 2 - 3 niños a partir de los 2 años.

Antes de comenzar

Se necesitan todas las fichas de tres especies animales, dos casitas y un tejado. El material restante no se utiliza y se vuelve a guardar en la caja.

Pongan una ficha de cada especie animal boca arriba en el borde de la mesa. Las dos fichas restantes de cada especie animal se colocan en el centro de la mesa, una encima de la otra, y se forma un círculo con ellas. Tapen dos de los montoncitos con las casitas y coloquen el tejado sobre una de las dos casitas.



Comienza la función

Empieza quien sepa mugir tan fuerte como una vaca de verdad.

Pregunten: *¿Qué animal se esconde bajo la casita SIN tejado?*

Al adivinar, el niño dice: *Pa, pe, pi, ella ... se esconde aquí* - nombrando al animal correspondiente en la rima.

las fichas que están en el borde de la mesa indican qué animales participan en el juego. Pronuncien juntos la rima con el niño al que le toque el turno. Así, jugando, fomentarán su desarrollo lingüístico.



Entonces el niño levanta la casita.

- ¡No has acertado! *Lástima, no puedes quedarte la ficha.*
- ¡Lo has adivinado! *¡Genial! Quédate la ficha de arriba.*

Vuelve a poner la casita encima del montoncito restante. Toma el tejado y ponlo encima de la casita que has escogido.

Importante: la casita y el tejado deben cambiar de posición SIEMPRE.

Ahora le toca adivinar al siguiente niño.

Final del juego

La partida acaba cuando un montón se queda sin fichas. Los niños apilan sus fichas en una pila. El niño con la torre más alta gana la partida. Entonces hará un divertido baile por la habitación imitando el sonido de una vaca. En caso de empate, los ganadores bailarán juntos.

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



Variante 1: Para pequeños lince a partir de los 2 años y medio

Las reglas son las mismas que en el juego 2, pero con las modificaciones siguientes:

- Se necesitan todas las fichas de cuatro especies animales, tres casitas y los dos tejados. No se necesitan las fichas restantes y vuelven a guardarse en la caja.
- Se esconden tres de los montones de fichas debajo de las casitas, los tejados se ponen en dos de las casitas.

Variante 2: Para pequeños profesionales del memory a partir de los 3 años

Las reglas son las mismas que en el juego 2, pero con las modificaciones siguientes:

- Se necesitan las seis fichas de cada animal, las tres casitas y los dos tejados.
- Se esconden tres de los montones de fichas debajo de las casitas, los tejados se ponen en dos de las casitas.

ESPAÑOL



El juego se complica todavía más si se mezclan las fichas en vez de hacer montones de la misma especie animal. Así, los niños deben memorizar qué animal está arriba en ese momento.

I miei primi giochi

Bodi bidì bùm, **in quale casa abiti tu?**

Un allegro gioco di memoria con 2 idee di gioco, per 1 - 3 bambini a partire da 2 anni.

Autrice: Miriam Koser
Illustrazioni: Mascha Greune
Durata del gioco: 5 - 10 minuti per ogni partita

Contenuto

18 dischetti degli animali (3 cad. x gallo, cane, gatto, mucca, pecora, maiale), 3 casette, 2 tetti, 1 istruzioni di gioco

Cari genitori,

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

Queste istruzioni vi offrono molti consigli su come scoprire il materiale con il vostro bambino durante il gioco e su come utilizzarlo per varie idee di gioco. Il gioco stimola diverse abilità e capacità del vostro bambino: motricità fine, concentrazione, linguaggio e classificazione delle illustrazioni. Ma, giocando, una cosa è assicurata sempre: un sacco di divertimento! E giocando si impara.

Buon divertimento giocando, nascondendo e scoprendo insieme

I vostri inventori per bambini



ESPAÑOL

Prima di giocare per la prima volta, rimuovete i dischetti dal pannello premendoli con delicatezza! Importante: gettate subito le parti restanti del pannello per evitare che i bambini piccoli possano ingoiarle.

ITALIANO



Gioco libero e scoperta dei dettagli

Nel gioco libero il bambino si diverte a giocare con il materiale. Giocate anche voi! Imparate insieme a conoscere i vari animali, le casette e i tetti. Prima della prima partita parlate degli animali: che versi fanno? Quali animali vivono nella fattoria? Esercitatevi insieme a nascondere i dischetti degli animali sotto le casette.

Gioco n. 1: Bodi bidi bù, dove ti nascondi tu?

Un allegro gioco di ricerca, per 2 o più bambini a partire da 2 anni.

Prima di cominciare

Mettete al centro del tavolo un dischetto scoperto per ogni specie di animali. Mettete accanto ai dischetti le tre casette con l'apertura rivolta verso il basso. Rimettete nella scatola il materiale restante, non necessario.

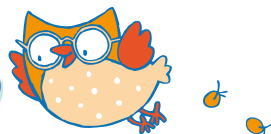
Si comincia

Chi ha giocato più di recente a nascondino? Questo bambino comincia: sceglie un dischetto degli animali e lo nasconde senza farsi vedere (gli altri bambini chiudono gli occhi o si voltano) sotto una delle casette.

Mentre lo nasconde, il bambino dice: *Bodi bidi bù, illa ... non c'è più!*

Così l'animale scelto viene inserito nella filastrocca in rima.

Recitate la filastrocca in rima con il bambino di turno.
Così, giocando, stimolate lo sviluppo del linguaggio.



Poi gli altri bambini riaprono gli occhi o si girano di nuovo verso il tavolo, e provano a indovinare in senso orario.

Il bambino di turno bussa a una delle casette dicendo: *Bodi bidi bà, ... , esci subito di là!* E solleva la casetta.

- Purtroppo non hai indovinato! Il turno passa al prossimo bambino.
- Perfetto, hai indovinato! Rimettete il dischetto nella scatola. Per ricompensa il bambino può nascondere un altro animale sotto una delle casette a sua scelta.

Conclusione del gioco

Quando tutti gli animali sono stati trovati, i bambini festeggiano insieme il bel risultato!

ITALIANO



Gioire insieme consolida le facoltà emotive dei bambini e influisce positivamente sul buon umore! Rende i bambini più sicuri di sé e favorisce la coesione della famiglia o del gruppo in cui si gioca.

Variante per i più fortunati

Il dischetto con l'animale viene messo sotto una casetta in modo visibile a tutti. Il bambino che ha nascosto l'animale può ora cambiare la posizione delle casette tutte le volte che vuole. Le casette vanno spostate lentamente, in modo che l'animale possa anch'esso "muoversi". Gli altri compagni di gioco possono osservarle, cercando di non perdere di vista la casetta sotto la quale è nascosto l'animale. Per indovinare la casetta giusta valgono le regole del gioco principale.

Gioco n. 2: Bodi bidi bì, chissà chi si nasconde qui?

Uno spiritoso gioco di memoria per 2 - 3 bambini a partire da 2 anni.

Prima di cominciare

Servono tutti i dischetti di tre specie di animali, due casette e un tetto. Rimettete nella scatola il materiale restante, non necessario.

Mettete vicino al bordo del tavolo un dischetto scoperto per ciascuna specie di animali scelta. Mettete uno sopra l'altro gli altri due dischetti di ogni specie di animali e disponeteli in cerchio al centro del tavolo. Coprite poi con le casette due pile a scelta e mettete il tetto su una delle due casette.



Si comincia

Comincia chi è capace di muggire, come una mucca, più forte di tutti.

Chiedete: *Quale animale si è nascosto sotto la casa SENZA il tetto?*

Mentre la cerca, il bambino dice: *Bodi bidi bi, illa ... si è nascosto/nascosta qui!* - Così l'animale cercato viene inserito nella filastrocca in rima.

I dischetti al bordo del tavolo ricordano quali sono gli animali in gioco. Recitate la filastrocca in rima con il bambino di turno. Così, giocando, stimolate lo sviluppo del linguaggio.



Poi il bambino solleva la casetta.

- Non hai indovinato! *Peccato, purtroppo non puoi prendere nessun dischetto.*
- Hai indovinato! *Perfetto, prendi il dischetto più in alto.*

Poi metti la casetta sopra l'altra pila di dischetti scoperti. Prendi il tetto e mettilo sulla casetta appena spostata.

Importante: La casetta e il tetto devono SEMPRE cambiare posto!

Ora il turno passa al prossimo compagno di gioco, che prova a indovinare.

Conclusione del gioco

Il gioco termina non appena la prima pila di dischetti si esaurisce. Ciascun bambino forma una torre con i dischetti ottenuti. Vince il bambino con la torre più alta. Il vincitore può danzare allegramente nella stanza, dondolandosi e imitando il muggito della mucca. In caso di parità vincono più bambini a pari merito.

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



Variante 1: Per i piccoli osservatori più acuti, a partire da 2 anni e mezzo

Si applicano le regole del gioco n. 2 con le seguenti modifiche:

- Servono tutti i dischetti di quattro specie di animali, tre casette ed entrambi i tetti. Rimettete nella scatola i dischetti restanti, non necessari.
- Si nascondono sotto le casette tre pile di dischetti a scelta, mettendo il tetto su due casette.

Variante 2: Per i piccoli professionisti della memoria, a partire da 3 anni

Si applicano le regole del gioco n. 2 con le seguenti modifiche:

- Servono tutte e sei le specie degli animali, tutte e tre le casette ed entrambi i tetti.
- Si nascondono sotto le casette tre pile di dischetti a scelta, mettendo il tetto su due casette.



Il gioco diventa ancora più difficile se le pile di dischetti vengono mescolate a caso e non sono più divise per specie di animali. In questo caso i bambini devono sempre osservare l'animale che sta più in alto.

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 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 spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

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.

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se a peça ainda é disponível.

Kære børn, kære forældre,

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.

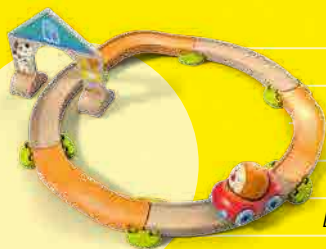


Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación


Camera dei bambini

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**


We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kindergen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!** Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

HABA®

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