



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

Meine ersten Spiele

Fühlen und Tasten



Tactile Touch! · Petite ferme tactile
Voelen en tasten · Palpar y adivinar
Sperimentare con il tatto

Meine ersten Spiele

Fühlen und Tasten

Ein lustiges Fühl- und Such-Spiel für 1 - 3 Kinder ab 2 Jahren.

Autorinnen: Kristin Mückel, Christiane Hüpfer
Illustration: Martina Leykamm
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 unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Formen befühlen und erkennen, benennen und zuordnen, Feinmotorik, Hand-Auge-Koordination und Sprache.

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

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

Viel Vergnügen beim gemeinsamen Spielen und Entdecken wünschen

Ihre Erfinder für Kinder



Spielinhalt

1 Spielplan, 10 Fühltiere (je 2x Hase, Igel, Ente, Schwein, Katze), 1 Spielfigur Robin, 2 Beutel, 10 Versteckplättchen, 1 Spielanleitung

Freies Spiel und Details entdecken

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Spielen Sie mit! Erkunden Sie gemeinsam die Abbildungen. Schauen Sie sich den Spielplan, das Bauernhofkind Robin, die Tiere und die Verstecke an. Üben Sie mit Ihrem Kind das Fühlen der Figuren im Beutel. Ihr Kind sollte die Unterschiede der einzelnen Tiere erst sehen und dann auch fühlen. Sprechen Sie über die Unterschiede, zum Beispiel:

Der Igel hat Stacheln, die sind oben als Zacken zu fühlen.

Das Schwein ist groß und hat einen langen, runden Rücken.

Der Hase ist schlank und hat lange, hochstehende Ohren.

Bei der Katze kann man die beiden Ohren und den Schwanz gut fühlen.

Die Ente hat einen kleinen Kopf und einen größeren Körper. Unten kannst du die Füße fühlen. Wo ist ihr Schnabel? usw.



Überlegen Sie gemeinsam, welches der Tiere sie schon mal gesehen – und vielleicht sogar gestreichelt – haben. Lustig ist auch die Geräusche der Tiere nachzuahmen, Füttern zu spielen oder auch den Spielplan in verschiedene Rollenspiele rund um den Bauernhof miteinzubeziehen.



Bei Kindern, die etwas älter sind und das Spielmaterial schon besser kennen, können Sie auch Fragen nach Details stellen. Beispiele sind: *Wer sitzt im roten Traktor? Wer sitzt auf dem Kürbis im Gemüsegarten neben dem Haus? Wo ist der Maulwurf? Wer läuft über das Stalldach?*

Probieren Sie ein Tier-Quiz: Legen Sie jeweils ein Tier jeder Art in die Tischmitte und stellen Sie, je nach Wissen der Kinder, einfache Fragen:

Wer frisst am liebsten Schnecken und Käfer? (= Igel)

Welches Tier kann Fliegen? (= Ente) Wer kann gut klettern? (= Katze) usw.

Spiel 1: Liebes Tier, komm zu mir!

(für 1 Kind)

Die Tiere haben sich im Haus und im Stall versteckt. Robin muss sie suchen und auf die Wiese bringen.

Bevor es losgeht

Puzzeln Sie den Spielplan zusammen und legen Sie ihn in die Tischmitte. Stellen Sie alle Tiere daneben. Ihr Kind soll nun jeweils ein Tier jeder Art in einen Beutel legen und das andere Tier auf das Haus oder den Stall legen: 3 Tiere auf den Stall und 2 Tiere auf das Bauernhaus. Robin wird auf den Platz in der Mitte des Spielplans gestellt. Das übrige Spielmaterial kommt in die Schachtel zurück (1 Beutel, Versteckplättchen).

Jetzt geht's los

Das Kind bekommt den Beutel, zieht ein Tier heraus, ohne dabei hineinzuschauen und legt es auf die Wiese.

Fragen Sie das Kind: *Welches Tier ist das? Wo ist das zweite Tier?*

Das Kind schlüpft in die Rolle von Robin und sagt:

Hase (z.B.), du liebes Tier, komm aus dem Haus/Stall zu mir!

Dann nimmt es Robin in die Hand, läuft zum Haus/Stall und führt das Tier auf die Wiese.

Lassen Sie das Kind die Konturen vergleichen: *Lege beide Tiere genau aufeinander und vergleiche sie, indem du mit den Händen entlang der Ränder fühlst. Ist es das richtige Tier?*

- **Ja!** Das Kind darf beide Tiere jeweils auf die entsprechenden Konturen des Spielplans legen.
- **Nein!** Ein Tier kommt zurück in den Beutel, das andere Tier kommt zurück auf Haus/Stall.

Anschließend wird Robin wieder auf den Platz in der Mitte des Spielplans gestellt und das Kind zieht das nächste Tier aus dem Beutel.

Spielende

Das Spiel endet, sobald das letzte Tier seinen Platz auf der Wiese gefunden hat.



Jedes Tier hat eine andere Kontur. Die Kinder sollen die Unterschiede erst sehen und dann ertasten. Als Kontrolle können sie das Tier dann auf den Spielplan legen. Hier kommt es darauf an, dass die Kinder verstehen, dass die abgebildeten Konturen auf dem Spielplan den Formen der Tiere entsprechen.

Spiel 2: Eins, zwei, drei ... komm herbei!

(für 2 - 3 Kinder)

Die Sonne scheint. Also ruft Robin die Tiere. Doch auch die Kinder wollen die Tiere zu sich rufen. Wer kann am Ende mehr Tiere auf die Wiese bringen?

Bevor es losgeht

Puzzeln Sie den Spielplan zusammen und legen Sie ihn in die Tischmitte. Stellen Sie alle Tiere daneben. Die Kinder sollen nun jeweils ein Tier jeder Art in den einen Beutel legen und das andere Tier in den anderen Beutel. Robin wird auf den Platz in der Mitte des Spielplans gestellt. Stapeln Sie die Versteckplättchen neben dem Spielplan.

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen im Uhrzeigersinn. Wer schon mal eine Katze gestreichelt hat, beginnt das Spiel und sucht sich einen Beutel aus. Das Kind links daneben bekommt den zweiten Beutel.

Das erste Kind zieht ein Tier aus dem Beutel, ohne dabei hineinzuschauen.

Fragen Sie das Kind: *Welches Tier ist das?*

Das Kind sagt: *Eins, zwei, drei, (z.B.) Katze komm herbei!*

Das andere Kind soll jetzt das gleiche Tier aus seinem Beutel ziehen. Es betastet die Tiere im Beutel, ohne dabei hineinzuschauen, und zieht dann das Tier heraus, von dem es denkt, dass es zum ersten Tier passt.

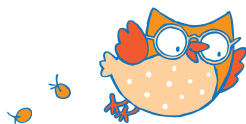
Lassen Sie die Kinder die Konturen vergleichen: *Legt nun beide Tiere genau aufeinander und vergleicht sie, indem ihr mit den Händen entlang der Ränder fühlt. Ist es das richtige Tier?*

- **Ja!** Das erste Kind darf beide Tiere jeweils auf die entsprechenden Konturen des Spielplans legen. Das zweite Kind erhält ein Versteckplättchen als Belohnung.
- **Nein!** Jeder steckt sein Tier zurück in den Beutel. Legt ein Plättchen zu Robin auf den Platz.

Anschließend werden die Beutel mit den Tieren im Uhrzeigersinn an das jeweils nächste Kind weitergegeben. Jetzt sind die nächsten beiden Kinder mit Tasten und Ziehen an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald die beiden letzten Tiere auf den Spielplan gelegt werden oder alle Versteckplättchen verteilt sind. Das Kind mit meisten Versteckplättchen gewinnt. Hat Robin die meisten Versteckplättchen, hat Robin gewonnen.



Manchmal besteht die größte Schwierigkeit des Spiels darin, der Versuchung zu widerstehen, in den Beutel zu gucken. Die Kinder lernen spielerisch, sich zu konzentrieren, sich zurückzuhalten, genau zu fühlen und etwas Geduld zu haben.





Spiel 3: Ene, mene, meck, wer hat sich hier versteckt?

(für 2 - 3 Kinder)

Die Tiere spielen Verstecken ... und Robin muss sie suchen. Wer kann gut tasten und hilft die meisten Tiere zu finden?

Bevor es losgeht

Puzzeln Sie den Spielplan zusammen und legen Sie ihn in die Tischmitte. Stellen Sie alle Tiere daneben. Die Kinder sollen nun jeweils ein Tier jeder Art in einen Beutel legen und die anderen Tiere auf den Platz in der Mitte des Spielplans stellen. Verdecken Sie die zehn Tierkonturen auf dem Spielplan mit den Versteckplättchen. Stellen Sie Robin neben den Spielplan. Der leere Beutel kommt in die Schachtel zurück.

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen im Uhrzeigersinn. Wer schon mal einen Hasen gefüttert hat, läuft mit Robin zu einem beliebigen Versteck und deckt das Versteck auf, indem es das Plättchen umdreht.

Fragen Sie das Kind: *Welches Tier ist das? (Zeigen Sie auf die Tierkontur)*

Das Kind sagt: *Ene, mene, meck, hier hat sich der (z.B.) Igel versteckt!*

Das Kind soll jetzt das Tier aus dem Beutel ziehen, das zur abgebildeten Kontur passt. Es betastet die Tiere im Beutel, ohne dabei hineinzuschauen, und zieht dann das Tier heraus, von dem es denkt, dass es zur Kontur passt. Das Kind kann sich dabei die Tiere auf dem Platz in der Mitte des Spielplans anschauen und betasten und so mit dem Tastempfinden im Beutel vergleichen. Natürlich darf es dazu noch kein Tier aus dem Beutel gezogen haben.

Hat das Kind ein Tier aus dem Beutel gezogen, so lassen Sie es das Tier auf die Kontur legen und die Form vergleichen: *Ist es das richtige Tier?*

- **Ja!** Das Kind erhält das Versteckplättchen als Belohnung.
- **Nein!** Das Kind verdeckt die Kontur mit dem Versteckplättchen.

Das Tier wird in den Beutel zurückgelegt.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und läuft mit Robin zu einem anderen Versteck.

Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Versteckplättchen verteilt sind. Das Kind mit den meisten Plättchen gewinnt.



Die Versteckplättchen bedecken die Tierkonturen nicht immer vollständig. So bekommen die Kinder kleine Hinweise, wer sich wo versteckt haben könnte. Kinder, die das Spiel schon besser kennen, können vor dem Aufdecken gefragt werden, welches Tier sie hinter dem Versteck vermuten.

Spiel 4: Ene, mene, buh, wo steckst du?

(für 2 - 3 Kinder ab 3 Jahren)

In der Nacht hat es geregnet, also haben sich alle Tiere irgendwo auf dem Bauernhof versteckt. Jetzt scheint die Sonne wieder, doch kein Tier ist zu sehen. Wer kann Robin beim Suchen helfen?

Bevor es losgeht

Puzzeln Sie den Spielplan zusammen und legen Sie ihn in die Tischmitte. Stellen Sie alle Tiere daneben. Die Kinder sollen nun jeweils ein Tier jeder Art in den einen Beutel legen und das andere Tier in den anderen Beutel. Verdecken Sie die zehn Tierkonturen auf dem Spielplan mit den Versteckplättchen. Stellen Sie Robin neben den Spielplan.

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen im Uhrzeigersinn. Wer am besten wie eine Ente watscheln kann, läuft mit Robin zu einem beliebigen Versteck und deckt das Versteckplättchen auf.

Fragen Sie das Kind: *Welches Tier ist das? (Zeigen Sie auf die Tierkontur)*

Das Kind sagt: *Ene, mene, buh, liebes (z.B.) Schwein hier steckst du!*

Das Kind soll jetzt das Tier aus dem Beutel ziehen, das zur abgebildeten Kontur passt. Es betastet die Tiere im Beutel, ohne dabei hineinzuschauen, und zieht dann das Tier heraus, von dem es denkt, dass es zur Kontur passt. Wenn das Kind glaubt, dass das Tier nicht mehr in diesem Beutel ist, darf es den anderen Beutel nehmen und darin tasten.

Lassen Sie das Kind die Konturen vergleichen:

Lege das Tier auf die Kontur und vergleiche die Form. Ist es das richtige Tier?

- **Ja!** Das richtige Tier bleibt auf dem Spielplan liegen. Das Kind erhält das Versteckplättchen als Belohnung.
- **Nein!** Das Kind verdeckt die Kontur mit dem Versteckplättchen und legt das Tier in den Beutel zurück aus dem es gezogen wurde.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und läuft mit Robin zu einem anderen Versteck.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind 3 Versteckplättchen gesammelt hat und damit gewinnt.



Das Spiel wird schwieriger, wenn nur ein Beutel zum Tasten ausgesucht werden darf oder wenn die Tiere beliebig auf beide Beutel verteilt werden.



My Very First Games

Tactile Touch!

An entertaining touch & find game for 1 to 3 children ages 2 and older.

Authors: Kristin Mückel, Christiane Hüpper

Illustration: Martina Leykamm

Game duration: approx. 10 minutes

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 tactile shape recognition, identification and allocation, fine motor skills, hand-eye coordination and language skills.

Furthermore, your child is cheerfully introduced to playing by the rules. Playfully describing the rules invites your child to play role-games, helping him to better understand and apply the game instructions.

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 playful discovery!

Your children's inventors



Game contents

1 game board, 10 animals (2 each: bunny, hedgehog, duck, pig, kitty), 1 play figure Robin, 2 bags, 10 hide & seek tiles, 1 set of game instructions

Discovering details with creative play

Before playing the game, take the time to discover the game contents with your child. Play along! Together, explore and talk about the game board illustrations, about the farm boy Robin and his animals and about the hiding places. Practice feeling the figures when they are in the bag. First look at the figures with your child to recognize the differences by sight, then by touch. Talk about the differences, describing them, for example, like this:

The hedgehog has spines running along his back. They feel like this...

The pig is big and has a long, rounded back.

The bunny is slim with long ears standing up on his head.

You can easily recognize kitty with his two ears and longish tail.

The duck has a small head and thick body. You can feel his feet underneath.

Can you find his bill?

And so on.



Join your child in remembering which animals you have already seen, or even pet, before. It is also fun to imitate the sounds the animals make, to pretend feeding them or to invent absorbing role games all about life on the farm.



Older children, who are already familiar with the game materials, can also be asked specific questions. For example: *Who is that sitting on the tractor? Who is peeking out from the pumpkin in the vegetable garden next to the house? Can you find the mole? Who is running over the barn roof?*

Try playing an animal quiz with your child. Lay one figure of each animal in the center of the playing area and ask your child simple questions about each of the animals. Examples are: *Who loves to eat snails and beetles? (= the hedgehog) Which animal can fly? (= the duck) Who is an excellent climber? (= the kitty), and so on.*

Game 1: Animal dear, come over here!

(for 1 child)

The animals are hiding somewhere in the house or in the barn. Robin must find them and bring them onto the meadow.

Before you begin

Assemble the game board puzzle and lay it in the center of the playing area. Place all animal pairs next to the game board. Now your child places one animal of each pair into one of the bags. The other animals are laid on top of the house or barn. Three animals are on the barn and two are on the house. Robin is stood upright on the area in the center of the game board. All other game materials are returned to the box.

Let's play!

Your child takes one of the animals from the bag (no peeking inside the bag!) and lays the animal on its side on the meadow.

Ask the child: *Which animal does this look like? Can you find the other one?*

The child takes on the role of Robin and calls out:

Bunny (for example) on the house/barn, my dear, please come down to me over here!

The child picks up Robin and runs to the house or barn, collects the animal and leads it to the meadow.

Now have the child compare the figures' contours: *Lay both animals on top of one another and run your hands over the figures' contours. Do they feel the same? Is it the right animal?*

- **Yes!** The child lays both animals on the matching outline on the game board.
- **No!** One animal is returned to the bag and the other returned to the barn or house.

To complete this round, stand Robin back on his place in the center of the game board. The child now pulls the next animal from the bag.

End of the Game

The game ends when the last animal has taken its place on the meadow.



Each animal has a different contour. The children should first see the differences and then feel them. Laying the animals on the outlines drawn on the game board gives an added support. Then the children see that the outlines on the game board match the animals' shapes.

Game 2: One, two, three...come to me!

(for 2 to 3 children)

The sun is shining and Robin calls the animals out to play on the meadow. But the children want the animals to come to them! Who can bring the most animals onto the meadow?

Before you begin

Assemble the game board puzzle and lay it in the center of the playing area. Place all animal pairs next to the game board. Together, have the children put one animal of each pair into one bag and the other animal in the other bag. Robin stands in the center of the game board. Stack the hide & seek tiles in a pile next to the game board.

Let's play!

The game proceeds clockwise. The child who has pet a kitty goes first and chooses one of the bags. The child to his left takes the other bag.

The first child draws an animal out of the bag – no peeking inside!

Ask the child: *Which animal is that?*

The child answers: *One, two, three, kitty (for example) come to me!*

The child holding the other bag feels the animals in the bag (no peeking inside!) and pulls out an animal he thinks matches the other one.

Now have the children compare the figures' contours: *The children lay both animals on top of one another and run their hands over the figures' contours. Do they feel the same? Is it the right animal?*

- **Yes!** The first child lays both animals on the matching outline on the game board.
The second child wins a hide & seek tile as a reward.
- **No!** Both children put their animal back in their bag. This round, Robin wins the hide & seek tile and it is placed next to him.

The bags are passed clockwise to the next children and it is their turn; one drawing an animal from the bag and the other touching and feeling for its mate.

End of the Game

The game ends when the last animal has taken its place on the meadow.

The child with the most hide & seek tiles wins the game. If Robin has the most hide & seek tiles, he is the winner.



Sometimes the greatest challenge in this game is to resist the temptation to look inside the bag. This is a playful way for children to learn concentration, restraint, tactile precision and patience.

Game 3: Dip, dap, deer, who is hiding here?

(for 2 to 3 children)

The animals are playing hide & seek and Robin has to look for them. Who can touch & feel to help Robin find the most animals?

ENGLISH

Before you begin

Assemble the game board puzzle and lay it in the center of the playing area. Place all animal pairs next to the game board. Together, have the children put one animal of each pair into one bag. The other animals stand in the center of the game board. Cover the 10 animal outlines on the game board with the hide & seek tiles. Stand Robin next to the game board. The empty bag is returned to the box.

Let's play!

The game proceeds clockwise. The child who has fed a bunny goes first. He picks up Robin and runs with him to one of the hiding places, where he turns over the hide & seek tile, revealing the contour hidden beneath it.

Ask the child: *Which animal is that? (pointing to the outline)*

The child answers: *Dip, dap, deer, the hedgehog's (for example) hiding here!*

The child now feels inside the bag (no peeking inside!) and pulls out an animal he thinks matches the outline on the game board. Before choosing a figure from the bag, the child may both look at and handle the animals in the middle of the game board, comparing the feel of the animals he sees with those he feels in the bag.

Once an animal is drawn from the bag, the child places it on the pertinent outline and compares the shapes: *Is it the right animal?*

- **Yes!** The child wins the hide & seek tile as a reward.
- **No!** The child covers the outline with the hide & seek tile again.

The animal is returned to the bag.

It is now the next child's turn to run with Robin to a hiding place.

End of the Game

The game ends when all the hide & seek tiles have been awarded. The child with the most tiles wins the game.



The hide & seek tiles do not always completely cover the outlines. This gives the children little hints as to who could be hiding where. Children who are more familiar with the game can be asked, before they turn over the hide & seek tile, which animal they believe is hiding there.



Game 4: Dip, dap, do, where are you?

(for 2 to 3 children of 3 years and older)

It has rained during the night and all the animals taken shelter somewhere on the farm. The sun is shining now, but the animals are nowhere to be seen. Who can help Robin find them?

Before you begin

Assemble the game board puzzle and lay it in the center of the playing area. Place all animal pairs next to the game board. Together, have the children put one animal of each pair into one bag and the other animal in the other bag. Cover the 10 animal outlines on the game board with the hide & seek tiles. Stand Robin next to the game board.

Let's play!

The game proceeds clockwise. The child who can waddle like a duck best, picks up Robin and runs with him to one of the hiding places, where he turns over the hide & seek tile, revealing the contour hidden beneath it.

Ask the child: *Which animal is that? (pointing to the outline)*

The child answers: *Dip, dap, do, dear pig (for example) it's you!*

The child now feels inside the bag (no peeking inside!) and pulls out an animal he thinks matches the outline on the game board. When he 'feels' the animal is no longer in the bag, he may take the other bag to search inside with his fingers.

Have the child compare the outline with the animal drawn from the bag:

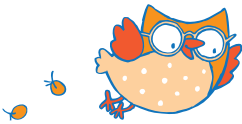
Lay your animal on the outline and compare shapes. Is it the right animal?

- **Yes!** The child wins the hide & seek tile as a reward.
- **No!** The child covers the outline with the hide & seek tile again, and the animal is returned to the bag from which it was drawn.

It is now the next child's turn to run with Robin to a hiding place.

End of the Game

The game ends when a child has collected 3 hide & seek tiles and wins the game.



To increase the challenge, place all animals in only one bag or distribute the animals over the two bags randomly.



Mes premiers jeux

Petite ferme tactile

Un jeu amusant de reconnaissance tactile pour 1 à 3 enfants dès 2 ans.

Auteurs : Kristin Mückel, Christiane Hüpper

Illustration : Martina Leykamm

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 de grandir et évoluer dans un environnement ludique.

Ce fascicule vous propose des règles de jeu simples et vous donne de nombreux conseils et suggestions pour savoir comment utiliser les accessoires de jeu pour le jeu libre et les jeux à règles. En jouant avec vous, votre enfant stimulera différentes capacités et aptitudes : reconnaissance tactile, désignation et classement des formes, motricité fine, coordination main-œil et langage.

Dans les jeux à règle, votre enfant va apprendre à suivre ses premières règles de jeu. Ces règles permettent à votre enfant d'entrer dans l'univers des jeux d'imitation et l'aident à mieux comprendre des instructions précises et à savoir les mettre en pratique.

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 en jouant ensemble et en découvrant le monde de la ferme.

Les créateurs pour enfants joueurs



Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 10 figurines d'animaux (2 de chaque : lapin, hérisson, canard, cochon, chat), 1 figurine Robin, 2 sacs, 10 plaquettes cachette, 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. Regardez le plateau de jeu, le petit fermier Robin, les animaux et les cachettes. Exercez-vous avec votre enfant à reconnaître au toucher les figurines dans le sac. Votre enfant est censé voir les différences entre les animaux puis savoir les reconnaître au toucher. Parlez des différences, par exemple :

Le hérisson a des piquants, on sent des pointes sur le haut de son dos.

Le cochon est gros et a un dos long et rond.

Le lapin est mince et a de longues oreilles qui pointent vers le haut.

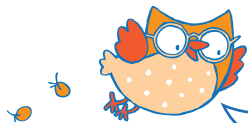
Sur le chat, on peut bien reconnaître les deux oreilles et la queue.

Le canard a une petite tête et un gros corps.

Tu peux toucher les pattes en bas. Où est le bec ? etc.



Réfléchissez ensemble aux animaux que vous avez déjà vus, voire peut-être caressés. Amusez-vous aussi à imiter les cris des animaux, à les nourrir ou à intégrer le plateau de jeu pour différents jeux de rôle sur le thème de la ferme.



Si les enfants sont plus âgés et connaissent déjà bien les accessoires du jeu, vous pourrez également leur poser des questions sur les détails, par exemple : *qui est assis dans le tracteur rouge ? Qui est assis sur la courge dans le potager à côté de la maison ? Où se trouve la taupe ? Qui court sur le toit de l'étable ?* Tentez un quiz sur les animaux : disposez un animal de chaque catégorie au milieu de la table et posez, selon les connaissances des enfants, des questions simples : *Qui aime manger des escargots et des scarabées ? (= hérisson) Quel animal peut voler ? (= canard) Qui sait bien escalader ? (= chat) etc.*

Jeu n°1 : Mon cher animal, rejoins-moi !

(pour 1 enfant)

Les animaux se sont cachés dans la maison et dans l'étable. Robin doit les chercher et les ramener dans le pré.

Avant de jouer

Assemblez les éléments du plateau de jeu et disposez-le au milieu de la table. Posez tous les animaux à côté. Votre enfant doit maintenant mettre un animal de chaque sorte dans un sac et poser l'autre animal sur la maison ou l'étable : 3 animaux sur l'étable et 2 sur la maison. Robin est placé au milieu du plateau de jeu. Les autres accessoires du jeu sont remis dans la boîte.

C'est parti

L'enfant prend le sac, tire un animal sans regarder et le pose dans le pré.

Demandez à l'enfant : *de quel animal s'agit-il ? Où est le deuxième animal ?*

L'enfant se glisse dans la peau du fermier Robin et dit par exemple :

Lapin, mon cher lapin, sors de la maison/l'étable et rejoins-moi !

Il prend ensuite Robin et l'amène jusqu'à la maison/l'étable pour accompagner ensuite l'animal jusqu'au pré.

Laissez l'enfant comparer les contours : *mets les deux animaux l'un sur l'autre et compare-les en faisant glisser tes doigts le long des contours. Est-ce le bon animal ?*

- **Oui !** L'enfant peut poser les deux animaux sur les formes correspondantes dessinées sur le plateau de jeu.
- **Non !** Un animal est remis dans le sac, l'autre retourne sur la maison/l'étable.

Ensuite, Robin est reposé au milieu du plateau de jeu et l'enfant tire le prochain animal du sac.

Fin de la partie

Le jeu se termine une fois que le dernier animal a trouvé sa place dans le pré.



Chaque animal a des contours différents. Les enfants doivent d'abord voir les différences puis les toucher. Ils peuvent poser l'animal sur le plateau de jeu pour contrôler. Ils doivent ainsi comprendre que les formes dessinées sur le plateau de jeu correspondent aux contours des animaux en bois.



Jeu n°2 : Un, deux, trois... Viens vers moi !

(pour 2 à 3 enfants)

Le soleil brille. Robin appelle donc les animaux. Mais les enfants aussi veulent appeler les animaux à les rejoindre. Qui rassemblera à la fin le plus d'animaux dans le pré ?

Avant de jouer

Assemblez les éléments du plateau de jeu et disposez-le au milieu de la table. Posez tous les animaux à côté. Les enfants doivent mettre un animal de chaque catégorie dans un sac et l'autre animal dans le deuxième sac. Robin est placé au milieu du plateau de jeu. Empilez les plaquettes cachette à côté du plateau de jeu.

C'est parti

Les enfants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a déjà caressé un chat commence et choisit un des sacs. Le joueur à sa gauche reçoit le deuxième sac.

Le premier enfant sort un animal du sac sans regarder.

Demandez à l'enfant : *de quel animal s'agit-il ?*

L'enfant répond par exemple : *un, deux, trois... chat, viens vers moi !*

L'autre enfant doit maintenant tirer le même animal de son sac. Il essaie de reconnaître au toucher le bon animal dans le sac sans regarder. Puis, il sort l'animal qu'il pense être le bon.

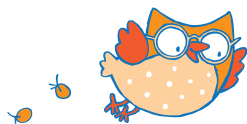
Laissez les enfants comparer les contours : *mettez les deux animaux l'un sur l'autre et comparez-les en faisant glisser vos doigts le long des contours. Est-ce le bon animal ?*

- **Oui !** Le premier enfant peut poser les deux animaux sur les formes correspondantes dessinées sur le plateau de jeu. Le deuxième enfant reçoit une plaquette cachette en guise de récompense.
- **Non !** Chacun repose son animal dans le sac. Une plaquette est posée à côté de l'emplacement de Robin.

Les sacs avec les animaux sont ensuite passés aux autres enfants dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est au tour des deux prochains enfants de reconnaître au toucher et de sortir un animal du sac.

Fin de la partie

Le jeu se termine une fois que les deux derniers animaux ont été déposés sur le plateau de jeu. L'enfant ayant rassemblé le plus de plaquettes cachette remporte la partie. Si Robin a plus de plaquettes cachette, c'est lui qui a gagné.



Parfois, la grande difficulté du jeu est de résister à la tentation de regarder à l'intérieur du sac. Les enfants apprennent de manière ludique à se concentrer, à se contenir, à reconnaître au toucher et à faire preuve de patience.



Jeu n°3 : Am, stram, gram, mais qui s'est caché ici ?

(pour 2 à 3 enfants)

Les animaux jouent à cache-cache... et Robin doit les trouver. Qui a un bon sens du toucher et aidera à trouver le plus d'animaux ?

Avant de jouer

Assemblez les éléments du plateau de jeu et disposez-le au milieu de la table. Posez tous les animaux à côté. Les enfants mettent un animal de chaque sorte dans un sac et posent les autres animaux au milieu du plateau de jeu. Recouvrez les dix formes d'animaux dessinées sur le plateau de jeu avec les plaquettes cachette. Posez Robin à côté du plateau de jeu. Le sac vide restant est remis dans la boîte de jeu.

C'est parti

Les enfants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a déjà nourri un lapin s'empare de Robin et se rend avec lui jusqu'à une des cachettes. Il retourne la plaquette pour révéler la cachette.

Demandez à l'enfant : *de quel animal s'agit-il ? (Attirez son attention sur les contours de l'animal)*

L'enfant répond par exemple : *Am, stram, gram, c'est le hérisson qui s'est caché ici !*

L'enfant doit maintenant sortir du sac l'animal qui correspond à la forme dessinée. Il touche les animaux dans le sac sans regarder et sort l'animal qu'il pense être le bon. Pour s'aider et avant de sortir l'animal du sac, l'enfant pourra regarder les animaux disposés au milieu du plateau de jeu et les prendre en main pour pouvoir les comparer au toucher avec ceux du sac.

Quand l'enfant a tiré un animal du sac, demandez-lui de le poser sur la forme dessinée et de comparer les contours : *est-ce le bon animal ?*

- **Oui !** L'enfant reçoit la plaquette cachette en guise de récompense.
- **Non !** L'enfant repose la plaquette cachette sur la forme pour la recouvrir.

L'animal est remis dans le sac.

C'est ensuite au tour de l'enfant suivant de s'emparer de Robin et de l'amener jusqu'à une autre cachette.

Fin de la partie

Le jeu se termine une fois que toutes les plaquettes cachette ont été distribuées. L'enfant ayant rassemblé le plus de plaquettes remporte la partie.



Les plaquettes cachette ne recouvrent pas totalement les formes des animaux. Les enfants ont donc quelques indices pour découvrir qui se cache à quel endroit. Les enfants qui connaissent déjà bien le jeu peuvent annoncer le nom de l'animal avant même de révéler la cachette.



Jeu n°4 : Am, stram, gram, où te caches-tu ?

(pour 2 à 3 enfants dès 3 ans)

Il a plu toute la nuit et du coup, tous les animaux se sont cachés dans la ferme. Le soleil brille à nouveau, mais aucun animal n'est visible. Qui pourra aider Robin à chercher les animaux ?

Avant de jouer

Assemblez les éléments du plateau de jeu et disposez-le au milieu de la table. Posez tous les animaux à côté. Les enfants mettent un animal de chaque sorte dans un sac et l'autre animal dans le deuxième sac. Recouvrez les dix formes d'animaux dessinées sur le plateau de jeu avec les plaquettes cachette. Posez Robin à côté du plateau de jeu.

C'est parti

Les enfants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui se dandine le mieux comme un canard s'empare de Robin et se rend avec lui jusqu'à une des cachettes. Il retourne la plaquette pour révéler la cachette.

Demandez à l'enfant : *de quel animal s'agit-il ? (Attirez son attention sur les contours de l'animal)*

L'enfant répond par exemple : *Am, stram, gram, tu te caches ici, mon cher cochon !*

L'enfant doit maintenant sortir du sac l'animal qui correspond à la forme dessinée. Il reconnaît au toucher les animaux dans le sac sans regarder et sort l'animal qu'il pense être le bon. Si l'enfant pense que l'animal n'est plus dans ce sac, il peut prendre l'autre sac et chercher à l'intérieur de celui-ci.

Laissez l'enfant comparer les contours :

pose l'animal sur la forme et compare les contours. Est-ce le bon animal ?

- **Oui !** L'enfant reçoit une plaquette cachette en guise de récompense.
- **Non !** L'enfant recouvre la forme avec la plaquette cachette et repose l'animal dans le sac d'où il l'avait tiré à l'origine.

C'est ensuite au tour de l'enfant suivant de s'emparer de Robin et de l'amener jusqu'à une autre cachette.

Fin de la partie

Le jeu se termine quand un des enfants a rassemblé 3 plaquettes cachette. Il remporte ainsi la partie.



Le jeu se complique si les enfants ne peuvent explorer qu'un seul des sacs ou si les animaux sont répartis au hasard dans les deux sacs.



Mijn eerste spellen

Voelen en tasten

Een leuk voel- en zoekspel voor 1-3 kinderen vanaf 2 jaar.

Auteurs: Kristin Mückel, Christiane Hüpper

Illustraties: Martina Leykamm

Speelduur: ca. 10 minuten

Lieve ouders

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

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

Verder leert uw kind voor het eerst te spelen volgens bepaalde regels. Hierbij zijn de regels speels beschreven, om uw kind makkelijker mee te nemen naar 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



NEDERLANDS

Inhoud van het spel

1 speelbord, 10 voeldieren (telkens 2 x haas, egel, eend, varken, kat), 1 speelfiguur Robin, 2 zakjes, 10 afdekplaatjes, 1 spelhandleiding

Vrij spelen en details ontdekken

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Speel mee! Bekijk samen de afbeeldingen. Bekijk het speelbord, de boerenzoon Robin, de dieren en de schuilplaatsen. Oefen met uw kind om de figuren in het zakje te voelen. Uw kind moet de verschillen tussen de dieren eerst zien en dan ook voelen. Praat met uw kind over de verschillen, bijvoorbeeld:

De egel heeft stekels, die je als punten aan de bovenkant kunt voelen.

Het varken is groot en heeft een lange, bolle rug.

De haas is slank en heeft lange, rechtopstaande oren.

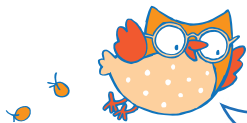
Bij de kat kun je de twee oren en de staart goed voelen.

De eend heeft een kleine kop en een groot lijf.

Aan de onderkant kun je zijn poten voelen. Waar is zijn snavel? Enz.



Denk samen na over welke dieren uw kind al gezien en misschien zelfs gestreeld heeft. Het is ook leuk om de geluiden van de dieren na te bootsen, in een spel de dieren te voederen en het speelbord te gebruiken bij verschillende rollenspellen over de boerderij.



Aan kinderen die wat ouder zijn en het spelmateriaal al wat beter kennen, kunt u ook vragen stellen over de details. Bijvoorbeeld: *Wie zit op de rode tractor? Wie zit op de pompoen in de groentetuin naast het huis? Waar zie je een van de mollen? Wie loopt over het dak van de stal?* Probeer een dierenquiz: Leg één dier van elke soort in het midden van de tafel en stel eenvoudige vragen, afgestemd op de kennis van de kinderen. *Wie eet het liefste slakken en kevers? (= de egel) Welk dier kan vliegen? (= de eend) Wie kan goed klimmen? (= de kat) enz.*

Spel 1: Lief dier, kom eens hier!

(Voor 1 kind)

De dieren hebben zich verstopt in het huis en in de stal. Robin moet hen zoeken en naar de weide brengen.

Voordat er wordt begonnen

Puzzel het speelbord in elkaar en leg het in het midden van de tafel. Zet alle dieren ernaast. Uw kind moet nu van elke soort één dier in het zakje stoppen en het andere op het speelbord zetten: 3 dieren op de stal en 2 dieren op de boerderij. Robin wordt op de open plek in het midden van het speelbord geplaatst. De rest van het spelmateriaal gaat terug in de doos.

NEDERLANDS

Nu begint het

Het kind krijgt het zakje, neemt er zonder te kijken een dier uit en legt dat op de weide.

Vraag aan het kind: *Welk dier is dat? Waar is het bijpassende dier?*

Het kind kruipt in de rol van Robin en zegt:

(bijv.) Haas, lief dier, kom van het huis/de stal naar hier!

Het kind neemt Robin in de hand, loopt naar het huis of de stal en brengt het dier naar de weide.

Laat het kind de contouren vergelijken: *Leg beide dieren mooi op elkaar en vergelijk ze door met je handen aan de randen te voelen. Is dat het juiste dier?*

- **Ja!** Het kind mag beide dieren op de overeenkomstige contourtekeningen op het speelbord leggen.
- **Nee!** Eén dier gaat terug in het zakje, het andere gaat weer naar het huis of de stal.

Robin wordt terug op de open plek in het midden van het speelbord gezet en het kind neemt het volgende dier uit het zakje.

Einde van het spel

Het spel eindigt, als het laatste dier zijn plaatsje op de weide heeft gevonden.



Elk dier heeft een andere contour. Het kind moet de verschillen eerst zien en dan voelen. Ter controle kan het dier dan op het speelbord worden gelegd. Het is de bedoeling dat de kinderen begrijpen dat de contouren op het speelbord overeenkomen met de vormen van de dieren.

Spel 2: Opzij, opzij, opzij, er komt nog eentje bij!

(Voor 2-3 kinderen)

De zon schijnt. Robin roept de dieren bij zich. Maar de kinderen willen dat ook. Wie kan de meeste dieren naar de weide brengen?

Voordat er wordt begonnen

Puzzel het speelbord in elkaar en leg het in het midden van de tafel. Zet alle dieren ernaast. De kinderen stoppen van elke soort één dier in het ene zakje en het tweede in het andere zakje. Robin wordt op de open plek in het midden van het speelbord geplaatst. Leg de afdekplaatjes op een stapel naast het speelbord.

Nu begint het

De kinderen spelen kloksgewijs. Wie al eens een kat heeft gestreeld, begint het spel en kiest een zakje. Het andere zakje gaat naar het kind aan de linkerkant van de speler die begint.

Het eerste kind neemt zonder te kijken een dier uit het zakje.

Vraag aan het kind: *Welk dier is dat?*

Het kind zegt: *Opzij, opzij, opzij, (bijv.) de kat komt erbij!*

Nu moet het andere kind hetzelfde dier in zijn zakje zoeken. Het voelt zonder te kijken aan de dieren in het zakje en neemt het dier dat volgens hem bij het eerste dier past.

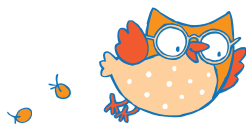
Laat de kinderen de contouren vergelijken: *Leg beide dieren mooi op elkaar en vergelijk ze door met je handen aan de randen te voelen. Is dat het juiste dier?*

- **Ja!** Het eerste kind mag beide dieren op de overeenkomstige contourtekeningen op het speelbord leggen. Het tweede kind krijgt als beloning een afdekplaatje.
- **Nee!** Elke kind stopt zijn dier weer in het zakje. Leg een afdekplaatje bij Robin op het bord.

Vervolgens worden de zakjes met dieren kloksgewijs aan de volgende kinderen doorgegeven. Zij zijn dan aan de beurt om een dier te kiezen en het bijbehorende dier te zoeken door in het zakje te voelen.

Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra de twee laatste dieren op het speelbord zijn gelegd. Het kind met de meeste afdekplaatjes wint. Als Robin de meeste afdekplaatjes heeft, is hij de winnaar.



Soms is de grootste moeilijkheid in het spel te weerstaan aan de verleiding om in het zakje te kijken. De kinderen leren al spelend om zich te concentreren, zich te bedwingen, nauwkeurig te voelen en een beetje geduld te hebben.



Spel 3: Tip, tap top, wie heeft zich hier verstopt?

(Voor 2-3 kinderen)

De dieren spelen verstoppertje en Robin moet hen zoeken. Wie kan goed voelen en helpt de meeste dieren te vinden?

Voordat er wordt begonnen

Puzzel het speelbord in elkaar en leg het in het midden van de tafel. Zet alle dieren ernaast. De kinderen stoppen één dier van elke soort in een zakje. De andere dieren worden op de open plek in het midden van het speelbord gezet. Dek de tien contourtekeningen op het speelbord af met de afdekplaatjes. Zet Robin naast het speelbord. Het lege zakje gaat terug in de doos.

Nu begint het

De kinderen spelen kloksgewijs. Wie al eens een haas heeft gevoerd, neemt Robin, loopt met de figuur naar een willekeurige schuilplaats en neemt het afdekplaatje weg.

Vraag aan het kind: *Welk dier is dat? (Wijs naar de contourtekening.)*

Het kind zegt: *Tip, tap, top, hier zit (bijv.) de egel verstopt!*

Nu moet het kind in het zakje zoeken naar het dier dat bij de contourtekening past. Het voelt zonder te kijken aan de dieren in het zakje en neemt het dier dat volgens hem met de contour overeenkomt. Het kind kan daarbij de dieren in het midden van het speelbord bekijken en betasten, om zo te vergelijken met wat het in het zakje voelt. Natuurlijk mag het niet eerst al een dier uit het zakje hebben gehaald.

Als het kind een dier uit het zakje heeft gehaald, legt het het op de contourtekening om de vorm te vergelijken. *Is dat het juiste dier?*

- **Ja!** Het kind krijgt als beloning het afdekplaatje.
- **Nee!** Het kind dekt de contourtekening weer af met het afdekplaatje.

Het dier gaat terug in het zakje.

Dan is het volgende kind aan de beurt: het loopt met Robin naar een andere schuilplaats.

Einde van het spel

Het spel eindigt, als alle afdekplaatjes verdeeld zijn. Het kind met de meeste plaatjes wint.



De afdekplaatjes bedekken de contourtekeningen niet compleet. Zo krijgen de kinderen altijd kleine aanwijzingen over wie zich eronder heeft verstopt. Aan kinderen die het spel al wat beter kennen, kan men vragen wie volgens hen onder het afdekplaatje verstopt zit, voordat het plaatje wordt weggenomen.

Spel 4: Iene, miene, mij, waar zit jij?

(Voor 2-3 kinderen vanaf 3 jaar)

Tijdens de nacht heeft het geregend en alle dieren hebben zich ergens op de boerderij verstopt. Nu schijnt de zon alweer, maar er is geen enkel dier te bespeuren. Wie kan Robin helpen om ze te zoeken?

Voordat er wordt begonnen

Puzzel het speelbord in elkaar en leg het in het midden van de tafel. Zet alle dieren ernaast. De kinderen stoppen van elke soort één dier in het ene zakje en het tweede in het andere zakje. Dek de tien contourtekeningen op het speelbord af met de afdekplaatjes. Zet Robin naast het speelbord.

Nu begint het

De kinderen spelen kloksgewijs. Wie het beste kan waggelen als een eend, neemt Robin, loopt met hem naar een willekeurige schuilplaats en neemt het afdekplaatje weg.

Vraag aan het kind: *Welk dier is dat? (Wijs naar de contourtekening.)*

Het kind zegt: *Iene, miene, mij, (bijv.) lief varken, hier zit jij!*

Nu moet het kind in het zakje zoeken naar het dier dat bij de contourtekening past. Het voelt zonder te kijken aan de dieren in het zakje en neemt het dier dat volgens hem met de contour overeenkomt. Als het kind denkt dat het juiste dier niet meer in het zakje zit, mag het het andere zakje nemen en daarin voelen.

Laat het kind de contouren vergelijken:

Leg het dier op de contourtekening en vergelijk de vorm. Is dat het juiste dier?

- **Ja!** Het kind krijgt als beloning het afdekplaatje.
- **Nein!** Het kind dekt de contourtekening af met het afdekplaatje en steekt het dier terug in het zakje waar het het heeft uitgenomen.

Dan is het volgende kind aan de beurt: het loopt met Robin naar een andere schuilplaats.

Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra een kind 3 afdekplaatjes heeft verzameld en dus wint.



Het spel wordt moeilijker, als maar in één zakje mag worden gevoeld of als de dieren willekeurig over de twee zakjes worden verdeeld.



Mis primeros juegos

Palpar y adivinar

Un divertido juego de palpar y adivinar para 1 - 3 niños a partir de los 2 años.

Autoras: Kristin Mückel y Christiane Hüpper
Ilustraciones: Martina Leykamm
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

Queridos padres:

Nos alegra que 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. Al jugar se fomentan diferentes capacidades y habilidades de su hijo: palpar y reconocer formas, nombrar y clasificar, la motricidad fina, la coordinación óculo-manual y el lenguaje.

Además, su hijo se introducirá en un primer juego de acuerdo a unas reglas. Al mismo tiempo, las juguetonas descripciones de las reglas trasladarán a su hijo al mundo del juego de rol y lo ayudarán a entender mejor y a poner en práctica las instrucciones del juego.

Ahora bien, jugando, lo que uno obtiene sobre todo es ¡mucho diversión! El aprendizaje se produce, por tanto, como de pasada y casi por sí solo.

Deseamos que lo pasen muy bien jugando juntos.

Sus inventores para niños.



Contenido del juego

1 tablero de juego, 10 animales para palpar (2 conejos, 2 erizos, 2 patos, 2 cerdos, 2 gatos), 1 personaje del juego: Robin, 2 saquitos, 10 fichas de escondite, 1 instrucciones del juego

Jugar libremente y descubrir detalles

En el juego libre, su hijo se entretiene con el material de juego. ¡Jueguen ustedes también! Exploren juntos las ilustraciones. Contemplan el tablero de juego, miren a Robin (el niño de la granja), los animales y los escondites. Practiquen con su hijo el ejercicio de adivinar mediante el tacto las figuritas que están en el interior del saquito. Su hijo debería ver primero las diferencias de los animales por separado y luego palparlos. Hablen sobre las diferencias, como por ejemplo:

El erizo tiene pinchos que puedes palpar en forma de púas en la parte superior.

El cerdo es grande y tiene un lomo largo y redondo.

El conejo es delgado y tiene unas orejas largas y puntiagudas.

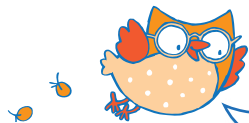
En el gato puedes palpar bien las dos orejas y la cola.

El pato tiene una cabeza pequeña y un cuerpo más grande.

Abajo puedes palpar las patas. ¿Dónde tiene el pico? etc.



Piensen juntos qué animal ya han visto (y tal vez incluso han acariciado) alguna vez. También resulta divertido imitar las voces de los animales, jugar a darles de comer o incluir el tablero de juego para diferentes juegos de rol en torno a la granja.



A los niños que sean algo mayores y que ya conozcan el material de juego, ustedes pueden formularles preguntas acerca de los detalles. Algunos ejemplos: ¿Quién está sentado en el tractor rojo? ¿Quién está sentado encima de la calabaza en el huerto que está al lado de la casa? ¿Dónde hay un topo? ¿Quién corre por el tejado del establo?

Prueben a hacer un juego de concurso de preguntas y respuestas sobre los animales. Coloquen en el centro de la mesa un animal de cada especie y formulen preguntas que sean más fáciles o más difíciles dependiendo del conocimiento que posean los niños: ¿A quién le gusta comer caracoles y escarabajos? (= erizo) ¿Qué animal vuela? (= pato) ¿Quién sabe escalar muy bien? (= gato) etc.

Juego 1: ¡Querido animalito, vente conmigo!

(para 1 niño)

Los animales se han escondido en la casa y en el establo. Robin tiene que buscarlos y llevarlos al prado.

Antes de comenzar

Monten el puzzle del tablero de juego y colóquenlo en el centro de la mesa. Pongan todos los animales a un lado. Díganle a su hijo que meta un animal de cada especie en un saquito, y que reparta el resto de los animales por la casa y el establo: 3 animales en el establo y 2 animales en la casa de campo. Hay que colocar a Robin en el centro del tablero de juego. El material restante se devuelve a la caja.

Vamos a jugar

El niño recibe el saquito, extrae un animal sin mirar dentro y lo pone en el prado.

Pregunten al niño: ¿Qué animal es éste? ¿Dónde está su pareja?

El niño adopta el papel de Robin y dice:

¡Conejo (p. ej.), querido animalito, sal de la casa / del establo y vente conmigo!

Entonces coge a Robin, lo lleva a la casa o al establo y conduce al animal al prado.

Dejen que su hijo compare las siluetas: *Coloca los dos animales, uno encima del otro, y compáralos palpando con las manos a lo largo de los bordes. ¿Es el animal correcto?*

- **¡Sí!** El niño pondrá los dos animales encima de las siluetas correspondientes del tablero de juego.
- **¡No!** Un animal se devuelve al saquito, el otro animal se devuelve a la casa o al establo.

A continuación se vuelve a colocar a Robin en el centro del tablero de juego y el siguiente niño extrae otro animal del saquito.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que el último animal ha encontrado su sitio en el prado.



Cada animal tiene una silueta diferente. Hay que pedirles a los niños que primero vean las diferencias y que luego las palpen. Como forma de control, los niños pueden colocar después al animal sobre el tablero de juego. En este punto lo importante es que los niños entiendan que las siluetas dibujadas en el tablero de juego se corresponden con las formas de los animales.

Juego 2: Uno, dos, tres... ¡ven a verme!

(para 2 - 3 niños)

Hace un bonito día de sol. Así que Robin llama a los animales para que vayan a jugar. Pero los niños también quieren llamar a los animales para que jueguen con ellos. ¿Quién será capaz de llevar al prado el mayor número de animales?

Antes de comenzar

Monten el puzzle del tablero de juego y colóquenlo en el centro de la mesa. Pongan todos los animales a un lado. Díganles a los niños que metan un animal de cada especie en un saquito, y los cinco restantes en el otro saquito. Hay que colocar a Robin en el centro del tablero de juego. Apilen las fichas de escondite a un lado del tablero.

Vamos a jugar

Los niños juegan en el sentido de las agujas del reloj. El niño que tenga un gato como mascota comenzará la partida y elegirá un saquito. El niño situado a su izquierda recibirá el segundo saquito.

El primer niño extraerá un animal del saquito sin mirar dentro de él.

Pregunten al niño: *¿Qué animal es éste?*

El niño dirá: *Un, dos, tres, (p. ej.) ¡gato, ven a verme!*

El otro niño extraerá ahora de su saquito ese mismo animal. Palpará los animales en el saquito sin mirar dentro de él, y extraerá entonces el animal que él crea que se corresponde con el primer animal.

Dejen que los niños comparen las siluetas: *Colocad ahora los dos animales, uno encima del otro, y comparadlos palpando con las manos a lo largo de los bordes. ¿Es el animal correcto?*

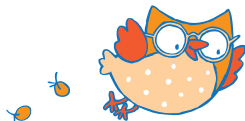
- **¡Sí!** El primer niño colocará los dos animales encima de las correspondientes siluetas del tablero de juego. El segundo niño recibirá una ficha de escondite como premio.
- **¡No!** Cada niño devolverá a su animal al saquito. En este turno Robin gana la ficha de escondite. Colocad una ficha de escondite junto a él.

A continuación se entregarán los saquitos a los siguientes niños en el sentido de las agujas del reloj. Ahora será el turno de esos niños para palpar y adivinar.

Final del juego

La partida acaba en el momento en el que se colocan los dos últimos animales sobre el tablero de juego. Gana el niño con el mayor número de fichas de escondite. Si es Robin quien tiene el mayor número de fichas de escondite, entonces será Robin el ganador.

ESPAÑOL



A veces, la mayor dificultad del juego consiste en resistir la tentación de mirar en el interior del saquito. Los niños aprenden, jugando, a concentrarse, a contenerse, a palpar con detalle y a tener algo de paciencia.

Juego 3: Pito, pito, colorito, ¿quién anda aquí escondidito?

(para 2 - 3 niños)

Los animales están jugando al escondite... y Robin tiene que buscarlos. ¿Quién es capaz de palpar bien para ayudar a encontrar a la mayoría de los animales?

Antes de comenzar

Monten el puzzle del tablero de juego y colóquenlo en el centro de la mesa. Pongan todos los animales a un lado. Díganles a los niños que metan un animal de cada especie en un saquito, y que pongan a los demás animales en el centro del tablero de juego. Tapan las diez siluetas de animales del tablero de juego con las fichas de escondite. Hay que colocar a Robin a un lado del tablero de juego. El saquito vacío se devuelve a la caja.

Vamos a jugar

Los niños juegan en el sentido de las agujas del reloj. Quien haya alimentado últimamente a un conejo cogerá a Robin, irá con él a un escondite cualquiera y desvelará el escondite dando la vuelta a la ficha.

Pregunten al niño: *¿Qué animal es éste? (Señalen ustedes la silueta del animal)*

El niño dirá: *¡Pito, pito, colorito, aquí anda el erizo (p. ej.) escondidito!*

El niño sacará ahora del saquito el animal que se corresponde con la silueta dibujada. Palpará los animales del interior del saquito sin mirar dentro de él, y extraerá el animal que crea que se corresponde con la silueta. El niño podrá mirar y palpar los animales que están en el centro del tablero de juego y podrá comparar de esta manera sus percepciones al palpar en el interior del saquito. Como es natural, hará sus comprobaciones sin sacar ningún animal fuera del saquito.

Cuando el niño extraiga un animal del saquito, entonces díganle que coloque el animal encima de la silueta y que compare la forma: *¿Es el animal correcto?*

- **¡Sí!** El niño recibe la ficha de escondite como premio.
- **¡No!** El niño tapa la silueta con la ficha de escondite.

Se devuelve el animal al saquito.

A continuación será el turno del siguiente niño y correrá con Robin hacia otro escondite.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que se hayan repartido todas las fichas de escondite. Gana el niño con el mayor número de fichas.



Las fichas de escondite no siempre tapan por completo las siluetas de los animales. De esta manera, los niños tienen pequeños indicios acerca de qué animal podría estar escondido en qué lugar. A los niños que ya conocen bien el juego se les puede preguntar qué animal creen que se encuentra detrás del escondite, antes de destaparlo.

Juego 4: Animalito, animalito, ¿dónde estás escondidito?

(para 2 - 3 niños a partir de los 3 años)

Ha llovido durante la noche, así que todos los animales se han escondido en algún lugar de la granja. Ahora vuelve a salir el sol, pero no se ve a ningún animal. ¿Quién ayudará a Robin a buscarlos?

Antes de comenzar

Monten el puzzle del tablero de juego y colóquenlo en el centro de la mesa. Pongan todos los animales a un lado. Díganles a los niños que metan un animal de cada especie en un saquito, y los cinco animales restantes, en el otro saquito. Tapan las diez siluetas de animales del tablero de juego con las fichas de escondite. Hay que colocar a Robin a un lado del tablero de juego.

Vamos a jugar

Los niños juegan en el sentido de las agujas del reloj. Quien mejor sepa caminar como un pato cogerá a Robin, irá con él a un escondite cualquiera y destapará la ficha de escondite.

Pregunten al niño: *¿Qué animal es éste? (Señalen la silueta del animal)*

El niño dirá: *¡Querido cerdito (p. ej.) aquí estás escondidito!*

Ahora, el niño tendrá que extraer del saquito el animal que se corresponde con la silueta dibujada. Palpará los animales en el interior del saquito sin mirar dentro de él, y sacará entonces el animal que crea que se corresponde con el de la silueta. Si el niño piensa que ese animal ya no está en el saquito, cogerá entonces el otro saquito y se pondrá a palpar en su interior.

Díganle al niño que compare los contornos:

Pon el animal encima de la silueta y compara la forma. ¿Es el animal correcto?

- **¡Sí!** El niño recibirá la ficha de escondite como premio.
- **¡No!** El niño tapaná la silueta con la ficha de escondite y devolverá el animal al saquito de donde lo sacó.

A continuación será el turno del siguiente niño que irá con Robin a otro escondite.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un niño haya conseguido 3 fichas de escondite, y este niño será el ganador.

ESPAÑOL



El juego se complica si sólo se puede elegir un saquito para palpar o si se reparten los animales al azar en los dos saquitos.



I miei primi giochi

Sperimentare con il tatto

Un allegro gioco di tatto e di ricerca per 1 - 3 bambini a partire da 2 anni.

Autrici: Kristin Mückel, Christiane Hüpfer

Illustrazioni: Martina Leykamm

Durata del gioco: ca. 10 minuti

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: tastare, riconoscere, nominare e classificare le forme; esercita la motricità fine, la coordinazione occhio mano e il linguaggio.

Inoltre, il vostro bambino viene avviato per la prima volta al gioco secondo le regole. Le descrizioni ludiche delle regole del gioco introducono il vostro bambino nel mondo del gioco di ruolo e lo aiutano a comprendere meglio che cosa deve fare.

Ma giocando una cosa è assicurata sempre: un sacco di divertimento!

E giocando si impara.

Buon divertimento, giocando e scoprendo insieme.

I vostri inventori per bambini



Contenuto

1 tabellone, 10 animali da tastare (2 pezzi ciascuno di coniglio, riccio, anatra, maiale, gatto) 1 figura di gioco Roberto, 2 sacchetti, 10 tavolette nascondiglio, 1 istruzioni di gioco

Gioco libero e scoperta dei dettagli

Nel gioco libero il bambino si diverte a giocare con il materiale. Giocate anche voi! Scoprite insieme ai vostri bambini le immagini. Osservate il tabellone, il bambino Roberto che vive nella fattoria, gli animali e i nascondigli. Esercitatevi con il vostro bambino a indovinare toccando le figure nel sacchetto. Il vostro bambino dovrebbe anzitutto vedere i singoli animali e poi riconoscerli anche al tatto. Parlate delle differenze, ad esempio:

Il riccio ha degli aculei appuntiti verso l'alto.

Il maiale è grosso e ha un dorso lungo e tondo.

Il coniglio è snello e ha lunghe orecchie a punta.

Del gatto si possono tastare bene entrambe le orecchie e la coda.

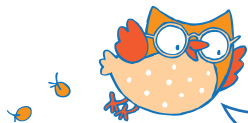
L'anatra ha una testa piccola e il corpo grosso.

In basso puoi tastare le zampe. Dov'è il becco? ecc.



ITALIANO

Riflettete insieme su quale animale avete già visto e magari anche già accarezzato. È anche divertente imitare i versi degli animali, giocare a dare loro da mangiare e utilizzare anche il tabellone per vari giochi di ruolo ambientati nella fattoria.



Ai bambini più grandicelli e che conoscono già meglio il materiale di gioco potete fare domande sui dettagli. Ad esempio: *Chi c'è sul trattore rosso? Chi sta seduto sopra la zucca nell'orto, vicino alla casa? Dov'è la talpa? Chi corre sul tetto della stalla?*

Provate a fare un quiz sugli animali: mettete un animale per tipo al centro del tavolo e, secondo le conoscenze dei bambini, fate delle domande semplici: *Chi mangia preferibilmente lumache e coleotteri? (il riccio) Quale animale è capace di volare? (l'anatra) Chi è bravo ad arrampicarsi? (il gatto) ecc.*

Gioco n. 1: Caro animaletto, vieni dal tuo amichetto!

(per 1 bambino)

Gli animali si sono nascosti in casa o nella stalla. Roberto deve cercarli e portarli sul prato.

Prima di iniziare

Componete il puzzle del tabellone e mettetelo a centro del tavolo. Sistemate tutti gli animali accanto al tabellone. Ora il vostro bambino deve introdurre un animale per tipo in un sacchetto e l'altro animale dello stesso tipo sulla casa o sulla stalla: 3 animali sulla stalla e 2 sulla casa colonica. Roberto va piazzato nello spazio al centro del tabellone. Riponete nella scatola il materiale restante.

Si comincia

Il bambino riceve il sacchetto: senza guardarci dentro tira fuori un animale e lo mette sul prato.

Chiedete al bambino: *Che animale è? Dov'è l'altro animale come questo?*

Il bambino si cala nei panni di Roberto e dice:

Coniglio (ad es.), caro animaletto, esci dalla casa/stalla e vieni dal tuo amichetto!

Poi il bambino prende in mano Roberto, va fino alla casa/stalla e porta l'animale sul prato.

Fate confrontare al bambino il profilo degli animali: *Metti i due animali l'uno sull'altro e confrontali toccando i bordi con le dita. Si tratta dell'animale giusto?*

- **Si!** Il bambino può collocare entrambi gli animali sui corrispondenti contorni disegnati sul tabellone.
- **No!** Rimettete un animale nel sacchetto e l'altro sulla casa/stalla.

Poi Roberto viene rimesso nello spazio al centro del tabellone e il bambino estrae dal sacchetto il prossimo animale.

Conclusione del gioco

Il gioco termina non appena l'ultimo animale ha trovato il proprio posto sul prato.



Ogni animale ha un contorno diverso. I bambini devono prima vedere e poi tastare le differenze. Poi, per controllare, potete mettere l'animale sul tabellone. Per i bambini si tratta di capire che i contorni raffigurati sul tabellone corrispondono alle forme degli animali.

Gioco n. 2: Uno, due, tre ... vieni da me!

(per 2 - 3 bambini)

Splende il sole. Per Roberto è tempo di chiamare gli animali. Ma anche i bambini vogliono chiamare a sé gli animali. Chi riesce alla fine a portare sul prato il maggior numero di animali?

Prima di iniziare

Componete il puzzle del tabellone e mettetelo a centro del tavolo. Sistemate tutti gli animali accanto al tabellone. Ora i bambini devono introdurre un animale per tipo in un sacchetto e l'altro animale dello stesso tipo nell'altro sacchetto. Roberto viene piazzato nello spazio al centro del tabellone. Impilate le tavolette nascondiglio accanto al tabellone.

Si comincia

I bambini giocano in senso orario. Chi ha già accarezzato un gatto comincia il gioco e sceglie un sacchetto. Il bambino alla sua sinistra riceve il secondo sacchetto.

Il primo bambino estrae un animale dal sacchetto, senza guardarci dentro.

Chiedete al bambino: *Che animale è?*

Il bambino dice: *Uno, due, tre (ad es.) gatto, vieni da me!*

Ora l'altro bambino deve estrarre lo stesso animale dal proprio sacchetto. Il bambino tasta gli animali nel sacchetto, senza guardarci dentro, poi tira fuori l'animale che secondo lui corrisponde al primo.

Fate confrontare al bambino il profilo degli animali: *Mettete i due animali l'uno sull'altro e confrontateli toccando i bordi con le dita. Si tratta dell'animale giusto?*

- **Si!** Il primo bambino può collocare entrambi gli animali sui corrispondenti contorni disegnati sul tabellone. Il secondo bambino riceve in premio una tavoletta nascondiglio.
- **No!** Ciascuno rimette il suo animale nel sacchetto. Mettete una tavoletta accanto a Roberto.

Infine, i sacchetti con gli animali vengono passati ai rispettivi bambini che seguono in senso orario, che sono ora di turno e che devono tastare ed estrarre.

Conclusione del gioco

Il gioco termina non appena gli ultimi due animali vengono piazzati sul tabellone. Vince il bambino con il maggior numero di tavolette nascondiglio. Se Roberto ha il maggior numero di tavolette nascondiglio, è lui che ha vinto.



Talvolta la difficoltà maggiore di questo gioco consiste nel resistere alla tentazione di guardare nel sacchetto. Giocando, i bambini imparano a concentrarsi, a trattenersi, a tastare con attenzione e ad avere pazienza.



Gioco n. 3: Bodi bidi bì, chissà chi si è nascosto qui?

(per 2 - 3 bambini)

Gli animali giocano a nascondino ... e Roberto deve cercarli. Chi è capace di tastare bene e di aiutarlo a trovare il maggior numero di animali?

Prima di iniziare

Componete il puzzle del tabellone e mettetelo a centro del tavolo. Sistemate tutti gli animali accanto al tabellone. I bambini devono poi introdurre un animale per tipo in un sacchetto e collocare gli altri animali nello spazio al centro del tabellone. Con le tavolette nascondiglio coprite i dieci contorni di animali presenti sul tabellone. Mettete Roberto accanto al tabellone. Riponete nella scatola il sacchetto vuoto.

Si comincia

I bambini giocano in senso orario. Chi ha già dato da mangiare a un coniglio prende Roberto e lo porta nei pressi di un nascondiglio a piacere, che scopre girando la tavoletta.

Chiedete al bambino: *Che animale è? (Indicate i contorni dell'animale)*

Il bambino dice: *Bodi bidi bì, il riccio (ad es.) si è nascosto qui!*

Quindi il bambino deve estrarre dal sacchetto l'animale corrispondente al contorno raffigurato. Il bambino tasta gli animali nel sacchetto, senza guardarci dentro, poi tira fuori l'animale che secondo lui corrisponde al contorno. Prima di estrarre l'animale dal sacchetto, il bambino può osservare e tastare gli animali che si trovano nello spazio al centro del tabellone, confrontandoli con il contenuto del sacchetto, che sente con il tatto.

Dopo che il bambino ha estratto un animale dal sacchetto, fategli mettere l'animale sul contorno e fategli confrontare la forma. *Si tratta dell'animale giusto?*

- **Sì!** Il bambino riceve in premio la tavoletta nascondiglio.
- **No!** Il bambino ricopre il contorno con la tavoletta nascondiglio.

L'animale viene rimesso nel sacchetto.

Poi il turno passa al prossimo compagno di gioco, che sposta Roberto verso un altro nascondiglio.

Conclusione del gioco

Il gioco termina non appena tutte le tavolette nascondiglio sono state distribuite. Vince Il bambino con il maggior numero di tavolette.



Non sempre le tavolette nascondiglio coprono completamente i contorni degli animali. In questo modo i bambini scoprono da piccoli indizi chi potrebbe essersi nascosto dove. Ai bambini che conoscono già bene il gioco si può chiedere, prima di scoprire la tavoletta, quale animale sospettano che si trovi dietro il nascondiglio.



Gioco n. 4: Bodi bidì bù, dove ti nascondi tu?

(per 2 - 3 bambini a partire da 3 anni)

Durante la notte ha piovuto e tutti gli animali si sono nascosti da qualche parte nella fattoria. Ora è tornato il sole, ma non si vede alcun animale. Chi potrebbe aiutare Roberto nella ricerca?

Prima di iniziare

Componete il puzzle del tabellone e mettetelo al centro del tavolo. Sistemate tutti gli animali accanto al tabellone. Poi i bambini devono inserire un animale per tipo in un sacchetto e l'altro animale dello stesso tipo nell'altro sacchetto. Con le tavolette nascondiglio coprite i dieci contorni di animali sul tabellone. Mettete Roberto accanto al tabellone.

Si comincia

I bambini giocano in senso orario. Chi riesce meglio degli altri a dondolare come un'anatra prende Roberto, lo sposta nei pressi di un nascondiglio a piacere e scopre la tavoletta nascondiglio.

Chiedete al bambino: *Che animale è? (Indicate i contorni dell'animale)*

Il bambino dice: *Bodi bidì bù, caro (ad es.) maiale, qui ti nascondi tu!*

Ora il bambino deve estrarre dal sacchetto l'animale corrispondente al contorno raffigurato. Il bambino tasta gli animali nel sacchetto, senza guardarci dentro, poi tira fuori l'animale che secondo lui corrisponde al contorno. Se il bambino ritiene che l'animale non sia più nel sacchetto, può prendere l'altro sacchetto e tastare allo stesso modo.

Fate confrontare al bambino i contorni:

Metti l'animale sul contorno e confronta la forma. Si tratta dell'animale giusto?

- **Si!** Il bambino riceve in premio la tavoletta nascondiglio.
- **No!** Il bambino copre il contorno con la tavoletta nascondiglio e rimette l'animale nel sacchetto da cui l'aveva estratto.

Poi il turno passa al prossimo compagno di gioco, che sposta Roberto verso un altro nascondiglio.

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando un bambino ha raccolto 3 tavolette nascondiglio e ha vinto così il gioco.



Il gioco diventa più difficile se si utilizza per tastare un solo sacchetto, oppure se gli animali vengono distribuiti a piacere nei due sacchetti.



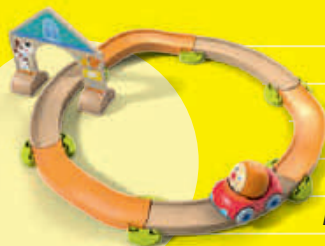
ITALIANO

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 kinderen 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!



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