

# HABA

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

*Meine ersten Spiele*



My Very First Games  
Little Creepers

Mes premiers jeux  
Petit ver luisant

Mijn eerste spellen  
Dobbelwormpje

Mis primeros juegos  
La Luciérnaga

I miei primi giochi  
Gli animaletti  
delle foglie



## Würfelmurmchen





# Meine ersten Spiele

## Würfelmürmchen

Drei lustige kleine Spiele für 1 - 3 Kinder ab 2 Jahren.

**Autor:** Tim Rogasch  
**Illustration:** Christine Faust  
**Spieldauer:** ca. 5 Minuten  
**Redaktion:** Kristin Mückel

### 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: Tiere erkennen, benennen und zuordnen, Feinmotorik, Hand-Auge-Koordination und Sprache.

Außerdem wird Ihr Kind an das erste Spielen nach Regeln herangeführt. Dabei lernt es, die Symbole auf dem Würfel zu erkennen und dementsprechend zu handeln. Außerdem schult das Spiel die Konzentrationsfähigkeit, denn manchmal ist es gar nicht so einfach, bis zum Ende bei der Sache zu bleiben.

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 Glühwürmchen Gloria, 1 Raupe Ralf, 1 Würfel, 1 Blume, 12 Blätter, 1 Spielanleitung

*Lösen Sie die vorgestanzten Blätter vorsichtig aus den Tableaus. Entsorgen Sie die Reste unverzüglich. Es können kleine Teile entstehen.*



## 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 die einzelnen Blätter genau an. Welche Farben und Formen haben sie? Welche Krabbeltiere kann man darauf entdecken? Auf der Vorder- und der Rückseite ist jeweils ein anderes Krabbeltier abgebildet.

Sie können sich auch gemeinsam mit Ihrem Kind überlegen, welche Krabbeltiere Sie zusammen beim letzten Spaziergang auf einer Wiese entdeckt haben. Welche Pflanzen und Blumen wachsen auf einer Wiese? Und wie fühlt es sich an, wenn man barfuß über eine Wiese läuft?

Auf dem Würfel und den Spielfiguren finden Sie zusätzlich noch Raupe Ralf und Glühwürmchen Gloria. Erklären Sie Ihrem Kind auch die Leuchtfunktion des Glühwürmchens Gloria. Legt man die Spielfigur eine Zeit lang mit der Vorderseite ins Licht, dann leuchtet Glorias Po im Dunkeln (Glow-in-the-dark-Effekt), wie bei einem richtigen Glühwürmchen.

Sie können auch die Gelegenheit nutzen, um mit den Kindern über die Eigenheiten der einzelnen Tiere zu sprechen.



*Glühwürmchen sind gar keine richtigen Würmer, sondern kleine Käfer. Sie besitzen ein Leuchtorgan, mit dem sie Signale senden können. Manche Glühwürmchenarten blinken, andere senden dauerhaft Licht aus. An der Art des Leuchtens können andere Glühwürmchen ihre eigene Art erkennen.*

*Raupen sind spannend, denn aus diesen unscheinbaren Tieren werden schillernde, bunte Schmetterlinge! Erst frisst die Raupe, bis sie groß und dick ist, dann verpuppt sie sich in einem Kokon und schlüpft etwas später als wunderschöner Schmetterling, heraus.*



*Spinnen sind sehr fleißig. Um Insekten zu fangen, weben sie filigrane Netze. Im Herbst sehen die Netze besonders schön aus, wenn sie voller Tautropfen sind.*

*Fliegen haben interessante Augen, die aus sehr vielen kleinen „Einzelaugen“, sogenannten Facetten, zusammengesetzt sind. Dadurch können Fliegen Bewegungen viel schneller sehen als wir Menschen – und es ist deshalb schwierig, eine Fliege mit der Hand zu fangen.*



*Ameisen sind echte Baumeisterinnen. Die vielen Ameisen in einem Ameisenstaat können im Wald aus Blättern und Nadeln riesige Ameisenhaufen bauen. Im Ameisenbau gibt es eine Königin. Sie ist die Mutter von allen anderen Ameisen.*

*Marienkäfer sind meistens rot mit schwarzen Punkten. Es gibt aber auch gelbe und orangefarbene Marienkäfer. Auch weil Marienkäfer schädliche Blattläuse fressen, glauben die Menschen schon seit vielen Jahrhunderten, dass diese Käfer Glück bringen.*



*Schnecken bewegen sich langsam über die Blätter, denn sie haben nur einen „Fuß“ an ihrem Bauch. Schnecken kriechen auf einem „Schleimteppich“, den sie am Kopf absondern. Weil dieser Schleim zähflüssig ist, können Schnecken auch glatte Wände hochkriechen.*

*Schmetterlinge sind gute Flieger. Manche Schmetterlingsarten können weite Strecken zurücklegen, zum Beispiel von Nordafrika nach Europa, und überqueren dabei sogar die Alpen.*







# Spiel 1: Komm zu mir, kleines Würmchen!

Ein allererstes kooperatives Zählspiel.

Eigentlich ist Schlafenszeit. Doch Raupe Ralf hat in der Dämmerung Glühwürmchen Gloria entdeckt und möchte unheimlich gern mit ihr spielen. Also kriecht Ralf von Blatt zu Blatt, um zu Gloria zu kommen. Die Kinder helfen Ralf, das Glühwürmchen zu erreichen, bevor es vom letzten Blatt des Blätterwegs wegfliht.

## Bevor es losgeht

Legen Sie die 12 Blätter in einer Reihe aus. Die Reihenfolge und ob Vorder- oder Rückseite zu sehen ist, spielt dabei keine Rolle. An den Anfang der Reihe wird die Blume gelegt, darauf kommt Raupe Ralf. Auf das achte Blatt stellen Sie Glühwürmchen Gloria. Halten Sie den Würfel bereit.



## Jetzt geht's los

Alle Kinder spielen zusammen. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das schon einmal ein Glühwürmchen gesehen hat, darf beginnen und würfelt.

**Fragen Sie das Kind:** *Was hast du gewürfelt?*

- **1, 2 oder 3 Punkte**

Das Kind setzt Raupe Ralf entsprechend viele Blätter weiter in Richtung Glühwürmchen Gloria. Die Kinder zählen alle laut mit.

- **Glühwürmchen**

Das Kind setzt Glühwürmchen Gloria ein Blatt weiter. Gloria bewegt sich von Raupe Ralf weg zum Ende der Blattrihe hin.

- **Kuschelkissen**

Ralf ist nicht die sportlichste Raupe und muss sich einen Moment ausruhen und auch Gloria macht eine Pause. Beide Figuren bleiben stehen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

## Spielende

Wenn Ralf Gloria erreicht, können die beiden Freunde zusammen spielen und die Kinder haben das Spiel gemeinsam gewonnen.

### oder

Wenn Gloria auf dem letzten Blattfeld steht und sich ein Feld vorwärts bewegen soll, fliegt sie weg. Die beiden Freunde können nicht zusammen spielen und die Kinder haben das Spiel leider gemeinsam verloren.

Falls die Kinder aber weiterspielen möchten, kommt die Raupe wieder auf die Blume. Das Glühwürmchen schwirrt zurück und setzt sich auf das achte Blatt. Jetzt beginnt das Spiel von vorn.



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.

## Spiel 2: Was krabbelt da?

Ein erstes Such- und Zählspiel.

Wer hat sich unter den vielen Blättern versteckt? Glühwürmchen Gloria fliegt von Blatt zu Blatt, entdeckt die Krabbeltierchen und sammelt sie ein.

### Bevor es losgeht

Legen Sie die Blume in die Tischmitte und stellen Sie Glühwürmchen Gloria darauf. Verteilen Sie alle Blätter beliebig um die Blume herum.

Die Raupe und der Würfel werden nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück.





## Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer schon einmal eine Raupe gesehen hat, beginnt und fliegt mit Glühwürmchen Gloria von der Blume auf ein beliebiges Blatt. Das Kind dreht das Blatt um.

**Fragen Sie das Kind:** *Welches Krabbeltierchen siehst du?*

Helfen Sie dem Kind, wenn es nicht weiß, wie das Krabbeltier heißt.

Nun sucht das Kind die anderen Blätter ab und versucht dort, weitere Tiere dieser Art zu finden. Die anderen Blätter darf es dabei aber nicht umdrehen.

**Fragen Sie das Kind:** *Wie viele Ameisen / Spinnen / Fliegen / Schmetterlinge / Schnecken / Marienkäfer hast du gefunden?*

Alle Kinder zählen laut mit. Das Kind, das an der Reihe ist, nimmt die entsprechenden Blätter und legt sie vor sich ab. Dann fliegt es mit Gloria zurück zur Blume und stellt das Glühwürmchen darauf ab.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

## Spielende

Wenn kein Blatt mehr in der Tischmitte liegt, ist das Spiel zu Ende. Jedes Kind bildet mit seinen Blättern eine zusammenhängende Blätterreihe. Das Kind mit der längsten Reihe hat gewonnen.

**TIPP:** Alternativ können die Blätter auch gestapelt werden. Dann gewinnt das Kind mit dem höchsten Blätterturm.



Kleinkinder und Zahlen ... das passt sehr gut zusammen. Da diese im Leben der Erwachsenen eine wichtige Rolle spielen, fangen Kinder meist von allein an, Zahlen aneinanderzureihen oder Dinge abzuzählen (zum Beispiel Treppenstufen). Mit einfachen Würfelspielen und leichten Zählaufgaben schulen Sie spielerisch das Zahlen- und Mengenverständnis Ihres Kindes – und legen so die Grundlagen für einen positiven Umgang mit Mathematik.

## Spiel 3: Kribbel-Krabbel-Stapelei

Ein wackeliges Blätter-Stapelspiel

Die Nacht ist hereingebrochen. Nun ist Raupe Ralf müde und möchte schlafen. Doch erst muss sich Ralf ein Nest aus Blättern bauen.

### Bevor es losgeht

Stellen Sie die Blume in die Tischmitte und legen Sie ein beliebiges Blatt darauf. Das ist das Startblatt. Alle anderen Blätter werden beliebig um die Blume herum verteilt. Halten Sie Raupe Ralf bereit. Das Glühwürmchen und der Würfel werden nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück.



## Jetzt geht's los

Wer am besten schnarchen kann, darf beginnen und mit Raupe Ralf zu einem passenden Blatt krabbeln. Das Kind legt dieses Blatt auf das Startblatt auf der Blume.

### Achtung:

Das Blatt muss entweder die **gleiche Form** wie das Startblatt haben oder das **gleiche Krabbel-tierchen** zeigen. Die Blätter dürfen nicht umgedreht werden.

Wenn das Blatt passt, legt es das Kind vorsichtig auf das Startblatt. Dann gibt das Kind die Raupe an den nächsten Spieler weiter. Dieser sucht jetzt mit Ralf ein passendes Blatt zu dem eben abgelegten Blatt.

Fallen Blätter von der Blume, werden diese wieder darauf gelegt. Das Kind, das gerade an der Reihe ist, legt sein Blatt wieder zurück auf den Tisch und setzt für diese Runde aus.

## Spielende

Wenn ein Kind kein passendes Blatt mehr finden kann, setzt es Raupe Ralf auf die gestapelten Blätter auf der Blume. Die Kinder schauen, wie viele Blätter sie stapeln konnten. Bleiben **vier** oder **weniger** als vier Blätter neben der Blume übrig, ist Ralfs Nest besonders kuschelig und die Kinder haben gemeinsam gewonnen. Jetzt kann die Raupe Ralf gemütlich einschlafen.

Bleiben **mehr** als vier Blätter neben der Blume übrig, ist Ralfs Nest nicht so gemütlich und die Raupe kann nicht einschlafen. Am besten versuchen die Kinder gleich noch einmal, Ralf ein tolles Nest zu bauen.



Kooperative Spiele sind gut für die Entwicklung von Kindern. Jeder kann in die Gruppe seine eigenen Fähigkeiten einbringen und so sein Selbstbewusstsein stärken. Wenn die Kinder gemeinsam gewinnen und sich darüber freuen, fördert das ihre sozialen Kompetenzen. Das gilt übrigens auch für den Fall, wenn sie gemeinsam verlieren. Auch der Umgang mit Niederlagen ist eine wichtige Erfahrung, die gemeinsam leichter fällt. Und mit einem neuen Spiel gibt es natürlich eine neue Chance!

# My Very First Games

## Little Creepers

Three delightful little games for 1 to 3 children ages 2 years and older.

**Author:** Tim Rogasch  
**Illustrations:** Christine Faust  
**Game duration:** approx. 5 minutes  
**Editor:** Kristin Mückel

### Dear Parents,

Thank you for choosing this game from the My Very First Games series. You've made an excellent choice, providing your child with an opportunity to develop important skills in a playful manner. These instructions provide several ideas for discovering the game materials with your child, and applying them to various game ideas. While playing, your child will naturally learn several skills, including animal recognition and allocation, fine motor skills, hand-to-eye coordination and language skills.

In addition, your child will be playfully introduced to playing by the rules. She will learn to recognize the symbols on the die and to react in accordance with them. Her concentration span will also be schooled, because, as we all know, it is not always easy to stick through to the end.

But most of all, playing is loads of fun! Learning is an extra asset that happens all by itself.

We wish you wonderful moments of playtime pleasure and discovery.

**Your Children's Inventors**



### Game contents

1 Firefly Fiola, 1 Caterpillar Carlo, 1 die, 1 flower, 12 leaves, 1 set of instructions

*Carefully press the leaves from the tableau. Please discard the tableau immediately, as there may be small pieces.*





# Discovering details with creative play

In creative play, your child discovers the game materials. Play along! Explore together! Look closely at the individual leaves. Which colors and shapes do they have? Which little creepers can you discover on the leaves? There is a different little creeper on each front and backside of each leaf.

You and your child can think back to your last walk over a meadow. Which little creepers did you discover? Which plants and flowers grow on the meadow? And how does it feel to walk barefoot over the meadow grass?

You will also find Caterpillar Carlo and Firefly Fiola on the play figures. Explain to your child how fireflies can glow. Laying Firefly Fiola in the light for a while makes her rear-end glow in the dark, just like a real firefly.

You can also take the opportunity to talk with your children about the little creepers' individual attributes.

ENGLISH



*Fireflies aren't really flies, they are small beetles. They have a glow organ with which they can send signals. Some fireflies blink, other glow steadily. Fireflies recognize each other by the way they glow.*

*Caterpillars are amazing! These small, nondescript creatures evolve into brilliant, colorful butterflies. First, the caterpillar eats and eats and eats until it's big, and fat. Then, it spins a cocoon, and later hatches as a beautiful butterfly.*



*Spiders are truly hardworking creatures! To catch the bugs they will eat, they weave incredibly intricate webs. The webs are especially beautiful in the fall, when they are filled with dewdrops.*

*Flies have fascinating eyes, made up of many single eyes called facets. These eyes allow flies to see movements much more quickly than we can. This makes it difficult to catch flies with your bare hands.*



*Ants are stunning architects. The large population of an ant colony can build huge ant hills in the forest, made of leaves and pine needle and soil. There is a queen ant inside the anthill and she is the mother of the whole colony.*

*Ladybugs are usually red with black dots, but there are also yellow and orange ladybugs. Ladybugs are very useful as they eat harmful aphids or plant lice. For this reason, people have considered them to be lucky for hundreds of years.*



*Snails creep slowly over leaves since they only have one sort of foot on the belly. They glide over the slime they produce in their heads. This slime is very sticky and allows snails to climb even walls!*

*Butterflies are super fliers. Some butterflies can travel great distances, from North Africa to Europe, for example, even crossing the Alps.*



# Game 1: Catch up, Carlo!

My very first cooperative counting game.

It's bedtime however Caterpillar Carlo sees Fiola flying in the twilight and would love to go play with her. So, Carlo crawls from leaf to leaf, making his way to Fiola. The children help Carlo try to reach Fiola before she arrives at the last leaf on the leaf path and flies away.

## Before you begin

Lay the 12 leaves in a row, which side is up and in which order they are laid is unimportant. Set Caterpillar Carlo on the flower at the beginning of the leaf path. Firefly Fiola is placed on the eighth leaf of the path. Have the die nearby and ready to roll.



## Let's play!

All children play together, proceeding clockwise. The child who has seen a real firefly begins by rolling the die.

**Ask the child:** *What did you roll?*

- **1, 2 or 3 dots**  
The child moves Caterpillar Carlo toward Firefly Fiola the corresponding number of leaves. All children count aloud together.
- **Firefly**  
Firefly Fiola moves along the leaf path one leaf further away from Caterpillar Carlo.
- **Cuddly pillow**  
Carlo is not the most athletic caterpillar, so he needs to take a short rest. Fiola takes a break, too. Neither figure moves.

Now, it is the next child's turn to roll the die.

## End of the game

When Carlo catches up with Fiola, the two friends can play together for a while. Hurray! Together, the children have won the game!

or

When Fiola has flown to the last leaf in the leaf path and is now to move ahead, she flies away into the twilight and the two friends cannot play together. Too bad! Together, the children have lost the game.

If the children want to keep playing, simply move Caterpillar Carlo back to the flower and let Firefly Fiola fly back to the eighth leaf. Now the fun can begin again!

ENGLISH



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.

## Game 2: Who's that creeper?

My very first collect and count game.

Who is hiding under the leaves? Firefly Fiola flies from leaf to leaf, discovering the little creepers and collecting them.

### Before you begin

Place Firefly Fiola on the flower in the center of the playing area. Distribute all the leaves higgledy-piggledy around the flower. Caterpillar Carlo and the die will not be needed and come back in the game box.



## Let's play!

The children play proceeding clockwise. The child who has seen a real caterpillar begins, flying with Firefly Fiola from the flower to any one of the leaves. The child turns the leaf over.

**Ask the child:** *Which little creeper do you see?*

Help the child if he is having a tough time naming the little creeper.

Now, the child looks at all the other leaves, searching for other little creepers of the same kind. He may not turn the leaves over.

**Ask the child:** *How many ants / spiders / flies / butterflies / snails / ladybugs have you found?*

All children count together out loud. The child whose turn it is lays the collected leaves in front of her. He flies Fiola back to the flower and sets her back on top of it.

Now it is the next child's turn.

## End of the game

The game is over when all the leaves have been collected. Each child makes a connected leaf path with his leaves. The child with the longest path wins.

**TIP:** The children can also stack the leaves. Then, the child with the highest leaf-tower wins.



Little children and numbers...that's a fine combination. Since numbers play a significant role in adult life, children usually begin counting things, such as the steps in a staircase, or arranging things very early on. Playing simple die games that incorporate easy counting tasks, you entertainingly train your child's understanding of numbers and quantities, laying a positive foundation for mathematics later in life.

## Game 3: Creep and crawl, make it tall!

A precarious leaf-stacking game.

Night has fallen. Caterpillar Carlo is tired and would like to go to sleep. But first, he must build his nest of leaves.

### Before you begin

Place the flower in the center of the playing area and lay any one of the leaves on top of it. This is the starting leaf. All other leaves are scattered around the flower. Have Caterpillar Carlo at hand. Firefly Fiola and the die will not be needed and come back in the game box.



## Let's play!

The child who can snore the loudest begins by crawling with Caterpillar Carlo to a matching leaf. The child carefully lays the leaf on top of the starting leaf on the flower.

### Note:

The leaf must have either the **same shape** or the same **little creeper** on it as the starting leaf does. The leaves may not be turned over.

When the leaf matches in one of these two ways, the child carefully lays it on top of the starting leaf. Now, the child gives Caterpillar Carlo to the next player, who searches for a leaf matching the one that has just been laid on the stack.

Leaves that fall off the flower are simply put back on it. The child whose turn it is, lays her leaf back on the playing area and misses her turn this round.

## End of the game

When a child cannot find a matching leaf, he places Caterpillar Carlo on top of the leaf tower. The children count the number of leaves they could collect. If there are four leaves or even fewer left scattered around the flower, Caterpillar Carlo's nest is especially comfortable and he can snuggle down for a good night's sleep. Together, the children have won!

If more than four leaves are left around the flower, Caterpillar Carlo's nest is not snugly enough and he cannot fall asleep. Encourage the children to try again to build Caterpillar Carlo a very cozy nest for a peaceful night's rest.



Cooperative games are excellent for a child's development. Each child can contribute his own abilities, strengthening his confidence. Children are thrilled when they win together, which enhances their social skills. The same applies when they lose as a team. Coping with defeat or frustration is a vital experience and easier to accept when shared. And each new game is a new chance to win!



# Mes premiers jeux

## Petit ver luisant

Trois petits jeux rigolos pour 1 à 3 enfants à partir de 2 ans.

**Auteur :** Tim Rogasch  
**Illustration :** Christine Faust  
**Durée de la partie :** env. 5 mn.  
**Rédaction :** Kristin Mückel

FRANÇAIS



### Chers Parents,

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

Dans ce livret, nous vous donnons de nombreux conseils pour faire découvrir les accessoires de jeu à votre enfant et savoir comment les utiliser pour jouer à différentes variantes. Ce jeu stimule différentes capacités et aptitudes chez votre enfant : reconnaître les animaux, les nommer et les associer, la motricité fine, la coordination main-œil et le langage.

Il permettra à votre enfant d'apprendre à jouer à ses premiers jeux à règles. Il apprendra à reconnaître les symboles sur les dés et à suivre les instructions. Ce jeu apprend aussi à se concentrer, car parfois il n'est pas si facile de rester attentif jusqu'à la fin de la partie.

Ce jeu est surtout fait pour apporter beaucoup de plaisir à jouer ! Apprendre se fait donc tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à jouer ensemble et à faire des découvertes.

**Les créateurs pour enfants joueurs**



### Contenu du jeu

1 ver luisant Victor, 1 chenille Myrtille, 1 dé, 1 fleur, 12 feuilles, 1 règle du jeu

*Détachez les feuilles prédécoupées des plaquettes avec précaution.  
Jetez immédiatement les chutes de carton. Il peut rester des petites pièces.*



# Jeu libre et découverte des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires de jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les illustrations. Regardez chacune des feuilles en détail. Quelles couleurs et quelles formes ont-elles ? Quelles petites bêtes peut-on voir dessus ? Des petits insectes différents sont représentés au recto et au verso.

Vous pouvez réfléchir avec votre enfant aux insectes que vous avez découverts ensemble lors de votre dernière promenade dans les champs. Quelles plantes et quelles fleurs poussent dans un champ ? Et que ressent-on lorsque l'on marche pieds nus dans un champ ?

Myrtille la chenille et Victor le ver luisant sont représentés sur le dé et les figurines. Expliquez à votre enfant pourquoi Victor le ver luisant brille la nuit. Si l'on met la face avant de la figurine pendant un certain temps à la lumière, les fesses de Victor brillent dans l'obscurité (effet luminescent), comme chez les vrais vers luisants.

Vous pouvez également profiter de l'occasion pour parler avec les enfants des particularités de chacune des petites bêtes :

FRANÇAIS



*Les vers luisants ou lucioles ne sont pas de petits vers, mais des petits coléoptères. Ils possèdent un organe leur permettant d'émettre de la lumière et d'envoyer des signaux. Certaines espèces de vers luisants clignotent, d'autres émettent de la lumière en permanence. Le type de lumière émise permet aux vers luisants de reconnaître leurs semblables.*

*Les chenilles sont fascinantes, car ces petites bêtes insignifiantes deviennent de magnifiques papillons colorés ! Tout d'abord, la chenille mange pour devenir grande et grosse, puis elle se tisse un cocon, d'où elle sortira sous l'apparence d'un merveilleux papillon.*



*Les araignées sont très travailleuses. Elles tissent des toiles en filigrane pour attraper les insectes. En automne, leurs toiles sont particulièrement belles lorsqu'elles sont couvertes de gouttes de rosée.*

*Les mouches ont des yeux intéressants : ils sont composés de nombreux petits yeux appelés aussi facettes. Cela leur permet de voir les mouvements beaucoup plus rapidement que nous, les humains - c'est pour ça qu'il nous est tellement difficile d'attraper une mouche avec la main !*



*Les fourmis sont de vraies bâtisseuses. Les nombreuses fourmis d'une colonie peuvent construire d'énormes fourmilières dans la forêt à l'aide de feuilles et d'aiguilles. Il y a une reine dans la fourmilière. Elle est la mère de toutes les autres fourmis.*

*Les coccinelles sont généralement rouges avec des points noirs. Il y a aussi des coccinelles jaunes et orange. Comme les coccinelles mangent les pucerons nuisibles, les gens croient depuis des siècles que ces insectes portent bonheur.*



*Les escargots se déplacent lentement sur les feuilles, car ils n'ont qu'un seul « pied » sur leur ventre. Les escargots rampent sur un « tapis de bave » secrété au niveau de la tête. Comme cette bave est visqueuse, les escargots peuvent même grimper le long de parois lisses.*

*Les papillons sont de bons aviateurs. Certaines espèces de papillons peuvent parcourir de longues distances, par exemple d'Afrique du Nord à l'Europe en traversant même les Alpes.*



# Jeu n°1 : Viens près de moi petit vermisseau !

Un premier jeu de comptage coopératif.

Il est l'heure de se coucher. Mais Myrtille la chenille a découvert Victor le ver luisant dans le crépuscule et voudrait bien jouer avec lui. Alors Myrtille rampe de feuille en feuille pour rejoindre Victor. Les enfants aident Myrtille à arriver jusqu'au ver luisant avant qu'il ne s'envole de la dernière feuille du chemin de feuilles.

## Avant de commencer

Alignez les 12 feuilles sur une rangée. L'ordre et le sens (recto ou verso) des feuilles importent peu. Posez Myrtille la chenille sur la fleur, que l'on place au début de la rangée. Posez Victor le ver luisant sur la huitième feuille. Préparez le dé.



FRANÇAIS

## C'est parti !

Tous les enfants jouent ensemble. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui a déjà vu un ver luisant peut commencer et lance le dé.

**Demandez à l'enfant :** *Qu'indique le dé que tu as lancé ?*

- **1, 2 ou 3 points**

L'enfant déplace Myrtille la chenille en direction de Victor le ver luisant d'autant de feuilles que de nombre de points sur le dé. Les enfants comptent à haute voix.

- **Petit ver luisant**

L'enfant déplace Victor le ver luisant d'une feuille. Victor s'éloigne de Myrtille la chenille vers le bout de la rangée.

- **Un coussin moelleux**

Myrtille n'est pas la chenille la plus sportive et doit se reposer un moment, Victor fait également une pause. Les deux figurines restent debout.

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

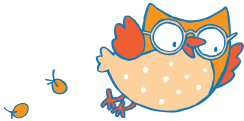
## Fin de la partie

Lorsque Myrtille rejoint Victor, les deux amis peuvent jouer ensemble et les enfants ont tous gagné la partie.

ou

Lorsque Victor est placé sur la dernière feuille, et doit se déplacer d'une feuille vers l'avant, il s'envole. Les deux amis ne peuvent pas jouer ensemble et les enfants ont tous perdu la partie.

Si les enfants veulent toutefois continuer à jouer, la chenille revient sur la fleur. Le petit ver luisant revient en volant et s'assied sur la huitième feuille. Le jeu recommence depuis le début.



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.

FRANÇAIS

## Jeu n° 2 : Qu'est-ce qui se promène par-là ?

Un premier jeu de comptage et d'objets cachés.

Qui s'est caché sous les feuilles ? Victor le ver luisant vole de feuille en feuille, découvre les petits insectes et les récupère.

### Avant de commencer

Posez la fleur au centre de la table et posez Victor dessus. Répartissez toutes les feuilles autour de la fleur. La chenille et le dé ne sont pas nécessaires, remettez-les dans la boîte.





## C'est parti !

Les enfants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a déjà vu une chenille commence et s'envole avec Victor le ver luisant de la fleur vers une feuille au hasard. L'enfant retourne la feuille.

**Demandez à l'enfant :** *Quel insecte vois-tu ?*

Aidez l'enfant s'il ne sait pas comment s'appelle cet insecte.

L'enfant regarde alors attentivement les autres feuilles et essaye d'y trouver d'autres animaux de ce type. (sans les retourner)

**Demandez à l'enfant :** *Combien de fourmis / d'araignées / de mouches / de papillons / d'escargots / de coccinelles as-tu trouvé ?*

Tous les enfants comptent à haute voix. L'enfant dont c'est le tour prend les feuilles correspondantes et les place devant lui. Puis il s'envole avec Victor vers la fleur et le dépose dessus.

Puis c'est au tour de l'enfant suivant.

## Fin de la partie

Lorsqu'il n'y a plus aucune feuille au milieu de la table, la partie est finie. Chaque enfant forme une rangée continue avec ses feuilles. L'enfant ayant la rangée la plus longue a gagné.

**ASTUCE:** Il est également possible d'empiler les feuilles. C'est alors l'enfant avec la plus haute pile qui gagne.



Les petits enfants et les chiffres... vont très bien ensemble. Comme les chiffres jouent un rôle important dans la vie des adultes, les enfants commencent généralement tous seuls à aligner des nombres ou à compter des choses (par exemple les marches d'escalier). Avec des jeux de dés simples, et des comptages faciles, vous apprenez de manière ludique les notions de chiffres et de quantité à votre enfant et posez ainsi les bases d'une approche positive des mathématiques.

## Jeu n° 3 : Pyramide des petites bestioles

Un jeu d'empilement de feuilles vacillant.

La nuit est tombée. Maintenant Myrtille la chenille est fatiguée et voudrait dormir. Mais elle doit d'abord se construire un nid de feuilles.

### Avant de commencer

Posez la fleur au centre de la table et posez n'importe quelle feuille dessus. Il s'agit de la feuille de départ. Toutes les autres feuilles sont réparties au hasard autour de la fleur. Préparez Myrtille la chenille. Le ver luisant et le dé ne sont pas nécessaires, remettez-les dans la boîte.





## C'est parti !

Celui qui ronfle le plus peut commencer et ramper avec Myrtille la chenille vers une feuille correspondante.

### Attention :

La feuille doit avoir **la même forme** ou posséder le **même insecte** que la feuille de départ. On n'a pas le droit de retourner les feuilles.

Lorsque la feuille correspond, l'enfant la pose prudemment sur la feuille de départ. Puis l'enfant donne la chenille au joueur suivant. Celui-ci cherche maintenant avec Myrtille une feuille correspondante à la feuille qui vient d'être posée.

Si les feuilles tombent de la fleur, elles sont posées à nouveau dessus. L'enfant qui était en train de jouer pose de nouveau sa feuille sur la table et passe son tour.

## Fin de la partie

Lorsqu'un enfant ne trouve plus aucune feuille correspondante, il pose Myrtille la chenille sur les feuilles empilées sur la fleur. Les enfants regardent le nombre de feuilles qu'ils ont pu empiler. S'il reste **quatre** ou **moins** de quatre feuilles à côté de la fleur, le nid de Myrtille est très moelleux et les enfants ont tous gagné la partie. Maintenant, Myrtille la chenille peut s'endormir confortablement.

S'il reste **plus** de quatre feuilles à côté de la fleur, le nid de Myrtille n'est pas très confortable et la chenille ne peut pas s'endormir. Les enfants feraient mieux d'essayer de construire de nouveau un beau nid pour Myrtille.



Les jeux coopératifs sont bons pour le développement des enfants. Chacun peut apporter ses propres capacités au sein du groupe et renforcer sa confiance en soi. Lorsque les enfants gagnent ensemble et s'en réjouissent, cela favorise leur sociabilité. Cela s'applique également lorsqu'ils perdent ensemble. L'apprentissage de l'échec est une expérience importante qui est plus facile à supporter ensemble. Et lorsque l'on rejoue, on a alors bien sûr une nouvelle chance de gagner !

# Mijn eerste spellen

## Dobbelwormpje

Drie leuke spellen voor 1-3 kinderen vanaf 2 jaar.

**Auteur:** Tim Rogasch  
**Illustraties:** Christine Faust  
**Speelduur:** ca. 5 minuten  
**Redactie:** Kristin Mückel

### 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 speelideeën te gebruiken. Bij het spelen worden diverse vaardigheden en vermogens van uw kind bevorderd: dieren herkennen, benoemen en ordenen, fijne motoriek, hand-oog-coördinatie en taal.

Verder leert uw kind voor het eerst te spelen volgens bepaalde regels. Het leert om de symbolen op de dobbelsteen te herkennen en overeenkomstig te handelen. Daarnaast traint het spel het concentratievermogen, want het is soms niet zo eenvoudig om tot het einde aandachtig te blijven.

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**



### Inhoud van het spel

1 glimwormpje Gloria, 1 rups Roel, 1 dobbelsteen, 1 bloem, 12 blaadjes, 1 spelhandleiding

*Maak de gestanste blaadjes voorzichtig los uit de platen. Verwijder de resten onmiddellijk, omdat er kleine stukken zouden kunnen loskomen.*



# Vrij spelen en details ontdekken

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Speel mee! Bekijk samen de afbeeldingen. Bekijk de verschillende blaadjes aandachtig. Welke kleur en vorm hebben ze? Welke beestjes zitten erop? Op de voor- en achterkant is telkens een ander beestje afgebeeld.

U kunt ook samen met het kind overlopen welke beestjes jullie samen in het gras hebben gezien tijdens jullie laatste wandeling. Welke planten en bloemen groeien op een weide? En hoe voelt het om met blote voeten op het gras te lopen?

Op de dobbelsteen en de speelfiguren ziet u ook nog rups Roel en glimwormpje Gloria. Vertel uw kind over de lichtgevende eigenschappen van glimwormpje Gloria. Als men de speelfiguur enige tijd met de voorkant in het licht legt, dan licht Gloria's achterlijf op in het donker (glow in the dark effect), net als bij een echt glimwormpje.

U kunt verder van de gelegenheid gebruikmaken om met uw kind te praten over de specifieke kenmerken van de verschillende dieren:



*Glimwormpjes zijn eigenlijk geen wormpjes, maar kleine kevers. Ze hebben een lichtorgaan waarmee ze signalen uitzenden. Sommige glimwormsoorten knippen, terwijl andere voortdurend licht geven. Aan het type licht kunnen andere glimwormpjes hun eigen soort herkennen.*

*Rupsen zijn opwindend: deze onopvallende dieren worden immers prachtige, kleurrijke vlinders! Eerst eet de rups tot hij groot en dik is, dan verpopt hij zich in een cocon en wat later kruipt hij er als een wondermooie vlinder weer uit.*



NEDERLANDS



*Spinnen zijn zeer vlijtig. Om insecten te vangen, weven ze een zeer fijn web. Wanneer het vol dauwdruppels hangt, ziet dat er heel mooi uit.*

*Vliegen hebben interessante ogen: ze zijn samengesteld uit zeer veel kleine oogjes of facetten. Daardoor kunnen vliegen bewegingen veel sneller zien dan mensen en daarom is het zo moeilijk om ze met de hand te vangen.*



*Mieren zijn getalenteerde architecten. De talrijke mieren van een kolonie kunnen met bladeren en naalden reusachtige mierenhopen in het bos bouwen. In de kolonie is er één koningin. Zij is de moeder van alle andere mieren.*

*Lieveheersbeestjes zijn doorgaans rood met zwarte stippen. Maar er zijn ook gele en oranje varianten. Ook wel omdat lieveheersbeestjes schadelijke bladluizen opeten, geloven mensen al eeuwenlang dat deze kevertjes geluk brengen.*



*Slakken bewegen zeer langzaam over de blaadjes, want ze hebben maar één voet onder hun buik. Slakken kruipen over een slijmspoor dat ze via hun kop afscheiden. Omdat dat slijm dik en taai is, kunnen slakken omhoog kruipen op gladde wanden.*

*Vlinders zijn goede vliegers. Sommige vlindersoorten leggen lange trajecten af, ze fladderen bijvoorbeeld van Noord-Afrika naar Europa en steken daarbij zelfs de Alpen over.*



# Spel 1: Kom naar mij, kleine rups!

Een allereerste coöperatief telspel.

Eigenlijk is het bedtijd, maar rups Roel heeft in de schemering glimwormpje Gloria opgemerkt en wil heel graag met haar spelen. Daarom kruipt Roel van blaadje naar blaadje, om tot bij Gloria te raken. De kinderen helpen Roel om het glimwormpje te bereiken, voordat ze van het laatste blaadje van het bladerpad wegvliegt.

## Voordat er wordt begonnen

Leg de 12 blaadjes op een rij. De volgorde van de blaadjes en welke kant zichtbaar is, is niet belangrijk. Aan het begin van de rij wordt de bloem neergezet en daarop zit rups Roel. Op het achtste blaadje wordt glimwormpje Gloria geplaatst. Houd de dobbelsteen klaar.



## Nu begint het

Alle kinderen spelen samen. Er wordt klokgewijs om beurten gespeeld. Het kind dat al een glimwormpje heeft gezien, mag beginnen en met de dobbelsteen gooien.

**Vraag aan het kind:** *Wat heb je gegooid?*

- **1, 2 of 3 ogen**

Het kind verplaatst rups Roel evenveel blaadjes vooruit in de richting van glimwormpje Gloria. Alle kinderen tellen luidop mee.

- **Een glimwormpje**

Het kind verplaatst Gloria één blaadje naar voren. Gloria beweegt zich van Roel weg en naar het einde van de blaadjesrij toe.

- **Een kussen**

Roel is niet echt een sportieve rups en moet even uitrusten. Ook Gloria neemt een kleine pauze. Beide figuren blijven staan.

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



## Einde van het spel

Als Roel Gloria bereikt, kunnen beide vriendjes samen spelen en hebben de kinderen het spel samen gewonnen.

### Ofwel

Als Gloria op het laatste blaadje staat en nog een veld naar voren moet bewegen, vliegt ze weg. De beide vriendjes kunnen niet samen spelen en de kinderen hebben het spel helaas samen verloren.

Maar als de kinderen verder willen spelen, keert de rups terug naar de bloem. Ook het glimwormpje fladdert terug en landt op het achtste blad. Het spel begint opnieuw.



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.

## Spel 2: Wat kruipt daar?

Een eerste zoek- en telspel.

Wie zit onder al die blaadjes verstopt? Glimwormpje Gloria vliegt van blad naar blad, ontdekt de beestjes en verzamelt ze.

### Voordat er wordt begonnen

Zet de bloem in het midden van de tafel en zet glimwormpje Gloria erop. Verdeel de blaadjes willekeurig rond de bloem. De rups en de dobbelsteen zijn niet nodig en gaan terug in de doos.





## Nu begint het

De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt. Wie al eens een rups heeft gezien, begint en vliegt met glimwormpje Gloria van de bloem naar een willekeurig blaadje. Het kind draait het blad om.

### **Vraag aan het kind:** *Welk beestje zie je?*

Help het kind, als het niet weet hoe het beestje heet.

Nu kijkt het kind naar de andere blaadjes en probeert daar andere beestjes van dezelfde soort te vinden. De andere blaadjes worden daarbij niet omgedraaid.

### **Vraag aan het kind:** *Hoeveel andere mieren, spinnen, vliegen, vlinders, slakken of lieveheersbeestjes heb je gevonden?*

Alle kinderen tellen luidop mee. Het kind dat aan de beurt is, neemt de overeenkomstige blaadjes en legt ze voor zich neer. Dan vliegt het met Gloria terug naar de bloem, waar hij/zij het glimwormpje weer neerzet.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

## Einde van het spel

Als er geen blaadje meer in het midden van de tafel ligt, is het spel beëindigd. Elk kind vormt met zijn/haar blaadjes een rij. Het kind met de langste rij heeft gewonnen.

**TIP:** De blaadjes kunnen ook worden gestapeld. Dan wint het kind met de hoogste stapel blaadjes.



Kleine kinderen en tellen, dat gaat goed samen. Omdat het in het leven van volwassenen een belangrijke rol speelt, beginnen kinderen meestal vanzelf om getallen te verbinden of dingen te nummeren (bijv. treden). Met eenvoudige dobbelspellen en gemakkelijke telopdrachten traint u al spelend het inzicht van uw kind in getallen en hoeveelheden en legt u de basis voor een positieve houding tegenover wiskunde.



## Spel 3: Op de stapel!

Een wankel bladstapelspel

De nacht is gevallen. Rups Roel is moe en wil slapen, maar eerst moet hij een nest van blaadjes bouwen.

### **Voordat er wordt begonnen**

Zet de bloem in het midden van de tafel en leg er een willekeurig blaadje op. Dat is het beginblad. Alle andere blaadjes worden willekeurig rond de bloem verspreid. Zet rups Roel klaar. Het glimwormpje en de dobbelsteen zijn niet nodig en gaan terug in de doos.



## Nu begint het

Wie het beste kan snurken, mag beginnen en met rups Roel naar een geschikt blaadje kruipen. Het kind legt dat blaadje op het beginblad op de bloem.

### Let op!

Het blaadje moet **dezelfde vorm** hebben of **hetzelfde beestje** afbeelden als het beginblad. De blaadjes worden niet omgedraaid.

Als het blaadje past, legt het kind het voorzichtig op het beginblad.

Dan geeft het de rups door aan de volgende speler. Die zoekt nu met Roel een blaadje dat past bij het zonet neergelegde blaadje.

Als de blaadjes van de bloem vallen, worden ze er weer op gelegd. Het kind dat op dat moment aan de beurt is, legt zijn/haar blaadje weer op de tafel en slaat deze ronde over.

## Einde van het spel

Als een kind geen passend blaadje meer kan vinden, zet het rups Roel op de stapel bladeren op de bloem. De kinderen tellen hoeveel blaadjes ze hebben kunnen stapelen. Als er **vier** of **minder** blaadjes naast de bloem zijn blijven liggen, is Roels nest lekker zacht en hebben de kinderen samen gewonnen. Nu kan de rups rustig gaan slapen.

Als er **meer** dan vier blaadjes naast de bloem zijn blijven liggen, is Roels nest niet zo zacht en kan de rups niet slapen. De kinderen kunnen dan het beste nog een keer proberen om voor Roel een leuk nest te bouwen.



Coöperatieve spellen zijn goed voor de ontwikkeling van kinderen. Elk lid van de groep kan zijn eigen talenten inbrengen en zo zijn zelfzekerheid versterken. Als kinderen samen winnen en dat leuk vinden, bevordert dat hun sociale vaardigheden. Dat geldt overigens ook als ze samen verliezen. Het omgaan met een nederlaag is immers een belangrijke ervaring die gezamenlijk gemakkelijker wordt. En met een nieuw spel komt natuurlijk ook een nieuwe kans!

# Mis primeros juegos

## La Luciérnaga

Tres pequeños juegos muy divertidos para 1 - 3 niños a partir de los 2 años.

**Autor:** Tim Rogasch  
**Ilustraciones:** Christine Faust  
**Duración de una partida:** aprox. 5 minutos  
**Redacción:** Kristin Mückel

### Queridos padres:

Nos alegra que se hayan decidido por este juego de la serie «Mis primeros juegos». Han optado 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 el material de juego conjuntamente con su hijo y utilizarlo en las diferentes propuestas de juego. Al jugar se fomentan diversas facultades y habilidades de su hijo: el reconocimiento, nombramiento y clasificación de los animales, la motricidad fina, la coordinación ojo-mano y el lenguaje.

Además, su hijo se inicia en el juego siguiendo unas reglas determinadas. Al mismo tiempo aprende a reconocer los símbolos en el dado y a actuar en consecuencia. Aparte de esto, el juego entrena la capacidad de atención y concentración, ya que a veces no es fácil conseguir acabar una tarea hasta el final.

Pero lo que proporciona jugar es, sobre todo, ¡mucha diversión! El aprendizaje se produce como de pasada y casi por sí solo.

Deseamos que lo pasen muy bien jugando y explorando juntos.

**Sus inventores para niños**



ESPAÑOL

### Contenido del juego

1 luciérnaga Gloria, 1 oruga Mara, 1 dado, 1 flor, 12 hojas, 1 instrucciones del juego

*Desprendan de los tableros con cuidado las hojas pretroqueladas.  
Eliminen de inmediato los restos porque pueden originarse  
piezas pequeñas.*



# Juego libre y descubrir detalles

En el juego libre, su hijo se entretiene con el material de juego. ¡Jueguen ustedes también! Exploren juntos las ilustraciones. Observen detenidamente las hojas por separado. ¿Qué colores y qué formas tienen? ¿Qué insectos pueden verse en ellas? Tanto en el anverso como en el reverso hay dibujado un insecto.

Pueden pensar juntamente con su hijo qué insectos descubrieron en el último paseo por un prado. ¿Qué plantas y flores crecen en una pradera? ¿Y qué sensaciones se tiene cuando se camina descalzo sobre la hierba?

En el dado y en las figuritas del juego encontrarán ustedes, además, a la oruga Mara y a la luciérnaga Gloria. Expliquen a su hijo la función luminosa de la luciérnaga Gloria. Si se coloca la figurita durante un rato con el anverso dirigido a la luz, entonces se ilumina el culete de Gloria en la oscuridad (efecto fotoluminiscente), igual que en una luciérnaga de verdad.

También pueden aprovechar la ocasión para hablar con los niños sobre las peculiaridades de los diferentes animalitos.



*Las luciérnagas o gusanitos de luz no son gusanos en realidad sino pequeños escarabajos. Poseen un órgano luminoso con el que son capaces de emitir señales. Algunas especies de luciérnagas emiten una luz intermitente, otras envían una luz permanente. Las luciérnagas pueden reconocer a los miembros de su propia especie por el tipo de iluminación empleado.*

*Las orugas son emocionantes porque estos animales poco llamativos se convierten en mariposas de colores irisados. La oruga come primero hasta que se vuelve muy grande y gorda, luego se transforma en crisálida al envolverse en un capullo y algo más tarde sale de él convertida en una maravillosa mariposa.*



*Las arañas son muy trabajadoras. Para capturar insectos tejen redes afiligranadas. En otoño, estas redes son especialmente bellas cuando se quedan enganchadas en ellas las gotas del rocío.*

*Las moscas poseen unos ojos interesantes que están formados por muchos «ojos compuestos» pequeños, denominados facetas. Por esta razón, las moscas pueden detectar movimientos con más rapidez que los seres humanos, y así resulta muy difícil atrapar una mosca con la mano.*



*Las hormigas son auténticas arquitectas. Las numerosas hormigas de una misma comunidad pueden construir gigantescos hormigueros en el bosque valiéndose de hojas. En el hormiguero hay una reina que es la madre de todas las demás hormigas.*

*La mayoría de las mariquitas son rojas con puntos negros, pero también hay mariquitas amarillas y de color naranja. Debido a que las mariquitas comen pulgones perjudiciales, las personas creen desde hace muchos siglos que estos escarabajos traen suerte.*



*Los caracoles se mueven lentamente por las hojas porque sólo tienen un «pie» en su tripita. Los caracoles se arrastran sobre una «alfombra de mucosa» que segregan de la cabeza. Gracias a que esta mucosidad es viscosa, los caracoles pueden reptar incluso hacia arriba por paredes lisas.*

*Las mariposas son buenas voladoras. Algunas especies de mariposas pueden recorrer grandes trayectos, como por ejemplo desde el norte de África a Europa, y atraviesan incluso los Alpes.*



# Juego 1: ¡Ven hasta mí, gusanito de luz!

Un primerísimo juego cooperativo de contar.

En realidad es hora de dormir, pero la oruga Mara descubrió a la luciérnaga Gloria al atardecer y ahora no quiere hacer nada más que jugar con ella. Así que Mara va reptando de hoja en hoja para llegar donde está Gloria. Los niños ayudan a Mara a alcanzar a la luciérnaga antes de que ésta se eche a volar desde la última hoja del camino de hojas.

## Antes de empezar

Extiendan las 12 hojas formando una serie. No tiene ninguna importancia la sucesión ni tampoco si se ve el anverso o el reverso de la hoja. La flor se coloca en el comienzo de la serie, y encima de ella colocamos a la oruga Mara. Pongan a la luciérnaga Gloria en la octava hoja. Tengan el dado preparado.



## Vamos a jugar

Todos los niños forman un mismo equipo. Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado aquel niño que haya visto alguna vez una luciérnaga.

### Pregunten al niño: ¿Qué ha salido en el dado?

- **1, 2 o 3 puntos**

El niño desplaza a la oruga Mara el número correspondiente de hojas en dirección a la luciérnaga Gloria. Los niños cuentan juntos en voz alta.

- **La luciérnaga**

El niño desplaza a la luciérnaga Gloria una hoja hacia delante. Gloria se desplaza alejándose de la oruga Mara en dirección al final de la serie de hojas.

- **Almohada mimosa**

Mara no es la oruga más deportista que existe y tiene que descansar un momento; también la luciérnaga Gloria se toma un descanso. Las dos figuritas se quedan en su sitio sin moverse.

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

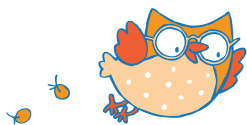


## Final del juego

Si la oruga Mara alcanza a la luciérnaga Gloria, las dos amigas podrán jugar juntas y los niños habrán ganado conjuntamente la partida.

### o bien

Si la luciérnaga Gloria se encuentra en la última hoja y le toca moverse una casilla hacia delante, entonces se echará a volar. Las dos amigas no podrán jugar juntas y los niños habrán perdido conjuntamente la partida.



Ahora bien, si los niños desean continuar jugando, la oruga volverá a colocarse encima de la flor. La luciérnaga regresará zumbando y se posará en la octava hoja. El juego comenzará entonces desde el principio.

## Juego 2: ¿Quién anda por ahí reptando?

Un primer juego de buscar y de contar.

¿Quién se ha escondido entre las numerosas hojas? La luciérnaga Gloria vuela de hoja en hoja, descubre a los demás insectos y los va reuniendo.

### Antes de empezar

Coloquen la flor en el centro de la mesa y pongan encima a la luciérnaga Gloria. Distribuyan todas las hojas en torno a la flor en el orden que deseen. No se necesitan ni la oruga ni el dado y se dejan en la caja.



## Vamos a jugar

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien haya visto alguna vez una oruga, y volará con la luciérnaga Gloria desde la flor hasta una hoja cualquiera. El niño da la vuelta a la hoja.

**Pregunten al niño:** *¿Qué insecto ves?*

Si el niño no lo sabe, ayúdenlo a nombrar al animalito.

Ahora, el niño mirará en las demás hojas y tratará de encontrar a más animales de esta especie. Atención: no está permitido dar la vuelta a las demás hojas.

**Pregunten al niño:** *¿Cuántas hormigas / arañas / moscas / mariposas / caracoles / mariquitas has encontrado?*

Todos los niños cuentan en voz alta. El niño que esté en posesión del turno cogerá las hojas correspondientes y se las colocará delante. Entonces volará con la luciérnaga Gloria de vuelta a la flor y la colocará encima.

A continuación es el turno del siguiente niño.

## Final del juego

Se habrá acabado la partida cuando no quede ninguna hoja más en el centro de la mesa. Cada niño forma una hilera con sus hojas. Ganará el niño con la hilera más larga.

**SUGERENCIA:** Como alternativa podrán apilarse también las hojas. Entonces será ganador el niño con la torre de hojas más alta.



Niños pequeños y contar son una combinación perfecta. Como las cuentas desempeñan un papel importante en la vida de los adultos, los niños comienzan (la mayoría de las veces por sí mismos) a ordenar los números o a contar objetos (los peldaños de la escalera, por ejemplo). Con sencillos juegos de dado y tareas fáciles de aritmética ustedes entrenarán, jugando, la comprensión de su hijo sobre los números y sobre las cantidades, y de esta manera sentarán las bases para un manejo positivo de las matemáticas.

## Juego 3: Apila que te apila

Un tambaleante juego de apilar con hojas

Se ha hecho de noche. Ahora la oruga Mara está cansada y quiere dormir. Pero antes, Mara tiene que construirse un nidito con las hojas para poder echarse a dormir.

### Antes de empezar

Coloquen la flor en el centro de la mesa y pongan encima una hoja cualquiera. Ésta será la hoja de inicio. Las demás hojas se colocarán en torno a la flor, repartidas sin un orden concreto. Tengan preparada a la oruga Mara. No se necesitan ni la luciérnaga ni el dado y se dejan en la caja.





## Vamos a jugar

Comenzará quien mejor sepa roncar y se dirigirá, reptando con la oruga Mara, hacia una hoja que encaje. El niño pondrá esta hoja encima de la hoja de inicio.

### Atención:

La hoja tiene que tener o bien la **misma forma** que la hoja de inicio o mostrar el **mismo insecto**. No está permitido dar la vuelta a las hojas.

Si la hoja encaja, el niño la colocará con cuidado encima de la hoja de inicio.

A continuación, el niño entregará la oruga al siguiente jugador. Éste buscará ahora con Mara una hoja que encaje con la hoja depositada anteriormente.

Si se caen las hojas de la flor, volverán a colocarse otra vez encima de ésta. El niño que esté en posesión del turno durante la caída volverá a colocar su hoja de nuevo encima de la mesa y se habrá acabado su turno en esa ronda.

## Final del juego

Cuando un niño no pueda encontrar ninguna hoja que encaje, pondrá a la oruga Mara encima de las hojas apiladas encima de la flor. Los niños mirarán cuántas hojas pudieron apilar. Si quedan **cuatro o menos** de cuatro hojas junto a la flor, el nidito de Mara será especialmente mullido y acogedor y los niños habrán ganado conjuntamente. Ahora, la oruga Mara podrá quedarse bien dormidita.

Si quedan **más** de cuatro hojas junto a la flor, el nidito de Mara no resultará muy mullido ni acogedor y la oruga no podrá quedarse dormida. Lo mejor es que los niños intenten construir de nuevo un nidito estupendo para que Mara pueda quedarse dormida a gusto.



Los juegos cooperativos son buenos para el desarrollo de los niños. Cada uno puede aportar sus propias capacidades dentro del grupo y reforzar así su seguridad en sí mismo. Cuando los niños ganan conjuntamente y se alegran de tal cosa, eso fomenta sus competencias sociales. Esto también es válido cuando pierden conjuntamente. El manejo de las adversidades es una experiencia importante que resulta más llevadera en grupo. ¡Y con cada partida nueva se da también una oportunidad nueva, por supuesto!



# *I miei primi giochi*

## **Gli animaletti delle foglie**

Tre divertenti giochi per 1-3 bambini a partire da 2 anni.

**Autore:** Tim Rogasch  
**Illustrazioni:** Christine Faust  
**Durata del gioco:** ca. 5 minuti  
**Redazione:** Kristin Mückel

### **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 di gioco con il vostro bambino e su come utilizzarlo per le diverse varianti. Il gioco stimola molte abilità e capacità del vostro bambino: riconoscere, nominare e classificare gli animali, motricità fine, coordinazione occhio-mano e linguaggio.

Inoltre il vostro bambino farà le prime esperienze di gioco con regole. Imparerà a riconoscere i simboli del dado e ad agire di conseguenza. Il gioco allena anche la capacità di concentrazione, perché talvolta non è così facile rimanere concentrati fino alla fine.

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 lucciola Lucia, 1 bruco Bruno, 1 dado, 1 fiore, 12 foglie, 1 istruzioni di gioco

*Staccate con delicatezza le foglie pre-tagliate dal pannello. Gettate immediatamente le parti restanti. Potrebbero formarsi piccole parti.*



ITALIANO

# 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 bimbi le illustrazioni. Guardate con attenzione le singole foglie. Quali colori e forme hanno? Quali animaletti vi si possono scoprire sopra? Sul retro e sul davanti sono raffigurati animaletti diversi.

Potete anche parlare insieme al vostro bambino di quali insetti o animaletti avete scoperto durante l'ultima passeggiata in un prato. Quali piante e fiori crescono in un prato? E come ci si sente a camminare a piedi nudi sull'erba?

Sul dado e sulle figure di gioco trovate anche il bruco Bruno e la lucciola Lucia. Spiegate al vostro bambino come funziona la luce emessa dalla lucciola Lucia. Se si espone alla luce il lato anteriore della figura di gioco per un po' di tempo, il posteriore di Lucia si illumina al buio (effetto fosforescente), proprio come una vera lucciola.

Potete anche cogliere l'occasione per parlare con i bambini delle caratteristiche dei singoli animaletti.



*Le lucciole sono piccoli insetti appartenenti alla famiglia dei coleotteri. Possiedono un organo luminoso con cui mandano segnali. Alcuni tipi di lucciole emettono una luce intermittente, altre invece una luce continua. Il tipo di luce permette alle lucciole di riconoscere esemplari della propria specie.*

*I bruchi sono avvincenti, perché questi animaletti poco appariscenti si trasformano in vivaci farfalle variopinte. Prima il bruco mangia fino a diventare bello grosso, poi si chiude nel proprio bozzolo e infine esce qualche tempo dopo come meravigliosa farfalla.*



*I ragni sono molto operosi. Per catturare gli insetti tessono ragnatele finissime. In autunno le ragnatele sono particolarmente belle perché si riempiono di goccioline di rugiada.*

*Le mosche hanno occhi interessanti, composti da moltissimi, piccoli occhi singoli, detti "ommatidi". Grazie ad essi le mosche possono percepire i movimenti molto più rapidamente di noi umani. Ecco perché è così difficile acchiappare una mosca con una mano.*



*Le formiche hanno grandi capacità architettoniche. Le numerose formiche che popolano una colonia sono in grado di costruire enormi formicai nei boschi usando foglie e aghi. La regina vive all'interno del formicaio. È la madre di tutte le altre formiche.*

*Le coccinelle in genere sono rosse con puntini neri. Esistono tuttavia anche coccinelle gialle e arancioni. Da molti secoli l'uomo ritiene che questi insetti portino fortuna, probabilmente perché le coccinelle si cibano dei parassiti delle piante.*



*Le lumache si muovono lentamente sulle foglie perché hanno un solo "piede" posizionato sul ventre. Le lumache strisciano su un "tappeto di bava" che secernono dalla testa. Dato che la bava è vischiosa, le lumache possono risalire anche superfici verticali.*

*Le farfalle sono bravissime a volare. Alcuni tipi di farfalla possono percorrere lunghe tratte, ad esempio dall'Africa del nord all'Europa, e attraversare persino le Alpi.*



# Gioco 1: Bruchino vieni da me!

Un primissimo gioco cooperativo per cominciare a contare.

È ora di andare a dormire. Ma nel buio il bruco Bruno ha visto la lucciola Lucia brillare e ora vorrebbe tanto giocare con lei. Bruno striscia di foglia in foglia per arrivare da Lucia. I bambini aiutano Bruno a raggiungere la lucciola, prima che voli via dall'ultima foglia del percorso.

## Prima di iniziare

Fate una fila con le 12 foglie. Non importano la sequenza e il lato, fronte o retro. All'inizio della fila si posiziona il fiore e su di esso il bruco Bruno. Posizionate la lucciola Lucia sull'ottava foglia. Preparate il dado.



## Si comincia

Tutti i bambini giocano insieme. Si gioca a turno in senso orario. Comincia lanciando il dado il bambino che ha già visto una lucciola.

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

- **1, 2 o 3 punti**

Il bambino sposta il bruco Bruno in direzione della lucciola Lucia per il numero corrispondente di foglie. I bambini contano tutti insieme ad alta voce.

- **Lucciola**

Il bambino sposta la lucciola Lucia sulla foglia successiva. Lucia si allontana dal bruco Bruno verso la fine della fila di foglie.

- **Cuscino**

Bruno non è un bruco sportivo e deve riposarsi un momento. Anche Lucia fa una pausa. Entrambe le figure rimangono ferme.

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

## Conclusione del gioco

Quando Bruno raggiunge Lucia: finalmente i due amici possono giocare insieme e tutti i bambini vincono la partita.

### oppure

Quando Lucia è sull'ultima foglia e deve spostarsi in avanti, vola via. I due amici non possono giocare insieme e tutti i bambini purtroppo non hanno vinto la partita.

Ma se i bambini vogliono giocare ancora, il bruco torna sul fiore. La lucciola svolazza indietro e si poggia sull'ottava foglia. Ora il gioco ricomincia da capo.



Giocare 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.

## Gioco 2: Chi si muove là?

Un primo gioco per contare e cercare.

Chi si è nascosto sotto le tante foglie? La lucciola Lucia vola di foglia in foglia per scoprire e raccogliere i piccoli animali.

### Prima di iniziare

Mettete il fiore al centro del tavolo e appoggiateci sopra la lucciola Lucia. Sparpagliate tutte le foglie a piacere intorno al fiore. Il bruco e il dado non servono e si possono riporre nella scatola.



## Si comincia

I bambini giocano a turno in senso orario. Comincia chi ha già visto un bruco. Il bambino di turno fa volare la lucciola Lucia dal fiore a una foglia qualsiasi, e gira poi la foglia.

**Chiedete al bambino:** *Che animaletto vedi?*

Aiutate il bambino se non sa come si chiama l'animale.

Ora il bambino esamina le altre foglie e prova a trovare altri animali dello stesso tipo. Le altre foglie però non devono essere girate.

**Chiedete al bambino:** *Quante formiche / ragni / mosche / farfalle / lumache / coccinelle hai trovato?*

Tutti i bambini contano insieme ad alta voce. Il bambino di turno prende le foglie corrispondenti e le dispone davanti a sé. Poi vola insieme a Lucia di nuovo verso il fiore, su cui pogerà la lucciola.

Il turno passa al prossimo compagno di gioco.

## Conclusione del gioco

Il gioco termina quando non vi sono più foglie al centro del tavolo. Ogni bambino forma una fila avvicinando le proprie foglie. Vince il bambino con la fila più lunga.

**UN CONSIGLIO:** in alternativa le foglie si possono impilare una sull'altra. In questo caso vince il bambino con la torre di foglie più alta.



Bambini e numeri... vanno molto d'accordo. Visto il ruolo importante che i numeri hanno nella vita degli adulti, i bambini spesso iniziano da soli a metterli in sequenza o a contare oggetti (ad esempio i gradini delle scale). Con dei semplici giochi con dadi e facili conteggi, allenate giocando la comprensione dei numeri e delle quantità da parte dei bambini, ponendo le basi per un approccio positivo alla matematica.

## Gioco 3: Pila di foglie

Un traballante gioco con foglie da impilare

È scesa la notte. Il bruco Bruno è stanco e vuole dormire. Ma prima Bruno deve costruirsi un nido di foglie.

### Prima di iniziare

Mettete il fiore al centro del tavolo e appoggiatevi sopra una foglia qualsiasi. Questa sarà la foglia di partenza. Sparpagliate a piacere tutte le altre foglie intorno al fiore. Preparate anche il bruco Bruno. La lucciola e il dado non servono e si possono riporre nella scatola.



## Si comincia

Inizia chi sa russare meglio. Il bambino di turno fa strisciare il bruco Bruno verso una foglia adatta, e poi appoggia la foglia sulla foglia di partenza posta sopra il fiore.

### Attenzione:

La foglia deve avere la **stessa forma** oppure lo **stesso animaletto** della foglia di partenza. Le foglie non si possono girare.

Se la foglia è giusta, il bambino l'appoggia delicatamente sulla foglia di partenza. Poi passa il bruco al giocatore successivo, che ora cerca con Bruno una foglia adatta alla foglia appena appoggiata.

Se le foglie cadono dal fiore, si rimettono di nuovo su di esso, ma il bambino di turno rimette la sua foglia sul tavolo e termina il turno.

## Conclusione del gioco

Quando un bambino non può più trovare una foglia adatta, appoggia il bruco Bruno sulle foglie impilate sul fiore. I bambini guardano quante foglie sono riusciti a impilare. Se vicino al fiore rimangono **quattro** foglie o **meno**, il nido di Bruno è particolarmente comodo e i bambini hanno vinto tutti insieme. Ora il bruco Bruno può addormentarsi comodamente.

Se rimangono **più** di quattro foglie vicino al fiore, il nido di Bruno non è tanto comodo e il bruco non riesce ad addormentarsi. Meglio se i bambini provano subito a costruire un altro bel nido per Bruno.



ITALIANO

I giochi cooperativi promuovono lo sviluppo dei bambini. Ognuno può mettere a disposizione del gruppo le proprie capacità, rafforzando la propria autostima. Quando si vince e si gioisce insieme, si promuovono le competenze sociali dei bambini. Questo vale anche nel caso in cui capiti di perdere insieme. La gestione delle sconfitte è un'esperienza importante, che vissuta insieme risulta più facile. E con una nuova partita naturalmente ci saranno nuove possibilità!

## **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

## **Dear Children and Parents,**

At [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

## **Chers enfants, chers parents,**

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur [www.haba.fr](http://www.haba.fr) dans la partie Pièces détachées.

## **Geachte ouders, lieve kinderen**

via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

## **Queridos niños, queridos padres:**

en [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

## **Cari bambini e cari genitori,**

sul sito [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

## **Queridas crianças, queridos pais,**

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) para ver se há peças de reposição.

## **Kære børn, kære forældre,**

på hjemmesiden [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

## **Kära barn, kära föräldrar,**

se hemsidan [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile), när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

## **Kedves Gyerekek, kedves Szülők!**

A [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.





# HABA



© HABA-Spiele Bad Rodach 2017



HABA Sales GmbH & Co. KG  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany  
[www.haba-play.com](http://www.haba-play.com)  
[kundenservice@haba.de](mailto:kundenservice@haba.de)

Art. Nr.: 1303639001  
TL A 115544 1/24