

HABA

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

Meine ersten Spiele



My Very First Games
Tidy up!

Mes premiers jeux
Noisette range !

Mijn eerste spellen
Wij ruimen op

Mis primeros juegos
¡Recoger y ordenar!

I miei primi giochi
Facciamo ordine!

Wir räumen auf



Sabine Kraushaar



Meine ersten Spiele

Wir räumen auf



Ein kooperatives Zuordnungsspiel für 1 – 3 kleine Aufräumer ab 2 Jahren.
Mit Wettbewerbsvariante und Memovariante

Autorin: Christiane Hüpper
Illustration: Sabine Kraushaar
Spieldauer: 5 - 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 Kater Tapsis Spiel und seine verschiedenen Varianten einsetzen können. Beim Spielen werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination, Sprache, Erkennen und Zuordnen von Objekten und erstes Aufräumen.

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. Gleichzeitig können Sie Ihrem Kind spielerisch nahebringen, dass Aufräumen wichtig ist. Außerdem können Sie seine Lust aufzuräumen aktiv wecken, denn nach dem Spiel ist es gleich wieder zusammengeräumt und kann zu den anderen Spielen gelegt werden.

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

Viel Vergnügen beim gemeinsamen Spielen und anschließenden Aufräumen wünschen

Ihre Erfinder für Kinder



Bitte entfernen Sie vor dem ersten Spiel die Banderole und drücken Sie die Spielzeugplättchen, die Spielzeugkisten und das graue Einlegegitter vorsichtig aus den Tableaus. Banderole und Papprahmen werden für das Spiel nicht benötigt und können entsorgt werden.





Spielinhalt:

1 Spielregal (= Spielplan im Schachtelboden), 1 Kater Tapsi, 18 Spielzeugplättchen (6x Bausteine, 6x Kuschteltiere, 6x Fahrzeuge), 3 Spielzeugkisten, 1 Spielanleitung

Aufbau des Spielregals:

Bauen Sie Tapsis Spielregal wie abgebildet zusammen:

- Den Regal-Einleger zusammenstecken und in den Schachtelboden legen, großes offenes Fach nach oben
- Die schmale Seite des Spielplans links neben den Regal-Einleger stecken
- So können Sie den Spielplan vorsichtig wie eine Tür aufklappen, wenn das Regal aufrecht steht.
- Wenn Ihr Kind mit dem Spielen fertig ist, öffnen Sie einfach das Spielregal und legen die Figur und die Spielzeugplättchen hinein. Dann können Sie das Spielregal wieder schließen, die Anleitung auf das geschlossene Regal legen und das Spiel mit dem Deckel verschließen.



Freies Spielen und Details entdecken

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Spielen Sie mit! Erkunden Sie gemeinsam die Abbildungen auf dem Spielregal und den Spielzeugplättchen. Vielleicht erkennt Ihr Kind Spielzeug, das es selbst besitzt und mit dem es gerne spielt. Ermuntern Sie Ihr Kind zu sprechen. Fragen Sie es z.B. was es damit macht und welches Spielzeug es dazu noch benutzen kann. Oder schauen Sie sich im eigenen Kinderzimmer um. Welches Spielzeug findet Ihr Kind im eigenen Zimmer, das zu den Spielzeugplättchen passt? Wenn Ihr Kind die Spielzeuge noch nicht alle kennt, benennen Sie sie und erklären Sie, wofür man es verwenden kann.

Ihr Kind lernt am leichtesten durchs Zuschauen und Nachmachen. Vergleichen Sie das Spielzeug auf den Plättchen mit den Abbildungen des Spielregals und schauen Sie zusammen nach Gemeinsamkeiten der Spielsachen. Erklären Sie Ihrem Kind die Unterschiede zwischen den Spielsachen im Spiel (Bausteine, Fahrzeuge und Plüschtiere), und zeigen Sie die zugehörigen Regalfächer, in die sie später auch eingeräumt werden sollen. Erläutern Sie, warum man Objekte einer Art am besten zusammen aufhebt (z.B. um sie so schneller wiederzufinden). Fragen Sie Ihr Kind, *„Was gehört wohin? Und warum gehört es dahin? Woran erkennst du, dass es zu den anderen Dingen gehört?“* Machen Sie das Aufräumen falls nötig vor und sortieren Sie ein Plättchen gemeinsam ein. Stecken Sie die Plättchen dazu in den passenden Schlitz des Spielregals. Kommentieren Sie, was sie gerade machen. *„Das ist eine Lokomotive. Sie parkt bei den anderen Fahrzeugen in dem mittleren Regalfach.“*

Feste Orte erleichtert den Kindern das wiederkehrende Aufräumen ihres Spielzeugs. Bedenken Sie aber, gerade die kleinen Kinder brauchen in den ersten Jahren immer noch den Hinweis aufzuräumen. So entwickeln sich Gespräche rund um das Thema Aufräumen und Ihr Kind lernt spielerisch aufzuräumen – mit etwas Geduld auch im eigenen Kinderzimmer.



Tapsi, was gehört wohin?

Ein kooperatives Zuordnungsspiel

Tapsi hat den ganzen Tag wie wild gespielt und dabei sein ganzes Spielzeug in seinem Zimmer verteilt. Langsam wird es Abend und nun heißt es: Aufräumen. Denn seine Mama war schon da und sagte: „So, lieber Tapsi, es ist Zeit fürs Abendessen. Aber erst solltest du aufräumen, damit du morgen auch wieder schön spielen kannst!“ Doch wo gehört denn das alles hin? Tapsi ist ratlos ... Gemeinsam helft ihr Tapsi, das Spielzeug ordentlich und richtig ins Spielregal einzuräumen.

Bevor es losgeht

Stellen Sie Tapsis Spielregal in die Tischmitte. Das Regal ist dabei verschlossen. Mischen Sie die Spielzeugplättchen und legen Sie sie offen vor das Spielregal. Stellen Sie Tapsi neben das Spielregal.



Bei jüngeren Kindern können Sie auch weniger Spielzeugplättchen auslegen, um Ihrem Kind den Einstieg zu erleichtern. Wenn Ihr Kind bereits etwas geübt ist, können Sie die Plättchen auch verdeckt auslegen, so kann sich Ihr Kind das Spielzeug, das es aufräumen möchte, nicht aussuchen.



Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt mit einem Kuscheltier gekuschelt hat, darf beginnen.

Fragen Sie Ihr Kind: *Welches Spielzeug möchte Tapsi aufräumen?*

Setze Tapsi zu einem Plättchen mit deinem Wunschspielzeug.



Ermuntern Sie Ihr Kind zum Rollenspiel, als würde es in seinem Zimmer aufräumen: „Hier habe ich den Teddybär. Er gehört zu den Plüschtieren. Ich lege ihn ins untere Regalfach zu dem Elefanten.“ Loben Sie Ihr Kind für jedes richtig einsortierte Spielzeugplättchen.

Fragen Sie Ihr Kind: *Was ist auf dem Plättchen abgebildet? In welches Regalfach gehört es?* Benenne das Spielzeug, nimm dann das Plättchen in die Hand und stecke es in den Schlitz im passenden Regalfach.

Wenn sich Ihr Kind nicht ganz sicher ist, dürfen ihm die anderen Kinder dabei auch helfen.





Beim realen Aufräumen können Sie Ihrem Kind auch helfen, indem Sie Spielzeuge in farbigen Boxen sammeln, also z.B. die Bausteine in einer blauen Box, die kleinen Autos in einer roten Box usw. Oder heften Sie Fotos seines passenden Lieblingsspielzeugs vorne an die Box. So lernt Ihr Kind spielerisch, dass bestimmte Ordnungssysteme das Aufräumen erleichtern können.

Dann ist das nächste Kind an der Reihe und setzt Tapsi zu einem anderen Spielzeugplättchen.

Ende des Spiels

Sind alle Spielzeugplättchen aufgeräumt, endet das Spiel. Jetzt kontrollieren Sie gemeinsam mit Ihrem Kind, ob die Spielzeuge auch in den richtigen Regalfächern liegen. Klappen Sie dazu vorsichtig den Spielplan auf.



Fragen Sie Ihr Kind: **Wurde alles richtig aufgeräumt?**

Nimm die Plättchen aus dem ersten Regalfach heraus und vergleiche sie mit den dort abgebildeten Spielzeugen.

Sind sie dort abgebildet, kannst du sie gleich wieder hineinlegen.

So kontrollieren Sie auch die anderen beiden Regalfächer zusammen mit Ihrem Kind. Sollte einmal ein falsches Spielzeug in dem Fach liegen, lassen sie es vor dem Regal liegen.

Loben Sie Ihr Kind, wenn alles richtig aufgeräumt wurde:

Super, ein dickes Lob an alle Aufräumer! Dann können wir morgen wieder losspielen

Trösten Sie Ihr Kind, wenn nicht alles richtig aufgeräumt wurde:

Macht nichts. Lass uns gemeinsam schauen, in welches Fach das Spielzeug denn gehört.

So ist bis zum Schluss sicher alles ordentlich aufgeräumt.

Wettbewerbsvariante für Aufräum-Profis

Mehrere Kinder können das Spiel auch gegeneinander spielen.

Alle Spielzeugplättchen werden gemischt und verdeckt vor das Regal gelegt. Jedes Kind sucht sich eines der drei Regalfächer aus. Diese Spielzeugart soll es jetzt unter den verdeckten Spielzeugplättchen finden. Das älteste Kind deckt ein beliebiges Spielzeugplättchen auf.

Fragen Sie Ihr Kind: **Ist es ein Spielzeug der Spielzeugart, die du aufräumen möchtest?**

Gemeinsam schauen Sie, ob das Kind das richtige Spielzeug aufgedeckt hat.

- **Ja, super!** Dann darf das Kind das Plättchen mit der Abbildung nach oben vor sich ablegen.
- **Nein, schade.** Dann verdeckt das Kind das Plättchen wieder, nachdem die anderen Kinder es auch gesehen haben. Alle versuchen, es sich gut zu merken.

Dann ist das nächste Kind an der Reihe und deckt ein Plättchen auf. Sobald ein Kind 4 Plättchen vor sich gesammelt hat, gewinnt es das Spiel. Nun werden alle eingesammelten und auch nicht eingesammelten Spielzeugplättchen in die passenden Regalfächer gesteckt.



Memo-Varianten für Spielzeug-Merker

Alle Spielzeugplättchen werden gemischt und verdeckt vor das Regal gelegt. Jedes Kind sucht sich eines der drei Regalfächer aus. Hier sammelt es jetzt **seine** Spielzeugpärchen.

Sagen Sie Ihrem Kind: *Decke jetzt zwei Spielzeugplättchen auf!
Ist es ein Spielzeugpärchen derselben Spielzeugart?*

- **Ja, super!** Dann darf das Kind die beiden Plättchen in sein Regalfach stecken.
- **Nein, schade.** Dann verdeckt das Kind das Plättchen wieder, nachdem die anderen Kinder es auch gesehen haben. Alle versuchen, sie sich gut zumerken.

Ende des Spiels

Wer bei Spielende die meisten Plättchen in seinem Fach gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Lotto-Variante für Aufräum-Helfer

Alle Spielzeugplättchen werden gemischt und verdeckt vor das Regal gelegt. Jedes Kind sucht sich eine der drei Spielzeugkisten aus und legt sie vor sich. Diese 3 Spielzeuge möchte es jetzt unter den verdeckten Spielzeugplättchen finden.



Das jüngste Kind deckt ein beliebiges Spielzeugplättchen auf.

Fragen Sie Ihr Kind: *Ist das Spielzeug auf deiner Spielzeugkiste abgebildet?*

Gemeinsam schauen Sie, ob das Kind ein passendes Spielzeug aufgedeckt hat.

- **Ja, super!** Dann darf das Kind das Plättchen auf das passende Motiv seiner Spielzeugkiste legen.
- **Nein, schade.** Hat ein anderes Kind das Spielzeug auf seiner Karte abgebildet, darf es das Plättchen auf seiner Spielzeugkiste legen. Passt es bei keiner Spielzeugkiste, so steckt ihr es ins Spielregal.

Dann ist das nächste Kind an der Reihe und deckt ein Plättchen auf.

Ende des Spiels

Sobald ein Kind seine 3 Spielzeuge gefunden und auf seiner Spielzeugkiste abgelegt hat, gewinnt es das Spiel.



My Very First Games

Tidy up!

ENGLISH

A cooperative tidy up game for 1 to 3 little tidy-uppers ages 2 years and older. Including competitive and matching game variations

Author: Christiane Hüpper

Illustrations: Sabine Kraushaar

Game duration: 5 to 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 several ideas for discovering the game materials with your child, and applying them to Tomcat Tiptop's game and its variations. While playing, your child will naturally learn several abilities, including fine motor skills, hand eye coordination, speech, object recognition and placement. As well as beginner's tidying up skills.

The playful rule description is intended to guide your child into the world of play, helping him/her to better understand and implement the game instructions. At the same time, you can playfully impress upon your child the importance of tidiness. And once the game is over, your child can put tidying up into practice by clearing the game and putting it away.

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

We wish you wonderful moments of tidy-up and playtime pleasure,

Your Children's Inventors



Prior to playing for the first time, please remove the wrapper and carefully press the toy tiles and grey grid from the tableaux. Wrapping and cardboard frame will not be needed and can be discarded.

Contents:

1 game shelf (= assembled in game box), 1 Tomcat Tiptop, 18 toy tiles (6x building blocks, 6x stuffed animals, 6x vehicles), 3 toy chests, 1 set of instructions

Assembling the toy shelf:

Assemble Tiptop's toy shelf as shown in the illustration:

- Put the shelf grid together and lay it in the game box bottom with the large open shelf toward the top
- Insert the narrow side of the game board on the left of the shelf grid
- You should now be able to carefully open the game board like a door, when the shelf stands upright.
- When your child has finished playing, simply open the toy shelf, place Tomcat Tiptop and the toy tiles inside. Now close the toy shelf, lay the game instructions on top and replace the lid.



Discovering details with creative play

In creative play, your child discovers the game materials. Play along! Explore together the images on the toy shelf and toy tiles. Perhaps your child recognizes toys that he also has and enjoys playing with them. Encourage your child to speak. Ask him, for example, what he does with the toys and which other toys does he play with. Or look around in his children's room. Which toys can your child find that are similar to the toys shown on the toy tiles?

If your child does not know all of the toys on the toy tiles, name them for him/her and explain how they might play with them. Your child learns best by observation and imitation. Compare the toy on the tile with the picture of the same toy on the shelf, discovering the similarities together. Show your child the various kinds of toys in the game (building blocks, vehicles and stuffed animals) and the corresponding shelves where that will come during the game. Give logical reasons for why related objects are kept together in one place (for example, they are easier to find). Ask your child, *"What goes where? Why does it go there? How do you know these things belong together?"* If necessary, demonstrate how the game works by inserting a toy tile into the correct slot on the shelf. Narrate your actions, *"This is a locomotive. It is parked with the other vehicles on the middle shelf."*

Consistently tidying-up places can help children to remember to clear away their toys. Remember though, that especially small children need encouragement in early years. With practice, patience and laughs your child will playfully learn to tidy up – eventually in his/her own room!



Tiptop, what goes where?

A cooperative, tidy-up game.

All day long, Tiptop has been playing in his room. All of his toys are scattered around his room. Now, it is evening and time to tidy up his room. Mommy looked in a moment ago and said, "Dear Tiptop, it's time for supper! Please tidy up our room first, so you can find your toys when you play again tomorrow!" But what goes where? Tiptop is baffled. Give Tiptop a hand! Together you can help him put his toys neatly in the right place on the toy shelf.

Before you begin

Place Tiptop's toy shelf in the center of the playing area, keeping the shelf closed. Shuffle the toy tiles and lay them face up in front of the toy shelf. Put Tiptop next to the toy shelf.

To help younger children become familiar with the game, you may lay fewer toy tiles the first few rounds. This way, you can vary which toy tiles are used, and the children can gradually become accustomed to them. The unused toy tiles are laid aside. Once your child has had some practice playing the game, you may lay the toy tiles face down so your child cannot choose which toy to put on the shelf.



Let's play!

The children play the game clockwise. The child who last cuddled his stuffed animal begins.

Ask your child: *Which toy does Tiptop want to put away?*

Put Tiptop next to the selected toy.



Encourage your child to slip into the role of tidying up her room, "I have the teddy bear. He belongs with the other the stuffed animals. I will put him on the bottom shelf with the elephant." Praise your child each time he puts the toy tile in the right place.

Ask your child: *What do you see on the tile? On which shelf does it belong?*

Name the toy, pick it up and insert it into the slot on the corresponding shelf.

If your child is uncertain, the other children may help him.



When tidying up in real life, you may help your child by organizing the toys in different colored boxes. For example, the building blocks in a blue box, the toy cars in a red box, and so on. You could also put a picture of each of your child's favorite toys on the corresponding box. So your child playfully learns how an organized system is an immense help in tidying up his room.

Now, it is the next child's turn to place Tiptop next to another toy tile.

End of the game

The game is over when all toys have been tidied up onto the shelves. Now, you and your child can check to make sure that all toys are in the right place. Carefully open the toy shelf door.



Ask your child: *Is everything in the right place?*

Take the tiles from the bottom shelf and compare them with the pictures on the shelf. All matching toy tiles are laid back on the shelf.

Together, you and your child check the other two shelves. If there has been a mix-up, the toy tile on the wrong shelf is laid in front of the shelf.

Praise your child when everything has been tidied up onto the right shelves:

Wow! You have done an excellent job tidying up! Now, we will find everything tomorrow when we play again.

Comfort your child when there has been a mix-up or two:

Don't worry! Let's look together and find the right shelf for this toy. Together, we'll get everything in its place in the end.

Competitive variation for top tidy-uppers

The competitive variation can be played by two and more children.

All toy tiles are shuffled and laid out face down in front of the toy shelf. Each child chooses one of the three shelves as his tidy-up territory. The goal is to find the toys for this shelf among the face down toy tiles. The oldest child begins by turning over one of the tiles.

Ask your child: *Does this tile show a toy that goes on your tidy-up shelf?*

Together you look to see if he has turned over one of the desired toy tiles.

- **Yes, great!** The child places the toy tile face up in front of him.
- **No, too bad!** The child turns the toy tile back over once all other players have had a chance to see it. Everyone tries to remember where this tile is.

Now, it is the next child's turn to turn over a toy tile. As soon as a child has won 4 toy tiles in this manner, he has won and the game is over. Together, the children insert all toy tiles into the corresponding slots on the shelves, both the collected tiles and those not collected.



Matching variation for toy-tellers

All toy tiles are shuffled and laid out face down in front of the toy shelf. Each child chooses one of the three shelves as their tidy-up territory. In this variation, the child collects toy pairs for his/her shelf.

ENGLISH

Tell your child: *Turn over two toy tiles!*
Are they both the same kind of toy?

- **Yes! Wonderful!** The child inserts both toy tiles into his shelf.
- **No, what a pity!** The child turns the toy tiles back over once all other players have had a chance to see it. Everyone tries to remember where these tiles are.

End of the game

When the children have played as long as they like, the player who has collected the most toy tiles on his/her shelf wins. There may also be more than one winner.

Lottery variation for tidy-up helpers

All toy tiles are shuffled and laid out face down in front of the toy shelf. Each child selects one of the three toy chests. The children now seek the toy tiles corresponding to their toy chests.



The youngest child begins by turning over a toy tile.

Ask your child: *Is there a picture of that toy tile on your toy chest?*

Look together to see if the toy belongs in the player's toy chest.

- **Yes! wonderful!** The child may place the toy tile in his to chest.
- **No, too bad!** If the toy tile belongs to another child's toy chest, he may place it in his toy chest. If the toy tile does not correspond to any of the toy chests, the player inserts into the toy shelf.

Now, it is the next child's turn to turn over a toy tile.

End of the game

As soon as a child has found 3 toy tiles corresponding to her toy chest, she has won and the game is over.

Mes premiers jeux

Noisette range !

Un jeu de classement coopératif pour 1 à 3 petits as du rangement à partir de 2 ans.
Avec variante compétition et variante jeu de mémoire.

Auteure : Christiane Hüpper
Illustration : Sabine Kraushaar
Durée de la partie : 5 – 10 minutes

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.

Dans ce livret, nous vous donnons de nombreux conseils et suggestions pour faire découvrir les accessoires de jeux à votre enfant et pour savoir comment jouer avec le chat Noisette et avec les différentes variantes. Ce jeu stimule différentes capacités et aptitudes chez votre enfant : motricité fine, coordination main-oeil, langage, identification et classement d'objets et premières notions de rangement.

Les descriptions ludiques des règles doivent vous permettre d'appréhender les jeux de rôle avec votre enfant, mais aussi de l'aider à mieux comprendre les consignes du jeu et à les mettre en pratique. En même temps, vous pouvez sensibiliser votre enfant à l'importance du rangement tout en jouant. De plus, vous pouvez éveiller en lui l'envie de ranger, car après avoir joué, les accessoires sont tout de suite rangés et peuvent servir pour jouer à un autre jeu.

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

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à jouer ensemble puis à ranger.

Les créateurs pour enfants joueurs



Avant de jouer pour la première fois, veuillez retirer les bandes et appuyer sur les plaquettes jouets et les cases de séparation grises pour les détacher de la plaque. Les bandes et le cadre en carton ne seront pas utilisés pour le jeu, vous pouvez les jeter.



Contenu du jeu :

1 étagère de jeu (= plateau de jeu dans la boîte), 1 chat Noisette, 18 plaquettes jouets (6 x éléments de construction, 6 x peluches, 6 x véhicules), 3 coffres à jouets, 1 règle du jeu.

Mise en place de l'étagère de jeu :

Assemblez l'étagère de jeu de Noisette comme indiqué :

- Assemblez les cases de l'étagère et posez-les dans le fond de la boîte, le grand compartiment ouvert dirigé vers le haut
- Emboîtez le côté étroit du plateau de jeu à gauche à côté des cases de l'étagère
- Vous pouvez ainsi ouvrir le plateau de jeu comme une porte lorsque l'étagère est placée verticalement.
- Lorsque votre enfant a fini de jouer, il suffit d'ouvrir l'étagère de jeu et de poser la figurine et les plaquettes jouets à l'intérieur. Vous pouvez ensuite refermer l'étagère de jeu, poser la règle du jeu sur l'étagère fermée et fermer avec le couvercle de la boîte.



FRANÇAIS

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 sur l'étagère de jeu et les plaquettes jouets. Votre enfant reconnaît peut-être un jouet qu'il possède et avec lequel il aime jouer ? Encouragez votre enfant à parler. Demandez-lui par exemple ce qu'il fait avec et avec quel jouet il pourrait l'associer. Ou regardez dans la chambre de votre enfant. Quel jouet votre enfant trouve-t-il dans sa chambre qui correspond aux plaquettes jouets ?

Si votre enfant ne connaît pas encore tous les jouets, nommez-les et expliquez à quel jeu ils peuvent servir. Pour votre enfant, le meilleur moyen d'apprendre consiste à observer et à imiter. Comparez le jouet sur les plaquettes avec les illustrations de l'étagère de jeu et observez ensemble les points communs des jouets. Expliquez à votre enfant les différences entre les jouets du jeu (éléments de construction, véhicules et peluches), et montrez-lui les compartiments de l'étagère correspondants dans lesquels ils devront être rangés. Expliquez-lui pourquoi on préfère garder ensemble des objets d'une même sorte (par ex. pour les retrouver plus vite). Demandez à votre enfant : « *Où ranger cet objet ? Et pourquoi le placer là ? A quoi reconnais-tu qu'il est similaire aux autres objets ?* » Montrez comment ranger si nécessaire et classez une plaquette ensemble. Pour ce faire, emboîtez une plaquette dans la fente de l'étagère de jeu correspondante et commentez ce que vous faites. « *C'est une locomotive. Elle se gare à côté des autres véhicules dans le compartiment du milieu.* »

Il est plus facile pour les enfants de toujours ranger leurs jouets aux mêmes endroits. Mais sachez que lors des premières années, les jeunes enfants ont toujours besoin qu'on leur dise de ranger. Avec ce jeu, le vocabulaire de votre enfant sur le thème du rangement se développe et il apprend à ranger en s'amusant ... avec un peu de patience, il rangera aussi bientôt sa chambre.

Noisette, où ranger cet objet ?

Un jeu de classement coopératif

Noisette a joué toute la journée comme un petit fou et a dispersé tous ses jouets dans sa chambre. La fin de la journée arrive, ce qui signifie qu'il faut ranger. Sa maman est déjà venue et lui a dit : « Mon cher Noisette, il est l'heure de dîner. Mais, d'abord il faut ranger, pour que tu puisses de nouveau jouer demain ! ». Mais où faut-il ranger tous ces objets ? Noisette hésite... Ensemble, aidez Noisette à ranger ses jouets correctement sur l'étagère de jeu.

Avant de commencer la partie

Posez l'étagère de jeu de Noisette au milieu de la table. L'étagère est alors fermée. Mélangez les plaquettes jouets et posez-les faces visibles devant l'étagère. Posez Noisette à côté de l'étagère de jeu.



FRANÇAIS

Pour les plus jeunes, vous pouvez poser moins de plaquettes jouets pour faciliter l'apprentissage de votre enfant. Lorsque votre enfant se sera un peu exercé, vous pourrez aussi poser les plaquettes faces cachées, pour que votre enfant ne puisse pas choisir le jouet qu'il veut ranger.

C'est parti !

Les enfants jouent chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier qui a câliné son doudou commence.

Demandez à votre enfant : *Quel jouet Noisette veut-il ranger ?*

Pose Noisette à côté d'une plaquette avec le jouet que tu souhaites ranger.



Encouragez votre enfant au jeu de rôle comme s'il devait ranger sa chambre : « Voici l'ours en peluche. Il fait partie des animaux en peluche. Je le pose dans le compartiment inférieur de l'étagère à côté de l'éléphant. » Félicitez votre enfant dès qu'il a bien rangé ou classé une plaquette jouet.

Demandez à votre enfant : *Quel jouet est représenté sur la plaquette ? Dans quel compartiment de l'étagère faut-il le ranger ?* Nomme le jouet, prends ensuite la plaquette en main et insère-la dans la fente du compartiment de l'étagère correspondante.

Si votre enfant hésite, les autres enfants peuvent l'aider.





Lorsqu'il range pour de vrai, vous pouvez également aider votre enfant en rassemblant les jouets dans des boîtes de couleur : par ex., les éléments de construction dans une boîte bleue, les petites voitures dans une boîte rouge, etc. Vous pouvez aussi coller des photos de ses jouets préférés sur la boîte où il devra les ranger. Vous apprendrez ainsi à votre enfant de manière ludique que certains systèmes de classement peuvent faciliter le rangement.

Puis c'est au tour de l'enfant suivant qui pose Noisette à côté d'une autre plaquette jouet.

Fin de la partie

Lorsque toutes les plaquettes jouets sont rangées, le jeu est fini. Contrôlez maintenant avec votre enfant si les jouets sont posés dans les bons compartiments. Pour cela, ouvrez avec précaution le plateau de jeu.



FRANÇAIS

Demandez à votre enfant : *Est-ce que tout a été rangé correctement ?* Prends les plaquettes du premier compartiment et compare-les avec les jouets qui y sont représentés. Si le jouet de la plaquette est bien représenté dessus, tu peux tout de suite la remettre dedans.

Contrôle de la même manière les deux autres compartiments de l'étagère avec votre enfant. Si un jouet n'est pas dans le bon compartiment, reposez-le devant l'étagère.

Félicitez votre enfant si tout a été correctement rangé :

Bravo ! Félicitations à tous les as du rangement ! Nous pourrions rejouer demain !

Consolez votre enfant si tout n'a pas été rangé correctement :

Ne t'en fais pas. On va regarder ensemble dans quel compartiment le jouet doit être rangé. Ainsi tout sera correctement rangé à la fin.

Variante compétition pour les professionnels du rangement

Plusieurs enfants peuvent aussi jouer ce jeu les uns contre les autres. Toutes les plaquettes jouets sont mélangées et posées faces cachées devant l'étagère. Chaque enfant choisit l'un des trois compartiments. Il doit maintenant trouver ce type de jouet parmi les plaquettes jouets cachées. L'enfant le plus âgé retourne une plaquette jouet au hasard.

Demandez à l'enfant: *Est-ce un jouet du type de ceux que tu aimerais ranger ?*

Ensemble, observez si l'enfant a retourné le bon jouet.

- **Oui ? Super !** L'enfant peut alors poser la plaquette face visible devant lui.
- **Non ? Dommage !** L'enfant retourne la plaquette après que tous les autres joueurs l'aient également vu. Tous essaient de bien s'en rappeler.

Puis, c'est au tour du joueur suivant qui retourne une plaquette. Dès qu'un joueur a rassemblé 4 plaquettes devant lui, il gagne le jeu. Puis, toutes les plaquettes jouets collectées ou non sont insérées dans les compartiments correspondants de l'étagère.

Variante jeu de mémoire

Toutes les plaquettes jouets sont mélangées et posées faces cachées devant l'étagère. Chaque enfant choisit l'un des trois compartiments de l'étagère. Maintenant, il doit collecter **ses** paires de jouets.

Dites à votre enfant : *Retourne maintenant deux plaquettes jouets ! Est-ce que les deux jouets sont du même type de jouet ?*

- **Oui ? Super !** L'enfant peut alors poser les deux plaquettes dans son compartiment d'étagère.
- **Non ? Dommage !** L'enfant retourne les deux plaquettes après que tous les autres enfants l'aient également vu. Tous essaient de bien s'en rappeler.

Fin de la partie

A la fin, celui qui a rassemblé dans son compartiment le plus de plaquettes gagne la partie. S'il y a égalité, il y a plusieurs gagnants.

Variante loto

Toutes les plaquettes jouets sont mélangées et posées faces cachées devant l'étagère. Chaque enfant choisit un coffre à jouets et le pose devant lui. Il contient 3 jouets que l'enfant doit maintenant trouver parmi les plaquettes jouets faces cachées.



L'enfant le plus jeune retourne une plaquette jouet au hasard.

Demandez à votre enfant : *Est-ce que le jouet est dessiné sur ton coffre à jouets ?* Regardez ensemble si l'enfant a retourné un jouet correspondant.

- **Oui ? Super !** L'enfant peut alors poser la plaquette sur le motif correspondant de son coffre à jouets.
- **Non ? Dommage !** Si le coffre d'un autre enfant contient ce jouet, l'enfant concerné peut poser la plaquette sur son coffre à jouets. S'il ne correspond à aucun coffre, insérez- le dans l'étagère de jeu.

Puis c'est au tour de l'enfant suivant qui retourne une plaquette.

Fin de la partie

Dès qu'un enfant a trouvé ses 3 jouets et les a posés sur son coffre à jouets, il gagne la partie.



Mijn eerste spellen

Wij ruimen op!

Een coöperatief ordeningsspel voor 1-3 kleine opruimers vanaf 2 jaar
Met wedstrijdvariant en memovariant

Auteur: Christiane Hüpper
Illustraties: Sabine Kraushaar
Speelduur: 5-10 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 het te gebruiken voor kater Tapsi's spel en de verschillende varianten hierop. Bij het spelen worden diverse vaardigheden en vermogens van uw kind bevorderd: fijne motoriek, oog-handcoördinatie, taal, herkennen en ordenen van voorwerpen en opruimen.

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. Tegelijkertijd kunt u uw kind al spelend leren dat opruimen belangrijk is. U kunt het actief zin geven om op te ruimen: na afloop van het spel is alles meteen weer ordelijk opgeborgen en kan de doos bij de andere spellen worden gelegd.

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

Wij wensen u veel plezier bij het samen spelen en opruimen!

De uitvinders voor kinderen



Verwijder voor het eerste spel de bandjes en duw de speelgoedplaatjes en de grijze vakverdelingen voorzichtig uit de platen. De bandjes en kartonnen frames zijn niet nodig voor het spel en kunnen worden weggegooid.

Inhoud van het spel:

1 speelgoedkast (= speelbord op de bodem van de doos), 1 kater Tapsi, 18 speelgoedplaatjes (6 x blokken, 6 x knuffeldieren, 6 x voertuigen), 3 speelgoedkisten, 1 spelhandleiding

De speelgoedkast in elkaar steken

Steek Tapsi's speelgoedkast zoals afgebeeld in elkaar:

- Steek de vakverdeling in elkaar en leg ze met het grote open vak naar boven gericht in de bodem van de doos.
- Steek de smalle zijde van het speelbord links naast de vakverdeling.
- Zo kunt u het speelbord voorzichtig als een deur openklappen, wanneer de speelgoedkast rechtop staat.
- Als uw kind klaar is met spelen, opent u gewoon de speelgoedkast en legt u de figuur en de speelgoedplaatjes erin. Dan kunt u de speelgoedkast weer sluiten, de handleiding op de gesloten kast leggen en de doos met het deksel afsluiten.



Vrij spelen en details ontdekken

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Speel mee! Bekijk samen de afbeeldingen op de speelgoedkast en de speelgoedplaatjes. Misschien herkent uw kind speelgoed dat het zelf heeft en waarmee het graag speelt. Moedig uw kind aan om te praten. Vraag bijvoorbeeld wat het met het speelgoed zou doen en welk ander speelgoed het daarbij ook zou kunnen gebruiken. Of kijk samen rond in de kinderkamer. Welk speelgoed dat bij de speelgoedplaatjes past, vindt uw kind in zijn eigen kamer? Als uw kind het speelgoed nog niet allemaal kent, kunt u het benoemen en uitleggen waarvoor het kan worden gebruikt.

Uw kind leert het gemakkelijkste door te kijken en te imiteren. Vergelijk het speelgoed op de plaatjes met de afbeeldingen op de speelgoedkast en bekijk samen de overeenkomsten tussen de verschillende stukken speelgoed. Leg uw kind de verschillen tussen de soorten speelgoed in het spel uit (blokken, voertuigen en knuffeldieren). Toon de overeenkomstige vakken van de kast waarin ze moeten worden opgeborgen. Vertel waarom voorwerpen van één soort het beste samen worden weggelegd (bijvoorbeeld om ze gemakkelijker te kunnen terugvinden). Vraag aan uw kind: *“Wat hoort waar? En waarom hoort het daar? Waaraan zie je dat het bij de andere dingen hoort?”* Doe indien nodig voor hoe men moet opruimen en sorteer de plaatjes samen. Steek daarvoor de plaatjes in de juiste sleuf van de speelgoedkast. Leg uit wat u precies doet. *“Dat is een locomotief. Die parkeren wij bij de andere voertuigen in het middelste vak van de speelgoedkast.”* Vaste plaatsen voor spullen helpen het kind bij het opruimen van het speelgoed. Maar houd er rekening mee dat kleine kinderen de eerste jaren altijd nog moet worden gezegd dat ze dienen op te ruimen. Zo ontwikkelen zich gesprekken over opruimen en leert uw kind al spelend alles op te bergen – met wat geduld ook in de eigen kamer.



Tapsi, wat hoort waar?

Een coöperatief ordeningsspel

Tapsi heeft de hele dag als een gek gespeeld en al zijn speelgoed slingert rond in zijn kamer. Het wordt avond en dat betekent: opruimen. Zijn mama komt even kijken en zegt: "Lieve Tapsi, het is tijd voor het avondeten. Maar eerst moet je opruimen. Dan kun je morgen weer naar hartelust spelen!" Maar waar moet hij alles opbergen? Tapsi is radeloos. Helpen jullie hem om zijn speelgoed ordelijk en correct in de speelgoedkast weg te leggen?

Voordat er wordt begonnen

Plaats Tapsi's speelgoedkast in het midden van de tafel. De kast is gesloten. Meng de speelgoedplaatjes en leg ze met de afbeelding naar boven voor de speelgoedkast. Zet Tapsi naast de speelgoedkast.



Bij kleinere kinderen kunt u minder speelgoedplaatjes klaarleggen, om hen het spel gemakkelijker aan te leren. Als uw kind al wat ervaring heeft, kunt u de plaatjes verdekt op de tafel leggen. Zo kan het niet kiezen wat het zal opruimen.



NEDERLANDS

Nu begint het

De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt. Wie als laatste met een knuffeldier heeft geknuffeld, mag beginnen.

Vraag aan het kind: Welk stuk speelgoed moet Tapsi opruimen?

Zet Tapsi op het plaatje met je keuze.



Moedig uw kind aan om deel te nemen aan het rollenspel, alsof het zijn eigen kamer gaat opruimen. "Hier is de teddybeer. Hij hoort bij de knuffeldieren. Ik zet hem in het onderste vak bij de olifant." Prijs uw kind voor elk correct opgeruimd/opgeborgen speelgoedplaatje.

Vraag aan het kind: Wat is op het plaatje afgebeeld? In welk vak van de kast hoort het thuis? Benoem het speelgoed, neem het plaatje en steek het in de sleuf van het juiste vak in de kast.

Als het kind niet helemaal zeker is, mogen de andere kinderen helpen.



Bij het opruimen kunt u uw kind helpen door het speelgoed in gekleurde bakken te verzamelen, bijv. de blokken in een blauwe bak, de kleine auto's in een rode bak enz. U kunt ook foto's van het lievelingsspeelgoed van uw kind op de voorkant van de bakken plakken. Zo leert uw kind spelenderwijs dat bepaalde opbergsystemen het opruimen vergemakkelijken.

Nu is het volgende kind aan de beurt om Tapsi op een speelgoedplaatje te zetten.

Einde van het spel

Als alle speelgoedplaatjes zijn opgeruimd, is het spel ten einde. Controleer nu samen met uw kind of al het speelgoed in het juiste vak ligt. Klap daarvoor het speelbord voorzichtig open.



Vraag aan het kind: *Is alles juist opgeruimd?*

Neem de plaatjes uit het eerste vak van de kast en vergelijk ze met het speelgoed dat daarin is afgebeeld. Alle plaatjes met speelgoed dat in het vak is afgebeeld, mogen meteen worden teruggelegd.

Controleer zo ook de andere vakken samen met uw kind. Elke plaatje dat in een verkeerd vak lag, laat u voor de kast liggen.

Prijs uw kind, als alles correct was opgeruimd.

Mooi! Een pluim voor alle opruimers! Nu kunnen wij morgen weer volop spelen.

Troost uw kind, als niet alles correct was opgeruimd.

Dat is niet erg. Laat ons samen kijken in welk vak dit speelgoed wel thuishoort.

En dan is alles uiteindelijk toch nog netjes opgeruimd.

Wedstrijdvariant voor professionele opruimers

Verschiede kinderen kunnen het spel ook tegen elkaar spelen. Alle speelgoedplaatjes worden gemengd en verdekt voor de speelgoedkast gelegd. Elk kind kiest één van de drie vakken in de kast. Dan moet het dezelfde soort speelgoed terugvinden onder de verdekte speelgoedplaatjes. Het oudste kind draait een willekeurig speelgoedplaatje om.

Vraag aan het kind: *Is dit het soort speelgoed die jij moet opruimen?*

Kijk samen of het kind een plaatje met gepast speelgoed heeft omgedraaid.

- **Ja, goed zo!** Het kind legt het plaatje met de afbeelding naar boven gericht voor zich neer.
- **Nee, jammer.** Nadat alle kinderen het goed bekeken hebben, wordt het plaatje weer omgedraaid. Iedereen probeert alles goed te onthouden.

Dan is het volgende kind aan de beurt om een plaatje om te draaien. Het kind dat als eerste 4 plaatjes heeft verzameld, is de winnaar. Nu worden alle verzamelde en niet verzamelde speelgoedplaatjes in het juiste vak van de kast gestoken.



Memovariant voor speelgoedkenners

Alle speelgoedplaatjes worden gemengd en verdekt voor de speelgoedkast gelegd. Elk kind kiest een van de drie vakken in de kast. Daar verzamelt het **zijn** speelgoedparen.

Vraag aan het kind: *Draai twee speelgoedplaatjes om!*
Is dat een paar van hetzelfde soort speelgoed?

- **Ja, goed zo!** Dan mag het kind beide plaatjes in zijn vak in de kast steken.
- **Nee, jammer.** De andere kinderen bekijken de afbeeldingen en proberen alles goed te onthouden en dan worden de plaatjes weer omgedraaid.

Einde van het spel

Wie op het einde van het spel de meeste plaatjes in zijn vak heeft verzameld, is de winnaar. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Lottovariant voor opruimassistenten

Alle speelgoedplaatjes worden gemengd en verdekt voor de speelgoedkast gelegd. Elk kind kiest een van de drie speelgoedkisten en legt die voor zich neer. Het moet de 3 afgebeelde stukken speelgoed op de kist terugvinden onder de verdekte speelgoedplaatjes.

NEDERLANDS



Het jongste kind draait een willekeurig speelgoedplaatje om.

Vraag aan het kind: *Is dat speelgoed afgebeeld op jouw speelgoedkist?*

Kijk samen of het kind een plaatje met gepast speelgoed heeft omgedraaid.

- **Ja, goed zo!** Het kind legt het plaatje op de bijbehorende afbeelding op zijn speelgoedkist.
- **Nee, jammer.** Als een ander kind op zijn speelgoedkist een afbeelding heeft van het speelgoed op het plaatje, mag dat kind het plaatje op zijn kist leggen. Als het plaatje bij geen enkele speelgoedkist past, wordt het in de speelgoedkast gelegd.

Dan is het volgende kind aan de beurt om een plaatje om te draaien.

Einde van het spel

Het kind dat als eerste zijn 3 stukken speelgoed gevonden en op zijn speelgoedkist gelegd heeft, is de winnaar.

Mis primeros juegos: ¡Recoger y ordenar!



Un cooperativo juego de clasificación para 1 – 3 pequeños recogedores a partir de los 2 años. Con una variante competitiva y una variante de juego de memoria

Autora: Christiane Hüpper
Ilustraciones: Sabine Kraushaar
Duración de una partida: 5 – 10 minutos

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 para el juego del Gato Tom y sus diferentes variantes. Al jugar se fomentan distintas capacidades y habilidades de su hijo: la motricidad fina, la coordinación ojo-mano, el lenguaje, el reconocimiento y la clasificación de objetos y un primer recoger y ordenar. Al mismo tiempo, las descripciones juguetonas de las reglas tienen la misión de adentrar a su hijo hacia el mundo del juego de roles y ayudarlo así a entender mejor y a poner en práctica las reglas del juego. Simultáneamente pueden despertar en su hijo las ganas activas de recoger y de ordenar, ya que después de jugar se vuelve a recoger el juego para colocarlo junto a los demás. 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 recogiendo juntos.

Sus inventores para niños



ESPAÑOL

Por favor, antes de jugar por primera vez retiren el precinto y saquen de los marcos, presionando cuidadosamente, las fichas de juguetes y la estantería gris. El precinto y el marco de cartón no se utilizan para el juego y pueden eliminarse.



Contenido del juego:

1 estantería de los juegos (= tablero de juego en la base de la caja), 1 gato Tom, 18 fichas de juguetes (6 piezas de construcción, 6 animalitos de peluche, 6 vehículos), 3 cajas de juguetes, 1 instrucciones del juego

Montaje de la estantería de los juegos:

Monte la estantería de juguetes del gato Tom, tal como se ilustra:

- Encajar la estantería y colocarla en la base de la caja con el estante grande abierto en la parte superior
- Fijar la cara estrecha del tablero de juego a la izquierda de la estantería
- De esta manera, ustedes podrán abrir cuidadosamente el tablero de juego como si fuera una puerta cuando la estantería esté de pie.
- Cuando su hijo haya acabado de jugar, no tienen más que abrir la estantería de juguete y poner la figurita y las fichas de juguetes dentro. A continuación podrán cerrar la estantería de nuevo, poner las instrucciones en el estante cerrado y cerrar el juego con la tapa.



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 de la estantería y de las fichas de los juguetes. Tal vez reconozca su hijo algún juguete que ya posea y con el que le gusta jugar. Animen a hablar a su hijo. Pregúntele, por ejemplo, qué hace con ese juguete y qué otro puede utilizar del mismo tipo. O busquen en la propia habitación de los niños. ¿Qué juguetes le parecen a su hijo que encajan con las fichas de los juguetes? Si su hijo no conoce todavía todos los juguetes, nómbrenselos y explíquenle para qué pueden utilizarse.

La manera más fácil de aprender para su hijo es mirar e imitar. Comparen el juguete de las fichas con las ilustraciones de la estantería y observen juntos las características comunes de los juguetes. Expliquen a su hijo las diferencias entre los juguetes que aparecen en el juego (piezas de construcción, vehículos y animalitos de peluche), y muéstrenle los estantes correspondientes en los que deberán estar recogidos después. Mencionen por qué es mejor guardar los objetos de una misma clase en un mismo lugar (p. ej. para encontrarlos con mayor rapidez). Pregunten a su hijo, «¿En qué lugar va cada objeto? ¿Y por qué va en ese lugar? ¿Cómo reconoces que va en ese lugar con los demás objetos?». En caso necesario, enseñen a recoger, y clasifiquen juntos una ficha. Para ello, introduzcan las fichas en la ranura correspondiente de la estantería. Comenten lo que hacen en cada momento. «Esto es una locomotora y se coloca con los demás vehículos en el estante del centro». Disponer de lugares fijos facilita a los niños la tarea de recoger siempre sus juguetes. De todas maneras piensen que los niños pequeños necesitarán en los primeros años que se les diga repetidamente que tienen que recoger sus juguetes. De esta manera se van produciendo conversaciones en torno al tema de recoger las cosas y su hijo aprenderá, jugando, a recoger incluso (con un poco de paciencia) su propia habitación.

Gato Tom, ¿en qué lugar va cada objeto?

Un juego cooperativo de clasificación

El gato Tom ha estado jugando como un loco todo el día y mientras jugaba ha ido dejando todos sus juguetes repartidos por su habitación. Poco a poco se va haciendo de noche y lo que toca ahora es «recoger». Su mamá entró en la habitación y dijo: «Venga, Tom, cariño, ya es la hora de la cena, pero primero deberías recoger tus cosas para que mañana puedas volver a jugar». Vale, pero ¿en qué lugar va cada objeto? El gato Tom está desconcertado... Vais a ayudar conjuntamente al gato Tom a recoger sus juguetes y a ordenarlos correctamente en la estantería de los juguetes.

Antes de comenzar

Coloquen la estantería de los juguetes del gato Tom en el centro de la mesa. La estantería debe estar cerrada. Mezclen las fichas de los juguetes y pónganlas boca arriba delante de la estantería. Coloquen al gato Tom junto a la estantería.



Si los niños son muy pequeños, pueden poner un número menor de fichas de juguetes para facilitar el acceso a su hijo. Una vez que su hijo se haya familiarizado con el juego, también podrán poner las fichas boca abajo, de manera que su hijo no pueda escoger el juguete que quiere recoger y ordenar.

Vamos a jugar

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza aquél que recientemente le haya hecho mimitos a un animalito de peluche.

Pregunten a su hijo: ¿Qué juguete quiere recoger y ordenar el gato Tom?

Dirige a Tom a una ficha con el juguete de tu elección.



Animen a su hijo a un juego de rol, como si estuviera recogiendo y ordenando en su habitación: «Aquí tengo a mi osito de peluche. Va con los animalitos de peluche. Lo pongo en el estante de abajo, con el elefante». Elogien a su hijo por cada ficha de juguete bien recogida y ordenada.

Pregunten a su hijo: ¿Qué dibujo se ve en la ficha? ¿En qué estante va? Nombra el juguete, luego coge la ficha e introdúcela en la ranura del estante correspondiente.

Si su hijo no está del todo seguro, los demás niños pueden ayudarlo también.





En el caso de recoger y ordenar realmente en la habitación, ustedes pueden ayudar también a su hijo poniendo los juguetes en cajas o casilleros de colores, por ejemplo, las piezas de construcción en una caja azul, los coches pequeños en una caja roja, etc. O peguen fotos del juguete favorito en la parte delantera de la caja o del casillero. De esta manera, su hijo aprenderá, jugando, que siguiendo un determinado sistema ordenado se puede facilitar la actividad de recoger y de ordenar las cosas en la habitación.

A continuación es el turno del siguiente niño que colocará al gato Tom junto a otra ficha de los juguetes.

Final de la partida

La partida acaba cuando todas las fichas de juguetes estén recogidas y ordenadas. Controlen ahora con su hijo si los juguetes están en los estantes correctos. Para ello abran cuidadosamente el tablero de juego.



Pregunten a su hijo: *¿Está todo bien ordenado y recogido?*

Saca las fichas del primer estante y compáralas, una a una, con los juguetes que están dibujados en él. Si está el dibujo correspondiente, te la puedes quedar.

Controlen de esta manera los otros dos estantes con su hijo. En el caso de que hubiera algún juguete incorrecto en el estante, déjelo delante de la estantería.

Elogien a su hijo si ha recogido y ordenado todo correctamente: *¡Fantástico! ¡Bravo para todos los recogedores! Así, con todo recogido, podremos seguir jugando mañana.*

Consuelen a su hijo si no recogió y ordenó todo correctamente: *No importa. Vamos a ver juntos en qué estante podría encajar ese juguete y lo ponemos.* Así seguro que tendremos al final todo bien recogido y ordenado.

Variante competitiva para recogedores profesionales

ESPAÑOL

Si son varios niños, también podrán jugar unos contra otros. Se mezclan todas las fichas de los juguetes y se colocan boca abajo delante de la estantería. Cada niño escoge uno de los tres estantes y entonces tendrá que encontrar ese tipo de juguetes entre las fichas. El niño más mayor da la vuelta a una ficha cualquiera.

Pregunten a su hijo: *¿Es un juguete del tipo de juguetes que quieres recoger y ordenar?* Miren juntos si el niño ha dado la vuelta al juguete correcto.

- **Sí, ¡muy bien!** Entonces, ese niño se quedará la ficha con la ilustración boca arriba y se la colocará delante.
- **No, lástima.** Entonces, ese niño tendrá que dar de nuevo la vuelta a la ficha después de que todos los demás niños la hayan visto bien. Todos intentan memorizarlo.

A continuación es el turno del siguiente niño que dará la vuelta a una de las fichas. Gana la partida el jugador que primero reúna 4 fichas. Ahora se colocan todas las fichas en sus estantes correspondientes.

Variantes del juego de memoria para memorizadores de juguetes

Se mezclan todas las fichas de juguetes y se colocan boca abajo delante de la estantería. Cada niño escoge uno de los tres estantes. En él reunirá ahora **sus** parejas de juguetes.

Digan a su hijo: ¡Da la vuelta ahora a dos fichas de juguetes!
¿Es una pareja de juguetes del mismo tipo?

- **Sí, ¡muy bien!** Entonces, ese niño colocará las dos fichas en su estante.
- **No, lástima.** Entonces, ese niño volverá a dar la vuelta a las dos fichas una vez que los demás niños las hayan visto bien y hayan tratado de memorizarlas.

Final del juego

Gana la partida quien al final haya reunido el mayor número de fichas en su estante. En caso de empate, serán varios los ganadores.

Variante de lotería para ayudantes que ordenan y recogen

Se mezclan todas las fichas de los juguetes y se colocan boca abajo delante de la estantería. Cada niño escoge una de las tres cajas de juguetes y se la coloca delante. Entonces tendrá que encontrar esos 3 juguetes entre las fichas.



El niño más pequeño da la vuelta a una ficha cualquiera.

Pregunten a su hijo: ¿Está dibujado este juguete en tu caja?

Comprueben juntos si ese niño ha dado la vuelta a un juguete que encaja con su caja.

- **Sí, ¡muy bien!** Entonces, ese niño pondrá la ficha encima del motivo correspondiente de su caja.
- **No, lástima.** Si otro niño tiene ese juguete dibujado en su caja, se lo pondrá entonces en su caja. Si no encaja en ninguna de las cajas, entonces lo colocarán en la estantería.

A continuación será el turno del siguiente niño que dará la vuelta a una ficha.

Final del juego

Gana la partida el niño que primero encuentre sus 3 juguetes y los haya depositado en su caja.



I miei primi giochi

Facciamo ordine!



Un gioco cooperativo di classificazione, per 1 - 3 piccoli campioni dell'ordine a partire da 2 anni. Con variante competitiva e variante memo.

Autrice: Christiane Hüpper

Illustrazioni: Sabine Kraushaar

Durata del gioco: 5 - 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 di gioco con il vostro bambino e su come utilizzarlo per il gioco del gatto Tapsi e per le sue diverse varianti. Il gioco stimola diverse abilità e capacità del vostro bambino: motricità fine, coordinazione occhio-mano, linguaggio, riconoscimento e classificazione di oggetti, sviluppando in lui il concetto di fare ordine.

Le descrizioni ludiche delle regole del gioco introducono il vostro bambino nel mondo del gioco di ruolo e lo aiutano a comprendere meglio le indicazioni del gioco e a metterle in pratica. Nello stesso tempo, giocando potete far comprendere al vostro bambino che fare ordine è importante. Inoltre, potete suscitare in lui il piacere di mettere tutto in ordine, perché dopo aver giocato tutto è di nuovo in ordine e il gioco può essere riposto insieme agli altri.

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

Buon divertimento, giocando e facendo ordine insieme

I vostri inventori per bambini



Contenuto:

1 scaffale dei giochi (= tabellone sul fondo della scatola), 1 gatto Tapsi, 18 tavolette dei giocattoli (6x mattoncini, 6x animali di peluche, 6x veicoli), 3 cassette dei giocattoli, 1 istruzioni di gioco

Montaggio dello scaffale dei giochi:

Montate lo scaffale dei giochi di Tapsi come illustrato:

- Assemblate l'inserto dello scaffale e collocatelo sul fondo della scatola con il grande comparto aperto rivolto verso l'alto.
- Infilate il lato stretto del tabellone a sinistra accanto all'inserto scaffale.
- Così potrete aprire il tabellone con cautela come una porta, quando lo scaffale è in verticale.
- Quando il vostro bambino ha finito di giocare, aprite lo scaffale dei giochi, e metteteci dentro la figura e le tavolette dei giocattoli. Poi potete richiudere lo scaffale dei giochi, mettere le istruzioni sullo scaffale chiuso e richiudere gioco con il coperchio.



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 dello scaffale dei giochi e delle tavolette dei giocattoli. Magari il vostro bambino riconosce dei giocattoli che già possiede e con cui gioca volentieri. Incoraggiate il vostro bambino a esprimersi. Per esempio, chiedetegli che cosa fa con quei giocattoli e quali altri potrebbe utilizzare. Oppure guardatevi attorno nella camera dei bambini. Il vostro bambino, nella sua camera, quale giocattolo trova da abbinare alla tavoletta dei giocattoli? Se il vostro bambino non conosce ancora tutti i giocattoli, nominateli e spiegate come si possono utilizzare.

Osservando e imitando, il vostro bambino impara più facilmente. Confrontate il giocattolo raffigurato sulla tavoletta con le illustrazioni dello scaffale dei giochi e osservate insieme che cosa hanno in comune. Spiegate al vostro bambino le differenze tra i giocattoli (mattoncini, veicoli e animali di peluche) e mostrate i relativi scomparti dello scaffale in cui poi i giochi dovranno essere riposti. Spiegate perché è meglio raggruppare oggetti di uno stesso tipo (per es. per ritrovarli più facilmente). Chiedete al vostro bambino: *"Dove mettiamo che cosa? E perché lo mettiamo lì? Come fai a dire che fa parte di un altro gruppo?"* Se necessario, mostrategli come fare ordine, e insieme collocate una tavoletta nel posto giusto. Infilate la tavoletta nell'apposita fessura dello scaffale dei giochi. Commentate quello che state facendo. *"Questa è una locomotiva. Si parcheggia accanto agli altri veicoli nello scomparto centrale"*. I posti stabiliti facilitano ai bambini l'azione di mettere in ordine ogni volta i propri giocattoli. Ma tenete presente che proprio i più piccoli, nei primi anni, hanno bisogno di indicazioni per fare ordine. Così si comincia a parlare del riordino e - con un po' di pazienza - il vostro bambino giocando impara a rimettere in ordine anche la sua camera.



Tapsi, dove mettiamo che cosa?

Un gioco cooperativo di classificazione

Tapsi ha giocato tutto il giorno come un matto, disseminando tutti i giocattoli qua e là nella sua camera. Lentamente si fa sera: è venuto il momento di fare ordine. Perché la sua mamma è già venuta a dirgli: "Allora, caro Tapsi, è ora di cena. Ma prima dovresti fare ordine. Così domattina potrai riprendere a giocare!" Sì, ma dove mettere che cosa? Tapsi non sa che cosa fare ... Insieme aiutate Tapsi a mettere in ordine i giocattoli nello scomparto giusto.

Prima di iniziare

Mettete lo scaffale dei giochi di Tapsi al centro del tavolo. Lo scaffale deve essere chiuso. Mescolate le tavolette dei giocattoli e disponetele scoperte davanti allo scaffale dei giochi. Mettete Tapsi accanto allo scaffale.

Con i più piccini potete anche usare un minor numero di tavolette dei giocattoli, per facilitare loro il gioco. Se il vostro bambino è già un po' più esperto, potete disporre le tavolette anche coperte, così non potrà scegliere i giocattoli da mettere in ordine.



Si comincia

I bambini giocano a turno in senso orario. Comincia chi più di recente ha coccolato un animale di peluche.

Chiedete al vostro bambino: *Quale giocattolo vorrebbe mettere in ordine Tapsi?*

Metti Tapsi accanto a una tavoletta con il tuo giocattolo desiderato.



Incoraggiate il vostro bambino al gioco di ruolo, come se mettesse in ordine la sua camera: "Qui c'è l'orsacchiotto. Fa parte del gruppo degli animali di peluche. Lo metto nello scomparto in basso, accanto all'elefante". Complimentatevi con il vostro bambino per ogni tavoletta dei giocattoli classificata nel modo giusto.

ITALIANO

Chiedete al bambino: *Che cosa mostra la tavoletta? In quale scomparto dello scaffale la mettiamo?* Nomina il giocattolo, poi prendi in mano la tavoletta e infila nella fessura nello scomparto giusto dello scaffale.

Se il vostro bambino non è del tutto sicuro, gli altri bambini possono aiutarlo.



Al momento di fare realmente ordine potete anche aiutare il vostro bambino raccogliendo i giocattoli in scatole colorate, per es. i mattoncini in una scatola blu, le automobiline in una scatola rossa, ecc. Oppure sul davanti della scatola applicate delle foto del suo giocattolo preferito. Così il bambino giocando impara che determinati sistemi di classificazione possono semplificare il compito di fare ordine.

Poi il turno passa al prossimo compagno di gioco, che mette Tapsi accanto a un'altra tavoletta dei giocattoli.

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando tutte le tavolette dei giocattoli sono state messe in ordine. Ora controllate insieme al vostro bambino se i giocattoli si trovano negli scomparti giusti. Aprite con cautela il tabellone.

Chiedete al bambino: *Tutto è stato rimesso in ordine nel modo giusto?* Prendi le tavolette dal primo scomparto e confrontale con i giocattoli illustrati nello scomparto. Se corrispondono alle illustrazioni, puoi rimetterle subito dov'erano.

In questo modo controllate con il vostro bambino anche gli altri due scomparti dello scaffale. Se in uno scomparto ci fosse un giocattolo sbagliato, mettetelo davanti allo scaffale.

Se ha messo in ordine tutto nel modo giusto, complimentatevi con il vostro bambino: *Perfetto, un bel complimento a tutti quelli che hanno fatto ordine! Domani potremo giocare di nuovo.*

Se non tutto è stato messo in ordine nel modo giusto, consolate il vostro bambino: *Non importa. Guardiamo insieme in quale scomparto potremmo mettere i giocattoli.* Così saremo sicuri di aver messo tutto ben in ordine.



Variante competitiva per professionisti dell'ordine

Più bambini possono giocare anche l'uno contro l'altro. Tutte le tavolette dei giocattoli vengono mescolate e disposte coperte davanti allo scaffale. Ciascun bambino sceglie uno dei tre scomparti dello scaffale. Ora bisogna trovare un giocattolo di questo tipo tra le tavolette dei giocattoli coperte. Il bambino più grande scopre una tavoletta dei giocattoli a scelta.

Chiedete al bambino: *E' un giocattolo del tipo di quelli che vorresti mettere in ordine?* Insieme guardate se il bambino ha scoperto il giocattolo giusto.

- **Si, perfetto!** Allora il bambino può mettere la tavoletta davanti a sé con l'illustrazione rivolta verso l'alto.
- **No, peccato.** Allora il bambino rimette al suo posto la tavoletta coperta, dopo che anche gli altri bambini l'hanno vista. Tutti cercano di memorizzarla.

Ora il turno passa al prossimo compagno di gioco, che scopre una tavoletta. Appena un bambino ha raccolto davanti a sé 4 tavolette, vince il gioco. Infine, tutte le tavolette dei giocattoli, quelle raccolte e quelle non raccolte, vengono riposte nei rispettivi scomparti.



Variante memo per osservatori attenti

Tutte le tavolette dei giocattoli vengono mescolate e disposte coperte davanti allo scaffale. Ciascun bambino sceglie uno dei tre scomparti dello scaffale. Qui raccoglierà **le sue** coppie di giocattoli.

Chiedete al vostro bambino: *Scopri ora due tavolette dei giocattoli! Si tratta di una coppia di giocattoli dello stesso tipo?*

- **Sì, perfetto!** Allora il bambino può mettere entrambe le tavolette nel suo scomparto dello scaffale.
- **No, peccato.** Allora il bambino rimette al suo posto entrambe le tavolette, coperte, dopo che anche gli altri bambini le hanno viste e hanno cercato di memorizzarle.

Conclusione del gioco

Vince chi alla conclusione del gioco ha raccolto nel suo scomparto il maggior numero di tavolette. In caso di parità vincono più bambini a pari merito.

Variante “tombola” per chi aiuta a fare ordine

Tutte le tavolette dei giocattoli vengono mescolate e disposte coperte davanti allo scaffale. Ciascun bambino sceglie una delle tre cassette dei giocattoli e la mette davanti a sé. Ora occorre trovare questi 3 giocattoli sotto le tavolette coperte.



Il bambino più piccolo scopre una tavoletta dei giocattoli a scelta.

Chiedete al vostro bambino: *Questo giocattolo è sulla tua cassetta dei giocattoli?*

Insieme guardate se il bambino ha scoperto un giocattolo giusto.

- **Sì, perfetto!** Allora il bambino può mettere la tavoletta sul motivo corrispondente della sua cassetta dei giocattoli.
- **No, peccato.** Se il giocattolo è raffigurato sulla scheda di un altro bambino, questi potrà mettere la tavoletta sulla sua cassetta dei giocattoli. Se la tavoletta non è adatta ad alcuna cassetta dei giocattoli, mettetela nello scaffale dei giochi.

Ora il turno passa al prossimo compagno di gioco, che scopre una tavoletta.

Conclusione del gioco

Appena un bambino ha trovato i suoi 3 giocattoli e li ha deposti sulla sua cassetta dei giocattoli, vince il gioco.





Liebe Kinder, liebe Eltern,

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



Dear Children and Parents,

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

Chers enfants, chers parents,

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

Beste ouders, lieve kinderen,

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

Queridos niños, queridos padres:

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

Cari bambini e cari genitori,

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

Queridos pais, queridas crianças,

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

Kære børn, kære forældre,

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

Kära barn, kära föräldrar!

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

Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

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



HABA



© HABA-Spiele Bad Rodach 2017



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

Art. Nr.: 1303469001
TL 115051 1/24