



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

Meine ersten Spiele

Gitti Giraffe



My Very First Games – Gitti Giraffe · Mes premiers jeux – Gigi la girafe
Mijn eerste spellen – Gida Giraffe · Mis primeros juegos – Rafa Jirafa
I miei primi giochi – Giraffa Graziella

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2010

Meine ersten Spiele

Gitti Giraffe



Eine wackliges Stapelspiel für 1 – 4 Kinder ab 2 Jahren.

Spielautor: Evelyn Kopp
Design: Evelyn Kopp
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Liebe Eltern,

das speziell für Kinderhände gemachte Spielmaterial fördert die feinmotorischen Fähigkeiten und die Auge-Hand-Koordination Ihres Kindes. Im freien Spiel stapeln sie die Tierbausteine farblich sortiert oder bunt gemischt übereinander, sie spielen mit der fahrbaren Giraffe und üben so Farbverständnis und Motorik. In dem Farbwürfelspiel wird Ihr Kind an das erste Spielen nach Regeln herangeführt. Spielen Sie mit! Sprechen Sie über Giraffen, Farben und Funktion der Bauteile und fördern Sie somit Sprache, Hörsinn, Kreativität und Spielfreude Ihres Kindes.

Viel Spaß beim Spielen!

Ihre Erfinder für Kinder

Spielinhalt

- 1 Giraffenkopf
- 1 Giraffenkörper (mit Rollen)
- 8 Halsbausteine
- 1 Farb-Symbolwürfel
- 2 Bäume
- 9 Futterkarten



Spielidee

Zu Beginn hat Gitti Giraffe einen ganz kurzen Hals. Das Kind, das an der Reihe ist, stapelt vorsichtig einen Giraffenbaustein auf Gittis Körper und verlängert so den Hals der Giraffe. Danach schiebt es Gitti Giraffe von dem einen zum anderen Baum. Schafft es dies, ohne dass ein Teil herunterfällt, bekommt es zur Belohnung eine Futterkarte. Wer hat am Ende des Spiels die meisten Futterkarten?

Spielvorbereitung

Legt die beiden Bäume wie abgebildet in die Tischmitte. Achtet darauf, dass der Abstand zwischen ihnen etwa zwei Bäumen entspricht. Nehmt den Körper der Giraffe und stellt ihn so an einen Baum, dass ein Rad den Baumstamm berührt und der Giraffenkörper zum anderen Baum hin zeigt.

Setzt anschließend einen beliebigen Giraffenbaustein und den Kopf darauf. Verteilt jetzt die Futterkarten auf den beiden Bäumen. Haltet die Bausteine und den Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind mit dem längsten Hals darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Was hast du gewürfelt?

- **Eine Farbe?**
Nimm einen Baustein der passenden Farbe. Gibt es keinen Baustein der gewürfelten Farbe mehr, brauchst du dir auch keinen nehmen.
- **Einen Stern?**
Du kannst dir einen Baustein deiner Wahl nehmen.

Hebe den Giraffenkopf vom Körper herunter und lege ihn ab. Nimm den Baustein, staple ihn auf den Giraffenkörper und lege dann vorsichtig den Giraffenkopf wieder obenauf. Anschließend schiebst du die Giraffe langsam zum anderen Baum.

Ist dabei etwas von der Giraffe heruntergefallen?

- **Nein?**
Super! Zur Belohnung darfst du eine Futterkarte nehmen und vor dir ablegen.
- **Ja?**
Schade! Lege die heruntergefallenen Bausteine zurück in die Tischmitte und schiebe die Giraffe wieder an einen Baum. Sind nicht alle Bausteine heruntergefallen, so bleiben sie auf der Giraffe gestapelt. Du darfst dir jetzt aber leider keine Futterkarte nehmen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Futterkarten von den Bäumen eingesammelt sind. Jeder legt seine Futterkarten in einer Reihe nebeneinander. Das Kind mit der längsten Reihe gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen diese Kinder gemeinsam.

Tipp:

Ältere Kinder können den Abstand zwischen den Bäumen vergrößern und müssen die Giraffe vor dem Schieben einmal vorsichtig drehen.

My Very First Games

Gitti Giraffe



A wobbly, piling game for 1 – 4 children age 2+.

Author: Evelyn Kopp
Design: Evelyn Kopp
Length of the game: approx. 10 minutes

Dear Parents,

This game material is especially designed for children's hands. It will foster improved motor skills. In free play children will pile the animal blocks on top of each other either by color or all the blocks mixed together. By playing with the animal vehicle the child will enhance their color perception and motor skills. The color die games will acquaint your child with first games with rules. Play with your child and talk about the animals, colors and function of the different building blocks thereby stimulating your child's language, auditory and creative skills as well as enhancing the fun of playing. Lots of fun playing!

Sincerely,

Your inventors of inquisitive playthings

Contents

- 1 giraffe head
- 1 giraffe body (with wheels)
- 8 giraffe building blocks
- 1 color-symbol die
- 2 trees
- 9 foliage cards



Game Idea

At the beginning Gitti Giraffe's neck is very short. The player whose turn it is carefully stacks a giraffe building block onto the body of Gitti thus lengthening her neck. Then the player pushes the giraffe from one tree to another. If he succeeds, without any blocks falling off in the process, he receives a foliage card as a reward. Who will collect the most foliage cards at the end?

Preparation of the Game

Place the two trees in the center of the table, as shown. Make sure the distance between the trees is more or less the width of two trees. Take the body of the giraffe and place it next to one tree with one wheel touching the tree trunk and the body of the giraffe facing the other tree.

Then place any of the building blocks together with the head on the body. Distribute the foliage cards on the two trees. Get the building blocks and the die ready.





How to Play

Play in a clockwise direction. The player with the longest throat starts. If you cannot agree, the youngest player starts and rolls the die

What appears on the die?

- **A color?**
Take a building block of the corresponding color. If no matching block is left over, you don't get to take one.
- **A star?**
Take a building block of your choice.

Take the head of the giraffe down and place it on the table. Now pile the building block on the body and then carefully place the head of the giraffe back on top. Now slowly push the giraffe towards the other tree.

Has something fallen off the giraffe in the process?

- **No?**
Great! As a reward you take a foliage card and place it in front of you.
- **Yes?**
Pity! Return the building blocks that have fallen off to the center of the table and push the giraffe until she touches a tree. The building blocks that did not fall off stay on the giraffe. Unfortunately you are not allowed to take a foliage card.

Then it's the turn of the next player to roll the die.

End of the Game

The game ends as soon as all the foliage cards have been collected from the trees. Each player arranges his cards in a row. The player with the longest row wins the game. In case of a draw these players win together.

Hint:

Older children can broaden the distance between the trees and turn the giraffe around before pushing it towards the other tree.

Mes premiers jeux

Gigi la girafe



Un jeu de superposition et d'équilibre, pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans

Auteur du jeu : Evelyn Kopp
Design : Evelyn Kopp
Durée de la partie : env. 10 minutes

Chers parents,

Les accessoires de ce jeu ont été spécialement conçus pour être saisis par des mains d'enfant. Ce jeu stimule les facultés motrices de votre enfant ainsi que la coordination main-oeil. Dans le jeu libre, votre enfant assemblera les blocs par couleur ou selon son imagination, il jouera avec la voiture-girafe et s'exercera ainsi à reconnaître les couleurs. Dans le jeu de dé, les enfants seront initiés à jouer en suivant des premières règles.

Jouez avec votre enfant ! Parlez-lui en décrivant les animaux, les couleurs et les formes des blocs de construction. Vous stimulerez ainsi le langage, l'ouïe et la créativité de votre enfant qui prendra aussi plaisir à jouer.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement !

Les créateurs de jeux pour enfants

Contenu

- 1 tête de girafe
- 1 corps de girafe (avec roues)
- 8 cubes-girafe
- 1 dé multicolore à symboles
- 2 arbres
- 9 cartes-feuillages



Idée

Au début de la partie, Gigi la girafe a un tout petit cou. Lorsque c'est son tour, l'enfant pose avec précaution un cube-girafe sur le corps de Gigi et allonge ainsi son cou. Ensuite, il pousse la girafe d'un arbre à l'autre. S'il réussit sans faire tomber de cubes, il prend une carte-feuillage en récompense. Qui aura le plus de cartes-feuillage à la fin de la partie ?

Préparatifs

Posez les deux arbres au milieu de la table, comme illustré. Veillez à ce que l'écart entre eux corresponde à deux largeurs d'arbre. Prenez le corps de la girafe et posez-le contre un arbre de manière à ce qu'une roue touche le tronc de l'arbre et que le corps de la girafe soit tourné vers l'autre arbre.

Ensuite, posez n'importe quel cube-girafe sur le corps, puis la tête. Répartissez les cartes de feuillages sur les deux arbres. Préparez les cubes et le dé.



Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant au plus long cou commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Une couleur ?**
Prends un cube de la couleur correspondante. S'il n'y a plus de cube de la couleur indiquée par le dé, tu n'en prends pas.
- **Une étoile ?**
Tu peux prendre un cube de ton choix.

Retire la tête de la girafe et pose-la. Prends le cube, pose-le sur le corps de la girafe et remets la tête de la girafe par-dessus. Ensuite, pousse la girafe pour l'emmener lentement vers l'autre arbre.

La girafe a-t-elle perdu des cubes pendant le transport ?

- **Non ?**
Super ! En récompense, tu prends une carte de feuillage et la poses devant toi.
- **Oui ?**
Dommage ! Remets au milieu de la table les cubes tombés et pousse la girafe de nouveau contre un arbre. Si quelques cubes ne sont pas tombés, ils restent empilés sur la girafe mais tu n'as pas le droit de prendre de carte-feuillage.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie se termine dès que toutes les cartes-feuillages ont été récupérées sur les arbres. Chacun forme une rangée avec ses cartes-feuillages. Celui qui a la plus grande rangée gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Conseil :

Les enfants plus âgés peuvent agrandir l'écart entre les arbres et devront tourner la girafe prudemment avant de la pousser.



Mijn eerste spellen

Gida Giraffe



Een wankel stapelspel voor 1 – 4 kinderen vanaf 2 jaar.

Spelauteur: Evelyn Kopp
Design: Evelyn Kopp
Speelduur: ca. 10 minuten

Lieve ouders

Het speciaal voor kinderhanden gemaakte spelmateriaal stimuleert de motorische vaardigheden en de oog-handcoördinatie van uw kind. Bij het vrije spel stapelen ze de bouwstenen op kleur of gemengd op elkaar, spelen met het dierenautootje en oefenen zo het kleurbegrip en hun motoriek. In het spel met de kleurendobbelsteen maakt uw kind voor het eerst kennis met spelregels.

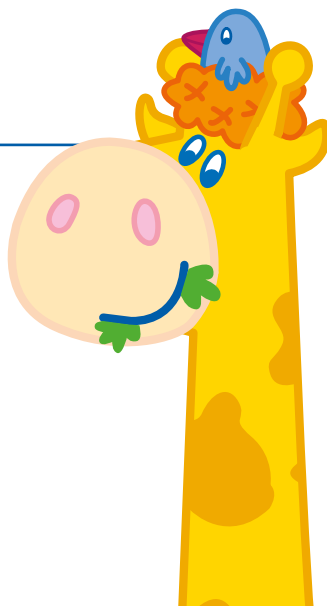
Speel mee! Vertel over de giraffe, kleuren en de functie van de bouwstenen en bevorder hiermee het spraakvermogen, de gehoorzin, de creativiteit en het spelplezier van uw kind.

Veel plezier tijdens het spelen!

Uw uitvinders voor kinderen

Spelinhoud

- 1 giraffenkop
- 1 giraffenlichaam (met wielen)
- 8 giraffenbouwstenen
- 1 dobbelsteen met kleuren en symbolen
- 2 bomen
- 9 voederkaarten



Spelidee

Aan het begin heeft Gida Giraffe een heel korte nek. Het kind dat aan de beurt is, stapelt voorzichtig een giraffenbouwsteen op Gida's lichaam en maakt zo de nek van de giraffe langer. Daarna schuift hij/zij Gida Giraffe van de ene naar de andere boom. Als dit lukt zonder dat er een deel naar beneden valt, krijgt hij/zij als beloning een voederkaart. Wie heeft aan het eind van het spel de meeste voederkaarten?

Spelvoorbereiding

Leg de twee bomen zoals afgebeeld in het midden op tafel. Pak het lichaam van de giraffe en zet hem naast een boom, zodat hij met één van de wielen de boomstam aanraakt en zijn kop in de richting van de andere boom wijst.

Zet vervolgens een willekeurige giraffenbouwsteen op het lichaam en dan de kop erbovenop. Verdeel nu de voederkaarten over de twee bomen. Leg de bouwstenen en de dobbelsteen klaar.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het kind met de langste nek mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit met de dobbelsteen.

Wat heb je gegooid?

- **Een kleur?**
Pak een bouwsteen met de bijpassende kleur. Als er geen bouwsteen van de gegooidde kleur meer is, kan je er ook geen pakken.
- **Een ster?**
Je mag een bouwsteen naar keuze pakken.

Til de giraffekop van het lichaam en leg hem opzij. Pak de bouwsteen, stapel hem op het giraffenlichaam en leg daarna de giraffekop er voorzichtig weer bovenop. Vervolgens schuif je de giraffe langzaam naar de andere boom.

Is er hierbij iets van de giraffe naar beneden gevallen?

- **Nee?**
Geweldig! Als beloning mag je een voederkaart pakken en voor je neerleggen.
- **Ja?**
Helaas! Leg de naar beneden gevallen bouwstenen terug in het midden op tafel en schuif de giraffe weer naar een van de bomen. Zijn niet alle bouwstenen naar beneden gevallen, dan blijven ze op de giraffe liggen. Je mag nu echter geen voederkaart pakken.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra alle voederkaarten van de bomen zijn verzameld. Ieder kind legt zijn voederkaarten op een rij achter elkaar. Het kind met de langste rij wint: Bij gelijkspel winnen deze kinderen gezamenlijk.

Tip:

Oudere kinderen kunnen de afstand tussen de bomen vergroten en moeten de giraffe voor ze gaan schuiven eerst voorzichtig ronddraaien.

Mis primeros juegos

Rafa Jirafa



Un tambaleante juego de apilar para 1 – 4 niños a partir de los 2 años.

Autor: Evelyn Kopp
Diseño: Evelyn Kopp
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

Queridos padres:

Este material de juego diseñado especialmente para las manitas de los niños estimula las habilidades de la motricidad fina de su hijo. En juego libre, los niños apilan las piezas de los animales clasificándolas por colores o sencillamente las mezclan, juegan con el vehículo de animales y practican así la comprensión de los colores y la motricidad. En el juego con el dado de colores, su hijo se inicia en un primer juego siguiendo unas reglas. ¡Jueguen ustedes también! Hablen con su hijo sobre los animales, los colores y la función de las piezas de construcción y de esta manera fomentarán su lenguaje, su sentido del oído, su creatividad y sus ganas de jugar.

¡Les deseamos que se diviertan mucho jugando!

Su inventor para niños

Contenido del juego

- 1 cabeza de jirafa
- 1 cuerpo de jirafa (con ruedas)
- 8 bloques de construcción de jirafa
- 1 dado de colores y símbolo
- 2 árboles
- 9 cartas de comida



El juego

Al comienzo de la partida, Rafa Jirafa tiene un cuello muy cortito. El niño que tiene el turno apila un bloque sobre el cuerpo de Rafa, alargando así el cuello de la jirafa. A continuación mueve a Rafa Jirafa de un árbol al otro. Si consigue llegar sin que se caiga ningún bloque, recibirá de premio una carta de comida. ¿Quién tiene al final el mayor número de cartas de comida?

Preparativos

Poned los dos árboles en el centro de la mesa tal como se indica en la ilustración. Procurad que la distancia entre ellos sea aproximadamente de dos árboles. Coged el cuerpo de la jirafa y apostadlo a un árbol de manera que una rueda toque el tronco del árbol y que el cuerpo de la jirafa quede mirando al otro árbol.

Poned a continuación un bloque cualquiera de jirafa y la cabeza encima. Repartid las cartas de comida entre ambos árboles. Tened los bloques y el dado preparados.



¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño que tenga el cuello más largo. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el niño más joven tirando el dado.

¿Qué te ha salido en el dado?

- **¿Un color?**
Coge un bloque del color correspondiente. Si no queda ningún bloque del color que ha salido en el dado, no tienes que coger ninguno.
- **¿Una estrella?**
Puedes coger el bloque que quieras.

Separa la cabeza del cuerpo de la jirafa y ponla a un lado. Coge el bloque de construcción, apílalo sobre el cuerpo de la jirafa y a continuación pon encima la cabeza con mucho cuidado. A continuación empuja a la jirafa lentamente hasta el otro árbol.

¿Se te ha caído algo de la jirafa al moverla?

- **¿No?**
¡Estupendo! Coge de premio una carta de comida y colócatela delante.
- **¿Sí?**
¡Lástima! Vuelve a colocar los bloques caídos en el centro de la mesa y mueve la jirafa de nuevo hasta apostarla en un árbol. Los bloques que no hayan caído permanecerán apilados en la jirafa. Por esta vez te quedas sin carta de comida.

A continuación es el turno del siguiente niño para tirar el dado.

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan consumido todas las cartas de comida de los árboles. Cada jugador coloca sus cartas de comida ganadas formando una hilera. Gana el niño que tenga la hilera más larga. En caso de empate serán ganadores conjuntamente los niños empatados.

Consejo:

Los niños más mayores pueden aumentar la distancia entre los árboles y tienen que dar la vuelta a la jirafa con mucho cuidado antes de empujarla.



I miei primi giochi

Giraffa Graziella



Un traballante gioco da impilare per 1 – 4 bambini a partire da 2 anni.

Autore del gioco: Evelyn Kopp
Design: Evelyn Kopp
Durata del gioco: circa 10 minuti

Cari genitori,

il materiale di gioco è stato creato specificamente per le manine dei bambini e stimola la motricità fine di vostro figlio. Nel corso del gioco libero, il bambino impilerà i vari pezzi che compongono la figura degli animali ordinandoli per colore o in variopinta mescolanza, e giocherà con l'auto-giraffa esercitando così la sensibilità cromatica e la motricità. Con il gioco con il dado a colori il bambino viene introdotto alle prime modalità di gioco con regole.

Giocate insieme al vostro bambino! Parlate con lui degli animali, dei colori e della funzione degli elementi da costruire, ne stimolerete così il linguaggio, l'udito, la creatività e la voglia di giocare.

Buon divertimento!

I vostri inventori per bambini

Contenuto del gioco

- Testa di giraffa
- Corpo di giraffa (con rotelle)
- 8 mattoncini giraffa
- Dado a colori con simboli
- 2 alberi
- 9 carte cibo



Ideazione

All'inizio la giraffa Graziella ha un collo cortissimo. Il bambino di turno impila con grande attenzione un mattoncino sul corpo della giraffa, allungandole così il collo. Spingerà poi Graziella da uno all'altro albero. Se ci riesce senza farne cadere dei pezzi riceverà in premio una carta cibo. Chi avrà più carte alla fine del gioco?

Preparativi del gioco

Mettete i due alberi come nella figura al centro del tavolo, calcolando che la distanza corrisponda all'incirca a due alberi. Prendete il corpo della giraffa e collocatelo facendo combaciare una ruota con il tronco dell'albero mentre il corpo della giraffa è rivolto verso l'altro albero.

Impilate un mattoncino giraffa a scelta e poi la testa. Distribuite sui due alberi le carte cibo. Preparate mattoncini e dado.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il bambino che ha il collo più lungo. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo e tira il dado.

Cosa è uscito al dado?

- **Un colore?**
Prendi un mattoncino di corrispondente colore. Non lo potrai prendere se non ci sono più mattoncini del colore del dado.
- **Una stella?**
Puoi scegliere un mattoncino a tua scelta.

Solleva la testa della giraffa e mettila sul tavolo. Prendi il mattoncino, impilalo sul corpo della giraffa e poi con attenzione colloca in cima la testa. Spingi piano piano la giraffa verso l'altro albero.

E' caduto qualche pezzo dalla giraffa?

- **No?**
Magnifico! In premio puoi prendere una carta cibo e metterla davanti a te.
- **Si?**
Peccato! Rimetti al centro del tavolo il pezzo caduto e spingi la giraffa di nuovo accanto ad un albero. I mattoncini che non sono caduti dalla giraffa restano al loro posto. Non potrai prendere la carta cibo.

Il turno passa al bambino seguente che tira il dado.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando non ci sono più carte cibo. Ogni bambino allinea le sue carte: vince il bambino con la fila più lunga. In caso di parità i bambini vincono insieme.

Suggerimento:

I bambini più grandicelli possono aumentare la distanza tra gli alberi e gireranno con attenzione la giraffa prima di spingerla.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

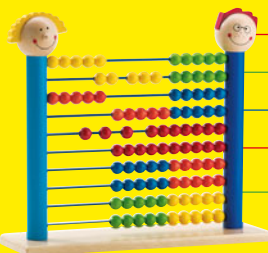
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

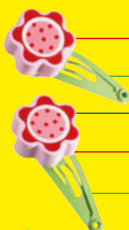
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


 **Kinder** begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children** learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants** apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen** begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños** comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini** scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

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