

HABA



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

Art. Nr.: 307043
TL A185129 1/23

HABA

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

Meine ersten Spiele



Hilda's Colors & Shapes
Couleurs et formes
avec Tilda

Sammies kleuren
en vormen

Tilda Colores
y Formas

Tartaruga Hilda:
forme e colori



Hildas Farben & Förmchen



Marlene Seykora

Hildas Farben und Förmchen

Zwei kooperative Farben- und Zuordnungsspiele für 1–3 Kinder ab 2 Jahren.

Autor: Kristin Dittmann
Illustration: Martina Leykamm
Spieldauer: je Spiel ca. 10 Minuten



Spielinhalt

9 Holzformen (3 Kreise, 3 Dreiecke, 3 Quadrate), 1 Schildkröte Hilda aus Holz, 1 Punkte-Würfel, 1 Farben- und Formenwürfel, 1 Spielplan mit 9 Pappformen (3 Kreise, 3 Dreiecke, 3 Quadrate), 1 Spielanleitung

Liebe Eltern,

wir freuen uns, dass Sie sich für dieses Spiel aus der Reihe **Meine ersten Spiele** entschieden haben. Sie haben eine gute Wahl getroffen und eröffnen Ihrem Kind damit viele Perspektiven, sich spielerisch zu entwickeln.

Diese Anleitung bietet viele Tipps, wie Sie das Spielmaterial mit Ihrem Kind entdecken können. Beim Spielen werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Unterscheiden von Farben und Formen, genaues Schauen, Auge-Hand-Koordination sowie erstes Regelverständnis.

Im freien Spiel kann Ihr Kind z.B. die Holzformen zu einem oder mehreren Türmen übereinanderstapeln oder im Rollenspiel mit der Schildkröte auf dem Spielplan auf Entdeckungstour gehen. In den beiden Würfelspielen wird Ihr Kind an das erste Spielen nach Regeln herangeführt. Das kooperative Spielen fördert gleichzeitig das Wir-Gefühl und das gemeinsame Erleben der Kinder. Spielen Sie mit! Sprechen Sie mit Ihrem Kind über die Formen, Farben und die Sandburg auf dem Spielplan. So fördern Sie Sprache, Hörsinn, Kreativität und die Spielfreude Ihres Kindes.

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

Viel Vergnügen beim gemeinsamen Spielen und Entdecken wünschen

Ihre Erfinder für Kinder



Vor dem ersten Spiel

Wichtig: Bitte entfernen Sie vor dem ersten Spiel die Banderolen und entsorgen Sie diese. Sie werden für das Spiel nicht benötigt. Drücken Sie die Plättchen vorsichtig aus dem Spielplan. Die Plättchen sind Teil des Spielmaterials. Bewahren Sie diese bitte auf.

Freies Spiel und Details entdecken

Im freien Spiel beschäftigt sich das Kind mit dem Spielmaterial. Spielen Sie mit! Schauen Sie sich zusammen die einzelnen Holzformen genau an. Welche Form hat welche Farbe? Erkunden Sie gemeinsam den Spielplan. Überlegen Sie mit Ihrem Kind, welche der Formen in welche Ausstattung des Spielplans passt. Probieren Sie, wie sich Holzformen und Pappformen einpuzzeln lassen.

Sprechen Sie über die Erlebnisse im Sandkasten oder am Strand. „Was hast du im Sand gebaut?“ „Wer hat dir geholfen?“ Überlegen Sie gemeinsam, wie Sie die nächste Sandburg bauen möchten. Vielleicht bietet Ihnen der Spielplan ein paar Anregungen.

Wenn ein Kind gerade erst beginnt, geometrischen Formen kennenzulernen, können Sie es unterstützen, indem sie immer Form und Farbe nennen, wenn das Kind eine Holzform in die Hand nimmt oder darauf zeigt.



Spiel 1: Alle meine Förmchen

Ein kooperatives Zuordnungsspiel zum Erkennen und Benennen von Formen und Farben.

Oh ... wer hat denn da so eine tolle Sandburg gebaut? Schildkröte Hilda geht auf Entdeckungstour. Sie möchte wissen, welche Förmchen zum Bauen verwendet wurden. Hilf Hilda, die richtigen Förmchen zu finden und benenne ihre Farben.

Bevor es losgeht

Puzzeln Sie gemeinsam mit Ihrem Kind den Spielplan zusammen, sodass der Weg aus **Blättern** zu sehen ist. Stellen Sie Schildkröte Hilda auf ein beliebiges Blatt. Verteilen Sie je eine beliebige Holzform pro Blatt auf dem Spielplan. Legen Sie die Pappformen und den Punktwürfel in die Schachtel. Sie brauchen beide für diese Variante nicht. Halten Sie den Farb- und Formenwürfel bereit.



Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer hat zuletzt im Sand gespielt? Das Kind darf beginnen und würfeln.

Fragen Sie: Welche Farbe siehst du auf dem Würfel: Rot, Gelb oder Blau?

Ermutigen Sie das Kind, das an der Reihe ist, die Farbe zu benennen und eine Holzform der entsprechenden Farbe in den Spielplan zu puzzeln.

ODER

Welche Form siehst du auf dem Würfel: Kreis, Dreieck oder Quadrat?

Ermutigen Sie das Kind, das an der Reihe ist, die Form zu benennen und eine Holzform der entsprechenden geometrischen Form in den Spielplan zu puzzeln.

Jetzt schauen Sie gemeinsam, ob das Kind die Holzform richtig eingepuzzelt hat.

- **Ja?** *Super gemacht! Zur Belohnung darfst du Schildkröte Hilda auf das freigewordene Blatt stellen.*
- **Nein?** *Schade, so ein Pech! Wenn du falsch gepuzzelt hast oder es keine passende Holzform mehr gibt, kannst du leider nichts einpuzzeln. Hilda bleibt stehen.*

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Holzformen eingepuzzelt sind.

Tip: Das Spiel kann nach Spielende „rückwärts“ gespielt werden. Dazu werden die Holzformen entsprechend dem Würfelergebnis aus den Ausstanzungen zurück auf die Blätter verteilt. Die Holzform wird auf das Blatt mit Hilda gelegt. Anschließend wird Hilda auf ein neues leeres Blatt versetzt.



Variante: Meine Förmchen, deine Förmchen

(kompetitiv)

Bevor es losgeht

Die Spielvorbereitung ist wie im Spiel **Alle meine Förmchen**, nur dass jedes Kind zusätzlich drei beliebige Pappformen bekommt und diese vor sich ablegt.

Jetzt geht's los

Sie spielen wie im Spiel **Alle meine Förmchen** mit folgender Änderung:

Sie schauen, wie gewohnt gemeinsam, ob das Kind die Holzform richtig eingepuzzelt hat.

- **Nein?** *Schade, so ein Pech! Wenn du falsch gepuzzelt hast oder es keine passende Holzform mehr gibt, kannst du auch nichts einpuzzeln. Hilda bleibt stehen. Gib eine deiner Pappformen ab und lege sie zurück in die Schachtel! Hast du keine Pappform mehr, musst du auch keine abgeben. Du darfst aber weiter mitspielen.*

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Holzformen eingepuzzelt sind. Das Kind, das noch die meisten Pappformen vor sich liegen hat, hat gewonnen. Bei Gleichstand habt ihr zusammen gewonnen.

Selbstständig einfache Spielzüge auszuführen, lernen Kinder durch Übung. Begleiten Sie die Handlungen durch einfache, ruhig gesprochene Sätze und lassen Sie die Kinder eigenständig Würfel, Holz- bzw. Pappformen nehmen und einpuzzeln. So finden die Kinder schnell in einfache Spielzüge hinein und haben viel Spaß.



Spiel 2: Alle meine Farben

Ein kooperatives Würfel-Laufspiel zum Zuordnen von Formen und Farben.

Schildkröte Hilda geht am Strand spazieren. Da hat doch jemand einen Weg aus Steinen gelegt! Aber was ist denn da auf die Steine gemalt? Erkennst du die Farben und die Formen? Schau genau hin und puzzle die richtigen Förmchen in die Sandburg!

Bevor es losgeht

Puzzeln Sie gemeinsam mit Ihrem Kind den Spielplan zusammen, sodass der Weg aus **Steinen** zu sehen ist. Stellen Sie Schildkröte Hilda auf einen beliebigen Stein. Verteilen Sie alle Holzformen außen um den Spielplan herum. Legen Sie die runden Pappformen mit den Wassertropfen neben den Spielplan. Die übrigen Pappformen sowie der Farb- und Formenwürfel kommen zurück in die Schachtel. Sie brauchen beides für diese Variante nicht. Halten Sie den Punktwürfel bereit.



Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer hat schon einmal eine Sandburg gebaut? Das Kind darf beginnen und würfelt.

1. Fragen Sie: *Was hast du gewürfelt?*

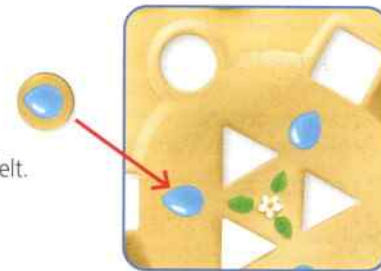
- **1, 2 oder 3 Punkte?** Schildkröte Hilda läuft entsprechend viele Steine im Uhrzeigersinn nach vorn.
- **Stern?** Schildkröte Hilda läuft auf einen Stein deiner Wahl.

2. Fragen Sie: *Wo ist Hilda gelandet?*

- **Auf einer Farbe: Rot, Gelb oder Blau?** Ermutigen Sie das Kind, das an der Reihe ist, die Farbe zu benennen und eine Holzform der entsprechenden Farbe in den Spielplan zu puzzeln.
- **Auf einer Form: Kreis, Dreieck oder Quadrat?** Ermutigen Sie das Kind, das an der Reihe ist, die Form zu benennen und eine Holzform der entsprechenden geometrischen Form in den Spielplan zu puzzeln.

3. Jetzt schauen Sie gemeinsam, ob das Kind die Holzform richtig eingepuzzelt hat.

- **Ja?** *Super gemacht!*
- **Nein?** *Schade, so ein Pech! Lege einen der Wassertropfen auf eine Markierung auf der Sandburg.*



Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn ...

... alle Holzformen eingepuzzelt sind. Dann haben die Kinder gemeinsam gewonnen.

ODER

... alle drei Wassertropfen auf der Sandburg liegen. Jetzt fängt es zu regnen an. Die Kinder haben leider verloren.

Kooperative Spiele sind gut für die Entwicklung von Kindern. Jedes Kind kann innerhalb der Gruppe die eigenen Fähigkeiten einbringen und so das eigene Selbstbewusstsein stärken. Wenn die Kinder gemeinsam gewinnen und sich darüber freuen, fördert das ihre sozialen Kompetenzen. Das gilt übrigens auch dann, 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!



Variante: Meine Farben, deine Farben (kompetitiv)

Bevor es losgeht

Die Spielvorbereitung ist wie im Spiel **Alle meine Farben**. Legen Sie zusätzlich alle Pappformen neben den Spielplan. Der Wassertropfen auf der runden Pappform hat jetzt keine Bedeutung

Jetzt geht's los

Sie spielen wie im Spiel **Alle meine Farben** mit folgender Änderung:

Jetzt schauen Sie gemeinsam, ob das Kind die Holzform richtig eingepuzzelt hat.

- **Ja?** *Super gemacht! Als Belohnung bekommst du diese Form als Pappform. Lege die Pappform vor dir ab.*
- **Nein?** *Schade, so ein Pech! Du bekommst leider keine Pappform.*

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Holzformen eingepuzzelt sind. Das Kind mit den meisten Pappformen gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand habt ihr gemeinsam gewonnen.

Die geometrischen Formen eignen sich auch super zum ersten Zählen. Lassen Sie das Kind würfeln und entsprechend viele Kreise, Dreiecke oder Quadrate herausuchen. Sie können auch alle Holzformen in eine Reihe legen und gemeinsam mit dem Kind nacheinander abzählen.



Liebe Kinder, liebe Eltern,
unter www.haba-play.com/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen,
ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

My Very First Games

Hilda's Colors and Shapes

Two cooperative color and matching games for 1 to 3 children ages 2 years and older.

Game Designer: Kristin Dittmann
Illustrator: Martina Leykamm
Length of the game: each game approx. 10 minutes



Game Material

9 wooden shapes (3 circles, 3 triangles, 3 squares), 1 wooden turtle Hilda, 1 die with dots, 1 color and shape die, 1 game board with 9 cardboard shapes (3 circles, 3 triangles, 3 squares), 1 rulebook

Dear Parents,

We're happy that you have chosen this game from the **My Very First Games** series. You have made a good choice and have given your child a gift with many tools that will help them discover their world and develop through play.

This rulebook will offer you plenty of tips for how you can discover the game components with your child. Children develop various skills and abilities during play, including differentiation between colors and shapes, precise observation, hand-eye coordination, and their first understanding of game rules.

Your child can stack the wooden shapes on top of each other to create one or more towers in free play, or experiment with role play using the turtle on the game board. Both dice games introduce your child to playing by the rules, while cooperative play promotes a feeling of togetherness for the children and lets them share experiences. Play with your child! Talk to them about the shapes, colors, and the sandcastle on the game board. This helps to develop your child's language, hearing, creativity, and joy of playing.

Above all, however, playing these games is simply fun! Learning happens naturally and almost on its own.

Wishing you lots of fun while playing and discovering together,

Your Inventors for Children



Before the First Game

Important: Before the first game please remove and carefully dispose of the sleeves. They are not needed for the game. Carefully press the tiles out of the game board. The tiles are part of the game material; please do not dispose of them.

Discover Free Play and Details

Let your child engage with the game components during some free play. Play with your child! Take a close look at the individual wooden shapes together. Which shape has which color? Explore the game board together. With your child, think about which of the shapes fits into which cut-out on the game board. Explore how the wooden and cardboard shapes may be put together.

Talk about your child's experiences in the sandpit or on the beach. "What did you build in the sand?" "Who helped you?" Together, think about how you would like to build the next sandcastle. Perhaps the game board will provide a few ideas.

If your child is just beginning to learn about geometric shapes, you can support them by always naming the shape and color when they pick up or point to a wooden shape.



Game 1: All my little shapes

A cooperative matching game for recognizing and naming shapes and colors.

Awww ... who built such an amazing sandcastle? Hilda the Turtle goes exploring. She would like to find out which shapes were used for building. Help Hilda to find the right shapes and name their colors.

Before Starting

Together with your child, assemble the game board so that the path made from **leaves** is visible. Place Hilda the Turtle on any leaf you like. Place any wooden shape on each leaf of the game board. Place the cardboard shapes and the die with dots in the box. They are not needed for this game variant. Have the color and shape die nearby and ready to use.



Let's Begin

Children take turns and play in a clockwise direction. Who last played in the sand? This child starts and rolls the die.

Ask them: *What color do you see on the die: Red, yellow, or blue?*

Encourage the child whose turn it is to name the color and place a wooden shape of the same color on the game board.

OR

What shape can you see on the die: Circle, triangle, or square?

Encourage the child whose turn it is to name the shape and place a wooden piece of this geometric shape on the game board.

Now, check together whether the child has placed the wooden shape correctly.

- **Yes?** *Well done! As a reward, you may place Hilda the Turtle on the leaf that is now empty.*
- **No?** *What a pity! If you have placed the piece incorrectly or there are no suitable wooden shapes left, unfortunately you can't do anything. Hilda stays where she is.*

Then it's the next child's turn to roll the die.

End of the Game

The game ends when all the wooden shapes have been placed.

Tip: The game can be played "backwards" after the game ends. Simply remove the wooden shapes from the cut-outs and place them back onto the leaves according to the die. The wooden shape is placed on the leaf with Hilda. Hilda is then moved to a new empty leaf.



Competitive Variation: My shapes, your shapes

Before Starting

The preparation for the game is the same as for the **All my little shapes** game, except that each child also gets any three cardboard shapes and places these in front of them.

Let's Begin

The game is played like the **All my little shapes** game, with the following change:

As usual, you check together whether the child has placed the wooden shape correctly.

- **No?** *What a pity! If you have placed the piece incorrectly or there are no suitable wooden shapes left, you can't do anything. Hilda stays where she is. Discard one of your cardboard shapes and put it back in the box! If you don't have any cardboard shapes left, you don't have to discard any. But you may continue to play.*

End of the Game

The game ends when all the wooden shapes have been placed. The child who still has the most cardboard shapes in front of them wins. In the event of a tie, the children win together.

Children learn to independently make simple game moves by practicing. Support their actions with simple, calm sentences and let the children roll the die or take and place the wooden and cardboard shapes themselves. This way, children can quickly learn simple moves and have lots of fun.



Game 2: All my colors

A cooperative die competition for matching shapes and colors.

Hilda the Turtle goes for a walk on the beach. Someone has created a path of stones! But what has been drawn on the stones? Do you recognize the colors and shapes? Look closely and place the right shapes into the sandcastle!

Before Starting

Together with your child, assemble the game board so that the path made from stones is visible. Place Hilda the Turtle on any stone you like. Distribute all the wooden shapes around the outside of the game board. Place the circular cardboard shapes with the water drops next to the game board. The remaining cardboard shapes and the color and shape die are returned to the box. They are not needed for this variant. Have the die with dots nearby and ready to use.



Let's Begin:

Children play in a clockwise direction, taking turns. Who has ever built a sandcastle? This child starts and rolls the die.

1. Ask them: *What did you roll?*

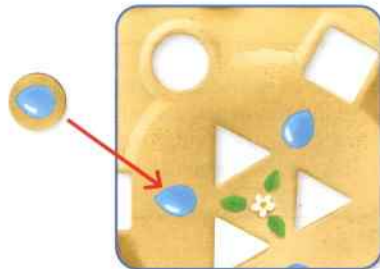
- **1, 2, or 3 dots:** Hilda the Turtle moves forward the same number of stones in a clockwise direction.
- **Star?** Hilda the Turtle walks to a stone of your choice.

2. Ask them: *Where has Hilda landed?*

- **On a color: Red, yellow, or blue?**
Encourage the child whose turn it is to name the color and place a wooden shape of the same color on the game board.
- **On a shape: Circle, triangle, or square?**
Encourage the child whose turn it is to name the shape and place a wooden piece of this geometric shape on the game board.

3. Now, check together whether the child has placed the wooden shape correctly.

- **Yes? Well done!**
- **No? What a pity! Place one of the water drops on a marking on the sandcastle.**



Then it's the next child's turn to roll the die.

End of the Game

The game ends when ...

... all the wooden shapes have been placed. Then the children have won together.

OR

... all three water drops are placed on the sandcastle. Now it starts to rain. Unfortunately, the children have lost.

Cooperative games are good for children's development. Each child can contribute their own skills to the group and thus strengthen their self-confidence. If the children win and celebrate together then this encourages social skills. The same naturally applies if they lose together. Learning how to deal with defeat is an important experience that is easier to handle together. And playing again naturally means that there's another opportunity to do better!



Competitive Variation: My colors, your colors

Before Starting

The preparation for the game is the same as for the **All my colors** game. In addition, place all the cardboard shapes next to the game board. The water drop on the round cardboard shape does not mean anything now.

Let's Begin:

The game is played like the **All my colors** game, with the following change:

Now, check together whether the child has placed the wooden shape correctly.

- **Yes? Well done! As a reward, you get this as a cardboard shape.**
Place the cardboard shape in front of you.
- **No? What a pity! Unfortunately, you don't get a cardboard shape.**

End of the Game

The game ends when all the wooden shapes have been placed. The child with the most cardboard shapes wins the game. In the event of a tie, you have won together.

The geometric shapes are also great for learning to count. Have your child roll the die and choose the appropriate number of circles, triangles, or squares. You can also put the wooden shapes in a row and count them together with your child one after the other.



Dear Children and Parents,

At www.haba-play.com/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Couleurs et formes avec Tilda

Deux jeux coopératifs de classement sur les couleurs et les formes pour 1 à 3 enfants à partir de 2 ans.

Auteur : Kristin Dittmann
Illustration : Martina Leykamm
Durée du jeu : env. 10 minutes par partie



Matériel de jeu

9 formes en bois (3 cercles, 3 triangles et 3 carrés), 1 tortue Tilda en bois, 1 dé à points, 1 dé avec couleurs et formes, 1 plateau de jeu avec 9 formes en carton (3 cercles, 3 triangles et 3 carrés), 1 règle du jeu

Chers parents,

Nous sommes ravis que vous ayez choisi ce jeu de la collection Mes premiers jeux. Vous avez fait un bon choix car vous allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique.

Ce livret vous donne de nombreux conseils pour découvrir les accessoires de jeu avec votre enfant. En jouant, vous stimulerez différentes compétences et aptitudes de votre enfant : la différenciation des couleurs et des formes, l'observation précise, la coordination main-œil et la compréhension d'une première règle de jeu.

Dans le jeu libre, il peut par exemple empiler les formes en bois pour former une ou plusieurs tours ou encore partir à la découverte du plateau de jeu avec la tortue Tilda. Dans les deux jeux de dés, il apprend peu à peu à jouer selon des premières règles facilement compréhensibles. Le jeu coopératif stimule également l'esprit d'équipe et crée une expérience commune. Jouez avec votre enfant ! Parlez avec lui des formes, des couleurs et du château de sable sur le plateau de jeu. Vous stimulez ainsi le langage, l'ouïe, la créativité et le plaisir de jouer chez votre enfant.

L'aspect essentiel demeure d'abord d'avoir du plaisir à jouer. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

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

Les créateurs pour enfants joueurs



Avant de jouer pour la première fois

Important : veuillez retirer les bandes avant la première partie et jetez-les aussitôt. Elles ne servent pas pour jouer. Détachez délicatement les tuiles du plateau de jeu. il ne faut pas plutôt dire que le cadre ne se converse pas et qu'il faut le jeter ? on ne dit jamais que les tuiles font partie du matériel de jeu

Jeu libre et découverte de différents éléments

Dans le jeu libre, l'enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Jouez avec lui ! Ensemble, observez attentivement les différentes formes en bois. De quelle couleur sont-elles ? Puis, explorez le plateau de jeu. Réfléchissez avec lui aux formes qui correspondent aux découpes du plateau de jeu. Essayez d'assembler des formes en bois et en carton.

Parlez des aventures qu'il a pu vivre dans le bac à sable ou à la plage.
« *Qu'as-tu construit dans le sable ?* » « *Qui t'a aidé(e) ?* » Réfléchissez ensemble à la manière dont vous souhaitez construire votre prochain château de sable. Peut-être que le plateau de jeu vous donnera quelques idées.

Quand un enfant commence tout juste à découvrir les formes géométriques, vous pouvez l'aider en nommant systématiquement la forme et la couleur des pièces en bois qu'il prend ou montre du doigt.



Jeu 1 : La ronde des formes

Un jeu coopératif jeu de classement pour identifier et nommer les formes et les couleurs.

Oh... Qui a construit ce superbe château de sable ? La tortue Tilda part en excursion. Elle souhaite savoir quelles formes ont servi à le construire. Aidez Tilda à trouver les bonnes formes et nommez leur couleur.

Avant de commencer la partie :

Avec votre enfant, assemblez le plateau de jeu de façon à ce que le **chemin** de feuilles soit visible. Placez Tilda sur n'importe quelle feuille. Posez une pièce en bois de votre choix sur chacune des autres feuilles du plateau de jeu. Placez les tuiles en carton et le dé à points dans la boîte. Ils ne servent pas pour cette variante. Préparez le dé avec couleurs et formes.



C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui a joué dans le sable en dernier ? Cet enfant commence en lançant le dé.

Demandez : *Quelle couleur vois-tu sur le dé : rouge, jaune ou bleu ?*

Encouragez l'enfant dont c'est le tour à nommer cette couleur et à poser la forme en bois de couleur identique dans la bonne encoche du plateau de jeu.

OU

Quelle forme vois-tu sur le dé : un cercle, un triangle ou un carré ?

Encouragez l'enfant dont c'est le tour à nommer cette forme et à poser la pièce en bois à la géométrie identique dans la bonne encoche du plateau de jeu.

Vérifiez maintenant ensemble si l'enfant a correctement la forme en bois.

- **Oui ?** *Bien joué ! En récompense, tu peux poser Tilda sur la feuille désormais inoccupée.*
- **Non ?** *Domage. Pas de chance ! Si tu as mal posé la pièce ou s'il n'y a plus de pièce en bois adaptée, tu ne peux malheureusement rien poser. Tilda n'avance pas.*

C'est ensuite au tour de l'enfant suivant de lancer le dé.

Fin du jeu

Le jeu s'achève lorsque toutes les pièces en bois sont posées dans une encoche du plateau.

Astuce : une fois la partie terminée, vous pouvez jouer au jeu « à l'envers ». Les pièces en bois sont alors retirées des encoches pour être replacées sur les feuilles en fonction du résultat du dé. La pièce en bois est placée sur la feuille avec Tilda. Puis Tilda avance vers une nouvelle feuille vide.

Variante compétitive :



Avant de commencer la partie :

La préparation du jeu est identique à celle du jeu **La ronde des formes**, à la différence que chaque enfant reçoit en plus trois tuiles en carton de manière aléatoire et les pose devant lui.

C'est parti

Vous jouez comme dans le jeu **La ronde des formes** avec la modification suivante :

Vérifiez maintenant ensemble si l'enfant a correctement posé la pièce en bois.

- **Non ?** *Domage. Pas de chance ! Si tu as mal posé la pièce ou s'il n'y a plus de pièce en bois adaptée, tu ne peux malheureusement rien poser. Tilda n'avance pas. Tu rends une de tes tuiles en carton que tu places dans la boîte ! Si tu n'as plus de tuile en carton, il ne se passe rien. Tu peux quand même continuer à jouer.*

Fin du jeu

Le jeu s'achève lorsque toutes les pièces en bois sont posées. L'enfant qui a le plus de tuiles en carton devant lui a gagné. En cas d'égalité, vous avez gagné ensemble.

Les enfants apprennent à exécuter des tours de jeu simples en s'entraînant. Accompagnez le déroulement de la partie calmement par des phrases simples et laissez les enfants lancer le dé, prendre ou poser les pièces en bois ou les tuiles en carton. Ainsi, ils se familiarisent rapidement avec des tours de jeu simples et s'amuse beaucoup.



Jeu 2 : La ronde des couleurs

Un jeu coopératif de course et de dés pour classer les formes et les couleurs.

Tilda se promène sur la plage. Quelqu'un a balisé un chemin avec des galets ! Mais qu'est-ce qui est dessiné dessus ? Reconnais-tu ces couleurs et ces formes ? Regarde-les attentivement et pose les bonnes pièces en bois dans les encoches du château de sable !

Avant de commencer la partie :

Avec votre enfant, assemblez le plateau de jeu de façon à ce que le chemin de galets soit visible. Placez Tilda sur n'importe quel galet. Répartissez les pièces en bois autour du plateau de jeu. Posez les tuiles en carton avec les gouttes d'eau à côté du plateau de jeu. Rangez dans la boîte les tuiles en carton restantes ainsi que le dé avec couleurs et formes. Ils ne servent pas pour cette variante. Préparez le dé à points.



C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui a déjà construit un château de sable ? Cet enfant commence en lançant le dé.

1. Demandez : Quel chiffre indique le dé ?

- **Un 1, un 2 ou un 3 :** Tilda avance d'autant de galets dans le sens des aiguilles d'une montre.
- **Une étoile :** La tortue Tilda avance jusqu'à l'étoile de ton choix.

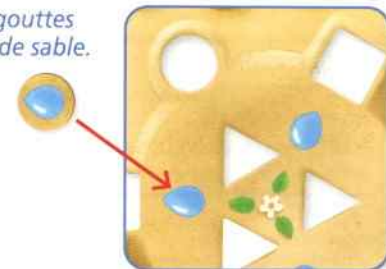
2. Demandez : Où Tilda s'arrête-t-elle ?

- **Sur une couleur : rouge, jaune ou bleu ?**
Encouragez l'enfant dont c'est le tour à nommer cette couleur et à poser une pièce en bois de couleur identique dans la bonne encoche du plateau de jeu.
- **Sur une forme : un cercle, un triangle ou un carré ?**
Encouragez l'enfant dont c'est le tour à nommer cette forme et à poser une pièce en bois à la géométrie identique dans la bonne encoche du plateau de jeu.

3. Vérifiez maintenant ensemble si l'enfant a correctement posé la pièce en bois.

- **Oui ?** *Bien joué !*
- **Non ?** *Domage. Pas de chance ! Pose une des gouttes d'eau sur l'un des marquages du château de sable.*

C'est ensuite au tour de l'enfant suivant de lancer le dé.



Fin du jeu

La partie se termine lorsque...

... toutes les pièces en bois sont posées. Les enfants ont gagné ensemble.

OU

... les trois gouttes d'eau se trouvent sur le château de sable. Il commence à pleuvoir. Les enfants ont malheureusement perdu.

Les jeux coopératifs contribuent au développement des enfants. Au sein du groupe, chaque enfant peut mettre à contribution ses propres compétences et gagner en assurance. Lorsque les enfants remportent la partie ensemble et s'en réjouissent, cela renforce leurs compétences sociales. D'ailleurs, cela vaut aussi lorsqu'ils perdent ensemble. La gestion des défaites est également une expérience importante, qui est plus facile à vivre à plusieurs. Et la possibilité de rejouer offre également une nouvelle chance de gagner !



FRANÇAIS

Variante compétitive

Avant de commencer la partie :

La préparation du jeu est identique à celle du jeu **La ronde des couleurs**. Posez également toutes les tuiles en carton à côté du plateau de jeu. La goutte d'eau sur la forme en carton ronde est désormais sans importance.

C'est parti

Vous jouez comme dans le jeu **La ronde des couleurs** avec la modification suivante :

Vérifiez maintenant ensemble si l'enfant a correctement posé la pièce en bois.

- **Oui ?** *Bien joué ! En récompense, tu gagnes la tuile en carton correspondante. Pose-la devant toi.*
- **Non ?** *Domage. Pas de chance ! Malheureusement, tu ne gagnes pas de tuile en carton.*

Fin du jeu

Le jeu s'achève lorsque toutes les pièces en bois sont posées. Le gagnant est le joueur qui a le plus de tuiles en carton. En cas d'égalité, vous avez gagné ensemble.

Les formes géométriques se prêtent également très bien à de premiers dénombrements. Laissez l'enfant lancer le dé, puis chercher le bon nombre de cercles, de triangles ou de carrés. Vous pouvez aussi placer toutes les pièces en bois dans une rangée et les compter les unes après les autres avec votre enfant.



Chers enfants, chers parents,
Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba-play.com/Ersatzteile dans la partie Pièces détachées.

Mijn eerste spellen

Sammies kleuren en vormen

Twee coöperatieve kleuren- en toewijzingsspellen voor 1-3 kinderen vanaf 2 jaar.

Auteur: Kristin Dittmann
Illustraties: Martina Leykamm
Spelduur: per spel ca. 10 minuten



Spelmateriaal

9 houten vormen (3 cirkels, 3 driehoeken, 3 vierkanten), 1 houten schildpad Sammie, 1 stippendobbelsteen, 1 kleuren- en vormendobbelsteen, 1 spelbord met 9 kartonnen vormen (3 cirkels, 3 driehoeken, 3 vierkanten), 1 handleiding

Lieve ouders

Wij zijn blij dat u dit spel uit de serie Mijn eerste spellen hebt gekocht. U hebt een goede keuze gemaakt waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.

In deze handleiding vindt u veel tips om het spelmateriaal samen met uw kind te ontdekken. Bij het spelen worden diverse bekwaamheden en vaardigheden van uw kind bevorderd, zoals: onderscheid maken tussen kleuren en vormen, nauwkeurig kijken, oog-handcoördinatie en eerste begrip van de regels.

Bij vrij spelen kan uw kind de dieren opstapelen in één of meerdere torens of in een rollenspel met de schildpad op het spelbord op ontdekkingsstocht gaan. In de beide dobbelsspellen maakt uw kind kennis met het spelen volgens regels. Het coöperatieve spel bevordert ook het saamhorigheidsgevoel bij de kinderen en hun gedeelde ervaring. Speel gerust mee! En bespreek met uw kind de vormen, kleuren en het zandkasteel op het spelbord. U bevordert hiermee het spraakvermogen, de gehoorzin, de creativiteit en het spelplezier van uw kind.

Maar bij ieder spel staat één ding voorop: veel plezier! Leren gebeurt terloops, bijna vanzelf.

Veel plezier bij het samen spelen en ontdekken,

De uitvinders voor kinderen



NEDERLANDS

Voor het eerste spel

Belangrijk: Verwijder vóór het eerste spel de band en gooi die weg. Deze hebt u niet nodig voor het spel. Maak de kleine kaartjes voorzichtig los uit het spelbord. De kaartjes maken deel uit van het spelmateriaal. Bewaar deze goed.

Vrij spel en details ontdekken

Tijdens het vrije spel is uw kind bezig met het spelmateriaal. Speel gerust mee! Bekijk samen de verschillende houten vormen. Welke vorm heeft welke kleur? Ontdek samen het spelbord. Bespreek met uw kind welke vormen in welke gaten in het spelbord passen. Experimenteer met het puzzelen van de houten en kartonnen vormen. Praat over activiteiten in de zandbak of op het strand. "Wat heb je in het zand gebouwd?" "Wie heeft je geholpen?" Overleg hoe jullie het volgende zandkasteel willen bouwen. Misschien geeft het spelbord u een paar suggesties.

Als een kind nog maar net geometrische vormen begint te leren kennen, kun je het ondersteunen door altijd vorm en kleur te noemen als het kind een houten vorm in de hand neemt of ernaar wijst.



Spel 1: Al mijn vormpjes

Een coöperatief ordeningsspel om vormen en kleuren te herkennen en te benoemen.

Wauw ... wie heeft er zo'n geweldig zandkasteel gebouwd? Schildpad Sammie gaat op ontdekkingsstocht. Ze wil weten welke vormpjes zijn gebruikt om het kasteel te bouwen. Help Sammie de juiste vormpjes te vinden en benoem de kleuren.

Voor jullie beginnen

Puzzel samen met uw kind het spelbord in elkaar, zodat de weg van **bladeren** te zien is. Zet schildpad Sammie op een willekeurig blad. Leg de houten vormpjes willekeurig op de bladeren op het spelbord. Leg de kartonnen vormpjes en de stippendobbelsteen in de doos. Die zijn voor deze variant niet nodig. Houd de kleuren- en vormdobbelsteen bij de hand.



Aan de slag!

Er wordt om de beurt gespeeld met de wijzers van de klok mee. Wie heeft als laatste in het zand gespeeld? Dat kind begint en gooit de dobbelsteen.

Vraag: Welke kleur zie je op de dobbelsteen: rood, geel of blauw?

Vraag het kind dat aan de beurt is om de kleur te benoemen en een houten vormpje in die kleur in het spelbord te leggen.

OF

Welke vorm zie je op de dobbelsteen: cirkel, driehoek of vierkant?

Vraag het kind dat aan de beurt is om de vorm te benoemen en een houten vormpje in die vorm in het spelbord te leggen.

Kijk nu samen of het kind het houten vormpje goed heeft gelegd.

- **Ja?** Goed gedaan! Als beloning mag je schildpad Sammie op het vrijgekomen blad zetten.
- **Nee?** Wat een pech! Als je fout hebt gepuzzeld of er geen bijpassende houten vormpje meer is, kun je helaas niets meer plaatsen. Sammie blijft waar ze is.

Daarna is het de beurt aan het volgende kind, dat met de dobbelsteen gooit.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle houten vormpjes in het bord gepuzzeld zijn.



Tip: Als het spel ten einde is, kan het andersom worden gespeeld. In dat geval worden de houten vormen overeenkomstig het dobbelresultaat uit de gaten gehaald en weer op de bladeren gezet. De houten vorm wordt op het blad gelegd waar Sammie staat en Sammie wordt verplaatst naar een nieuw leeg blad.

Variant: Mijn vormpjes, jouw vormpjes

(competitief)

Voor jullie beginnen

De spelvoorbereiding is net als in het spel **Al mijn vormpjes**, alleen krijgt elk kind drie kartonnen vormen en legt deze voor zich neer.

Aan de slag!

Er wordt gespeeld zoals in het spel **Al mijn vormpjes** met de volgende wijziging:

U kijkt weer samen of het kind de houten vorm goed heeft gepuzzeld.

- **Nee?** Wat een pech! Als je fout hebt gepuzzeld of er is geen bijpassende houten vorm meer, kun je ook niets meer puzzelen. Sammie blijft staan. Lever een van je kartonnen vormpjes in en leg deze in de doos! Als je geen kartonnen vormpje meer hebt, hoef je er ook geen in te leveren. Je mag wel blijven meespelen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle houten vormpjes in het bord gepuzzeld zijn. Het kind dat nog de meeste kartonnen vormen voor zich heeft liggen, heeft gewonnen. Bij gelijke stand hebben jullie samen gewonnen.

Kinderen leren door oefening zelfstandig eenvoudige zinnen zetten. Begeleid de handelingen met eenvoudige, kalm uitgesproken zinnen en laat de kinderen zelf dobbelstenen, houten of kartonnen vormpjes pakken en deze inpuzzelen. Op deze manier vinden de kinderen snel hun weg naar eenvoudige zinnen en hebben ze veel plezier.



Spel 2: Al mijn kleuren

Een coöperatief dobbelspel voor het toewijzen van vormen en kleuren.

Schildpad Sammie gaat wandelen langs het strand. Iemand heeft een pad gemaakt van stenen! Maar wat is er op de stenen geschilderd? Herken je de kleuren en vormen? Kijk goed en puzzel de juiste vormpjes in het zandkasteel!

Voor jullie beginnen

Zet samen met uw kind het spelbord in elkaar, zodat de weg van **stenen** te zien is. Zet schildpad Sammie op een willekeurige steen. Verdeel alle houten vormpjes rondom de buitenkant van het spelbord. Leg de ronde kartonnen vormpjes met de waterdruppels naast het spelbord. Leg de overige kartonnen vormpjes en de kleuren- en vormdobbelssteen weer in de doos. Die zijn voor deze variant niet nodig. Houd de stippendobbelssteen bij de hand.



Aan de slag!

Er wordt om de beurt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Wie heeft er wel eens een zandkasteel gebouwd? Dat kind begint en gooit de dobbelsteen.

1. Vraag: *Wat heb je gegooid?*

- **1, 2 of 3 stippen?** Schildpad Sammie loopt evenveel stenen met de klok mee naar voren.
- **Ster?** Schildpad Sammie loopt naar een steen naar keuze.

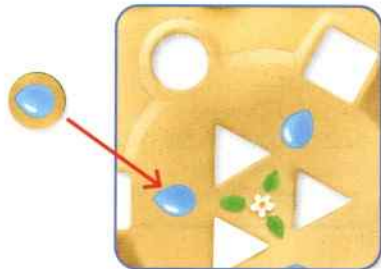
2. Vraag: *Waar is Sammie geland?*

- **Op een kleur: rood, geel of blauw?**
Vraag het kind dat aan de beurt is om de kleur te benoemen en een houten vormpje in die kleur in het spelbord te leggen.
- **Op een vorm: cirkel, driehoek of vierkant?**
Vraag het kind dat aan de beurt is om de vorm te benoemen en een houten vormpje in die vorm in het spelbord te leggen.

3. Kijk nu samen of het kind het houten vormpje goed heeft gelegd.

- **Ja?** *Goed gedaan!*
- **Nee?** *Wat een pech! Leg een van de waterdruppels op een marking op het zandkasteel.*

Daarna is het de beurt aan het volgende kind, dat met de dobbelsteen gooit.



Einde van het spel

Het spel is afgelopen als ...

... alle houten vormpjes in het bord gepuzzeld zijn. Dan hebben de kinderen samen gewonnen.
OF

... alle drie waterdruppels op het zandkasteel liggen. Nu begint het te regenen. De kinderen hebben helaas verloren.

Coöperatieve spellen zijn goed voor de ontwikkeling van kinderen. Ieder kind kan binnen de groep zijn eigen vaardigheden inbrengen en zo zijn zelfvertrouwen versterken. Als de kinderen samen winnen en daar blij mee zijn, bevordert dat hun sociale vaardigheden. Dit geldt overigens ook als ze samen verliezen. Omgaan met een nederlaag is ook een belangrijke ervaring die gemakkelijker is als je hem samen beleeft. En met een nieuw spel is er natuurlijk een nieuwe kans!



Variant: Mijn kleuren, jouw kleuren (competitief)

Voor jullie beginnen

De voorbereiding van het spel is net als in het spel **Al mijn kleuren**. Leg daarnaast alle kartonnen vormpjes naast het spelbord. De waterdruppels op de ronde kartonnen vormpjes hebben in dit spel geen betekenis.

Aan de slag!

Er wordt gespeeld zoals in het spel **Al mijn kleuren** met de volgende wijziging:

Kijk nu samen of het kind het houten vormpje goed heeft gelegd.

- **Ja?** *Goed gedaan! Als beloning krijg je deze vorm van karton. Leg het kartonnen vormpje voor je neer.*
- **Nee?** *Wat een pech! Je krijgt helaas geen kartonnen vormpje.*

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle houten vormpjes in het bord gepuzzeld zijn. Het kind met de meeste kartonnen vormpjes wint het spel. Bij gelijke stand hebben jullie samen gewonnen.

De geometrische vormen zijn ook ideaal om te beginnen met tellen. Laat het kind met de dobbelsteen gooien en evenveel cirkels, driehoeken of vierkantjes uitzoeken. U kunt ook alle houten vormen op een rij leggen en samen met het kind na elkaar tellen.



Geachte ouders, lieve kinderen
via www.haba-play.com/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.



Mis primeros juegos

Tilda Colores y Formas

Dos juegos cooperativos de clasificación y colores para 1-3 niños/as a partir de 2 años.

Autora: Kristin Dittmann
Ilustración: Martina Leykamm
Duración de la partida: aprox. 10 minutos



Material de juego

9 formas de madera (3 redondas, 3 triangulares, 3 cuadradas), 1 tortuga Tilda de madera, 1 dado de puntos, 1 dado de colores y formas, 1 tablero con 9 formas de cartón (3 redondas, 3 triangulares, 3 cuadradas), 1 instrucciones del juego

Estimadas familias:

Nos alegra que hayáis escogido este juego de la serie **Mis primeros juegos**. Sin duda, habéis tomado una decisión acertada y, con ello, abris a vuestro hijo/a un amplio abanico de posibilidades para que se desarrolle jugando.

Estas instrucciones ofrecen diferentes consejos que os permitirán descubrir el material de juego con vuestro hijo/a. De forma lúdica, se fomentarán diferentes habilidades y aptitudes del niño/a, tales como la diferenciación de colores y formas, la observación precisa, la coordinación mano-ojo y la primera comprensión de las reglas de juego.

En el juego libre, vuestro hijo/a puede, p. ej., apilar las formas de madera en una o varias torres o jugar a roles haciendo un recorrido de exploración con la tortuga por el tablero. En ambos juegos de dados se guía al niño/a conforme a unas reglas por primera vez. El juego cooperativo estimula al mismo tiempo el sentimiento de pertenencia y la experiencia conjunta de los niños y niñas. Os animamos a que juguéis con él/ella. Hablad con vuestro hijo/a sobre las formas, los colores y el castillo de arena del tablero. Así estimularéis el lenguaje, el sentido del oído, la creatividad y la alegría por jugar de vuestro hijo/a.

No obstante, jugar aporta, ante todo, diversión. Los niños/as aprenden mucho sin darse cuenta y casi por sí solos/as.

Os deseamos mucha diversión jugando y descubriendo,

Sus inventores e inventoras para niños y niñas



Antes de jugar por primera vez

Importante: Antes de jugar por primera vez hay que retirar los envoltorios y desecharlos. No son necesarios para jugar. Extraed con cuidado las fichas del tablero. Las fichas forman parte del material de juego. Guardadlas.

Juego libre y descubrir los detalles

Durante el juego libre, el niño/a se entretiene con el material de juego. Os animamos a que juguéis con él/ella. Echad un vistazo juntos/as a cada una de las formas de madera. ¿De qué color es cada forma? Explorad juntos/as el tablero. Con vuestro hijo/a, pensad cuál de las formas encaja en cada rendija del tablero. Probad cómo encajan las formas de madera y de cartón.

Hablad sobre sus experiencias en el cajón de arena o en la playa. «¿Qué has construido en la arena?» «¿Quién te ha ayudado?» Reflexionad juntos/as sobre cómo quieren construir el próximo castillo de arena. Es posible que el tablero les ofrezca algunas sugerencias.

Cuando un niño/a empieza a reconocer las formas geométricas, podéis ayudarlo mencionando siempre la forma y el color cuando el niño/a sujeta o señala una forma de madera.



Juego 1: Todas mis pequeñas formas

Un juego cooperativo de clasificación para reconocer y nombrar las formas y los colores.

Pero, ¿quién ha construido un castillo de arena tan estupendo? La tortuga Tilda inicia un recorrido de exploración. Le gustaría saber qué pequeñas formas se han utilizado para la construcción. Ayudad a Tilda a encontrar las pequeñas formas adecuadas y nombrad sus colores.

Antes de empezar

Montad el tablero con vuestro hijo/a de modo que se pueda ver el camino de **hojas**. Colocad a la tortuga Tilda sobre cualquier hoja. Distribuid una forma de madera cualquiera en cada hoja sobre el tablero.

Colocad las formas de cartón y el dado de puntos en la caja. No los necesitáis para esta variante. Tened preparado el dado de colores y formas.



¡Empecemos!

Los jugadores/as juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

¿Quién ha jugado en la arena más recientemente? Dará inicio a la partida lanzando el dado.

Preguntadle: ¿Qué **color** ves en el dado? ¿Rojo, amarillo o azul?

Animad al niño/a a quien le toque a nombrar el color y colocar en el tablero una forma de madera del color correspondiente.

O

¿Qué **forma** ves en el dado? ¿Un círculo, un triángulo o un cuadrado?

Animad al niño/a a quien le toque a nombrar la forma y colocar en el tablero una forma de madera de la forma geométrica correspondiente.

Ahora, comprobad juntos/as si el niño/a ha encajado correctamente la forma de madera.

- **¿Sí?** ¡Bien hecho! Como recompensa, puedes colocar la tortuga Tilda sobre la hoja que ha quedado libre.
- **¿No?** ¡Lástima! Si no encaja o no hay ninguna forma de madera que sirva, no podrás colocar la forma. Tilda se queda donde estaba.

A continuación, le toca tirar el dado al siguiente jugador/a.

Finalización del juego

La partida termina cuando todas las formas de madera estén en su sitio.

Nota: El juego se puede jugar «hacia atrás» una vez finalizado. Para ello, se reparten de nuevo las formas de madera de las rendijas entre las hojas en función del resultado de los dados. La forma de madera se coloca sobre la hoja con Tilda. A continuación, se coloca a Tilda en una nueva hoja vacía.

Variante: Mis pequeñas formas, tus pequeñas formas (competitiva)

Antes de empezar

La preparación del juego es como en el juego **Todas mis pequeñas formas**, solo que cada niño/a recibe tres formas de cartón adicionales y las coloca delante de él/ella.

¡Empecemos!

Se juega como en el juego **Todas mis pequeñas formas** con la siguiente modificación:

Comprobad, juntos/as como de costumbre, si el niño/a ha encajado correctamente la forma de madera.

- **¿No?** ¡Lástima! Si no encaja o no hay ninguna forma de madera que sirva, no podrás colocar la forma. Tilda se queda donde estaba. Renuncia a una de tus formas de cartón y colócala de nuevo en la caja. Si ya no te quedan formas de cartón, no tienes que entregar ninguna. No obstante, puedes seguir jugando.

Finalización del juego

La partida termina cuando todas las formas de madera estén en su sitio. Ganará el niño/a a quien le queden más formas de cartón. En caso de empate, habréis ganado juntos/as.

Obviamente, los niños y niñas aprenden jugadas sencillas con la práctica. Acompañadles en sus acciones con frases sencillas, hablando tranquilamente, dejando que los niños y niñas cojan por sí mismos/as el dado y las formas de madera o de cartón, y las encajen. De este modo, pueden jugar rápidamente en sencillos turnos y divertirse mucho.



Juego 2: Todos mis colores

Un juego cooperativo de avanzar con dados para clasificar formas y colores.

La tortuga Tilda se va de paseo por la playa. ¡Anda! ¡Alguien ha construido un camino de piedras! Pero, ¿qué hay dibujado en ellas? ¿Reconoces los colores y las formas? Mira atentamente y encaja las pequeñas formas adecuadas en el castillo de arena.

Antes de empezar

Montad el tablero con vuestro hijo/a de modo que se pueda ver el camino de **pedras**. Colocad a la tortuga Tilda sobre una piedra cualquiera. Distribuid todas las formas de madera alrededor del tablero (fuera de él). Colocad las formas redondas de cartón con las gotas de agua junto al tablero. El resto de las formas de cartón, así como los dados de colores y formas, se depositan de nuevo en la caja. No los necesitáis para esta variante. Tened preparado el dado de puntos.



¡Empecemos!

Los jugadores/as juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién ha construido alguna vez un castillo de arena? Ese niño/a dará inicio a la partida lanzando el dado.

1. Pregúntadle: ¿Qué has sacado?

- **¿1, 2 o 3 puntos?** La tortuga Tilda avanza el mismo número de piedras en el sentido de las agujas del reloj.
- **¿Estrellas?** La tortuga Tilda camina hasta una piedra de tu elección.

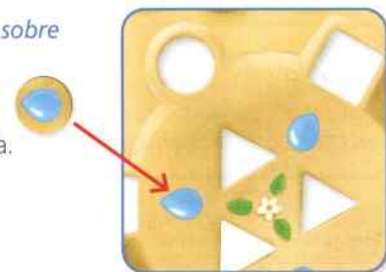
2. Pregúntadle: ¿Dónde ha aterrizado Tilda?

- **En un color: ¿Rojo, amarillo o azul?**
Animad al niño/a a quien le toque a nombrar el color y colocar en el tablero una forma de madera del color correspondiente.
- **En una forma: ¿Redonda, triangular o cuadrada?**
Animad al niño/a a quien le toque a nombrar la forma y colocar en el tablero una forma de madera de la forma geométrica correspondiente.

3. Ahora, comprobad juntos/as si el niño/a ha encajado correctamente la forma de madera.

- **¿Sí?** ¡Bien hecho!
- **¿No?** ¡Lástima! Coloca una de las gotas de agua sobre una marca en el castillo de arena.

A continuación, le toca tirar el dado al siguiente jugador/a.



Finalización del juego

La partida terminará cuando...

... se hayan encajado todas las formas de madera. Entonces los niños/as habrán ganado juntos/as.

O

... las tres gotas de agua estén colocadas en el castillo de arena. Ahora empieza a llover.

Desafortunadamente, los niños/as han perdido.

Los juegos cooperativos son buenos para el desarrollo de los niños y niñas. Cada niño/a puede aportar sus propias capacidades al grupo y aumentar así la seguridad en sí mismo/a.

Cuando los niños/as ganan juntos/as y se alegran por ello, se estimulan sus habilidades sociales. Y lo mismo sucede cuando pierden juntos/as. También hacer frente a una derrota es una experiencia importante que resulta más sencilla si se comparte. Y con cada partida hay una nueva oportunidad para ello.



Variante: Mis colores, tus colores (competitiva)

Antes de empezar

La preparación del juego es como en el juego **Todos mis colores**. Colocad además todas las formas de cartón junto al tablero. La gota de agua de la forma redonda de cartón no tiene ahora ningún significado.

¡Empecemos!

Se juega como en el juego **Todos mis colores** con la siguiente modificación:

Ahora, comprobad juntos/as si el niño/a ha encajado correctamente la forma de madera.

- **¿Sí?** ¡Bien hecho! Como recompensa, recibirás esta forma en cartón.
Coloca la forma delante de ti.
- **¿No?** ¡Lástima! Desafortunadamente, no recibirás ninguna forma de cartón.

Finalización del juego

La partida termina cuando todas las formas de madera estén en su sitio. Gana el niño/a con el mayor número de formas de cartón. En caso de empate, habrán ganado juntos/as.

Las formas geométricas también son ideales para aprender a contar. Dejad que el niño/a tire el dado y busque tantos círculos, triángulos o cuadrados como corresponda. También podéis colocar en fila todas las formas de madera y contarlas con el niño/a una tras otra.



Queridos niños, queridos padres:

en www.haba-play.com/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

I miei primi giochi

Tartaruga Hilda: forme e colori

Due giochi cooperativi di classificazione e con i colori, per 1-3 bambini a partire dai 2 anni.

Autrice: Kristin Dittmann
Illustrazioni: Martina Leykamm
Durata del gioco: circa 10 minuti a gioco



Dotazione del gioco

9 forme di legno (3 cerchi, 3 triangoli, 3 quadrati), 1 tartaruga Hilda in legno, 1 dado dei punti, 1 dado dei colori e delle forme, 1 tabellone di gioco con 9 forme di cartoncino (3 cerchi, 3 triangoli, 3 quadrati), 1 istruzioni di gioco

Cari genitori,

siamo felici che abbiate scelto questo prodotto della serie I miei primi giochi. Avete compiuto un'ottima scelta, destinata ad aprire al vostro bambino diverse prospettive di sviluppo attraverso il gioco.

Queste istruzioni vi offrono molti consigli su come scoprire il materiale di gioco con il vostro bambino. Il gioco stimola diverse abilità e capacità del vostro bambino, come il riconoscimento di forme e colori, l'osservazione attenta, la coordinazione occhio-mano e la prima comprensione delle regole.

Nel gioco libero, ad esempio, il bambino può impilare le forme di legno creando una o più torri oppure provare giochi di ruolo per esplorare il tabellone di gioco in compagnia della tartaruga. I due giochi di dadi avvicinano il bambino ai primi giochi strutturati da regole. Il gioco cooperativo stimola, allo stesso tempo, lo spirito di squadra dei bambini e le loro esperienze comuni. Giocate anche voi! Parlate con il vostro bambino delle forme, dei colori e del castello di sabbia raffigurati sul tabellone di gioco. Così stimolate il linguaggio, l'udito, la creatività e la gioia di gioco del bambino.

Ma lo scopo principale di un gioco è il divertimento! L'apprendimento è una conseguenza e avviene quasi da sé.

Auguriamo a voi e al vostro bambino buon divertimento durante i vostri giochi e le vostre scoperte.

I vostri inventori per bambini



Prima di giocare per la prima volta

Importante: prima di giocare per la prima volta, rimuovete le fascette e smaltitele. Non sono necessarie per il gioco. Staccate con cautela le tessere dal tabellone di gioco. Le tessere fanno parte del materiale di gioco e vanno quindi conservate.

Gioco libero alla scoperta dei dettagli

Nel gioco libero, il bambino lavora con il materiale di gioco. Giocate con lui!
Osservate insieme attentamente tutte le forme di legno. Di che colore è ciascuna forma?
Esplorate insieme il tabellone di gioco. Cercate di capire insieme al vostro bambino come abbinare le forme agli spazi corrispondenti del tabellone di gioco. Provate a inserire le forme di legno e quelle di cartoncino.

Parlate dei giochi che si possono fare nella sabbiera o in spiaggia. "Cos'hai creato con la sabbia?" "Chi ti ha aiutato?" Parlate del vostro prossimo castello di sabbia e di come volete realizzarlo. Potete eventualmente prendere spunto dal tabellone di gioco.

Per aiutare il vostro bambino a familiarizzarsi con le forme geometriche, enunciatene sempre la forma ed il colore quando le prende in mano o le indica.



Gioco 1: tutte le mie formine

Un gioco cooperativo di classificazione, per riconoscere e nominare forme e colori.

Ohh...chi ha costruito questo bellissimo castello di sabbia? La tartaruga Hilda parte in esplorazione. È curiosa di sapere con quali formine è stato realizzato il castello. Aiuta Hilda a trovare le formine giuste e nomina i loro colori.

Prima di cominciare

Componete il tabellone di gioco con il vostro bambino, in modo da poter vedere il percorso di **foglie**. Posizionate la tartaruga Hilda su una foglia a piacere.

Distribuite una forma di legno a piacere su ciascuna foglia del tabellone di gioco.

Le forme di cartoncino e il dado dei punti non vi servono in questa variante, e potete riporli nella scatola. Tenete pronto il dado dei colori e delle forme.



Cominciamo

I bambini giocano a turno in senso orario.

Il bambino che ha giocato più di recente con la sabbia inizia e tira il dado.

Chiedetegli: *Quale colore vedi sul dado: rosso, giallo o blu?*

Invitate il bambino di turno a nominare il colore e a inserire nel tabellone di gioco una forma di legno del colore corrispondente.

OPPURE

Quale forma vedi sul dado: cerchio, triangolo o quadrato?

Invitate il bambino di turno a nominare la forma e a inserire nel tabellone di gioco una forma di legno della forma geometrica corrispondente.



Ora controllate insieme se il bambino ha inserito la forma di legno adatta.

- **Si?** *Ben fatto! Per ricompensa puoi mettere la tartaruga Hilda sulla foglia che si è appena liberata.*
- **No?** *Che sfortuna! Se non hai trovato la giusta corrispondenza o se non ci sono più forme di legno adatte, purtroppo non puoi inserire nulla. Hilda rimane al suo posto.*

Il turno passa quindi al giocatore successivo, che tira il dado.



Fine del gioco

Il gioco finisce quando sono state inserite tutte le forme di legno.

Consiglio: al termine del gioco si può giocare "all'indietro". Le forme di legno vengono tolte dagli spazi del tabellone di gioco e rimesse sulle foglie in base al risultato uscito sul dado. La forma di legno viene sistemata sulla foglia occupata da Hilda, che viene quindi spostata su una nuova foglia libera.

Variante: le mie formine, le tue formine

(competitiva)

Prima di cominciare

La preparazione rimane invariata rispetto al gioco **Tutte le mie formine**, con un'eccezione: ogni bambino riceve in più tre forme di cartoncino a piacere, che sistema davanti a sé.

Cominciamo

Si procede come nel gioco **Tutte le mie formine**, con la seguente modifica:

Osservate insieme, come nell'altro gioco, se il bambino ha inserito correttamente la forma di legno.

- **No?** *Che sfortuna! Se non hai trovato la giusta corrispondenza o se non ci sono più forme di legno adatte, purtroppo non puoi inserire nulla. Hilda rimane al suo posto. Cedi una delle tue forme di cartoncino e riponila nella scatola! Se hai finito le tue forme di cartoncino, non ne cedi nessuna. Puoi comunque continuare a giocare.*

Fine del gioco

Il gioco finisce quando sono state inserite tutte le forme di legno. Vince il bambino che è rimasto con il maggior numero di forme di cartoncino davanti a sé. In caso di parità, avete vinto a pari merito.

Esercitandosi, i bambini imparano a eseguire in autonomia semplici mosse di gioco. Accompagnate le azioni con frasi semplici, dette con calma, e lasciate che i bambini prendano e scoprano in autonomia il dado e le forme di legno e di cartoncino. I bambini così si divertono e imparano velocemente le prime mosse di gioco.



Gioco 2: Tutti i miei colori

Un gioco cooperativo di corsa con il dado, per imparare a classificare forme e colori.

La tartaruga Hilda passeggia sulla spiaggia. Sembra che qualcuno abbia creato un sentiero di pietre! Ma cosa sono questi disegni sulle pietre? Riconosci i colori e le forme? Osserva attentamente e inserisci le formine giuste nel castello di sabbia!

Prima di cominciare

Componete il tabellone di gioco con il vostro bambino, in modo che sia visibile il percorso di pietre. Posizionate la tartaruga Hilda su una pietra a piacere. Distribuite tutte le forme di legno all'esterno intorno al tabellone di gioco. Sistemate le forme di cartoncino rotonde con le gocce d'acqua accanto al tabellone di gioco. In questa variante le forme di cartoncino rimaste e il dado dei colori e delle forme non vi servono, e potete riporli nella scatola. Tenete pronto il dado dei punti.



Cominciamo

I bambini giocano a turno in senso orario. Chi tra i bambini ha già costruito un castello di sabbia inizia e tira il dado.

1. Chiedetegli: Cosa è uscito sul dado?

- **1, 2 o 3 punti?** La tartaruga Hilda avanza in senso orario di un numero di pietre corrispondenti.
- **La stella?** La tartaruga Hilda si sposta su una pietra a tua scelta.

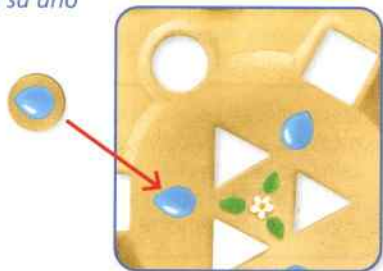
2. Chiedetegli: Dove si è fermata Hilda?

- **Su un colore: rosso, giallo o blu?**
Invitate il bambino di turno a nominare il colore e a inserire nel tabellone di gioco una forma di legno del colore corrispondente.
- **Su una forma: cerchio, triangolo o quadrato?**
Invitate il bambino di turno a nominare la forma e a inserire nel tabellone di gioco una forma di legno della forma geometrica corrispondente.

3. Ora controllate insieme se il bambino ha inserito la forma di legno adatta.

- **Si? Ben fatto!**
- **No? Che sfortuna! Metti una delle gocce d'acqua su uno degli spazi del castello di sabbia.**

Il turno passa quindi al giocatore successivo, che tira il dado.



Fine del gioco

Il gioco finisce quando...

... sono state inserite tutte le forme di legno. I bambini hanno vinto insieme.

OPPURE

... tutte e tre le gocce d'acqua si trovano sul castello di sabbia.

Ora inizia a piovere. Purtroppo i bambini hanno perso.

I giochi cooperativi fanno bene allo sviluppo dei bambini. Ogni componente del gruppo può offrire le sue capacità e rafforzare così la fiducia in se stesso. Quando i bambini vincono insieme e festeggiano, vengono stimolate le loro competenze sociali. Lo stesso vale anche quando perdono insieme. Anche rapportarsi con la sconfitta è un'esperienza importante che, se sperimentata insieme, viene vissuta con maggiore leggerezza. E ogni nuovo gioco rappresenta ovviamente una nuova chance!



Variante: i miei colori, i tuoi colori (competitiva)

Prima di cominciare

La preparazione rimane invariata rispetto al gioco **Tutti i miei colori**. Sistemate in più tutte le forme di cartoncino accanto al tabellone di gioco. In questa variante la goccia d'acqua sulla forma di cartoncino rotonda non svolge alcuna funzione.

Cominciamo

Si procede come nel gioco **Tutti i miei colori**, con la seguente modifica:

Ora controllate insieme se il bambino ha inserito la forma di legno adatta.

- **Si? Ben fatto! In premio ricevi questa forma di cartoncino. Mettila davanti a te.**
- **No? Che sfortuna! Purtroppo non ricevi nessuna forma di cartoncino.**

Fine del gioco

Il gioco finisce quando sono state inserite tutte le forme di legno. Vince il gioco il bambino con il maggior numero di forme di cartoncino. In caso di parità, avete vinto a pari merito.

Le forme geometriche sono perfette anche per imparare a contare. Fate tirare il dado al bambino e invitatelo a cercare il numero corrispondente di cerchi, triangoli o quadrati. Potete anche disporre in fila tutte le forme di legno e contarle in successione insieme al bambino.



Cari bambini e cari genitori, sul sito www.haba-play.com/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.