



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



Meine ersten Spiele



Würfelwürmchen



Little Creepers · Petit ver luisant · Dobbelwormpje
La Luciérnaga · Gli animaletti delle foglie

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2017

Mes premiers jeux

Petit ver luisant

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

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

Chers Parents,

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

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

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

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

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

Les créateurs pour enfants joueurs



FRANÇAIS

Contenu du jeu

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

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



Jeu libre et découverte des détails

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

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

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

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

FRANÇAIS



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

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



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

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



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

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



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

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



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

Un premier jeu de comptage coopératif.

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

Avant de commencer

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



FRANÇAIS

C'est parti !

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

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

- **1, 2 ou 3 points**

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

- **Petit ver luisant**

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

- **Un coussin moelleux**

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

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

Fin de la partie

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

ou

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

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



Se réjouir ensemble rend fort sur le plan émotionnel et apporte de la bonne humeur ! Les enfants se sentent plus forts dans ce qu'ils font et cela stimule la solidarité au sein de la famille ou dans le groupe où le jeu est joué.

FRANÇAIS

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

Un premier jeu de comptage et d'objets cachés.

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

Avant de commencer

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





C'est parti !

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

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

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

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

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

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

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

Fin de la partie

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

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



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

Jeu n° 3 : Pyramide des petites bestioles

Un jeu d'empilement de feuilles vacillant.

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

Avant de commencer

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



C'est parti !

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

Attention :

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

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

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

Fin de la partie

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



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

My Very First Games

Little Creepers



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

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

Dear Parents,

Thank you for choosing this game from the My Very First Games series. You've made an excellent choice, providing your child with an opportunity to develop important skills in a playful manner.

These instructions provide several ideas for discovering the game materials with your child, and applying them to various game ideas. While playing, your child will naturally learn several skills, including animal recognition and allocation, fine motor skills, hand-to-eye coordination and language skills.

In addition, your child will be playfully introduced to playing by the rules. She will learn to recognize the symbols on the die and to react in accordance with them. Her concentration span will also be schooled, because, as we all know, it is not always easy to stick through to the end. But most of all, playing is loads of fun! Learning is an extra asset that happens all by itself.

We wish you wonderful moments of playtime pleasure and discovery.

Your Children's Inventors



Game contents

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

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



Discovering details with creative play

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

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

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

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



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

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



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

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



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

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



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

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



Game 1: Catch up, Carlo!

My very first cooperative counting game.

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

Before you begin

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



Let's play!

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

Ask the child: *What did you roll?*

- **1, 2 or 3 dots**

The child moves Caterpillar Carlo toward Firefly Fiola the corresponding number of leaves. All children count aloud together.

- **Firefly**

Firefly Fiola moves along the leaf path one leaf further away from Caterpillar Carlo.

- **Cuddly pillow**

Carlo is not the most athletic caterpillar, so he needs to take a short rest. Fiola takes a break, too. Neither figure moves.

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

End of the game

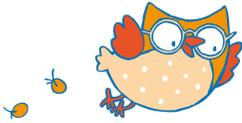
When Carlo catches up with Fiola, the two friends can play together for a while. Hurray! Together, the children have won the game!

or

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

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

ENGLISH



Sharing fun makes your child emotionally strong and cheerful! It lends your child positive reinforcement and fosters solidarity within the family or community where the game is played.

Game 2: Who's that creeper?

My very first collect and count game.

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

Before you begin

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



Let's play!

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

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

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

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

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

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

Now it is the next child's turn.

End of the game

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

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



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

Game 3: Creep and crawl, make it tall!

A precarious leaf-stacking game.

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

Before you begin

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



Let's play!

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

Note:

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

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

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

End of the game

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

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



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

Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

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

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:

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

Cari bambini e cari genitori,

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

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página www.haba.de/Ersatzteile para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

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

Kedves Gyerekek, kedves Szülők!

A www.haba.de/Ersatzteile internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.

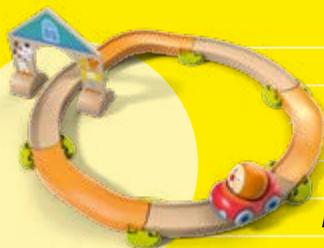


Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kindergen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!** Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

HABA®

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