



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



*Meine ersten Spiele*



# Mein Zuhause



Mein Zuhause • My Home • Bienvenue à la maison  
Mijn thuis • Mi Casa • La mia casa



# Meine ersten Spiele

## Mein Zuhause

Zwei heimelige Spiele für 1 – 4 Spieler ab 2 Jahren.

**Autoren:** Markus Nikisch, Thade Precht & Patrick Tonn  
**Illustration:** Martina Leykamm  
**Redaktion:** Christiane Hüpper  
**Spieldauer:** je Spiel ca. 5 Minuten



### Liebe Eltern,

wir freuen uns, dass Sie sich für dieses Spiel aus der Reihe *Meine ersten Spiele* entschieden haben. Sie haben eine gute Wahl getroffen und eröffnen Ihrem Kind damit viele Perspektiven, sich spielerisch zu entwickeln. Diese Anleitung bietet vielfältige Tipps, wie Sie das Spielmaterial mit Ihrem Kind entdecken und für verschiedene Spielideen einsetzen können. Beim Spielen werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Objekte erkennen, benennen und zuordnen sowie Konzentration und Sprache. Außerdem unterstützt dieses Spiel Sie bei der beiläufigen Vermittlung von Alltagswissen.

Im freien Spiel können Sie zum Beispiel mit Ihrem Kind die zu den Karten passenden Objekte im realen Raum suchen. In den beiden Zuordnungsspielen wird Ihr Kind an das erste Spielen nach leicht verständlichen Regeln herangeführt und bleibt dabei thematisch und spielerisch in seinem bekannten kindlichen Umfeld.

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

Viel Vergnügen beim gemeinsamen Spielen und Entdecken wünschen

**Ihre Erfinder für Kinder**



**Wichtig:** Bitte entfernen Sie vor dem ersten Spiel die Papierbanderole und das Cellophan. Beide Materialien werden für das Spiel nicht benötigt und können entsorgt werden.

## Spielmaterial

2 Spielpläne (beidseitig bedruckt): Zimmer/Haus, 1 Spielfigur (beidseitig bedruckt) Junge/Mädchen, 32 Gegenstandskarten, 8 Kategoriekarten (= 4 Paare: klein/groß; leicht/schwer; drinnen/ draußen; Tag/Nacht), 1 Spielanleitung



## Freies Spiel und Details entdecken

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Spielen Sie mit! Erkunden Sie vor dem ersten Spiel gemeinsam die Abbildungen der Spielpläne, der verschiedenen Gegenstandskarten und der unterschiedlichen Kategorien.

Das Spielmaterial ist dafür entwickelt, mit Kindern ins Gespräch über ihre Umgebung, ihren Alltag und die Ereignisse des Tages zu kommen. So können Sie das Spielmaterial hervorragend als Ausgangspunkt für eine beginnende Unterhaltung mit Ihrem Kind nutzen.

Dabei ist es wichtig, dass Sie Ihrem Kind Zeit für die Antworten lassen und im Gespräch so oft wie möglich die Aussagen Ihres Kindes aufgreifen. Stellen Sie dabei viele Fragen, die sich nicht mit ja oder nein beantworten lassen (z.B.: „*Schau dich mal um, was entdeckst du im Kinderzimmer?*“ oder „*Was spielst du denn am liebsten?*“). Greifen Sie Themen auf, die Ihr Kind gerade besonders beschäftigen, besondere Ereignisse des Tages oder neu erworbene Fähigkeiten. Im Idealfall ist unter den Gegenständen einer, der gerade für Ihr Kind eine besonders große Rolle spielt. Aber natürlich decken die ausgewählten Gegenstände nur einen kleinen Teil dessen ab, was Ihr Kind kennt; nutzen Sie sie daher auch als Stichwortgeber (z.B. den Teddybär für Kuscheltiere im Allgemeinen).

Und schließlich: Erwarten Sie nicht zu viel – Ihr Kind verfügt momentan noch über einen eingeschränkten Wortschatz und Erinnerungen in eine nachvollziehbare Ordnung zu bringen, ist viel schwieriger, als es Ihnen erscheinen mag. Umso mehr lohnen sich regelmäßige Gespräche, denn so beschleunigen und erleben Sie die Entwicklung Ihres Kindes in diesen spannenden Bereichen.



*Die beiden Spiele sind sehr gut für die gezielte Beschäftigung eines Kindes in Begleitung eines Erwachsenen geeignet. Sie sind aber auch mit mehreren Kindern spielbar. Schauen Sie, welche Form sich für Ihr(e) Kind(er) gerade am besten eignet und leiten Sie die Kinder entsprechend an.*

## Spiel 1: Hey, lass uns aufräumen!

Ein erstes Zuordnungsspiel: „Was gehört wohin?“

Das Haus des Spiels besteht aus 4 Zimmern: Küche, Wohnzimmer, Kinderzimmer und Bad.

Die Aufgabe des oder der Kinder ist nun, die Gegenstände den einzelnen Zimmern zuzuordnen.

## Bevor es losgeht

Legen Sie die beiden Spielpläne mit den Innenräumen nach oben nebeneinander, sodass ein zusammenhängendes Haus entsteht. Wählen Sie aus den Karten (Objekte und Kategorien) 16 Gegenstände aus und legen Sie diese im abgebildeten Raster offen unterhalb der Spielpläne ab. Stapeln Sie die restlichen Karten neben den Spielplänen aufeinander. Stellen Sie die Spielfigur bereit.



## Jetzt geht's los

*Oma und Opa kommen gleich zu Besuch. Doch im Haus herrscht noch großes Chaos und manche Dinge sind sogar auf dem Rasen verteilt. Lasst uns schnell aufräumen und die Gegenstände wieder in die passenden Zimmer legen.*

**Fragen Sie das Kind:** *Welches Zimmer möchtest du zuerst aufräumen? Wie heißt das Zimmer?*

Jetzt überlegt Ihr Kind, welcher Gegenstand zu dem Zimmer passt, auf dem die Figur steht. Helfen Sie, wenn Ihr Kind die Bezeichnung des Zimmers (noch) nicht weiß.

**Leiten Sie Ihr Kind an:** *Stelle die Figur auf das passende Zimmer.*

**Dann fragen Sie Ihr Kind:** *Welcher Gegenstand gehört in dieses Zimmer?*

Jetzt überlegt Ihr Kind, welcher Gegenstand zu dem Zimmer passt, auf dem die Figur steht.

### • passender Gegenstand:

Findet Ihr Kind einen passenden Gegenstand, nimmt es die Karte, benennt den Gegenstand und legt die Karte zu der Figur auf das abgebildete Zimmer.



### • kein passender Gegenstand:

Findet Ihr Kind keinen passenden Gegenstand für dieses Zimmer, so nimmt es eine Karte und legt sie im Garten ab.



Anschließend stellt Ihr Kind die Figur auf ein anderes Zimmer, auf dem noch kein Gegenstand liegt und sucht nach einem passenden Gegenstand.

Sind auf diese Art die 4 Räume mit je einem Gegenstand belegt, kommt die Figur zu den offen ausliegenden Gegenständen. Füllen Sie die in dieser Runde entstandenen Lücken zwischen den Karten wieder mit Gegenstandskarten vom verdeckten Stapel auf und legen Sie die Gegenstände aus den Räumen aus dem Spiel. Die nächste Aufräumaktion beginnt ...

## Ende des Spiels

Hat Ihr Kind nach dreimal 4 Gegenstände aufgeräumt, endet das Spiel. Wenn das Kind noch Lust hat, können Sie natürlich auch noch ein paar Runden weiterspielen.



*Ermuntern Sie das Kind, über die einzelnen Gegenstände und über das, was es in dem abgebildeten Zimmer sieht, zu sprechen. Überlegen Sie gemeinsam, was das Kind von Zuhause oder von der Kinderkrippe kennt. Vielleicht sind Sie ja gerade in dem entsprechenden Zimmer. Bedenken Sie, dass es Ihrem Kind zunächst schwerfallen wird, überhaupt einen „richtigen“ Gegenstand auszuwählen oder darüber zu sprechen. Wählt es einen für Sie nicht passenden Gegenstand, seien sie nachsichtig. Es gibt bei diesem Spiel kein richtig oder falsch. Ziel ist, dass Kind zum Sprechen zu animieren. Sprechen Sie mit und fragen Sie dann, warum es den Gegenstand ausgewählt hat bzw. warum es den Gegenstand mag.*

**... mit mehreren spielenden Kindern:**

Spielen mehrere Kinder, wird reihum abwechselnd gespielt. Hat ein Kind einem Zimmer einen Gegenstand zugeordnet, so bekommt es diese Karte und sammelt sie verdeckt vor sich. Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Füllen Sie die entstandenen Lücken zwischen den Gegenstandskarten erneut auf insgesamt 16 Gegenstände auf. Das nächste Kind bekommt die Figur, stellt sie in ein Zimmer und sucht nach einem passenden Gegenstand. Diese Abfolge wird so lange wiederholt, bis jedes Kind 4 Gegenstände aufgeräumt hat.

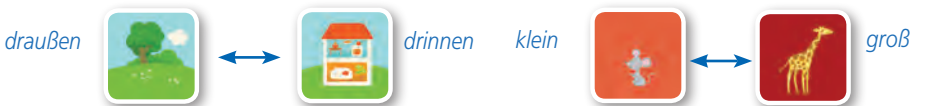
**Tipp:**

Das Spiel wird etwas einfacher, wenn nur mit einem Hausteil gespielt wird oder wenn Sie in jeder Runde genau 4 Gegenstände bereitlegen, die jeweils genau zu den 4 Räumen passen. Sie können das Spiel auch etwas schwieriger gestalten, wenn die Kinder den Zimmern 2 oder sogar noch mehr Gegenstände zuordnen sollen.

## Spiel 2: Groß oder klein, schwer oder leicht?

Ein erstes Einordnungsspiel: „Was ist wie?“

Die beiden unterschiedlichen Häuser stehen für unterschiedliche Eigenschaften wie z.B. groß oder klein. Die Aufgabe des Kindes oder der Kinder ist nun, die Gegenstandskarten der passenden Kategorie zuzuordnen.



## Bevor es losgeht

Legen Sie die beiden Spielpläne mit den Außenwänden nach oben mit etwas Abstand nebeneinander. Wählen Sie aus den Kategoriekarten (hellblaue Rückseiten) 1 Gegensatzpaar aus, mit dem Sie spielen möchten, z.B. Maus/Giraffe für den Gegensatz klein/groß. Legen Sie jeweils eine Karte auf den Balkon des einen Hauses und die andere Karte entsprechend auf den Balkon des anderen Hauses.

Wählen Sie aus den Gegenstandskarten 16 Gegenstände aus und legen Sie sie im Raster offen unterhalb der Spielpläne ab. Stapeln Sie die restlichen Karten neben den Spielplänen aufeinander. Stellen Sie die Spielfigur bereit. Die restlichen Kategoriekarten werden für dieses Spiel nicht benötigt und können in die Schachtel zurück.



## Jetzt geht's los

Das Kind nimmt die Figur und stellt sie unter das Haus, für dessen Kategorie es jetzt einen passenden Gegenstand suchen möchte. In diesem Fall das Haus mit der Maus.

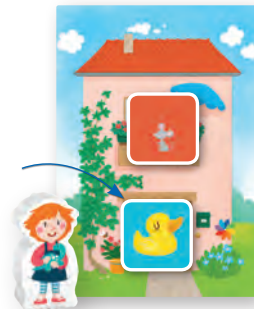
### Zeigen Sie auf die Kategoriekarte und fragen Sie Ihr Kind:

*Welcher Gegenstand ist so „klein“ wie eine „Maus“?*

Benennen Sie dabei jeweils die entsprechende Kategorie mit Bild und Bedeutung, sodass Ihr Kind die Verbindung zur Kategorie herstellen kann. Helfen Sie, wenn Ihr Kind sich nicht entscheiden kann oder Fragen zu den Gegenständen hat. Findet das Kind einen passenden Gegenstand, ermuntern Sie es, die Karte zu nehmen.

### Dann fragen Sie Ihr Kind: *Wie heißt der Gegenstand?*

Helfen Sie, wenn Ihr Kind den Gegenstand (noch) nicht benennen kann und bitten Sie es, die Karte auf die Haustür des entsprechenden Hauses zu legen. Sollte es keinen Gegenstand für diese Kategorie finden, legt das Kind einen Gegenstand im Garten zwischen den Häusern ab. Anschließend stellen Sie die Figur unter das andere Haus und fordern Ihr Kind mit anleitenden Fragen auf, für diese Kategorie einen Gegenstand zu finden.



## Ende des Spiels

Hat Ihr Kind jeweils 3 Paare zugeordnet, endet das Spiel.

Wenn das Kind noch Lust hat, können Sie natürlich auch noch ein paar Runden weiterspielen.

### ... mit mehreren spielenden Kindern:

Spielen mehrere Kinder, so ist das nächste Kind an der Reihe, nachdem ein Paar zugeordnet wurde.

Füllen Sie die Gegenstände unterhalb der Spielpläne wieder auf 16 Gegenstandskarten auf. Das nächste Kind sucht einen Gegenstand aus und ordnet ihn zu.

Das Spiel endet, wenn jedes Kind 3 Gegenstandspaare zugeordnet hat.

## Spielvariante: „Zwischen klein und groß“

Gespielt wird nach den Regeln des Grundspiels, bis auf folgende Änderungen:

Die Gegenstände werden nun im Spielverlauf zwischen den beiden Kategoriekarten *einsortiert*, also z.B. zwischen klein und groß. Beispiel: Zur Kategorie klein gehört u.a. die Zahnbürste, zu groß der Teppich. Passt *dazwischen* der Teddybär? Und wohin gehört das Buch?



*Besonders profitiert Ihr Kind, wenn Sie ein abendliches Ritual schaffen und anhand ähnlicher Fragen und mit Hilfe des Spielmaterials den Tagesablauf Ihres Kindes durchgehen. So kann Ihr Kind die Gegenstände als Stellvertreter für Ereignisse des Tages zwischen Morgen (Sonne) und Nacht (Mond) einordnen. Das regt Ihr Kind zum Sprechen an, stärkt sein Erinnerungsvermögen und seine Fähigkeit, die eigenen Gefühle wahrzunehmen.*





# My Very First Games

## My Home

Two homely games for 1 – 4 players from 2 years and up.

**Game Designers:** Markus Nikisch, Thade Precht & Patrick Tonn  
**Illustrator:** Martina Leykamm  
**Game Developer:** Christiane Hüpfer  
**Playtime:** Each game lasts about 5 minutes



### 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 will give your child the gift of many different perspectives to help them develop through the power of play. This rulebook offers you tips for how you can discover the game materials and use them for different game ideas. Children develop various skills and abilities during play: recognizing, naming, and matching objects, as well as concentration and language. In addition, this game helps support you with the incidental transfer of everyday knowledge to your child.

In free play, you can, for example, search for the objects that match the cards in your real home with your child. In the two matching games, your child is introduced to the concept of playing with easily understood rules, while remaining thematically and playfully in a familiar environment.

But above all, playing is a lot of fun! Learning happens naturally and almost on its own.

Wishing you lots of fun while playing and discovering together,

**Your Inventors for Children**



**Important:** Before the first game, please remove the paper sleeve and cellophane. Both materials are not required for the game and can be discarded.

## Game Components

2 game boards (printed on both sides): room/house,  
1 play figure (printed on both sides), 32 object cards, 8 category cards  
(= 4 pairs: small/big; light/heavy; indoors/outdoors; day/night), 1 rulebook



ENGLISH

## Discover Free Play and Notice Details:

Your child will engage with the game's components during free play. Play along! Before the first game, explore the illustrations on the game boards, the different object cards, and the various categories together.

The game components are designed to encourage conversations with children about their surroundings, their everyday life, and the events of the day. This is why the components are an excellent starting point for a beginning conversation with your child.

It is important that you give your child time to answer and that you pick up on your child's statements as often as possible during the conversation. Ask lots of questions that cannot be answered with yes or no (e.g.: *"Have a look around, what can you see in your bedroom?"* or *"What do you like to play with the most?"*). Talk about topics that are on your child's mind at the moment, particular things that happened that day, or newly acquired skills. Ideally, there will be an object in the game that currently plays a particularly important role for your child. But of course, the selected objects only cover a small part of what your child knows, so use them as cues (e.g. the teddy bear for stuffed animals in general).

And finally: don't expect too much – your child still has a limited vocabulary and putting memories in an easy to understand order is much harder than you might think. This makes regular conversations all the more worthwhile, as they allow you to accelerate and experience your child's development in these exciting areas.



*The two games are ideally suited to an adult guiding play and engagement with the game. The games can be played by more than one child at a time. See which form is most suitable for your child/children at the moment and guide them accordingly*

## Game 1: Hey, Let's Clean Up!

A first matching game that asks "What belongs where?"

The house in the game has 4 rooms: kitchen, living room, children's bedroom, and bathroom. The children are tasked to match the objects to the individual rooms they might belong in.

## Before Starting

Place the two game boards side by side, with the inside of the house facing up, to create a connected house. Select 16 objects cards (objects and categories) and place them face-up below the game boards in the grid shown. Stack the remaining cards next to the game boards. Have the play figure ready.



## Now Let's Get Started

*Grandma and grandpa are about to come to visit. But the house is a mess and some things are even out on the lawn!*

*Let's quickly tidy up and put the objects back in their correct rooms*

**Ask your child:** *Which room do you want to tidy up first? What is the room called?*

Help if your child does not know what the room is called (yet).

**Guide your child:** *Place the figure in the room you want to tidy.*

**Then ask your child:** *Which object belongs in this room?*

Now your child thinks about which object belongs in the room that the figure is standing in

### • Matching object:

If your child finds a matching object, they take the card, name the object, and place the card into the room with the figure in it.



### • No matching object:

If your child can't find a matching object for this room, they take a card and place it in the yard (outside the house as shown).

Then have your child place the figure in another room where there is no object and search for a matching object.

If the 4 rooms each have 1 object, the figure goes to the face-up objects laid out. Refill the gaps created this round with object cards from the face-down pile. The next clean-up begins ...

## End of the Game

When your child has tidied up 4 sets of objects 3 times, the game ends.

If your child wants to keep playing, you can of course continue for a few rounds.



Encourage your child to talk about each object and what they see in the room picked. Think together about what the child knows from home or daycare. Maybe you are currently in the room shown. Remember that it will be difficult for your child to choose or talk about a "right" object at first. If they choose an object that you do not think is right, be lenient. There is no right or wrong in this game. The aim is to encourage your child to speak. Talk to them and then ask why they chose the object or why they like it.

**... with More Than One Child Playing:**

If more than one child is playing, have them take turns. If a child has matched an object to a room, they take this card and place it face-down in front of them. Then the next child takes their turn. Refill the gap in the object card grid to a total of 16 objects. The next child gets the figure, places it in a room and searches for a matching object. Keep taking turns until each child has tidied up 4 objects.

**Tip:**

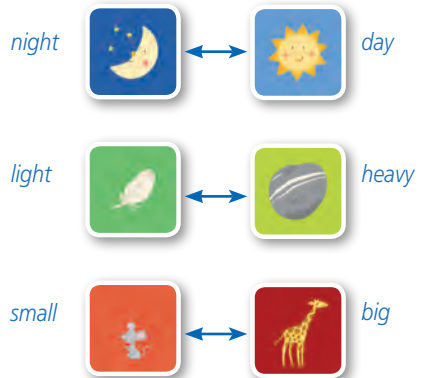
The game becomes a little easier if you only play with one part of the house or if you have exactly 4 objects ready in each round that match the 4 rooms.

You can also make the game a little more difficult if you ask the children to match 2 or even more objects to the rooms each turn.

## Game 2: Big or Small, Heavy or Light?

A first classifying game that asks „What are things like?“

The two different houses represent different properties, such as big or small. The task of the child or children is now to match the object cards to the right category.



## Before Starting

Place the two game boards side by side a little way apart with the outer walls facing up. From the category cards (light blue backs), select 1 pair of opposites you want to play with, e.g. mouse/giraffe for small/big. Place one card on the balcony of one house and the other card on the balcony of the other house.

Select 16 objects from the object cards and place them face-up below the game boards in a grid. Stack the remaining cards next to the game boards. Have the play figure ready. The remaining category cards are not needed for this game and can be returned to the box.



## Now Let's Get Started

The child takes the figure and places it below the house for the category they now want to find a matching object. In this case the house with the mouse.

**Point to the category card and ask your child something like:**

*Which object is as "small" as a "mouse"?*

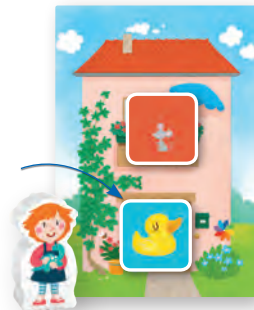
Each turn, name the category with the picture and its meaning so that your child can make the connection to the category. Help if your child can't decide or has questions about the objects. If your child finds a suitable object, encourage them to take the card

**Then ask your child:** *What is the object called?*

Help if your child can't (yet) name the object and ask them to place the card on the front door of the corresponding house.

If they can't find an object for this category, the child places an object in the yard between the houses.

Then place the figure below the other house and ask your child to find an object for this category with guiding questions.



## End of the Game

When your child has matched 3 pairs, the game ends. If your child wants to keep playing, you can of course continue for a few rounds.

### ... with More Than One Child Playing:

If more than one child is playing, it is the next child's turn after a pair has been matched. Refill the object grid below the game boards to 16 object cards. The next child selects an object and classifies it accordingly.

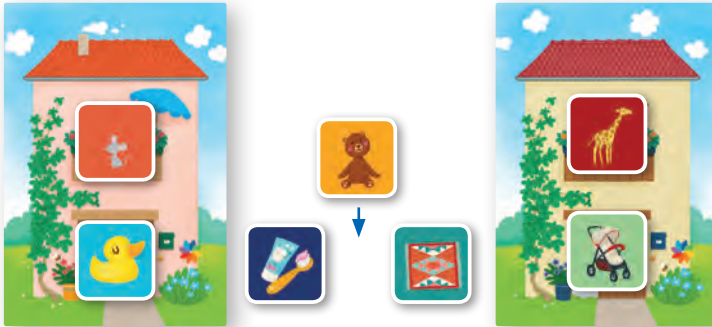
The game ends when each child has matched 3 pairs of objects.

ENGLISH

## Game Variations: “Small Versus Big“

The basic rules of the game apply, but with the following changes:

The game is now to sort the objects between the two category cards, e.g. between small and big. Example: The toothbrush belongs to the category small and the rug to the category big. Does the teddy bear fit in between? And where does the book belong?



*Your child will especially benefit if you create an evening ritual to go through your child's day with similar questions with the help of the game's components. This allows your child to classify the objects as substitutes for events of the day between morning (sun) and night (moon). This encourages your child to speak and strengthens their memory and their ability to perceive their own feelings.*



# Mes premiers jeux

## Bienvenue à la maison



Deux jeux sur le quotidien à la maison pour 1 à 4 joueurs à partir de 2 ans.

**Auteurs :** Markus Nikisch, Thade Precht & Patrick Tonn  
**Graphisme :** Martina Leykamm  
**Rédaction :** Christiane Hüpper  
**Durée du jeu :** env. 5 minutes par partie



FRANÇAIS

### Chers parents,

Nous sommes ravis que vous ayez choisi ce jeu de la collection *Mes premiers jeux*. Vous avez fait le bon choix car cela permet à votre enfant d'avoir une première approche ludique du jeu de société et de sa règle. Cette notice vous propose de nombreux conseils pour découvrir le matériel de jeu avec votre enfant, et l'utiliser de différentes façons. En jouant à ce jeu, vous stimulez différentes capacités et aptitudes de votre enfant : reconnaître, nommer et classer les objets, mais aussi la concentration et le langage. De plus, cela vous permet de transmettre des connaissances sur la vie de tous les jours de façon simple.

Dans le jeu libre, vous pouvez par exemple chercher dans votre maison avec votre enfant les objets correspondants aux images sur les cartes. Dans les deux jeux de classement, votre enfant apprend pour la première fois à jouer en respectant des règles simples à comprendre.

Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir et de partage ! Apprendre se fait donc ici tout simplement, sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à jouer et à découvrir ensemble.

### Les créateurs pour enfants joueurs



**Attention :** Veuillez retirer la bande de papier et la pellicule de cellophane avant la première partie.

## Matériel de jeu

2 plateaux de jeu (imprimés recto verso) : la maison/ les pièces de la maison,  
1 figurine (imprimée recto verso) garçon/fille, 32 cartes d'objets,  
8 cartes de catégories (petit/grand ; léger/lourd ; intérieur/extérieur ; jour/nuit) ;  
1 règle du jeu.



## Jeu libre et découverte des différents éléments

Dans le jeu libre, votre enfant s'amuse comme il le souhaite avec le matériel de jeu. Jouez avec lui ! Avant de jouer la première fois, découvrez et regardez ensemble les dessins sur les plateaux de jeu, ainsi que sur les différentes cartes d'objets et de catégories.

Le matériel est conçu pour inciter les enfants à parler de leur environnement, de leur quotidien et des événements survenus au cours de la journée. Il leur offre donc un point de départ parfait pour entamer une discussion intéressante.

Il est important de laisser à votre enfant le temps de répondre et de rebondir aussi souvent que possible sur ses réponses. Posez de nombreuses questions ouvertes (par ex. : « Regarde autour de toi, qu'est-ce que tu vois dans ta chambre ? » ou encore « Quel est le jeu que tu préfères ? »). Évoquez des sujets qui l'intéressent particulièrement, des événements survenus pendant la journée ou appuyez-vous sur des compétences qu'il vient d'acquérir. Bien sûr, les objets du jeu ne couvrent qu'une petite partie de ce que votre enfant connaît. Vous pouvez donc également les utiliser comme mots-clés (par ex. ours en peluche pour les peluches en général).

Enfin, n'en attendez pas trop de votre enfant. Comme il sera parfois limité dans son vocabulaire et qu'il lui manquera certains mots pour s'exprimer, mettre de l'ordre dans ses souvenirs sera beaucoup plus difficile qu'il n'y paraît. Il vaut mieux avoir régulièrement des conversations avec votre enfant, car cela vous permettra de découvrir ses progrès et de renforcer son développement.

FRANÇAIS



*Ces deux jeux sont parfaits pour être utilisés avec un enfant accompagné d'un adulte. Mais ils peuvent également être joués avec plusieurs enfants. Réfléchissez à la forme de jeu qui conviendra le mieux et adaptez les instructions en conséquence.*

## Jeu 1 : Hé, si on rangeait ?!

Un premier jeu de classement : reconnaître les objets et savoir dans quelle pièce les ranger. La maison se compose de 4 pièces : cuisine, salon, chambre d'enfant et salle de bain. Les enfants doivent ranger les objets dans les différentes pièces de la maison.



## Avant de commencer la partie

Posez les deux plateaux de jeu l'un à côté de l'autre avec les différentes pièces visibles afin de former la maison. Parmi les cartes d'objets, sélectionnez 16 objets, et placez-les faces visibles sous les plateaux de jeu. Empilez les cartes restantes à côté des plateaux de jeu. Préparez la figurine.



## C'est parti

*Mamie et Papi viennent bientôt nous rendre visite. Mais la maison est encore en plein désordre, il y a même encore des objets sur la pelouse. Allez, vite on range et on remet les objets à leur place dans les pièces de la maison.*

### Demandez à votre enfant :

*Quelle pièce souhaites-tu ranger en premier ? Comment s'appelle cette pièce ?*

Aidez votre enfant s'il ne connaît pas (encore) le nom de la pièce.

**Dites à votre enfant :** *Place la figurine dans la pièce correspondante sur le plateau.*

**Puis demandez à votre enfant :** *Quel objet va dans cette pièce ?*

Votre enfant réfléchit alors à l'objet qui va dans la pièce dans laquelle se trouve la figurine.

### • Objet approprié ?

si votre enfant trouve un objet approprié, il prend la carte correspondante, nomme l'objet sur la carte et la place à côté de la figurine dans la pièce.



### • Aucun objet approprié ?

si votre enfant ne trouve pas d'objet approprié pour cette pièce, il prend n'importe quelle carte d'objet et la place dans le jardin.



Puis, votre enfant place la figurine dans une autre pièce, où aucun objet n'est encore posé, et cherche un objet approprié.

Si les 4 pièces sont toutes occupées par un objet, une nouvelle manche commence.

Vous devez toujours avoir 16 cartes d'objets sous les plateaux de jeux, en piochant dans la pile de cartes.

## Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque votre enfant a rangé 3 fois 4 objets.

S'il a encore envie de jouer, vous pouvez bien sûr refaire quelques manches.



Encouragez votre enfant à parler des différents objets et de ce qu'il voit dans la pièce dessinée sur le plateau de jeu. Réfléchissez ensemble à ce que l'enfant connaît déjà de sa maison ou de la crèche par exemple. N'oubliez pas qu'il sera difficile au début pour votre enfant de sélectionner un « bon » objet ou d'en parler. S'il choisit un objet qui ne convient pas, soyez indulgent. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse dans ce jeu. L'objectif est d'inciter les enfants à parler. Parlez avec lui et demandez-lui pourquoi il a choisi cet objet, ou pourquoi il l'aime.

### ... avec plusieurs enfants :

Si plusieurs enfants jouent, chacun joue à tour de rôle. Lorsqu'un enfant a attribué un objet à une pièce, il récupère la carte d'objet et la place face cachée devant lui. Puis, c'est au tour de l'enfant suivant. Vous devez toujours avoir 16 cartes d'objets sous les plateaux de jeux, en piochant dans la pile de cartes. L'enfant suivant reçoit la figurine, la place dans une pièce et cherche un objet approprié. Cette séquence est répétée jusqu'à ce que chaque enfant ait rangé 4 objets.

### Conseil :

Le jeu devient un peu plus simple si vous jouez avec une seule pièce de la maison, ou bien si avant de jouer chaque manche, vous préparez uniquement 4 objets qui correspondent exactement aux 4 pièces de la maison.

Vous pouvez également rendre le jeu un peu plus difficile en demandant aux enfants de classer 2 objets ou plus dans chaque pièce.

## Jeu 2 : Grand ou petit, lourd ou léger ?

Un jeu de classement sur les contraires.

Les deux maisons présentent des caractéristiques différentes, par exemple une petite et une grande. Les enfants doivent classer les cartes d'objets dans les bonnes catégories.



## Avant de commencer la partie

Prenez les deux plateaux de jeu avec la porte d'entrée visible et posez-les l'un à côté de l'autre en laissant un écart entre les deux. Dans les cartes de catégories (verso bleu clair), choisissez 1 paire de contraires avec laquelle vous souhaitez jouer, par ex. souris/girafe pour les contraires petit/grand. Posez une carte sur le balcon de l'une des maisons, et l'autre carte sur le balcon de l'autre maison. Parmi les cartes d'objets, sélectionnez 16 objets, et placez-les faces visibles sous les plateaux de jeu. Empilez les cartes restantes à côté des plateaux de jeu. Préparez la figurine.

Les cartes des autres catégories ne sont pas nécessaires pour ce jeu et peuvent être rangées dans la boîte.



## C'est parti

Votre enfant prend la figurine et choisit la catégorie dans laquelle il souhaite chercher un objet ; il pose alors la figurine sous la maison correspondant à cette catégorie. Dans cet exemple, la maison avec la souris.

### Montrez la carte de la catégorie et demandez à votre enfant :

*Quel objet est aussi "petit" qu'une "souris" ?*

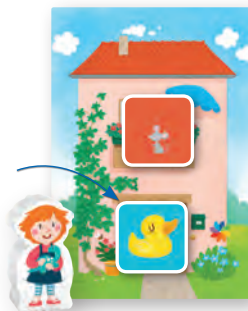
À chaque fois, nommez et expliquez la catégorie et l'image afin que votre enfant puisse faire le lien avec la catégorie. Aidez votre enfant s'il n'arrive pas à se décider ou s'il a des questions sur les objets. Si l'enfant trouve un objet adapté, encouragez-le à prendre la carte.

### Puis demandez à votre enfant : *Comment s'appelle cet objet ?*

Aidez votre enfant s'il n'arrive pas (encore) à nommer l'objet et demandez-lui de poser la carte sur la porte d'entrée de la maison concernée.

S'il ne trouve aucun objet dans cette catégorie, l'enfant place un objet entre les maisons.

Placez ensuite la figurine sous l'autre maison et demandez à votre enfant de trouver un objet pour cette catégorie en lui posant des questions afin de l'aider.



## Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque votre enfant a trouvé 3 paires d'objets contraires. Si votre enfant a encore envie de jouer, vous pouvez bien sûr refaire quelques manches.

### ... avec plusieurs enfants :

Si plusieurs enfants jouent, une fois qu'un enfant a trouvé une paire d'objets contraires, c'est au tour de l'enfant suivant. Vous devez toujours avoir 16 cartes d'objets sous les plateaux de jeux, en piochant dans la pile de cartes. L'enfant suivant choisit un objet et trouve sa paire. La partie se termine lorsque chaque enfant a trouvé 3 paires d'objets contraires.

## Variante de jeu : « Classer les contraires »

La partie se joue avec la règle du jeu classique et les changements suivants :

FRANÇAIS

On ne peut utiliser que les contraires : petit/grand et léger/lourd. Dans cette partie, il s'agit de demander à votre enfant de classer les objets en formant une frise. Pour cela, votre enfant doit placer les objets dans l'ordre qu'il estime bon entre les deux cartes de catégorie.

Exemple : la brosse à dent se rapproche plus de la catégorie petit, alors que le tapis est plutôt considéré comme grand. Ou va-t-il placer ensuite l'ours en peluche ? Puis, place-t-il le livre avant ou après la brosse à dents ?



*Votre enfant profitera particulièrement de ce moment si vous créez un rituel du soir et évoquez sa vie quotidienne en posant régulièrement les mêmes questions à l'aide du matériel de jeu. Votre enfant peut en effet utiliser les objets des cartes pour symboliser des événements de la journée et ainsi les répartir entre le matin (soleil) et la nuit (lune). Cela incite votre enfant à parler, renforce sa mémoire et sa capacité à percevoir ses propres émotions.*



# Mijn eerste spellen

## Mijn thuis

Twee huiselijke spellen voor 1 - 4 spelers vanaf 2 jaar.

**Auteurs:** Markus Nikisch, Thade Precht en Patrick Tonn

**Illustrator:** Martina Leykamm

**Redactie:** Christiane Hüpper

**Speelduur:** per spel ca. 5 minuten



### 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 met uw kind te ontdekken en het te gebruiken voor verschillende spelideeën. Bij het spelen worden diverse bekwaamheden en vaardigheden van uw kind bevorderd, zoals: objecten herkennen, benoemen en toewijzen, evenals concentratie en taal. Bovendien helpt dit spel u om uw dagelijkse kennis over te brengen.

In het vrije spel kunt u bijvoorbeeld met uw kind de objecten die bij de kaarten passen, zoeken in de echte ruimte. In de twee toewijzingsspellen maakt uw kind kennis met spelen volgens makkelijk te begrijpen regels en blijft het qua onderwerp en speelsheid in de vertrouwde kinderlijke omgeving.

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



**Belangrijk:** Verwijder vóór het eerste gebruik van het spel de papieren banderol en het cellofaan. Deze materialen zijn niet nodig voor het spel en kunnen worden weggegooid.

## Spelmateriaal

2 speelborden (aan beide kanten bedrukt): kamer/huis, 1 speelfiguur (aan beide kanten bedrukt) jongen/meisje, 32 voorwerpkaarten, 8 categoriekaarten (= 4 paren: klein/groot, licht/zwaar, binnen/buiten, dag/nacht), 1 spelhandleiding



## Vrij spel en details ontdekken

Tijdens het vrije spel leert uw kind het spelmateriaal kennen. Speel gerust mee! Verken voor het eerste spel samen de afbeeldingen op de speelborden, de verschillende voorwerpkaarten en de verschillende categorieën.

Het spelmateriaal is bedoeld om met kinderen in gesprek te gaan over hun omgeving, hun dagelijks leven en de gebeurtenissen van de dag. U kunt het spelmateriaal uitstekend gebruiken als uitgangspunt voor een gesprek met uw kind.

Het is daarbij belangrijk dat u uw kind de tijd geeft om te antwoorden en in het gesprek zo vaak mogelijk de uitspraken van uw kind te gebruiken. Stel daarbij veel open vragen - vragen die niet met ja of nee beantwoordt kunnen worden (bv. „Kijk eens om je heen. Wat zie je allemaal in de kinderkamer?“ of „Wat speel je het liefst?“). Verwerk in het gesprek ook onderwerpen die uw kind op dit moment bezighouden, bijzondere gebeurtenissen van de dag of nieuw verworven vaardigheden. Gebruik als het lukt voorwerpen die voor uw kind op dit moment een bijzonder grote rol spelen. Vaak bestrijken de gekozen voorwerpen slechts een klein deel van wat uw kind weet, gebruik ze dus ook in de bredere zin van het woord (bijv. de teddybeer staat voor knuffeldieren in het algemeen).

En ten slotte: verwacht niet te veel. Uw kind beschikt momenteel over een beperkte woordenschat en herinneringen in een begrijpelijke volgorde zetten, is moeilijker dan u denkt. Daarom zijn regelmatige gesprekken de moeite waard, omdat u op deze manier deze interessante ontwikkeling van uw kind kunt versnellen en zien gebeuren.

NEDERLANDS



*De twee spellen zijn geschikt voor de doelgerichte bezigheid van een kind onder begeleiding van een volwassene. Maar ze kunnen ook met meerdere kinderen gespeeld worden. Kijk welke vorm het best geschikt is voor uw kind(eren) en begeleid de kinderen hierin.*

## Spel 1: Kom, laten we opruimen!

Een eerste toewijzingsspel: „Wat hoort waar?“

Het huis van het spel bestaat uit 4 kamers: keuken, woonkamer, kinderkamer en badkamer. Het is de taak van de kinderen om de voorwerpen toe te wijzen aan de verschillende kamers.

## Voor jullie beginnen

Leg beide speelborden naast elkaar met de binnenkant van de kamers naar boven, zodat er een compleet huis ontstaat. Kies uit de kaarten (objecten en categorieën) 16 voorwerpen en leg ze met de afbeelding naar boven onder het speelbord in het afgebeelde raster. Leg de overige kaarten op een stapel naast het speelbord. Zet de speelfiguur klaar.



## Nu begint het

*Oma en opa komen op bezoek. Maar in huis is het een puinhoop en er liggen zelfs voorwerpen over het gazon verspreid.*

*Laten we snel opruimen en alle spullen weer in de juiste kamer leggen.*

**Vraag uw kind:** *Welke kamer wil je eerst opruimen? Hoe heet die kamer?*

Help uw kind als het de naam van de kamer (nog) niet weet.

**Begeleid uw kind:** *Zet het figuurtje op de juiste kamer.*

**Vraag vervolgens aan uw kind:** *Welk voorwerp hoort in deze kamer?*

Nu denkt uw kind na over welk voorwerp bij de kamer past waarop het figuurtje staat.

### • bijpassend voorwerp:

Als uw kind een bijpassend voorwerp vindt, neemt het de kaart, benoemt het het voorwerp en legt het de kaart bij de figuur op de afgebeelde kamer.



### • geen bijpassend voorwerp:

Als uw kind geen bijpassend voorwerp voor deze kamer vindt, neemt het een kaart en legt het deze in de tuin (afgebeeld buiten het huis).

Daarna zet uw kind de figuur op een andere kamer, waarop nog geen voorwerp ligt en zoekt het naar een bijpassend voorwerp voor die kamer.

Wanneer op deze manier telkens één voorwerp in de 4 kamers is gelegd, gaat de speelfiguur naar de voorwerpen die nog open liggen. Vul de ruimtes die in deze zijn ontstaan tussen de kaarten, op met voorwerpenkaarten van de stapel naast het bord. De volgende opruimactie begint ...

## Einde van het spel

Als uw kind drie keer 4 voorwerpen heeft opgeruimd, is het spel afgelopen.

Als uw kind nog zin heeft, kunt u natuurlijk nog een paar rondjes verder spelen.



Stimuleer het kind om te praten over de afzonderlijke voorwerpen en over wat het in de afgebeelde kamer ziet. Bespreek samen wat het kind kent van thuis of van de crèche. Misschien bent u net in de betreffende kamer. Houd er rekening mee dat het voor uw kind eerst moeilijk zal zijn om überhaupt een „passend“ voorwerp te kiezen of erover te praten. Als het een voorwerp kiest waarvan u denkt dat het niet past, wees dan niet te streng. Er is in dit spel geen goed of fout. Het doel is om uw kind aan te moedigen om te praten. Bespreek waarom uw kind het voorwerp gekozen heeft en waarom het dat voorwerp leuk vindt.

### ... met meerdere spelende kinderen:

Als er meerdere kinderen spelen, wordt om de beurt gespeeld. Als een kind een voorwerp aan een kamer heeft toegewezen, krijgt het deze kaart en legt deze voor zich neer met de afbeelding naar beneden. Hierna is het volgende kind aan de beurt.

Vul de ruimtes die ontstaan tussen de voorwerпкаarten telkens op tot in totaal 16 voorwerpen. Het volgende kind krijgt de figuur, zet deze in een kamer en zoekt een bijpassend voorwerp. Dit wordt herhaald tot elk kind 4 voorwerpen heeft opgeruimd.

#### Tip:

Het spel wordt wat eenvoudiger als u met één deel van het huis speelt of als u in elke ronde 4 voorwerpen klaarlegt die precies bij de 4 ruimtes passen.

U kunt het spel ook iets moeilijker maken als de kinderen 2 of meer voorwerpen aan de kamers moeten toewijzen.

## Spel 2: Groot of klein, zwaar of licht?

Een eerste indelingspel: „Wat is wat?“

De twee verschillende huizen staan voor verschillende eigenschappen, zoals groot of klein. Het kind of de kinderen moeten nu de voorwerпкаarten aan de juiste categorie toewijzen.





## Voor jullie beginnen

Leg beide speelborden met de buitenmuren naar boven naast elkaar met wat ruimte ertussen. Kies uit de categoriekaarten (lichtblauwe achterkant) 1 tegengesteld paar waarmee u wilt spelen, bijv. muis/graffe voor de tegenstelling klein/groot. Leg telkens één kaart in de tuin van het ene huis en de andere in de tuin van het andere huis.

Kies uit de voorwerпкаarten 16 voorwerpen en leg ze met de afbeelding omhoog onder het speelbord in het raster. Leg de overige kaarten op een stapel naast het speelbord. Zet de speelfiguur klaar. De overige categoriekaarten zijn voor dit spel niet nodig en kunnen weer in de doos.



## Nu begint het

Het kind neemt de figuur en legt deze onder het huis. Voor deze categorie gaat het nu een bijpassend voorwerp zoeken. In dit geval het huis met de muis.

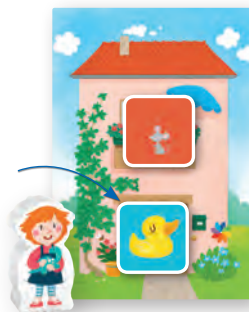
### Toon op de categoriekaart en vraag uw kind:

*Welk voorwerp is zo „klein“ als een „muis“?*

Benoem daarbij telkens de betreffende categorie met afbeelding en betekenis, zodat uw kind verbinding kan maken met de categorie. Help uw kind als het niet kan beslissen of vragen heeft over de voorwerpen. Als het kind een bijpassend voorwerp vindt, moedig het dan aan om de kaart te pakken.

### Vraag vervolgens aan uw kind: *Hoe heet het voorwerp?*

Help uw kind als het het voorwerp (nog) niet kan benoemen en vraag het om de kaart op het balkon van het betreffende huis te leggen. Als het voor deze categorie geen voorwerp kan vinden, legt het kind een voorwerp in de tuin tussen de huizen. Vervolgens zet u de figuur onder het andere huis en daagt u uw kind uit om voor deze categorie een voorwerp te vinden.



## Einde van het spel

Als uw kind 3 paren heeft toegekend, is het spel afgelopen.

Als uw kind nog zin heeft, kunt u natuurlijk nog een paar rondjes verder spelen.

### ... met meerdere spelende kinderen:

Als er meerdere kinderen spelen, is het volgende kind aan de beurt nadat er een paar is toegekend. Vul de voorwerpen onder het speelbord weer aan tot 16 voorwerpkaarten. Het volgende kind zoekt een voorwerp uit en wijst het toe.

Het spel is afgelopen als elk kind 3 paar voorwerpen heeft toegewezen.

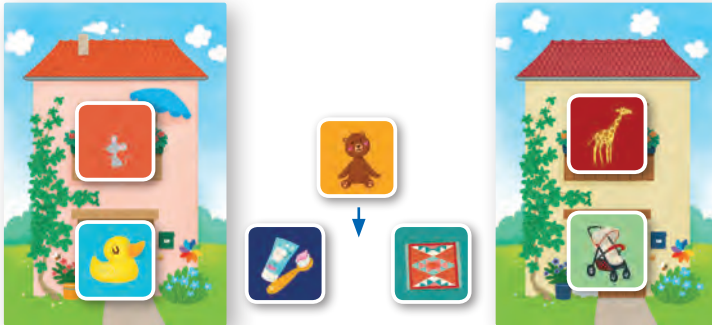
## Spelvarianten „Tussen klein en groot“

De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende aanpassingen:

De voorwerpen worden nu tijdens het spel tussen de twee categoriekaarten gesorteerd, dus bijvoorbeeld tussen klein en groot. Bijvoorbeeld: Tot de categorie klein behoort o.a. de tandenborstel, bij groot het tapijt. Past de teddybeer daar tussenin?

Waar hoort het boek?

NEDERLANDS



*Uw kind zal er veel baat bij hebben wanneer u's avonds een ritueel start en met behulp van soortgelijke vragen en het spelmateriaal de dag van uw kind doorneemt. Zo kan uw kind de voorwerpen toekennen aan gebeurtenissen van de dag tussen ochtend (zon) en avond (maan). Dit zal uw kind stimuleren tot spreken, versterkt het herinneringsvermogen en het vermogen om de eigen gevoelens waar te nemen.*



# Mis primeros juegos

## Mi Casa



Dos juegos muy acogedores para 1-4 jugadores/as a partir de 2 años.

**Autores:** Markus Nikisch, Thade Precht y Patrick Tonn  
**Ilustración:** Martina Leykamm  
**Redacción:** Christiane Hüpper  
**Duración del juego:** aprox. 5 minutos cada partida



### Estimados padres y madres:

Nos alegra que hayan escogido este juego de la serie Mis primeros juegos. Sin duda, han tomado una decisión acertada y, con ello, abren a su hijo/a un amplio abanico de posibilidades para que se desarrolle jugando. Estas instrucciones incluyen diferentes consejos sobre cómo pueden descubrir el material de juego con su hijo/a y utilizarlo en diferentes variantes de juego. Jugando se fomentarán diferentes capacidades y aptitudes de su hijo/a: reconocer, nombrar y asociar objetos, así como la concentración y el lenguaje. Además, este juego les ayudará a transmitir los conocimientos cotidianos de manera informal.

En el juego libre, pueden, por ejemplo, buscar con su hijo/a los objetos de la habitación real que se corresponden con las cartas. En los dos juegos de clasificación, se guía a su hijo/a para que juegue por primera vez siguiendo unas reglas fáciles de entender y permaneciendo de forma lúdica y temática en su entorno infantil conocido.

Pero, sobre todo, el juego es muy divertido. Los niños/as aprenden mucho sin darse cuenta y casi por sí solos/as.

Les deseamos mucha diversión jugando y descubriendo conjuntamente,

**Sus inventores e inventoras para niños y niñas**



**Importante:** Retire la banda de papel y el celofán antes de la primera partida. Ambos materiales no son necesarios para el juego y se pueden tirar.



## Material de juego

2 tableros (impresos por ambos lados): habitación/casa, 1 figurita de juego (impresa por ambos lados) de un niño/niña, 32 cartas de objetos, 8 cartas de categoría (= 4 pares: pequeño/grande; ligero/pesado; dentro/fuera; día/noche), 1 instrucciones del juego



## Juego libre y exploración de detalles

Durante el juego libre, su hijo/a se entretiene con el material de juego. ¡Jueguen con él/ella! Antes de comenzar a jugar por primera vez, descubran las ilustraciones de los tableros, las diferentes cartas de objetos y las diferentes categorías con su hijo/a.

El material de juego ha sido desarrollado para conversar con los niños/as sobre su entorno, su vida cotidiana y los acontecimientos del día. De este modo, el material de juego les será muy útil como punto de partida para una conversación inicial con su hijo/a.

Para ello, es importante que den tiempo a su hijo/a para que responda a sus preguntas y que incorporen a la conversación lo que les diga siempre que sea posible. Háganle muchas preguntas que no puedan contestarse con un sí o un no (p. ej.: «*Mira a ver qué descubres en la habitación*» o «*¿Qué es a lo que más te gusta jugar?*»). Aborden temas que interesen especialmente a su hijo/a, acontecimientos especiales del día o nuevas habilidades adquiridas. Lo ideal es que entre los objetos haya alguno que desempeñe un papel especialmente importante para él/ella. Pero, por supuesto, los objetos seleccionados solo cubren una pequeña parte de lo que su hijo/a conoce; por lo tanto, utilícelos como fuente de palabras clave (p. ej., el osito de peluche sirve para hablar de peluches en general). Y, por último, no esperen demasiado: en estos momentos su hijo/a tiene todavía un vocabulario limitado, y ordenar los recuerdos de forma comprensible es mucho más difícil de lo que pueda parecer. Vale la pena que hablen con él/ella con regularidad, ya que ello le permitirá descubrir y reforzar su desarrollo en estos campos tan apasionantes.



*Estos dos juegos son perfectos para ser utilizados por un niño/a acompañada de un adulto/a. Pero también pueden jugarse con varios niños/as. Piensen qué forma es la más adecuada en este momento para su(s) hijo/a(s) y denles las instrucciones correspondientes.*

ESPAÑOL

## Juego 1: ¡A ordenar!

Un primer juego de clasificación: «¿Dónde va cada cosa?»

La casa del juego consta de cuatro habitaciones: cocina, salón, habitación infantil y baño. La tarea del niño/a o de los niños/as consiste en asignar los objetos a cada habitación.

## Antes de empezar

Coloquen los dos tableros, con los espacios interiores hacia arriba, uno al lado del otro, de modo que al unirlos formen una casa. Seleccionen entre las cartas (objetos y categorías) 16 objetos y colóquenlos boca arriba debajo de los tableros en la cuadrícula que se muestra en la ilustración. Apilen el resto de cartas al lado de los tableros. Preparen la figurita de juego.



## Comenzamos

*La abuela y el abuelo van a venir de visita.*

*Pero la casa aún está muy desordenada, e incluso hay cosas por el césped.*

*Vamos a ordenar rápidamente y a colocar los objetos de nuevo en las habitaciones correspondientes.*

**Pregunten a su hijo/a:** *¿Qué habitación quieres ordenar primero? ¿Cómo se llama la habitación?*

Ayuden a su hijo/a si no sabe (aún) cómo se llama la habitación.

**Digan a su hijo/a:** *Coloca la figurita en la habitación correspondiente.*

**A continuación, pregunten a su hijo/a:** *¿Qué objeto va en esta habitación?*

A continuación, su hijo/a piensa qué objeto corresponde a la habitación en la que se encuentra la figurita.

### • objeto adecuado:

si su hijo/a encuentra un objeto adecuado, coge la carta, nombra el objeto y coloca la carta con la figurita en la habitación que se muestra en la ilustración.



### • ningún objeto adecuado:

si su hijo/a no encuentra el objeto adecuado para esta habitación, coge una carta y la coloca en el jardín (como se muestra en la ilustración, fuera de la casa).



ESPAÑOL

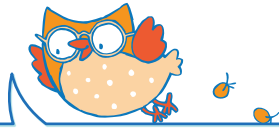
A continuación, su hijo/a coloca la figurita en otra habitación en la que no haya ningún objeto y busca un objeto adecuado.

Si las cuatro habitaciones están ocupadas con un objeto, la figurita se acercará a los objetos que se encuentran boca arriba. En esta ronda, vuelvan a rellenar los huecos entre las cartas con objetos de la pila que ha quedado oculta. Comienza la siguiente ronda de ordenar...

## Finalización del juego

El juego termina cuando su hijo/a haya guardado tres veces cuatro objetos.

Por supuesto, si al niño/a le apetece, puede seguir jugando algunas rondas más.



Animen al niño/a a hablar sobre cada uno de los objetos y sobre lo que ve en la habitación que se muestra. Reflexionen con él/ella sobre lo que conoce de su casa o de la guardería. Tal vez se encuentren en este momento en la habitación correspondiente. No olviden que al principio a su hijo/a le resultará difícil elegir un objeto «correcto» o hablar de él. Si elige un objeto que no sea adecuado, sean indulgentes. En este juego no hay ninguna respuesta correcta o incorrecta. El objetivo es animar al niño/a a hablar. Hablen con él/ella y pregúntenle por qué ha elegido el objeto o por qué le gusta.

### Variante con varios niños/as:

Si participan varios niños/as, se juega por turnos. Si un niño/a ha asignado un objeto a una habitación, recibirá esa carta y la acumulará boca abajo delante de él/ella. A continuación, será el turno del siguiente jugador/a.

Rellenen de nuevo los espacios entre las cartas de objetos con un total de 16 objetos. El siguiente jugador/a recibe la figurita, la coloca en una habitación y busca un objeto que encaje. Esta secuencia se repite hasta que cada niño/a haya ordenado cuatro objetos.

### Nota:

El juego será un poco más fácil si se juega únicamente con una de las habitaciones de la casa o si en cada ronda se preparan exactamente cuatro objetos que correspondan a las cuatro habitaciones. También pueden hacer que el juego sea un poco más difícil si piden a los niños/as que asignen dos o más objetos a cada habitación.

## Juego 2: ¿Grande o pequeño? ¿Pesado o ligero?

Un primer juego de clasificación: «¿Cómo es cada cosa?»

Las dos cosas diferentes representan diferentes características, como por ejemplo grande o pequeño. La tarea del niño/a o de los niños/as consiste en asociar las cartas de objetos con la categoría correspondiente.



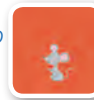
ESPAÑOL

dentro



/fuera

pequeño



grande

## Antes de empezar

Coloquen ambos tableros, con las paredes exteriores hacia arriba, con un poco de distancia entre sí. De las cartas de categoría (reverso azul claro), seleccionen una pareja de antónimos con los que quieran jugar; p. ej., ratón/jirafa para la diferencia entre pequeño y grande. Coloquen una carta en el balcón de una casa y la otra en el balcón de la otra.

Seleccionen 16 objetos de las cartas de objetos y colóquenlos boca arriba debajo del tablero en la cuadrícula. Apilen el resto de cartas al lado de los tableros. Preparen la figurita de juego.

El resto de cartas de categoría no son necesarias para este juego y pueden devolverse a la caja.



## Comenzamos

El niño/a coge la figurita y la coloca debajo de la casa para cuya categoría desea buscar un objeto adecuado. En este caso, la casa con el ratón.

**Señalen la carta de categoría y pregunten a su hijo/a:**

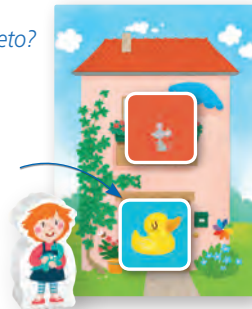
*¿Qué objeto es „tan pequeño“ como un „ratón“?*

Para ello, indiquen la categoría correspondiente con imagen y significado, de modo que su hijo/a pueda establecer la conexión con la categoría. Ayuden cuando su hijo/a no pueda decidirse o tenga preguntas sobre los objetos. Si el niño/a encuentra un objeto adecuado, anímenle a coger la carta.

**A continuación, pregunten a su hijo/a:** *¿Cómo se llama este objeto?*

Ayuden a su hijo/a si (aún) no puede nombrar el objeto y pídanle que coloque la carta en la puerta de la casa correspondiente.

Si no encuentra ningún objeto para esta categoría, el niño/a coloca un objeto en el jardín entre las casas. A continuación, coloquen la figurita debajo de la otra casa y, mediante preguntas orientativas, pidan a su hijo/a que busque un objeto para esta categoría.



## Finalización del juego

El juego termina cuando su hijo/a haya formado tres parejas.  
Por supuesto, si al niño/a le apetece, puede seguir jugando algunas rondas más.

### Variante con varios niños/as:

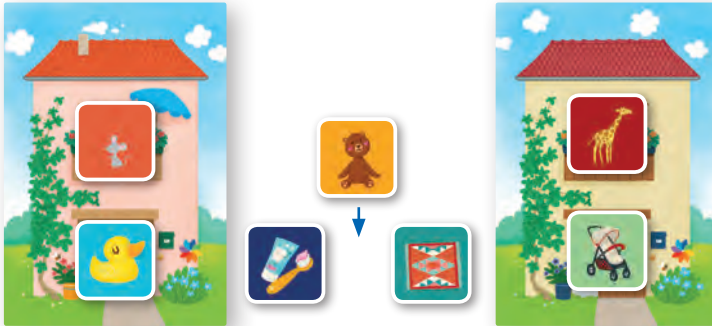
Si juegan varios niños/as, después de haber formado una pareja será el turno del siguiente jugador/a. Completen de nuevo los objetos de debajo de los tableros con 16 cartas de objetos. El siguiente jugador/a busca un objeto y lo relaciona.

La partida termina cuando cada niño/a haya formado tres parejas de objetos.

## Variante de juego: «Entre pequeño y grande»

Se aplicarán las reglas básicas del juego, pero introduciendo los siguientes cambios:

El juego consiste ahora en clasificar los objetos entre las dos cartas de categoría; por ejemplo, entre pequeño y grande. Ejemplo: El cepillo de dientes pertenece a la categoría pequeño, mientras que la alfombra pertenece a la categoría grande. ¿El osito de peluche puede ir en medio? ¿Y dónde va el libro?



ESPAÑOL

*Puede ser especialmente beneficioso crear un ritual nocturno y repasar rutina diaria de su hijo/a haciéndole regularmente las mismas preguntas con ayuda del material de juego. De este modo, su hijo/a podrá simbolizar los acontecimientos del día y clasificarlos entre la mañana (el sol) y la noche (la luna). Esto anima al niño/a a hablar, y refuerza su memoria y su capacidad de percibir sus propios sentimientos.*





# *I miei primi giochi*

## La mia casa



Due giochi ispirati alla vita domestica, per 1-4 giocatori a partire da 2 anni.

**Autori:** Markus Nikisch, Thade Precht e Patrick Tonn

**Illustrazioni:** Martina Leykamm

**Testo:** Christiane Hüpper

**Durata del gioco:** circa 5 minuti per 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 e mettere in pratica varie idee di gioco. Il gioco stimola diverse abilità e capacità del vostro bambino: riconoscimento, denominazione e classificazione degli oggetti, concentrazione e linguaggio. Questo gioco vi aiuterà anche a trasmettere al bambino le basi del sapere quotidiano.

Nel gioco libero, ad esempio, potete usare una delle stanze della casa per cercare con il bambino gli oggetti corrispondenti a quelli raffigurati sulle carte. I due giochi di classificazione avvicinano il bambino ai primi giochi seguendo regole facilmente comprensibili, attraverso tematiche ed elementi ludici che gli risulteranno familiari.

Ma lo scopo principale del 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**



**Importante:** Prima di giocare per la prima volta, rimuovere la striscia di carta e il cellophane.

ITALIANO

## Dotazione del gioco

2 tabelloni di gioco (stampati su entrambi i lati): stanze/casa, 1 figura di gioco (stampata su entrambi i lati) bambino/bambina, 32 carte oggetto, 8 carte categoria (= 4 coppie: piccolo/grande; leggero/pesante; dentro/fuori; giorno/notte), 1 istruzioni di gioco.



## Gioco libero alla scoperta dei dettagli

Durante il gioco libero il bambino impara a conoscere il materiale di gioco. Giocate con lui! Prima di giocare per la prima volta, esplorate insieme le immagini dei tabelloni di gioco, delle varie carte oggetto e delle diverse categorie.

Il materiale di gioco è pensato per stimolare i bambini a dialogare sull'ambiente circostante, sulla vita di tutti i giorni e sugli eventi della giornata. Si tratta quindi di un ottimo spunto di conversazione con il vostro bambino.

È importante lasciare al bambino il tempo necessario per rispondere e riacclarci il più spesso possibile alle sue parole durante la conversazione. Ponete al bambino varie domande aperte (ad es.: „Guardati intorno, cosa vedi nella cameretta?“ oppure „Qual è il tuo gioco preferito?“). Scegliete degli argomenti che lo interessano particolarmente in questo momento, oppure eventi specifici della giornata o capacità acquisite di recente. L'ideale sarebbe disporre di un oggetto che riveste una particolare importanza per il vostro bambino in questo momento. Ovviamente, però, le conoscenze del vostro bambino non sono limitate agli oggetti selezionati; potete quindi utilizzarli anche come parole chiave (ad es., orsacchiotto per designare i peluche in generale).

E infine: non esagerate con le aspettative. Il vocabolario del vostro bambino è ancora ridotto e organizzare i ricordi secondo un ordine logico è molto più difficile di quanto possa sembrarvi. Di qui l'importanza di dialogare regolarmente con il bambino, perché in questo modo potrete accelerare e accompagnare il suo sviluppo in questi affascinanti ambiti.

n.



*Entrambi i giochi sono particolarmente adatti per promuovere l'attività mirata di un bambino in compagnia di un adulto. Ma si prestano anche al gioco insieme ad altri bambini. Cercate di capire qual è la modalità di gioco più adatta per il vostro bambino o bambini e impostate il gioco di conseguenza.*

## Gioco 1: forza, mettiamo in ordine!

Un primo gioco di associazione: „dove vanno gli oggetti?“

La casa del gioco si compone di 4 stanze: cucina, soggiorno, cameretta e bagno.

Il compito dei bambini è quello di associare gli oggetti alle singole stanze.

## Prima di cominciare

Disponete i due tabelloni di gioco uno accanto all'altro, con le stanze rivolte verso l'alto, in modo da creare un'unica casa. Scegliete 16 oggetti tra le varie carte (oggetti e categorie) e formate con essi una griglia scoperta, che sistemate sotto i tabelloni di gioco. Impilate le carte rimaste accanto ai tabelloni di gioco. Tenete pronta la figura di gioco.



## Si comincia

*Stanno arrivando a trovarci il nonno e la nonna. Ma la casa è tutta in disordine e alcune cose sono finite persino sul prato. Riordiniamo in fretta e rimettiamo gli oggetti nelle stanze corrispondenti.*

### Chiedete al bambino:

*quale stanza vuoi riordinare per prima? Come si chiama la stanza?*

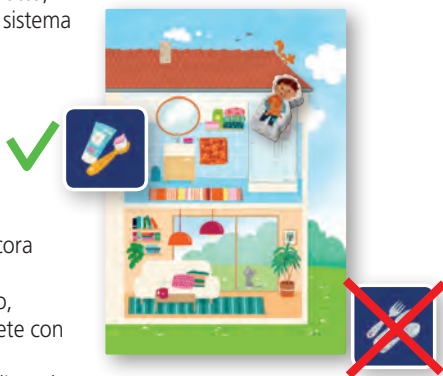
Se il bambino non sa (ancora) come si chiama la stanza, dategli dei suggerimenti.

**Ditegli:** *sistema la figura nella stanza adatta*

**Chiedetegli poi:** *quale oggetto appartiene a questa stanza?*

- **oggetto adatto:** se il bambino trova un oggetto adatto, prende la carta corrispondente, nomina l'oggetto e sistema la carta accanto alla figura sulla stanza raffigurata.
- **nessun oggetto adatto:** se il bambino non trova nessun oggetto adatto alla stanza, prende una carta e la mette in giardino (come mostrato, fuori cioè dalla casa).

Il bambino sistema poi la figura su un'altra stanza ancora priva di oggetti e cerca un oggetto adatto. Una volta occupate tutte e 4 le stanze con un oggetto, mettete la figura accanto agli oggetti scoperti. Chiudete con le carte oggetto del mazzo coperto gli spazi vuoti che durante questo giro si sono formati nella griglia e togliete al gioco gli oggetti che avete piazzato nelle stanze. Comincia il prossimo giro...



## Fine del gioco

Il gioco finisce dopo che avete messo in ordine oggetti per 3 giri. Se il bambino ha ancora voglia di giocare, potete naturalmente proseguire per qualche altro giro.



*Invitate il bambino a parlare dei vari oggetti e di quello che vede nella stanza raffigurata. Riflettete insieme su quello che ha imparato dalla sua esperienza a casa o all'asilo. Forse siete già nella stanza corrispondente. Ricordate che, inizialmente, il vostro bambino avrà difficoltà a scegliere un oggetto „giusto“ o a parlarne. Se sceglie un oggetto che secondo voi non è adatto, lasciate correre. In questo gioco non ci sono risposte giuste o sbagliate. L'obiettivo è stimolare il bambino a parlare. Dialogate con lui e chiedetegli perché ha scelto o perché gli piace quell'oggetto.*

### ... per più bambini:

Se giocano più bambini, si gioca a turno. Se un bambino ha associato un oggetto a una stanza, riceve la carta corrispondente e la sistema, coperta, davanti a sé. Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Riempite di nuovo lo spazio che si è formato tra le carte oggetto in modo da avere di nuovo 16 oggetti. Il bambino successivo riceve la figura, la mette in una stanza e cerca un oggetto adatto. Il gioco prosegue così fino a quando ogni bambino non ha messo in ordine 4 oggetti.

### Consiglio:

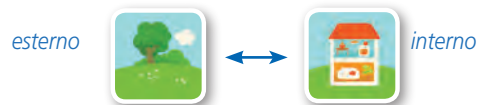
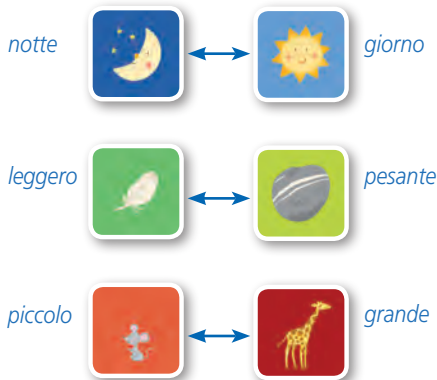
Il gioco è un po' più semplice se giocate solo con una parte della casa o se, durante il giro, tenete pronti solo 4 oggetti (uno per ogni stanza).

Se volete aumentare leggermente la difficoltà, potete chiedere ai bambini di associare alle stanze due o addirittura più oggetti.

## Gioco 2: grande o piccolo, pesante o leggero?

Un primo gioco di classificazione: „che cosa è come?“

Le due case rappresentano caratteristiche diverse, ad es. grande o piccolo. Il bambino o i bambini dovranno classificare le carte oggetto nella categoria corrispondente.



## Prima di cominciare

Disponete i due tabelloni di gioco leggermente distanziati l'uno dall'altro, con le pareti esterne rivolte verso l'alto. Scegliete tra le carte categoria (dorso azzurro) la coppia di opposti con cui giocare, ad es. topo/giraffa per la coppia piccolo/grande. Sistemate una carta su ognuno dei balconi delle due case.

Scegliete 16 oggetti tra le carte oggetto e formate con essi una griglia scoperta, che sistemate sotto i tabelloni di gioco. Impilate le carte rimaste accanto ai tabelloni di gioco. Tenete pronta la figura di gioco.

Le carte categoria rimanenti non servono per questo gioco e possono essere riposte nella scatola.



## Si comincia

Il bambino prende la figura e la mette sotto la casa che corrisponde alla categoria prescelta per la ricerca dell'oggetto adatto; in questo caso si tratta della casa con il topo.

### Mostrate la carta categoria e chiedete al vostro bambino:

*hai trovato un oggetto (piccolo) come un topolino?*

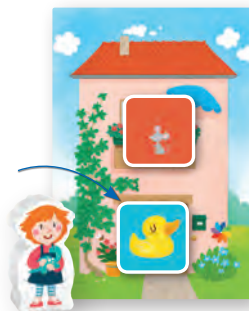
Annunciate la categoria corrispondente e associatela alla relativa immagine e significato, in modo che il bambino possa stabilire un nesso. Aiutate il bambino se vedete che non riesce a decidere o se ha delle domande sugli oggetti. Se il bambino trova un oggetto adatto, dategli di prendere la carta.

### Chiedetegli poi: *come si chiama l'oggetto?*

Se il bambino non riesce (ancora) a nominare l'oggetto, aiutatelo e chiedetegli di sistemare la carta sulla porta di ingresso della casa corrispondente.

Se il bambino non trova nessun oggetto per la categoria prescelta, mette un oggetto nel giardino tra le due case.

Mettete quindi la figura sotto l'altra casa e fate delle domande al vostro bambino per aiutarlo a trovare un oggetto per la categoria in questione.



## Fine del gioco

Il gioco finisce quando il bambino ha classificato 3 coppie.

Se il bambino ha ancora voglia di giocare, potete naturalmente proseguire per qualche altro giro.

### ... per più bambini

Se giocano più bambini, una volta classificata una coppia il turno passa al bambino successivo.

Riempite di nuovo lo spazio sotto i tabelloni di gioco in modo da avere di nuovo 16 carte oggetto. Il bambino successivo sceglie un oggetto e lo classifica.

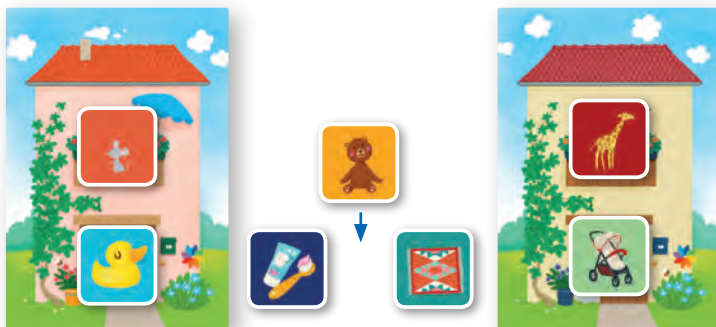
Il gioco finisce quando ciascun bambino ha classificato 3 coppie di oggetti.

## Variante del gioco „Tra piccolo e grande“

Le regole del gioco di base rimangono invariate, eccezion fatta per quanto segue:

Nel corso del gioco gli oggetti vengono classificati tra le due carte categoria, ad es. tra piccolo e grande. Esempio: della categoria „piccolo“ fa parte anche lo spazzolino da denti, di quella „grande“ fa parte il tappeto. In mezzo può starci l'orsacchiotto?

E dove mettiamo il libro?



*Per cogliere appieno i benefici del gioco, create con il vostro bambino un rituale serale e ripercorrete la giornata con l'aiuto del materiale di gioco. Gli oggetti aiuteranno il bambino a rappresentare gli eventi della giornata, che verranno classificati nello spazio compreso tra mattina (sole) e notte (luna). Il gioco stimolerà così la capacità di linguaggio del bambino, ne rafforzerà la memoria e lo aiuterà nella percezione dei propri sentimenti.*





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

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

### **Dear Children and Parents,**

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

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

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

### **Geachte ouders, lieve kinderen**

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

### **Queridas familias:**

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

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

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



# It's playtime!



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

# HABA