



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

Meine ersten Spiele

Nachtwächterbär



Night Watchman Bear • Bonne nuit petit ourson !

Beer op wacht • Osito Guardián

L'orso guardiano notturno

Copyright



- Spiele Bad Rodach 2016

Meine ersten Spiele

Nachtwächterbär

Ein niedliches Gute-Nacht-Spiel für 1 - 3 Kinder ab 2 Jahren und 1 Erwachsenen.

Autoren: Christiane Hüpper, Miriam Koser, Markus Nikisch
Illustration: Lana Loutsa
Spieldauer: 5 - 10 Minuten

Liebe Eltern,

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

Diese Anleitung bietet viele Tipps und Anregungen, wie Sie das Spielmaterial mit Ihrem Kind entdecken und für ein schönes Abendritual einsetzen können. Am besten spielen Sie im abgedunkelten Zimmer, so ist der Leuchteffekt des Nachtwächterbären am schönsten zu beobachten.

Gemeinsam zu spielen beruhigt nach einem spannenden Tag und bereitet aufs Schlafengehen vor. Indem Ihr Kind dem Nachtwächterbären hilft, die Waldtiere ins Bett zu bringen, wird es Schritt für Schritt darauf vorbereitet, selbst auch bald einzuschlafen. Der Nachtwächterbär ist neben Spielfigur auch Nachtlicht und leuchtet gerne weiter, wenn Ihr Kind unter seine Decke schlüpft. Das Besondere: Nach Aktivierung der Nachtlichtfunktion schaltet es sich nach 30 Minuten selbstständig aus. Mit seinem sanften Licht nimmt der Nachtwächterbär die Angst vor dem Dunklen und hilft Ihrem Kind beim Einschlafen.

Viel Vergnügen beim Vorlesen, Zuhören, Spielen und Schlafengehen wünschen

Ihre Erfinder für Kinder



Spielinhalt

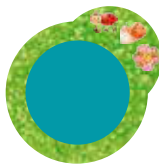
1 Nachtwächterbär, 4 Tierhäuser, 12 Wegplättchen, 4 Gartenplättchen, 8 Waldplättchen, 1 Symbolwürfel, 1 Spielanleitung



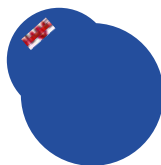
Nachtwächterbär



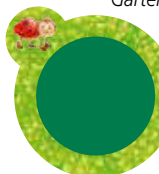
Tierhäuser



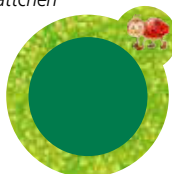
Gartenplättchen



Waldplättchen



Wegplättchen



Bitte nehmen Sie vor dem ersten Spiel alle Pappteile aus dem Kunststoffbeutel und werfen Sie diesen gleich weg.

Der Nachtwächterbär und seine Funktionen

Technische Hinweise

Setzen Sie vor dem ersten Spiel die Batterien in das Fach unten an der Nachtwächterbär-Spielfigur ein. Weitere Hinweise dazu finden Sie auf Seite 46.

Schalten Sie den Nachtwächterbären auf der Unterseite über den Schiebeschalter ein. Zu Beginn leuchtet er vollständig auf. Der Nachtwächterbär hat zwei Funktionen:

Funktion im Spiel

Der Nachtwächterbär hat einen optischen Sensor, der auf die großen Farbfelder in der Mitte der Plättchen reagiert. Bei den Gartenplättchen flackert das Licht, auf den Wegplättchen wird es langsam und Schritt für Schritt schwächer. Wenn der Nachtwächterbär leuchtet, es aber keine Reaktion gibt, wenn der Bär auf ein Plättchen gestellt wird, dann sollten die Batterien ausgetauscht werden.

Funktion als Nachtlicht

Stellt man den Nachtwächterbären auf die Rückseite eines Gartenplättchens, leuchtet er für 15 Minuten als Nachtlicht. Anschließend dimmt sich das Licht im Verlauf von weiteren 15 Minuten automatisch ab und der Nachtwächterbär schaltet sich nach insgesamt 30 Minuten aus. Bitte beachten Sie, dass der Nachtwächterbär nicht auf Flackern oder das schrittweise Dimmen umgestellt werden kann (= Funktion im Spiel), wenn die Nachtlichtfunktion aktiviert ist.

Freies Spiel

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Erkunden Sie gemeinsam die Abbildungen und sprechen Sie darüber, was auf den Plättchen zu sehen ist. Zeigen Sie die drei Tierhäuser mit ihren unterschiedlichen Vorder- und Rückseiten: Wo ist das Tier noch wach und wo schläft es schon? Was hält das Tier im Arm? Zeigen Sie, wie der Nachtwächterbär von Wegplättchen zu Wegplättchen geht und was passiert, wenn er ein Tierhaus erreicht. Üben Sie mit Ihrem Kind, wie man richtig würfelt, und lassen Sie es ein zum Würfelsymbol passendes Plättchen zeigen. So macht es sich mit der Zuordnung der Symbole vertraut.

Bei Kindern, die etwas älter sind und das Spielmaterial schon besser kennen, können Sie auch Fragen nach Details stellen. Beispiele sind: *Wo wohnt der Hase?* *Was macht die Maus?* usw.



Spielregeln

Bevor es los geht

Legen Sie die Tierhäuser wie abgebildet aus. Dabei ist die Reihenfolge der Häuschen im Uhrzeigersinn: Nachtwächterbär – Hase – Eule – Maus.

Vor jedes Tierhaus kommt ein Gartenplättchen. Zwischen die Gartenplättchen legen Sie jeweils drei Wegplättchen, so dass jedes Symbol (Blume, Schnecke, Marienkäfer) einmal vorhanden ist und am Ende ein Kreis aus Garten- und Wegplättchen entsteht.

Legen Sie die vier Waldplättchen mit den Illustrationen offen in die Kreismitte. Die vier leeren Waldplättchen werden im Grundspiel nicht benötigt. Bei Kindern, die das Spiel schon kennen, können Sie auch die leeren Waldplättchen dazu nehmen oder die Memo-Variante mit verdeckten Plättchen spielen.



Nun wird der Nachtwächterbär eingeschaltet und auf das Gartenplättchen vor sein Haus gestellt: Der Nachtwächterbär leuchtet beim Einschalten und flackert beim Abstellen auf dem Gartenplättchen. Halten Sie den Würfel und die Anleitung mit der Gute-Nacht-Geschichte bereit.

Jetzt geht's los

Das Spiel gliedert sich in fünf einfache Aktionen:

1. Vorlesen

Lesen Sie den ersten Abschnitt der Gute-Nacht-Geschichte vor („Der Nachtwächterbär macht sich auf den Weg“).

2. Würfeln und ziehen

Nachdem Sie den ersten Abschnitt vorgelesen haben, sind die Kinder an der Reihe und laufen mit dem Nachtwächterbären zum ersten Tier, um ihm zu helfen.

Dazu würfelt das jüngste Kind und zieht den Nachtwächterbären auf das im Uhrzeigersinn nächste zum Würfelsymbol passende Wegplättchen. Dann ist das nächste Kind mit Würfeln und Ziehen an der Reihe. Mit jedem Schritt wird die Lampe des Nachtwächterbären etwas dunkler.

3. Vorlesen

Sobald das erste Gartenplättchen vor dem Haus des Hasen erreicht wurde, flackert das Licht des Nachtwächterbären und Sie und Sie können die Geschichte mit dem Abschnitt „Vor dem Hasenhäuschen“ weiter vorlesen.

4. Suchen

Nachdem Sie den zweiten Abschnitt gelesen haben, sind wieder die Kinder an der Reihe und suchen das Schmusekissen.

Das Kind, das den Nachtwächterbären auf das Gartenplättchen gezogen hat, schaut sich die Waldplättchen in der Tischmitte an und sucht das zum Hasen passende Schmusekissen. Die anderen Kinder dürfen helfen. Hat es das richtige Plättchen gefunden, darf es das Hasenhaus umdrehen und das Plättchen mit dem Schmusekissen kommt aus dem Spiel.

5. Vorlesen.

Anschließend wird die Geschichte mit dem Abschnitt „Das Schmusekissen wurde gefunden“ weiter vorgelesen.

Ab jetzt wiederholen sich die Aktionen, bis die Kinder wieder am Haus des Nachtwächterbären angekommen sind und dann der letzte Abschnitt („Vor dem Haus des Nachtwächterbären“) vorgelesen wird.

Spielende

Sobald der Nachtwächterbär ins Bett gebracht wurde, endet die Geschichte und das Spiel.

Wenn das Kind möchte, können Sie eines der Gartenplättchen umdrehen und neben das Bett des Kindes legen. Wenn Sie dann den Nachtwächterbären darauf stellen, leuchtet er als Nachtlit und hilft dem Kind beim Einschlafen. Das Licht dimmt sich automatisch und geht nach 30 Minuten aus.



Tipp:

Sie können die Reihenfolge der Häuser variieren und die Geschichte in einer anderen Reihenfolge vorlesen.

Memo-Varianten:

Mit älteren Kinder können Sie die Memo-Variante spielen und die Waldplättchen umdrehen. Zusätzlich können Sie ein bis vier leere Waldplättchen ebenfalls verdeckt in die Mitte legen. Immer, wenn ein Kind ein falsches oder leeres Waldplättchen aufdeckt, versuchen sich die Kinder dieses zu merken. Anschließend wird das Waldplättchen wieder umgedreht und das nächste Kind ist mit Aufdecken an der Reihe.

Die Gute-Nacht-Geschichte

Der Nachtwächterbär und die Tiere im Wald

Der Nachtwächterbär macht sich auf den Weg

Im Tannenwäldchen geht ein schöner Tag zu Ende. Die letzten warmen Sonnenstrahlen glitzern durch die Äste der Bäume. Alle Tiere schlüpfen nach und nach in ihre Höhlen, Nester und Häuschen und kommen zur Ruhe. Wie jeden Tag um diese Zeit macht sich der Nachtwächterbär für seinen Abendspaziergang bereit. Er möchte seinen Freunden „Gute Nacht“ sagen. Also zündet er das Licht in seiner Laterne an und marschiert los.

Vor dem Hasenhäuschen

Ein kleiner Windstoß lässt die Laterne des Nachtwächterbären flackern. Er ist beim Hasenhäuschen angekommen. „Hallo Hoppel“, sagt der Nachtwächterbär freundlich. „Hallo Nachtwächterbär“, antwortet Hoppel „gut, dass du vorbeikommst. Ich habe mein Schmusekissen im Wald vergessen. Und ohne Schmusekissen kann ich nicht einschlafen.“ „Kein Problem“, sagt der Nachtwächterbär, „ich kann mit meiner Laterne leuchten und werde dein Schmusekissen bestimmt finden.“

Kannst du dem Nachtwächterbären helfen, das Schmusekissen zu suchen?



Das Schmusekissen wurde gefunden

„Da ist ja mein Schmusekissen“, freut sich Hoppel, „Vielen lieben Dank! Jetzt kann ich gemütlich einschlafen.“ Und schon gähnt der kleine Hase so stark, dass man seine Hasenzähne zählen kann. „Gute Nacht und süße Träume!“, verabschiedet sich der Nachtwächterbär.

Das Häschen schläft ein

Schnell macht Hoppel die Äuglein zu und kuschelt sich in sein Kissen. Zufrieden läuft der Nachtwächterbär weiter. Zwar leuchtet seine Laterne schon etwas schwächer, aber er kennt ja den Weg.

Vor dem Eulennest

Der warme Abendwind lässt die Laterne des Nachtwächterbären flackern. Er ist beim Eulennest angekommen. „Grüß dich, Emilia“, sagt der Nachtwächterbär. „Guten Abend, Nachtwächterbär!“, antwortet Emilia, die kleine Eule, seufzend. „Es ist gut, dass du vorbeikommst. Ich habe nämlich meine Schlafmütze im Wald verloren und kann sie nicht wiederfinden. Und ohne Schlafmütze kann ich überhaupt gar nicht einschlafen.“ „Kein Problem“, antwortet der Nachtwächterbär, „ich kann mit meiner Laterne leuchten und werde deine Schlafmütze bestimmt finden“.

Kannst du dem Nachtwächterbären helfen, die Schlafmütze zu suchen?



Die Schlafmütze wurde gefunden

„Da ist ja meine Schlafmütze!“, freut sich Emilia, „Vielen vielen Dank! Jetzt kann ich sicher ganz schnell einschlafen.“ Und schon gähnt und streckt sich Emilia mit einem kräftigen „Uhuuuu“. „Gute Nacht und süße Träume!“, verabschiedet sich der Nachtwächterbär und winkt der kleinen Eule zu.

Die Eule schläft ein

Und schon fallen Emilia die Äuglein zu. Zufrieden marschiert der Nachtwächterbär weiter. Sein Licht leuchtet schon ein bisschen schwächer, aber er kann den Weg noch sehen.

Vor dem Mäusebau

Ein leises Flackern der Laterne lässt den Nachtwächterbären stehen bleiben. Er ist beim Mäusebau angekommen. „Guten Abend, Mimi“, sagt der Nachtwächterbär freundlich. „Hallo Nachtwächterbär“, antwortet Mimi, die kleine Maus, und schnieft ein bisschen. „Was hast du denn?“, fragt der Nachtwächterbär. „Ich kann meine Kuschemaus nicht finden. Und im Wald ist es schon so dunkel, da traue ich mich nicht zu suchen. Aber ohne Kuschemaus kann ich doch nicht einschlafen“, erklärt Mimi. „Kein Problem“, sagt der Nachtwächterbär, „ich kann mit meiner Laterne leuchten und werde deine Kuschemaus bestimmt finden.“

Kannst du dem Nachtwächterbär helfen,
die Kuschelmaus zu suchen?



Die Kuschelmaus wurde gefunden

„Da ist ja meine Kuschelmaus!“, freut sich Mimi, „vielen lieben Dank!“ Die kleine Maus schlüpft schnell unter ihre Bettdecke und kuschelt sich glücklich ins Kissen. Dann gähnt Mimi noch, sodass ihr Näschen fast das Kopfkissen berührt. „Gute Nacht und süße Träume“, verabschiedet sich der Nachtwächterbär.

Die Maus schläft ein

Und schon ist Mimi eingeschlafen und der Nachtwächterbär kann ein leises Schnarchen hören. Zwar ist es schon fast ganz dunkel geworden, aber der Nachtwächterbär kann noch genug sehen und findet den Weg.

Vor dem Haus des Nachtwächterbären

Ganz schwach flackert inzwischen die Laterne. Müde kommt der Nachtwächterbär bei seinem Häuschen an. „Ui bin ich müde“, gähnt er und streckt sich. Dann schaut er auf seine Laterne. „Oje, mein Licht ist ja schon fast aus und ohne Licht kann ich nicht einschlafen! Wer kann mir denn jetzt helfen?“ Er blickt sich nach allen Seiten um.

Kannst du dem Nachtwächterbären helfen
und ein Glühwürmchen suchen?



Das Glühwürmchen wurde gefunden

Da kommt ein leuchtendes Glühwürmchen geflogen. Es hat den Nachtwächterbären im Wald beobachtet. „Lieber Nachtwächterbär“, sagt es, „ich habe gesehen, wie du alle Tiere im Wald zu Bett gebracht hast. Das war sehr lieb von dir. Deswegen möchte ich jetzt dir helfen. Schlüpf schnell unter die warme Bettdecke. Dann fliege ich in deine Laterne und sie wird leuchten, bis du eingeschlafen bist.“ Da freut sich der Nachtwächterbär. „Vielen Dank“, sagt er, „wenn du für mich leuchtest, kann ich sicher ganz schnell einschlafen.“

Der Nachtwächterbär schläft ein

Und der Nachtwächterbär gähnt so laut, dass die Vorhänge zur Seite fliegen. „Gute Nacht und süße Träume“, sagt das Glühwürmchen. Und schon fallen dem müden Nachtwächterbären die Äuglein zu.



Night Watchman Bear

ENGLISH



An adorable bed-time game for 1 to 3 children ages 2 and older, and 1 adult.

Authors: Christiane Hüpper, Miriam Koser, Markus Nikisch
Illustrations: Lana Loutsa
Game duration: 5 – 10 minutes

Dear Parents,

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

These instructions provide you with many ideas on how you and your child can explore the game contents together, using them to create a cozy evening ritual. Optimally, the game is played in a dimly lit room to highlight Night Watchman Bear's glowing feature. Playing together is relaxing after an exciting day, preparing your child for bedtime.

By helping Night watchman Bear bring the forest animals to bed, your child will step by step prepare for bedtime him or herself. Night Watchman Bear is not only a play figure he also is a nightlight and will continue glowing once your child has slipped under the blankets. Especially attractive is the automatic function that turns the nightlight off after 30 minutes. Night watchman Bear's gentle light holds fear of the dark at bay and helps your child fall asleep.

We wish you pleasurable reading aloud, listening, playing and falling asleep,

Your children's inventors



Contents

1 Night Watchman Bear, 4 animal homes, 12 path tiles, 4 garden tiles, 8 forest tiles, 1 symbol die, 1 set of instructions



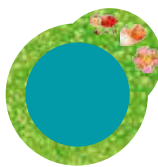
Night Watchman
Bear



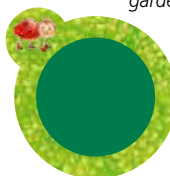
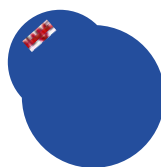
animal homes



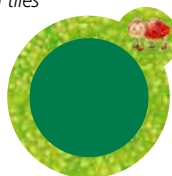
forest tiles



garden tiles



path tiles



Before playing, please remove all carton pieces from the plastic bag and immediately dispose of the bag.

The Night watchman Bear and his uses

Technical information

Before playing, insert 3 LR44 button cells in the underside of the Night Watchman Bear play figure. Further information can be found on page 46.

Night Watchman Bear is activated by turning on the slide switch on the the bottom. Initially, he glows full power. Night Watchman Bear has two uses:

Game use

Night Watchman Bear has an optical sensor that reacts to the large color field in the center of the tiles. The light flickers on the garden tiles, slows and gradually dims on the path tiles. When Night Watchman Bear glows, but does not react to the tiles, it is then time to replace the batteries.

Nightlight use

When Night Watchman Bear is placed on the back side of a garden tile, he will glow steadily for 15 minutes as a nightlight. After 15 minutes, the light will gradually dim, and after 30 minutes Night Watchman Bear turns off. Please note that Night Watchman Bear cannot be set to flicker or dim (game use), when the nightlight use is activated.



Creative play

In creative play, your child familiarizes him or herself with the game materials. Explore the illustrations together and talk about what you see on the tiles. Show your child the three animal homes with their varying front and back sides. Where is an animal still awake? Where is it already asleep? What does the animal have in its arms? Show your child how Night Watchman Bear moves from path tile to path tile and what happens when he arrives at an animal's home. Practice rolling the die with your child and let her or him show you the tile corresponding to the symbol on the die, thus becoming familiar with symbol allocation.

Older children, who are already familiar with the game materials, can also be asked specific questions such as *Where does the bunny live? What is the mouse doing? etc.*



Game rules

Before you begin

Distribute the animal homes as shown in the picture. The homes are placed clockwise, Night Watchman Bear – Bunny Hopsy – Emily Owl – Mouse Mimi.

Place a garden tile in front of each animal home. Between each garden tile, lay three path tiles, so that each symbol (flower, snail and ladybug) appears once. When completed, there will be a circle of garden and path tiles.

Place the four illustrated forest tiles in the center of the circle. The four blank forest tiles are not needed in the basic game variety. With children who are already familiar with the game, you can add the blank forest tiles or play the memory variety with the tiles face down.



Now turn on Night Watchman Bear and place him on the garden tile in front of his home. Night Watchman Bear glows when turned on and flickers when placed on the garden tile. Have the die and bedtime story introduction at hand.

Let's play!

The game comprises five simple steps:

1. Reading aloud

Read the first passage of the bedtime story aloud ("Night Watchman Bear begins his rounds").

2. Rolling the die and moving

After you have read the first passage, it's the children's turn to move Night Watchman Bear to the first animal and give it their help.

The youngest child rolls the die and moves Night Watchman Bear clockwise to the next path tile corresponding to the symbol on the die. Now it's the next child's turn to roll and move. With each step, Night Watchman Bear's lamp becomes a bit dimmer.

3. Reading aloud

The moment Night Watchman Bear arrives at the first garden tile in front of bunny's home, the light flickers and you can continue reading the bedtime story aloud with the passage "At Bunny Hopsy's home."

4. Searching

After you have read the second passage, the children begin their search for the cuddle-cushion.

The child, who moved Night wWatchman Bear to the garden tile, views the forest tiles in the center of the circle and searches for the cuddle-cushion corresponding to the bunny. The other children may help. When the right tile has been found, the child turns over the Bunny Hopsy's home and the cuddle-cushion tile is removed from the game.

5. Reading aloud

The bedtime story passage "The cuddle-cushion has been found" is then read aloud.

Now these steps are repeated, reading aloud the appropriate text passage for each animal, until the children arrive once more at the Night Watchman Bear's home. Then the final passage of the bedtime story is read aloud "At Night watchman Bear's home."

End of game:

The story and the game are over when Night Watchman Bear has been brought to bed.



If the child would like to, you can turn over one of the garden tiles and place it next to the child's bed. Put Night Watchman Bear on the tile and he will glow as a nightlight, helping your child fall asleep. The light dims automatically and turns off after 30 minutes.



Suggestion:

You can vary the order of the homes, thus changing the order in which the story is told.

Matching game variety:

With older children, you can play a matching game variety by turning the forest tiles face down. You can add one to four blank forest tile(s) face down in the middle. When a child turns over a blank or mismatched tile, the children try to remember it. The forest tile is then turned back over and it is the next child's turn.

Bedtime story

Night Watchman Bear and the forest animals

Night Watchman Bear begins his rounds

A beautiful day in the pine forest is slowly coming to an end. The last warm rays of glittering sunshine glow gently through the treetops. One by one, the forest animals slip into their homes, nests and caves to settle down for the night. Night Watchman Bear prepares to make his rounds, as he does every evening at this time, bidding his friends a good night. He lights his lantern and sets off down the path.

At Bunny Hopsy's home

A breath of wind causes Night Watchman Bear's lantern to flicker. He has arrived at Bunny Hopsy's home. "Hello Hopsy," Night watchman Bear says kindly. "Hello Night Watchman Bear," Hopsy replies, "I'm glad to see you. I forgot my cuddle-cushion in the forest, and without my cuddle-cushion I simply cannot fall asleep." "Not to worry," Night watchman Bear answers, "I will search with my lantern and surely find your cuddle-cushion."

Can you help Night Watchman Bear search for Bunny Hopsy's cuddle-cushion?



The cuddle-cushion has been found

"Oh! There is my cuddle-cushion!" Hopsy exclaims happily, "Thank you so very much! Now I can snuggle down and fall asleep." And right away Bunny Hopsy yawns so hugely, you can count every one of his bunny teeth. "Nighty-night and sweet dreams!" Night Watchman Bear says.

Bunny Hopsy falls asleep

Hopsy quickly closes his little eyes and snuggles down in his cushion. Pleased with himself, Night Watchman Bear resumes his rounds. His lantern has dimmed a bit, but he knows the way.

At Emily Owl's nest

Night Watchman Bear's lantern flutters in the warm evening breeze. He has arrived at Emily Owl's nest. "Good evening, Emily," Night Watchman Bear greets her. "Good evening, Night Watchman Bear!" Emily responds. "I'm so glad you are here, I lost my bedcap in the forest and cannot find it. Without my bedcap, I simply cannot fall asleep." "Not to worry," Night Watchman Bear answers, "I will search with my lantern and surely find your bedcap."

Can you help Night Watchman Bear search for Emily Owl's bedcap?



The bedcap has been found

"Oh" There is my bedcap!" Emily exclaims happily, "Thank you so very much! Now I am sure to fall asleep quickly." And right away Emily Owl yawns and stretches mightily, letting out an echoing 'hoohoo.' "Nighty-night and sweet dreams!" Night Watchman Bear says, waving goodbye to the little owl.

Emily Owl falls asleep

And before you know it, Emily Owl's eyes fall shut. Pleased with himself, Night Watchman Bear resumes his rounds. His lantern has dimmed a bit, but he can still see the path.

At Mouse Mimi's cave

As Night Watchman Bear's lantern twinkles quietly, he comes to a halt. He is now at Mouse Mimi's cave. Greetings to you, Mimi," Night Watchman Bear says warmly. "Hello, Night watchman Bear" Mimi replies tearfully. "Why are you sad?" Night Watchman Bear asks with concern. "I cannot find my cuddle mouse and it is so dark in the forest now, I am afraid to go and look for it. But without my cuddle mouse I simply cannot go to sleep," Mimi explains. "Not to worry," Night Watchman Bear answers, "I will search with my lantern and surely find your cuddle mouse."



Can you help Night Watchman Bear
search for Mouse Mimi's cuddle mouse?



The cuddle mouse has been found

"Oh! There is my cuddle mouse!" Mimi exclaims happily, "Thank you so very much!" And Mimi quickly slips under the blankets and cuddles happily with her mouse. She yawns so widely, her nose nearly touches the pillow. "Nighty-night and sweet dreams!" Night Watchman Bear says, before he moves along.

Mouse Mimi falls asleep

And in an instant, Mimi has fallen asleep. Night Watchman Bear hears her quietly snoring as he leaves her door. His lantern has nearly burned down and it is almost dark, but Night Watchman Bear can still see enough to find his way.

At Night Watchman Bear's home

In the meantime, the lantern splutters weakly. Tired from his rounds, Night Watchman Bear arrives home. "Whew, I am so tired," he says, yawning and stretching. Then he looks down at his lantern. "Oh my! My lantern has nearly gone out, and I cannot fall asleep without a light burning! Who will help me to fall asleep now?" He looks all around.

Can you help Night Watchman Bear
find a lightning bug?



The lightning bug has been found

A glowing lightning bug flies by. He had watched Night Watchman Bear's progress from the edge of the forest. "Dear Night Watchman Bear," he said, "I have seen you help all the animals go to sleep. That was very kind of you. So now, I will help you. Quick, climb under your warm blankets. I will slip inside your lantern and light up your room until you have fallen asleep." Night Watchman Bear is very pleased, "Thank you so very much! If you shine your light for me, I will surely fall asleep quickly."

Night Watchman Bear falls asleep

And Night Watchman Bear yawns so loudly that his curtains flutter apart. "Nighty-night and sweet dreams," the lightning bug says. And Night Watchman Bear's tired eyes finally close.

Mes premiers jeux

Bonne nuit Petit Ourson !



Un adorable jeu pour aller au lit, pour 1 à 3 enfants à partir de 2 ans et 1 adulte.

Auteurs : Christiane Hüpper, Miriam Koser, Markus Nikisch
Illustration : Lana Loutsa
Durée d'une partie : 5 à 10 minutes

FRANÇAIS

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 de grandir et évoluer dans un environnement ludique.

Ce fascicule vous donne de nombreux conseils et suggestions pour savoir comment découvrir les accessoires de jeu avec votre enfant et les utiliser pour le rituel du coucher. Jouez dans une pièce assombrie pour que l'effet lumineux de Petit Ourson soit encore plus beau à contempler.

Jouer ensemble a un effet calmant après une journée bien remplie, et le jeu prépare à aller au lit. En aidant Petit Ourson à mettre au lit les animaux de la forêt, votre enfant est préparé pas après pas à bientôt s'endormir lui aussi. En plus d'être une figurine dans le jeu, Petit Ourson est aussi une veilleuse et il restera allumé quand votre enfant se blottira sous sa couverture. Sa particularité est qu'il s'éteint automatiquement au bout de 30 minutes une fois la fonction veilleuse activée. Avec sa douce lumière, Petit Ourson rassure si l'enfant a peur dans le noir et il l'aide à s'endormir.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir en jouant ensemble, en lisant les histoires, en les écoutant et en allant au lit !

Les créateurs pour enfants joueurs



Contenu du jeu

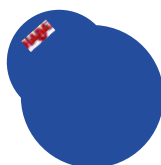
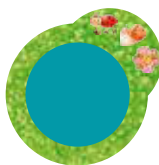
1 ourson veilleur de nuit, 4 maisons d'animaux, 12 plaquettes circuit, 4 plaquettes jardin, 8 plaquettes forêt, 1 dé à symboles, 1 règle du jeu



ourson veilleur
de nuit



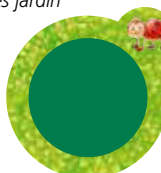
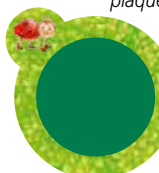
maisons d'animaux



plaquettes jardin



plaquettes forêt



plaquettes circuit

Avant de jouer pour la première fois, sortez toutes les pièces en carton du sac en plastique et jetez ce dernier immédiatement.

Petit Ourson et ses fonctions

Notice technique

Avant de jouer la première fois, insérez 3 piles bouton du type LR44 dans le compartiment situé en dessous de la figurine ourson. Vous trouverez d'autres informations à la page 46.

Allumez l'ourson par l'intermédiaire du commutateur coulissant situé sur le côté inférieur. Une fois allumé, il éclaire pleinement. L'ourson veilleur de nuit a deux fonctions :

Fonction dans le jeu

L'ourson veilleur de nuit possède un capteur optique qui réagit au contact des grandes cases en couleur illustrées au milieu des plaquettes. Sur les plaquettes jardin, la lumière vacille, sur les plaquettes circuit elle baisse peu à peu. Si l'ourson est allumé mais qu'il n'y a pas de réaction lorsque l'ourson est posé sur une plaquette, il faut alors remplacer les piles.

Fonction de veilleuse

Si l'on pose l'ourson au dos d'une plaquette jardin, il éclaire pendant 15 minutes en tant que veilleuse. La lumière baisse ensuite peu à peu pendant 15 autres minutes suivantes et l'ourson s'éteint ainsi au bout de 30 minutes. Veuillez noter que l'ourson ne peut pas produire de lumière vacillante ou une lumière qui s'assombrit (= fonction dans le jeu) lorsque la fonction veilleuse est activée.

Jeu libre

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Découvrez ensemble les illustrations et dites ce que l'on voit sur les plaquettes. Montrez les trois maisons d'animaux sur chacune de leurs faces. Où l'animal est-il encore éveillé et où dort-il déjà ? Que tient l'animal dans ses bras ? Montrez comment l'ourson veilleur de nuit va de plaquette en plaquette et ce qui se passe quand il arrive à la maison d'un animal. Montrez à votre enfant comment lancer le dé et dites-lui de montrer une plaquette correspondant au symbole du dé. Il se familiarise ainsi avec les symboles et apprend à les attribuer de manière correspondante.

Si les enfants sont plus âgés et connaissent déjà bien les accessoires du jeu, vous pourrez également leur poser des questions sur les détails, par exemple : *Wo wohnt der Hase? Où habite le lapin ? Que fait la souris ? etc.*



Règles du jeu

Avant de jouer

Posez les maisons d'animaux comme dans l'ordre indiqué, c'est-à-dire dans le sens des aiguilles d'une montre : ourson - lapin - chouette - souris.

Devant chaque maison d'animal, on pose une plaquette jardin. Entre les plaquettes jardin, posez respectivement trois plaquettes circuit de manière à ce que chaque symbole (fleur, escargot, coccinelle) soit représenté une fois et qu'on obtienne finalement un cercle constitué de plaquettes jardin et plaquettes circuit.

Posez les quatre plaquettes forêt au milieu du cercle avec les illustrations visibles. Les quatre plaquettes forêt non illustrées ne seront pas utilisées dans le jeu de base. Si les enfants connaissent déjà le jeu, vous pourrez prendre en plus les plaquettes forêt non illustrées ou jouer la variante mémo avec les plaquettes cachées.



L'ourson veilleur de nuit est allumé et posé sur la plaquette jardin devant sa maison. L'ourson s'éclaire lorsqu'on l'allume et sa lumière vacille lorsqu'on le pose sur la plaquette jardin. Préparez le dé et la règle du jeu avec l'histoire à raconter avant d'aller au lit.

C'est parti

Le jeu est constitué de cinq actions simples :

1. Raconter l'histoire

Lisez la première partie de l'histoire à raconter avant d'aller au lit (« Petit Ourson se met en route »).

2. Lancer le dé et avancer

Après avoir lu la première partie, c'est au tour des enfants qui avancent l'ourson jusqu'au premier animal pour l'aider.

Pour cela, le joueur le plus jeune lance le dé et avance, dans le sens des aiguilles d'une montre, l'ourson sur la plaquette circuit suivante correspondant au symbole du dé. C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé et d'avancer l'ourson. A chaque pas, la lampe de Petit Ourson baisse.

3. Raconter l'histoire

Dès que l'ourson arrive sur la première plaquette jardin, c'est-à-dire en face de la maison du lapin, la lumière vacille et vous pouvez continuer de raconter l'histoire en lisant la partie « Devant la maison du lapin ».

4. Chercher

Quand vous avez fini de raconter l'histoire, c'est de nouveau au tour des enfants qui cherchent le doudou du lapin.

L'enfant qui a avancé l'ourson sur la plaquette jardin regarde les plaquettes forêt posées au milieu de la table et cherche le doudou correspondant au lapin. Les autres enfants ont le droit de l'aider. S'il a trouvé la bonne plaquette, il a le droit de retourner la maison du lapin et la plaquette représentant le doudou est sortie du jeu.

5. Raconter l'histoire

Ensuite, vous continuez de raconter l'histoire en lisant la partie « Le doudou de Galopin a été trouvé ».

A partir de maintenant, les actions sont répétées jusqu'à ce que les enfants arrivent de nouveau à la maison de l'ourson veilleur de nuit et que vous lisiez la partie « Devant la maison de Petit Ourson ».

Fin de la partie :

La partie et l'histoire se terminent dès que l'ourson veilleur de nuit a été mis au lit.

Si l'enfant le souhaite, vous pouvez retourner une des plaquettes jardin et la poser à côté du lit de l'enfant. Si vous posez l'ourson dessus, il éclaire à la façon d'une veilleuse et aide l'enfant à s'endormir. La lumière baisse automatiquement et s'éteint au bout de 30 minutes.



Conseil :

Vous pouvez changer l'ordre des maisons et raconter l'histoire dans l'ordre changé correspondant.

Variante mémo :

Avec des enfants plus âgés, vous pouvez jouer la variante mémo et retourner les plaquettes forêt. Vous pouvez en plus poser une à quatre plaquettes forêt non illustrées, faces cachées, au milieu de la table. A chaque fois qu'un enfant retourne une mauvaise plaquette ou une plaquette non illustrée, les enfants essaient de la mémoriser. Ensuite, on retourne de nouveau la plaquette forêt et c'est au tour de l'enfant suivant de retourner une plaquette.

FRANÇAIS

histoire à raconter avant d'aller au lit

Petit Ourson et les animaux de la forêt

Petit Ourson se met en route

Dans la petite forêt de sapins, une belle journée se termine. Les derniers rayons du soleil scintillent à travers les branches. Les animaux sont tous en train de retourner dans leurs terriers, leurs nids ou leurs maisons et retrouvent la tranquillité. Comme tous les jours à ce moment-là, l'ourson veilleur de nuit se prépare à sortir pour faire sa promenade du soir. Il veut aller dire « bonne nuit » à ses amis. Il allume donc la lumière de sa lanterne et se met en route.

Devant la maison du lapin

Un petit coup de vent fait vaciller la lumière de la lanterne. L'ourson gardien de nuit est arrivé à la maisonnette du lapin. « Bonsoir Galopin » lui dit l'ourson gentiment. « Bonsoir Petit Ourson » lui répond Galopin. « C'est bien que tu viennes me voir car j'ai oublié mon doudou dans la forêt, et sans mon doudou je ne peux pas m'endormir ». « Ne t'en fais pas » lui dit l'ourson. « Je vais éclairer la forêt avec ma lanterne et vais sûrement retrouver ton doudou ».

Peux-tu aider l'ourson veilleur de nuit à chercher le doudou de Galopin ?



Le doudou de Galopin a été trouvé

« Oh, mais c'est mon doudou » se réjouit Galopin. « Merci beaucoup ! Maintenant, je vais pouvoir m'endormir en le serrant dans mes bras ». Et Galopin se met tout de suite à bailler en ouvrant la bouche tellement grande que l'on peut voir ses grandes dents de lapin. « Bonne nuit ! Fais de beaux rêves ! » lui dit l'ourson en partant.

Le lapin s'endort

Galopin ferme vite ses petits yeux et se blottit contre son doudou. Content de lui, l'ourson gardien de nuit continue son chemin. Sa lanterne brille un peu moins mais il connaît bien le chemin.

Devant le nid de la chouette

Un vent chaud souffle ce soir et la lanterne de l'ourson vacille. Celui-ci est arrivé devant le nid de la chouette. « Bonjour Choupette » lui dit l'ourson. « Bonsoir, Petit Ourson » lui répond la petite chouette en soupirant. « Heureusement que tu passes me voir car j'ai perdu mon bonnet de nuit dans la forêt et sans bonnet, je ne peux pas m'endormir du tout ». « Ne t'en fais pas » lui dit l'ourson. « Je vais éclairer la forêt avec ma lanterne et vais sûrement retrouver ton bonnet de nuit ».

Peux-tu aider l'ourson veilleur de nuit à chercher le bonnet de nuit ?



Le bonnet de nuit de Choupette a été trouvé

« Oh, mais c'est mon bonnet de nuit » se réjouit la Choupette. « Merci beaucoup ! Maintenant, je vais pouvoir m'endormir très vite » Et la chouette se met à bailler et à s'étirer dans un grand cri de chouette « ouhhhhh ». « Bonne nuit, fais de beaux rêves » dit Petit Ourson en lui disant au revoir d'un signe de la main.

La chouette s'endort

Choupette ferme déjà les yeux et s'endort. Content de lui, l'ourson veilleur de nuit continue son chemin. Sa lanterne brille un peu moins mais il connaît bien le chemin.

Devant le terrier de la souris

Un léger vacillement de la lanterne fait arrêter l'ourson veilleur de nuit. Il est arrivé devant le terrier de la souris. « Bonsoir Sissi » dit l'ourson gentiment. « Bonjour Petit Ourson » répond Sissi la petite souris en reniflant légèrement. « Qu'as-tu donc ? » lui demande l'ourson. « Je ne retrouve plus ma petite souris doudou et il fait tellement noir dans la forêt que je n'ose pas aller la chercher. Sans mon doudou, je ne peux pas m'endormir » lui explique Sissi. « Ne t'en fais pas » réplique Petit Ourson. « Avec ma lanterne, je peux éclairer la forêt et vais sûrement retrouver ta souris doudou ».

Peux-tu aider l'ourson veilleur de nuit à chercher la souris doudou ?



La souris doudou de Sissi a été trouvée

« Oh, mais c'est ma souris doudou ! » se réjouit Sissi. « Merci beaucoup ! ». La petite souris se blottit vite au lit en serrant son doudou dans ses brass. Sissi se met à bailler tellement fort que son petit nez pointu touche presque l'oreiller. « Bonne nuit, fais de beaux rêves » lui dit l'ourson en la quittant.

La souris s'endort

Sissi vient de s'endormir et l'ourson veilleur de nuit entend déjà un léger ronflement. Dehors, il fait presque nuit mais l'ourson peut encore voir le chemin.

Devant la maison de Petit Ourson

Entretemps, la lumière de la lanterne est à peine visible. Fatigué, l'ourson arrive près de sa maison. « Ouf, qu'est-ce que je suis fatigué » dit-il en baillant et s'étirant. Puis il regarde sa lanterne. « Oh, ma lumière est presque éteinte et sans lumière, je ne peux pas m'endormir ! Alors, qui peut m'aider maintenant ? ». Il regarde tout autour de lui.

Peux-tu aider l'ourson veilleur de nuit et chercher un ver luisant ?



Le ver luisant a été trouvé

Voilà un ver luisant qui arrive en volant. Il a observé l'ourson veilleur de nuit dans la forêt. « Cher Petit Ourson » dit-il « j'ai vu que tu avais accompagné tous les animaux de la forêt pour les mettre au lit. C'était très gentil de ta part. Maintenant, je vais t'aider. Viens vite te blottir sous la couverture bien chaude. Je vais voler dans ta lanterne et elle va briller jusqu'à ce que tu te sois endormi ». L'ourson veilleur de nuit est tout content. « Merci beaucoup » dit-il « si tu éclaires pour moi, je vais sûrement m'endormir très vite ».

L'ourson veilleur de nuit s'endort

Et l'ourson baille tellement fort que les rideaux se mettent à bouger. « Bonne nuit, fais de beaux rêves » dit le ver luisant. Et l'ourson fatigué ferme déjà ses yeux pour s'endormir.



Mijn eerste spellen

Beer op wacht



Een schattig spel voor het slapengaan voor 1-3 kinderen vanaf 2 jaar en 1 volwassene.

Auteurs: Christiane Hüpper, Miriam Koser, Markus Nikisch
Illustraties: Lana Loutsa
Speelduur: 5-10 minuten

Lieve ouders

Hartelijk dank dat u dit spel uit de reeks *Mijn eerste spellen* hebt gekozen. U hebt een goede keuze gemaakt, waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.

Samen spelen brengt rust na een spannende dag en vergemakkelijkt het slapengaan. Doordat het kind de kleine beer helpt om de bosdieren naar bed te brengen, wordt het stap voor stap voorbereid om even later zelf te gaan slapen. Naast een speelfiguur is de kleine beer ook een nachtlampje dat mooi blijft branden als uw kind onder de dekens kruipt. En wat meer is: na inschakeling van de nachtlampfunctie gaat de lichtgevende beer na 30 minuten vanzelf weer uit. Met zijn zachte licht verdrijft hij de angst voor het donker en helpt hij uw kind bij het inslapen.

Wij wensen u en uw kind veel plezier bij het voorlezen, het luisteren, het spelen en het slapengaan!

De uitvinders voor kinderen



Inhoud van het spel

1 lichtgevende beer, 4 dierenhuizen, 12 wegplaatjes, 4 tuinplaatjes, 8 bosplaatjes,
1 dobbelsteen met symbolen, 1 spelhandleiding



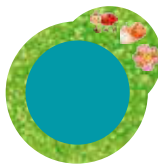
lichtgevende beer



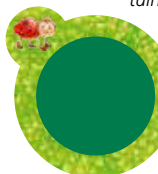
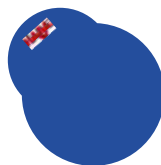
dierenhuizen



bosplaatjes



tuinplaatjes



wegplaatjes



Neem voor het eerste spel alle kartonnen onderdelen uit de plastic zak en gooi deze meteen weg.

De lichtgevende beer en zijn functies

Technische instructies

Plaats voor het eerste spel 3 knoopcellen van het type LR44 in het compartiment aan de onderkant van de beer/speelfiguur. Meer instructies hiervoor vindt u op pagina 47.

Schakel de beer in met de schuifschakelaar aan de onderkant. In het begin brandt hij op vol vermogen. De lichtgevende beer heeft twee functies:

Functie in het spel

De lichtgevende beer heeft een optische sensor die op de grote gekleurde vlakken in het midden van de plaatjes reageert. Bij de tuinplaatjes flakker het licht op, op de wegplaatjes wordt het stap voor stap zwakker. Als de beer brandt, maar geen reactie vertoont wanneer hij op een plaatje wordt gezet, dienen de batterijen te worden vervangen.

Functie als nachtlampje

Als men de lichtgevende beer op de achterkant van een tuinplaatje zet, brandt hij gedurende 15 minuten als nachtlampje. Daarna wordt het licht gedurende nog eens 15 minuten automatisch almaar zwakker en na in totaal 30 minuten wordt de beer vanzelf uitgeschakeld. Neem in acht dat als de nachtlampfunctie geactiveerd is, de beer niet kan opflakkeren of stapsgewijs kan dimmen (= functie in het spel).



Vrij spelen

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Bekijk samen de afbeeldingen en praat over wat op de plaatjes te zien is. Toon de drie dierenhuizen met hun verschillende voor- en achterkant: "Waar is het dier wakker en waar slaapt het al?" "Wat houdt het dier in zijn arm?" Toon hoe de beer van wegplaatje naar wegplaatje loopt en wat er gebeurt als hij bij een dierenhuis aankomt. Oefen met uw kind het correct gooien van de dobbelsteen en laat uw kind het plaatje met het symbool van de worp aanwijzen. Zo raakt het vertrouwd met de betekenis van de symbolen.

Aan kinderen die wat ouder zijn en het spelmateriaal al wat beter kennen, kunt u ook vragen stellen over de details.
Bijvoorbeeld: "Waar woont de haas?" "Wat doet de muis?" ...



Spelregels

Voordat er wordt begonnen

Leg de dierenhuizen neer zoals afgebeeld. De volgorde van de dierenhuizen is kloksgewijs: beer – haas – uil – muis.

Vóór elk dierenhuis komt een tuinplaatje. Tussen de tuinplaatjes legt u telkens drie wegplaatjes met telkens drie verschillende symbolen (bloem, slak en lieveheersbeestje), zodat een cirkel van tuin- en wegplaatjes wordt gevormd.

Leg de vier bosplaatjes met de illustraties naar boven in het midden van de cirkel. De vier lege bosplaatjes zijn voor het basisspel niet nodig. Bij kinderen die het spel al kennen, kunt u ook de lege bosplaatjes erbij leggen of de plaatjes omdraaien en de memo-variant spelen.



Nu wordt de beer ingeschakeld en op het tuinplaatje voor zijn huis gezet. De beer brandt bij het inschakelen en flakkert op als hij op het tuinplaatje wordt gezet. Houd de dobbelsteen en de handleiding met het voorleesverhaaltje klaar.

Nu begint het

Het spel bestaat uit vijf eenvoudige stappen:

1. Voorlezen

Lees het eerste deel van het voorleesverhaaltje voor ('De kleine beer begint aan zijn tocht').

2. Met de dobbelsteen gooien en de beer verplaatsen

Nadat u het eerste deel van het verhaal hebt voorgelezen, zijn de kinderen aan de beurt. Ze lopen met de kleine beer naar het eerste dier om het te helpen.

Het jongste kind gooit met de dobbelsteen en verplaatst de kleine beer kloksgewijs naar het volgende wegplaatje met het symbool van de worp. Dan is het volgende kind aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien en de beer te verplaatsen. Bij elke stap wordt de lamp van de beer een beetje donkerder.

3. Voorlezen

Zodra het eerste tuinplaatje voor het huis van de haas wordt bereikt, flakkert de lamp van de kleine beer op en kunt u het volgende deel van het voorleesverhaaltje, 'Voor het huisje van de haas', voorlezen.

4. Zoeken

Nadat u het tweede deel van het verhaaltje hebt voorgelezen, zijn weer de kinderen aan de beurt: zij moeten nu het knuffelkussen zoeken.

Het kind dat de kleine beer op het tuinplaatje heeft gezet, bekijkt de bosplaatjes in het midden van de tafel en zoekt het knuffelkussen van de haas. De andere kinderen mogen helpen. Als het kind het juiste plaatje gevonden heeft, wordt het huis van de haas omgedraaid en het plaatje met het knuffelkussen uit het spel genomen.

5. Voorlezen

Vervolgens wordt het volgende deel van het voorleesverhaaltje, 'Het knuffelkussen is gevonden', voorgelezen.

Vanaf dan worden deze stappen herhaald, tot de kinderen weer bij het huis van de beer zijn aangekomen en dan het laatste deel van het voorleesverhaaltje ('Voor het huis van de kleine beer') wordt voorgelezen.

Einde van het spel:

Zodra de kleine beer naar bed is gebracht, eindigt het verhaal en ook het spel.



Als het kind dat wil, kunt u een van de tuinplaatjes omdraaien en naast het bed van het kind leggen. Als u dan de beer erop zet, wordt hij een nachtlampje, dat het kind helpt om in te slapen. Het licht dimt automatisch en gaat na 30 minuten uit.



Tip:

U kunt de volgorde van de huizen wijzigen en het verhaaltje in een andere volgorde voorlezen.

Memo-variant

Met oudere kinderen kunt u de memo-variant spelen en de bosplaatjes omdraaien. Daarnaast kunt u ook één tot vier lege bosplaatjes omgedraaid in het midden leggen. Telkens als een kind een verkeerd of een leeg bosplaatje omdraait, probeert iedereen dit te onthouden. Dan wordt het bosplaatje opnieuw verdeckt neergelegd en is het volgende kind aan de beurt.

verhaaltje voor het slapengaan

De kleine beer en de dieren in het bos

De kleine beer begint aan zijn tocht

In het dennenbos loopt een mooie dag ten einde. De laatste warme zonnestralen spelen door de takken van de bomen. Alle dieren gaan één voor één naar hun hol, nest of huis om te rusten. Net zoals elke dag rond deze tijd maakt de kleine beer zich klaar voor zijn avondwandeling. Hij wil zijn vrienden een goede nacht wensen. Hij steekt het licht van zijn lantaarn aan en vertrekt.

Voor het huisje van de haas

Een zuchtje wind doet de lantaarn van de kleine beer opflakkeren. Hij is bij het huisje van de haas aangekomen. "Hallo, Huppel", zegt de kleine beer vriendelijk. "Hallo, kleine beer," antwoordt Huppel, "goed dat je langskomt. Ik heb mijn knuffelkussen vergeten in het bos. En zonder knuffelkussen kan ik niet slapen!" "Geen probleem." zegt de kleine beer, "Ik kan licht maken met mijn lantaarn en zal je knuffelkussen vast wel vinden."

Kun jij de kleine beer helpen om het knuffelkussen te zoeken?



Het knuffelkussen is gevonden

"Ja, dat is mijn knuffelkussen." zegt Huppel blij, "Duizend keer bedankt! Nu kan ik rustig gaan slapen." En de haas geeuwt zo hard, dat je al zijn hazentandjes kunt tellen. "Goedenacht en slaap zacht!" zegt de kleine beer, terwijl hij naar buiten gaat.

De haas gaat slapen

Huppel doet zijn ogen dicht en vlijt zich tegen zijn kussen. De kleine beer loopt tevreden verder. Zijn lantaarn geeft wel wat minder licht, maar hij kent de weg.

Voor het nest van de uil

Een warme avondwind doet de lantaarn van de kleine beer opflakkeren. Hij is aangekomen bij het nest van de uil. "Hallo, Ulla", zegt de kleine beer. "Goedenavond, kleine beer!" antwoordt Ulla, de kleine uil, zuchtend. "Goed dat je nog even langskomt. Ik heb namelijk mijn slaapmuts verloren in het bos en ik kan hem niet terugvinden. En zonder slaapmuts kan ik echt niet slapen!" "Geen probleem." antwoordt de kleine beer, "Ik kan licht maken met mijn lantaarn en zal je slaapmuts vast wel vinden."

Kun jij de kleine beer helpen om de slaapmuts te zoeken?



De slaapmuts is gevonden

"Ja, dat is mijn slaapmuts!" juicht Ulla blij, "Dank je wel! Nu zal ik zeker snel in slaap vallen." Ulla rekt zich uit met een luide geeuw: "Oehoe-oe-oe-oe". "Goedenacht en slaap zacht!" zegt de kleine beer, terwijl hij nog even naar de kleine uil wuift.

De uil gaat slapen

De ogen van Ulla vallen al toe. Tevreden loopt de kleine beer verder. Zijn lantaarn geeft wel wat minder licht, maar hij kan het pad nog zien.

Voor het hol van de muis

De kleine beer blijft staan, omdat zijn lantaarn plots opflakkert. Hij is aangekomen bij het hol van de muis. "Goedenavond, Mini", zegt de kleine beer vriendelijk. "Hallo, kleine beer", antwoordt Mini, de kleine muis, terwijl ze lichtjes snikt. "Wat is er met je?" vraagt de kleine beer. "Ik kan mijn knuffelmuis niet vinden. En in het bos is het al zo donker, daar durf ik nu niet meer gaan zoeken. Maar zonder knuffelmuis kan ik ook niet slapen", vertelt Mini. "Geen probleem." zegt de kleine beer, "Ik kan licht maken met mijn lantaarn en zal je knuffelmuis vast wel vinden."



Kun jij de kleine beer helpen om de knuffelmuis te zoeken?



De knuffelmuis is gevonden

"Ja, dat is mijn knuffelmuis!" zegt Mini blij, "Duizend keer bedankt!" De kleine muis kruipt snel onder haar deken en vlijt zich glimlachend neer op haar bedje. "Goedenacht en slaap zacht!" zegt de kleine beer, terwijl hij naar buiten gaat.

De muis gaat slapen

Mini is meteen in slaap gevallen en de kleine beer hoort haar zachtjes snurken. Het is nu heel donker geworden, maar de kleine beer kan nog genoeg zien om de weg te vinden.

Voor het huis van de kleine beer

De lantaarn geeft nu nog heel weinig licht. Moe komt de kleine beer aan bij zijn huis. "Oef, ik ben moe", geeuwt hij en hij rekt zich uit. Dan kijkt hij naar zijn lantaarn. "Oh nee, mijn lantaarn is bijna uit en zonder licht kan ik niet slapen! Wie kan mij nu helpen?" Hij kijkt in het rond.

Kun jij de kleine beer helpen om een glimworm te zoeken?



De glimworm is gevonden

Daar komt een lichtgevende glimworm aangevlogen. Hij had de kleine beer in het bos bezig gezien. "Lieve kleine beer," zegt hij, "ik heb gezien hoe jij alle dieren in het bos naar bed hebt gebracht. Dat was heel lief van je en daarom wil ik jou nu helpen. Kruip snel onder je warme deken. Dan vlieg ik in je lantaarn zodat die licht geeft tot je bent ingeslapen." De kleine beer is blij. "Heel erg bedankt," zegt hij, "als jij voor mij licht geeft, zal ik zeker snel in slaap vallen."

De kleine beer gaat slapen

De kleine beer geeuwt zo luid, dat de gordijnen opzij wapperen. "Goedenacht en slaap zacht", zegt de glimworm. De ogen van de vermoeide kleine beer vallen meteen toe.

Mis primeros juegos

Osito Guardián



Un bonito juego sobre la hora de ir a la cama para 1 a 3 niños a partir de 2 años y 1 adulto.

Autores: Christiane Hüpper, Miriam Koser, Markus Nikisch
Ilustraciones: Lana Loutsa
Duración de una partida: de 5 a 10 minutos

Queridos padres:

Nos alegra que hayan escogido este juego de la serie Mis primeros juegos. Se han decidido ustedes por el juguete correcto y con él van a abrirle a su hijo muchas perspectivas para desarrollarse jugando.

Estas instrucciones les ofrecen muchos consejos y sugerencias sobre cómo pueden ir descubriendo con su hijo el material de juego y consolidar un ritual para la hora de ir a dormir. Lo ideal es jugar con poca luz en la habitación para poder observar mejor el bonito efecto de luz del Osito Guardián.

Jugar juntos relaja tras un día lleno de actividad y prepara a los niños para ir a dormir. Al ayudar al Osito Guardián a meter a los otros animales a la cama, su hijo también se prepara poco a poco para dormirse. El Osito Guardián no solo es una figurita para el juego, sino que también funciona como lamparita de noche y le gusta mucho brillar cuando su hijo se va a dormir. Lo más destacado es que la función de lamparita de noche se apaga automáticamente 30 minutos después de activarla. Con su tenue luz, el Osito Guardián quita el miedo a la oscuridad a su hijo y le ayuda a dormirse.

Que lo pasen muy bien leyendo en voz alta, escuchando, jugando y al irse a la cama les desean

los inventores para niños



ESPAÑOL



Contenido del juego

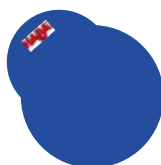
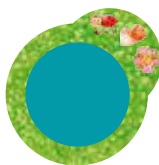
1 Osito Guardián, 4 casitas de los animales, 12 fichas de camino, 4 fichas de jardín, 8 fichas de bosque, 1 dado de símbolos, 1 instrucciones del juego



Osito Guardián



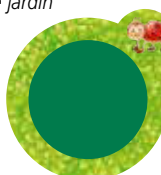
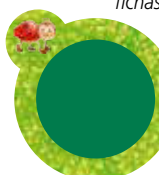
casitas de los animales



fichas de jardín



fichas de bosque



fichas de camino

Por favor, antes de jugar por primera vez, retiren con cuidado las fichas de la bolsa de plástico y desháganse inmediatamente de ella.

El Osito Guardián y sus funciones

Indicaciones técnicas

Antes del primer uso, coloque 3 pilas de botón del tipo LR44 en el compartimento en la parte inferior de la figurita del Osito Guardián. Más información en la página 47.

Encienda el Osito Guardián con el conmutador deslizante en la parte inferior de la figurita. Al principio brillará con la máxima intensidad. El Osito Guardián tiene dos funciones:

Función en el juego

El Osito Guardián tiene un sensor óptico que reacciona al entrar en contacto con el campo de color grande en el centro de las fichas de juego. Con las fichas de jardín, la luz parpadea; con las fichas de camino, se atenúa poco a poco. Si el Osito Guardián brilla pero no reacciona al entrar en contacto con las fichas de juego, se deben cambiar las pilas.

Función de lamparita de noche

Al colocar al Osito Guardián sobre la cara posterior de una ficha de jardín, brilla durante 15 minutos como una lamparita de noche. Durante los siguientes 15 minutos, la luz se atenúa progresivamente; es decir, en el transcurso de 30 minutos, el Osito Guardián se apaga solo. Importante: cuando la función de lamparita de noche está activada, el Osito Guardián no se puede configurar como luz parpadeante o luz tenue progresiva (= funciones en el juego).

Juego libre

En el juego libre, su hijo descubre el material de juego. Exploren juntos las ilustraciones y hablen de lo que hay en las fichas de juego. Enséñenle las tres casitas de los animales con sus diferenciadas partes delanteras y posteriores: ¿En qué parte de la casa pasa el día cada animal y dónde duerme? ¿Qué tiene cada animalito en el brazo? Muéstrenle cómo va el Osito Guardián de ficha en ficha de camino y qué pasa cuando llega a una de las casitas de los animales. Practiquen cómo tirar el dado correctamente con su hijo y la asociación del símbolo en el dado con la ficha adecuada. Así se familiarizará con los símbolos y su clasificación.

Ustedes pueden formular preguntas acerca de los detalles que figuran en el juego a los niños que sean algo mayores y que ya conozcan el material de juego. Algunos ejemplos: *¿Dónde vive el conejito? ¿Qué hace el ratoncito? etc.*



Reglas del juego

Antes de comenzar

Coloquen las casitas de los animales como se muestra en la imagen. El orden de las casitas, en el sentido de las agujas del reloj, es el siguiente: Osito Guardián – Conejito – Lechuza – Ratoncito.

Delante de cada casita de los animales debe ponerse una ficha de jardín. Entre las fichas de jardín, coloquen tres fichas de camino de manera que cada símbolo (flor, caracol, mariquita) aparezca una vez. De este modo, las fichas de jardín y de camino forman un círculo.

Coloquen las cuatro fichas de bosque con las ilustraciones boca arriba en el centro del círculo. Las cuatro fichas de bosque sin ilustración no se necesitan para el juego básico. En el juego con niños que ya conocen el funcionamiento del juego, las fichas de bosque sin ilustración se pueden añadir o se pueden utilizar para la variante del memo con las fichas boca abajo.



Se enciende la luz del Osito Guardián y se coloca la ficha de jardín delante de su casa: el Osito Guardián se ilumina al encenderse y parpadea al colocarlo sobre una ficha de jardín. Tengan preparados el dado y las instrucciones con el cuento para antes de ir a dormir.

Comienza la función

El juego está compuesto por cinco sencillas acciones:

1. Leer en voz alta

Lean en voz alta el primer fragmento del cuento para antes de ir a dormir ("El Osito Guardián se prepara para salir").

2. Lanzar el dado y mover ficha

Tras haber leído el primer fragmento, es el turno de los niños y van a casa del primer animalito junto al Osito Guardián para ayudarlo.

Por eso, el niño más pequeño es el primero en lanzar el dado y mueve al Osito Guardián en el sentido de las agujas del reloj hasta la ficha de camino con el símbolo del dado.

A continuación será el turno del siguiente niño, que tirará el dado. Con cada paso, el farolillo del Osito Guardián se va apagando.

3. Leer en voz alta

En cuanto se llega a la primera ficha de jardín, delante de la casa del conejito, la luz del Osito Guardián empieza a parpadear y ustedes pueden continuar leyendo en voz alta el fragmento "Delante de la casita del conejito" del cuento.

4. Buscar

Tras haber leído el segundo fragmento, vuelve a ser el turno de los niños, que deben buscar la almohada preferida del conejito.

El niño que ha movido al Osito Guardián hasta la ficha de jardín busca la almohada preferida del conejito entre las fichas del bosque en el centro de la mesa. Los otros niños pueden ayudarlo. Cuando se haya encontrado la ficha correcta, se puede dar la vuelta a la casita del conejito y la ficha con la almohada preferida del conejito se retira del juego.

5. Leer en voz alta

Para terminar, continúen leyendo el cuento a partir del fragmento "¡Encontrada la almohada preferida del conejito!".

A partir de ahora, las acciones se repiten hasta que los niños lleguen a la casita del Osito Guardián. Entonces se lee en voz alta el último fragmento del cuento ("Delante de la casita del Osito Guardián").

Final del juego:

El juego y el cuento terminan cuando el Osito Guardián se va a dormir.

Si su hijo quiere, se puede girar una de las fichas del jardín y se puede poner cerca de su cama. Si colocan el Osito Guardián sobre ella, la figurita brilla como si fuera una lamparita de noche y ayudará a su hijo a dormirse. La luz se atenúa poco a poco y se apaga de forma automática al cabo de 30 minutos.



Consejo:

Se puede cambiar el orden de las casitas y contar el cuento en otro orden.

Variante Memo:

Con niños mayores se puede jugar a la variante memo y colocar las fichas de bosque boca abajo. Además, se pueden añadir hasta cuatro de las fichas de bosque sin ilustración en el centro de la mesa, también boca abajo. Cuando uno de los niños se equivoca de ficha o gira una sin ilustración, el resto de niños deben intentar recordar qué ficha era. Antes de terminar el turno, se vuelve a girar la ficha de bosque y será el turno del siguiente niño.

Cuento de buenas noches

El Osito Guardián y los animalitos del bosque

El Osito Guardián se prepara para salir

En el bosque de abetos el bonito día llega a su fin. Los últimos cálidos rayos de sol resplandecen entre las ramas de los árboles. Todos los animalitos vuelven a sus madrigueras, a sus nidos y a sus casitas para descansar. Como cada día a esta hora, el Osito Guardián se prepara para su ronda nocturna: quiere decir "buenas noches" a sus amigos... así que enciende la luz de su farolillo y emprende la marcha.

Delante de la casita del conejito

El viento hace centellear la luz del farolillo del Osito Guardián. Ha llegado a la casa del conejito. "Hola, Carlos" dice el Osito Guardián amablemente. "Hola, Osito Guardián" contesta el Conejito Carlos. "Me alegro de que estés aquí. He perdido mi almohada preferida en el bosque y sin ella no me puedo dormir". "Ningún problema", dice el Osito Guardián. "Gracias la luz de mi farolillo podré encontrar tu almohada".

¿Puedes ayudar al Osito Guardián a buscar la almohada preferida del conejito?



¡Encontrada la almohada preferida del conejito!

"¡Sí, esta es mi almohada!" dice Carlos muy contento. "¡Muchas gracias, Osito Guardián! Ahora me podré dormir muy rápidamente". El conejito hace un bostezo tan grande que se pueden contar todos sus dientes. "Buenas noches y dulces sueños", se despide el Osito Guardián.

El conejito se duerme

El conejito Carlos cierra los ojos y se abraza a su almohada. El Osito Guardián sigue su camino muy satisfecho. Su farolillo brilla con un poco menos de intensidad, pero, por suerte, ya conoce el camino.

Delante del nido de la lechuza

El cálido viento de la noche hace centellear la luz del farolillo del Osito Guardián, que acaba de llegar al nido de la lechuza Laura. "Hola, Laura", dice el Osito Guardián. "Buenas noches, Osito Guardián", contesta la lechuza Laura con un suspiro. "Que bien que estés aquí. He perdido mi gorro para dormir en el bosque y no lo encuentro. Y sin mi gorro no me puedo dormir". "Ningún problema", dice el Osito Guardián. "Gracias la luz de mi farolillo podré encontrar tu gorro".

¿Puedes ayudar al Osito Guardián a buscar el gorro para dormir de la lechuza?



¡Encontrado el gorro para dormir de la lechuza!

"¡Sí, este es mi gorro!" dice Laura muy contenta. "¡Muchas gracias, Osito Guardián! Ahora me podré dormir muy rápidamente". Laura bosteza y se estira con un intenso "Uuuuh-uuuuh". "Buenas noches y dulces sueños", se despide el Osito Guardián con la mano.

La lechuza se duerme

La lechuza Laura cierra los ojos. El Osito Guardián sigue su camino muy satisfecho. Su farolillo brilla con un poco menos de intensidad, pero, por suerte, ya conoce el camino.

Delante de la madriguera de la ratoncita

El suave parpadeo de la luz del farolillo hace que el Osito Guardián se detenga. Ha llegado a la madriguera. "Buenas noches, Rita", dice el Osito Guardián amablemente. "Hola, Osito Guardián", responde la ratoncita Rita y se suena la nariz. "¿Qué te pasa?" pregunta el Osito Guardián. "No encuentro mi peluche favorito. El bosque está oscuro y no me atrevo a salir a buscarlo", le explica Rita. "Ningún problema", dice el Osito Guardián. "Gracias la luz de mi farolillo podré encontrar tu peluche".

¿Puedes ayudar al Osito Guardián a buscar el peluche de la ratoncita?



¡Encontrado el peluche!

“¡Sí, este es mi peluche!” dice Rita muy contenta. “¡Muchas gracias, Osito Guardián! Ahora me podré dormir muy rápidamente”. La ratoncita Rita se tapa con las sábanas y se acomoda la almohada. Después, bosteza de modo que su naricita casi toca la almohada. “Buenas noches y dulces sueños”, se despide el Osito Guardián.

La ratoncita se duerme

Rita ya se ha dormido y el Osito Guardián puede oír un leve ronquido. La luz casi se ha apagado del todo, pero el Osito Guardián todavía ve suficientemente bien y encuentra el camino a su casa.

Delante de la casita del Osito Guardián

La luz del farolillo parpadea débilmente. Cansado, el Osito Guardián llega a su casita. “Uy, ¡que cansado estoy!” dice mientras bosteza y se estira. Luego echa un vistazo a su farolillo: “¡Vaya, la luz casi se ha apagado por completo y sin luz no me puedo dormir! ¿Quién me ayudará ahora?” El Osito Guardián mira a su alrededor.

¿Puedes ayudar al Osito Guardián a buscar una luciérnaga?



¡Encontrada la luciérnaga!

Por la ventana entra volando una luciérnaga. Ha observado al Osito Guardián en el bosque. “Querido Osito Guardián”, le dice. “He visto como acompañabas a la cama a todos los animalitos del bosque. Es un gesto muy bonito por tu parte. Por eso, ahora te quiero ayudar. Vete a la cama y tápate bien. Yo me meteré en tu farolillo y brillaré hasta que te duermas”. El Osito Guardián se pone muy contento. “Muchas gracias”, dice. “Si brillas para mí, seguro que me dormiré muy rápido”.

El Osito Guardián se duerme

El Osito Guardián bosteza con tanta fuerza que las cortinas se mueven. “Buenas noches y dulces sueños”, dice la luciérnaga. Y el Osito Guardián cierra sus ojitos cansados y se duerme.



I miei primi giochi

L'orso guardiano notturno



Un simpatico gioco della buonanotte per 1 - 3 bambini a partire da 2 anni e 1 adulto.

Autori: Christiane Hüpper, Miriam Koser, Markus Nikisch
Illustrazioni: Lana Loutsa
Durata del gioco: 5 - 10 minuti

Cari genitori,

siamo felici che abbiate scelto questo gioco della serie *I miei primi giochi*. Avete fatto un'ottima scelta, offrendo al vostro bambino molte possibilità di svilupparsi attraverso il gioco.

Queste istruzioni vi offrono molti consigli su come scoprire il materiale con il vostro bambino durante il gioco e su come utilizzarlo per un bel rituale della buonanotte. Meglio giocare nella stanza quasi al buio, così l'effetto luminoso dell'orso guardiano notturno è più bello da vedere.

Dopo una giornata piena di emozioni, giocare insieme è rilassante e prepara al momento di andare a dormire. Mentre il vostro bambino aiuta l'orso guardiano notturno a mettere a letto gli animali del bosco, si prepara piano piano ad addormentarsi a sua volta in breve tempo. Oltre a essere una figura per giocare, l'orso guardiano notturno è anche una luce notturna, e volentieri continua a far luce quando il vostro bambino si infila sotto le coperte. Particolarità: dopo aver attivato la funzione luce notturna, la luce si spegne automaticamente dopo 30 minuti. Con la sua luce morbida, l'orso guardiano notturno aiuta a vincere la paura del buio e aiuta il vostro bambino ad addormentarsi.

Buon divertimento leggendo ad alta voce, ascoltando, giocando e andando a dormire,

I vostri inventori per bambini



Contenuto

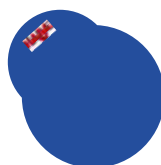
1 orso guardiano notturno, 4 case degli animali, 12 dischetti del percorso, 4 dischetti giardino, 8 dischetti bosco, 1 dado con simboli, 1 istruzioni di gioco



orso guardiano
notturno



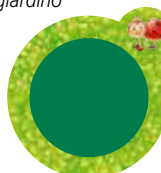
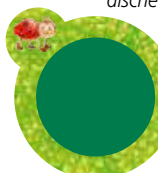
case degli animali



dischetti giardino



dischetti bosco



dischetti del percorso

Prima di cominciare il gioco, togliete tutti i pezzi di cartone dal sacchetto di plastica e gettateli subito.

L'orso guardiano notturno e le sue funzioni

Avvertenze tecniche

Prima del primo gioco inserire 3 batterie a pastiglia tipo LR44 nel vano inferiore della figura per giocare orso guardiano notturno. Ulteriori avvertenze a pagina 47.

Mediante il selettore che si trova nella parte inferiore accendere l'orso guardiano notturno. All'inizio si accende completamente. L'orso guardiano notturno ha due funzioni:

Funzione di gioco

L'orso guardiano notturno è dotato di un sensore ottico che reagisce se posto sui grandi campi colorati al centro dei dischetti. Nel caso dei dischetti giardino la luce è tremolante, sui dischetti del percorso la luce si abbassa lentamente e passo dopo passo. Se l'orso guardiano notturno è illuminato, ma non reagisce quando viene posto su un dischetto, è necessario cambiare le batterie.

Funzione di luce notturna

Posto sul retro di un dischetto giardino, l'orso guardiano notturno resta acceso per 15 minuti come luce notturna. Poi la luce si abbassa automaticamente nel corso dei successivi 15 minuti e l'orso guardiano notturno si spegne dopo complessivi 30 minuti. Tenete presente che, se è attivata la funzione di luce notturna, non è possibile passare alla funzione luce tremolante o al graduale abbassamento della luce dell'orso guardiano notturno (= funzione di gioco).



Gioco libero

Nel gioco libero il bambino si diverte a giocare con il materiale. Scoprite insieme ai vostri bimbi le illustrazioni e parlate di ciò che si vede sui dischetti. Mostrate le tre case degli animali con i loro differenti lati anteriori e posteriori: dov'è l'animale ancora sveglio e dove invece dorme già? Che cosa tiene l'animale tra le zampe? Mostrate come l'orso guardiano notturno va da un dischetto all'altro del percorso e che cosa succede quando arriva a una casa degli animali. Esercitatevi con il vostro bambino a tirare il dado e fategli indicare un dischetto corrispondente al simbolo del dado. In questo modo prende dimestichezza con la classificazione dei simboli.

Ai bambini più grandicelli e che conoscono già meglio il materiale di gioco potete fare domande sui dettagli. Ad esempio: *Dove abita il coniglio? Che cosa fa il topo? ecc.*



Regole del gioco

Prima di cominciare

Disponete le case degli animali come illustrato. La sequenza delle casette in senso orario è: orso guardiano notturno - coniglio - gufo - topo.

Mettete un dischetto giardino davanti a ogni casa degli animali. Tra i dischetti giardino disponete di volta in volta tre dischetti del percorso, in modo che ciascun simbolo (fiore, chiocciola, coccinella) compaia una volta e alla fine risulti un cerchio formato da dischetti giardino e dischetti del percorso.

Mettete al centro del cerchio i quattro dischetti bosco con le illustrazioni visibili. Nel gioco principale non occorrono i quattro dischetti bosco senza illustrazioni. Per i bambini che conoscono già il gioco potete prendere anche i dischetti bosco senza illustrazioni o giocare la variante memo con i dischetti coperti.



Adesso l'orso guardiano notturno viene acceso e messo sul dischetto giardino che si trova davanti alla sua casa. Appena acceso, l'orso guardiano notturno si illumina, e quando viene messo sul dischetto giardino la luce diventa tremolante. Tenete pronto il dado e le istruzioni con la storia della buonanotte.

Si comincia

Il gioco si articola in cinque, semplici fasi:

1. Lettura ad alta voce

Leggete il primo capitolo della storia della buonanotte ("L'orso guardiano notturno si mette in cammino").

2. Tiro del dado e mossa

Una volta letto il primo capitolo, il turno passa ai bambini che, per aiutare l'orso guardiano notturno, vanno con lui dal primo animale..

Il bambino più piccolo tira il dado e sposta l'orso guardiano notturno in senso orario fino al successivo dischetto del percorso corrispondente al simbolo uscito sul dado. Poi il turno passa al prossimo compagno di gioco, che tira il dado e muove l'orso. A ogni passo la luce dell'orso guardiano notturno si abbassa un poco.

3. Lettura ad alta voce

Non appena raggiunto il dischetto giardino davanti alla casa del coniglio, la luce dell'orso guardiano notturno diventa tremolante, e potete continuare la lettura ad alta voce, con il capitolo "Davanti alla casetta del coniglio".

4. Ricerca

Una volta letto il secondo capitolo, il turno passa nuovamente ai bambini, che cercano il cuscino delle coccole.

Il bambino che ha portato l'orso guardiano notturno sul dischetto giardino osserva i dischetti bosco al centro del tavolo e cerca il cuscino delle coccole adatto al coniglio. Gli altri bambini possono aiutarlo. Se ha trovato il dischetto giusto, può girare la casa del coniglio, e il dischetto con il cuscino delle coccole viene tolto dal gioco..

5. Lettura ad alta voce

Subito dopo continua la lettura ad alta voce, con il capitolo "Il cuscino delle coccole è stato trovato".

Da questo momento in poi le fasi di gioco si ripetono allo stesso modo, finché i bambini non raggiungono nuovamente la casa dell'orso guardiano notturno. Quindi viene letto ad alta voce l'ultimo capitolo ("Davanti alla casa dell'orso guardiano notturno").

Conclusione del gioco:

Il gioco termina non appena l'orso guardiano notturno è stato messo a letto.



Se il bambino lo desidera, potete girare uno dei dischetti giardino e metterlo accanto al suo letto. Appoggiato sopra di esso, l'orso guardiano notturno si illumina come una luce notturna e aiuta il bambino ad addormentarsi. La luce si abbassa automaticamente e si spegne dopo 30 minuti.



Suggerimento:

Potete variare la sequenza delle case e dei capitoli della storia da leggere ad alta voce.

Varianti memo:

Con i bambini più grandicelli potete giocare alla variante memo e girare i dischetti bosco. Potete anche mettere al centro da uno a quattro dischetti bosco senza illustrazioni. Ogni volta che un bambino scopre un dischetto bosco sbagliato o senza illustrazioni, i bambini cercano di memorizzare questa mossa. Subito dopo il dischetto viene nuovamente girato e il turno passa al prossimo compagno di gioco, che scopre un dischetto.

favola della buonanotte

L'orso guardiano notturno e gli animali nel bosco

L'orso guardiano notturno si mette in cammino

Nel boschetto di abeti una bella giornata sta per finire. Gli ultimi caldi raggi del sole brillano tra i rami degli alberi. Uno dopo l'altro, tutti gli animali si infilano nelle loro tane, nei nidi e nelle casette, e trovano finalmente un po' di pace. Come ogni giorno a quest'ora l'orso guardiano notturno si prepara al suo giro serale. Vuole dare la buonanotte ai suoi amici. E così accende la sua lanterna e si mette in marcia.

Davanti alla casetta del coniglio

Un leggero colpo di vento fa vacillare la lanterna dell'orso guardiano notturno. È arrivato alla casetta del coniglio. "Salve Casimiro", dice amichevolmente l'orso guardiano notturno. "Salve orso guardiano notturno", risponde Casimiro, "arrivi proprio a proposito. Ho dimenticato nel bosco il mio cuscino delle coccole. E senza il cuscino delle coccole non riesco ad addormentarmi". "Nessun problema", dice l'orso guardiano notturno, "posso far luce con la mia lanterna e troverò certamente il tuo cuscino delle coccole".

Puoi aiutare l'orso guardiano notturno a trovare il cuscino delle coccole?



Il cuscino delle coccole è stato trovato

"Ecco il mio cuscino delle coccole", dice contento Casimiro, "molte grazie davvero! Ora posso

tranquillamente addormentarmi". E il coniglietto sbadiglia già così tanto, che gli si possono contare i dentini in bocca. "Buona notte e sogni d'oro!", dice l'orso guardiano notturno mentre se ne va.

Il coniglietto si addormenta

Casimiro chiude in fretta gli occhietti accoccolandosi nel suo cuscino. L'orso guardiano notturno prosegue soddisfatto. La sua lanterna manda già una luce un po' più fioca, ma l'orso conosce la strada.

Davanti al nido del gufo

Il caldo vento della sera fa vacillare la lanterna dell'orso guardiano notturno. È arrivato al nido del gufo. "Salute a te, Gertrude" dice l'orso guardiano notturno. "Buona sera, orso guardiano notturno!", risponde sospirando il piccolo gufo Gertrude. "Arrivi proprio a proposito. Infatti ho perso il mio berretto da notte nel bosco e non riesco a ritrovarlo. E, senza berretto da notte, non riesco ad addormentarmi". "Nessun problema", risponde l'orso guardiano notturno, "posso far luce con la mia lanterna e troverò certamente il tuo berretto da notte".

Puoi aiutare l'orso guardiano notturno a cercare il berretto da notte?



Il berretto da notte è stato trovato

"Ecco il mio berretto da notte", dice contenta Gertrude, "tante, tante grazie! Adesso riuscirò certamente ad addormentarmi in fretta". E intanto Gertrude sbadiglia già, stiracchiandosi con un forte "Uhuuuu". "Buona notte e sogni d'oro!", dice l'orso guardiano notturno facendo un cenno di saluto al gufo.

Il gufo si addormenta

E gli occhietti di Gertrude si stanno già chiudendo. L'orso guardiano notturno prosegue soddisfatto la sua marcia. La sua luce è ancora più fioca, ma gli consente comunque di vedere il sentiero.

Davanti alla tana del topo

Un leggero tremolio della lanterna fa arrestare per un momento l'orso guardiano notturno, che è arrivato alla tana del topo. "Buona sera Tino", dice con tono amichevole l'orso guardiano notturno. "Salve, orso guardiano notturno", risponde Tino, il topolino, sbuffando un po'. "Ma che cosa c'è?", chiede l'orso guardiano notturno. "Non riesco a trovare il mio topino di peluche. E nel bosco è già così buio, che non mi azzardo a cercarlo. Ma senza il topino di peluche non riesco ad addormentarmi", spiega Tino. "Nessun problema", dice l'orso guardiano notturno, "posso far luce con la mia lanterna e troverò certamente il tuo topino di peluche".



Puoi aiutare l'orso guardiano notturno
a cercare il topino di peluche?



Il topino di peluche è stato trovato

"Ecco il mio topino di peluche!", dice contento Tino, "molte grazie davvero!" Il piccolo topo si infila in fretta sotto il suo piumino e, felice, si accovaccia nel cuscino. Poi Tino sbadiglia ancora, e il suo nasino arriva quasi a toccare il guanciale. "Buona notte e sogni d'oro!", dice l'orso guardiano notturno mentre se ne va.

Il topo si addormenta

Tino si è già addormentato, e infatti l'orso guardiano notturno lo sente russare leggermente. In effetti è già quasi buio pesto, ma l'orso guardiano notturno riesce ancora a vederci abbastanza bene e a trovare la strada.

Davanti alla casa dell'orso guardiano notturno

Intanto la luce della lanterna si è di molto affievolita. L'orso guardiano notturno arriva stanco alla sua casetta. "Ah come sono stanco", esclama sbadigliando e stiracchiandosi. Poi osserva la sua lanterna. "Santo cielo, la mia luce si è quasi spenta, e senza luce non riesco ad addormentarmi! E adesso chi può aiutarmi?" Si guarda in giro.

*Puoi aiutare l'orso guardiano notturno
a cercare una lucciola?*



La lucciola è stata trovata!

Ecco che arriva in volo una lucciola splendente. Ha osservato l'orso guardiano notturno nel bosco. "Caro orso, guardiano notturno", dice, "ho visto che hai messo a letto tutti gli animali del bosco. È stato molto bello da parte tua. Per questo ora vorrei aiutarti. Presto, infilati sotto il caldo piumino. Poi io volerò nella tua lanterna, che farà luce finché non ti sarai addormentato". L'orso guardiano notturno è contento. "Molte grazie", dice, "se tu fai luce per me, di sicuro riuscirò ad addormentarmi molto in fretta".

L'orso guardiano notturno si addormenta

E l'orso guardiano notturno sbadiglia così rumorosamente, da spostare le tendine alla finestra. "Buona notte e sogni d'oro", dice la lucciola. E gli occhietti dello stanco orso guardiano notturno si stanno già chiudendo.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

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



Dear Children and Parents,

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

Chers enfants, chers parents,

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

Beste ouders, lieve kinderen,

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

Queridos niños, queridos padres:

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

Cari bambini e cari genitori,

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

Queridos pais, queridas crianças,

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

Kære børn, kære forældre,

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

Kära barn, kära föräldrar!

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

Kedves Gyerek! Kedves Szülő!

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



Benutzer- und Sicherheitshinweise

Verwendungszweck

Dieser Artikel ist für Kinder ab 3 Jahren zum Spielen in trockener Umgebung bestimmt. Setzen Sie den Artikel keiner zu großen Hitze aus. Das Einsetzen und Wechseln der Batterien darf nur von Erwachsenen durchgeführt werden. Schalten Sie diesen Artikel beim Batteriewechsel aus.

Einsetzen der Batterien:

Öffnen Sie den Verschlussdeckel des Batteriefaches mit einem passenden Schraubendreher. Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht geladen werden. Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden. Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden. Ungleiche Batterien oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden. Leere Batterien müssen aus dem Spielzeug herausgenommen werden. Wenn Sie den Artikel längere Zeit nicht benutzen, nehmen Sie die Batterien aus dem Batteriefach und lagern Sie diese an einem für Kinder unzugänglichen Platz. Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden. Verwenden Sie ausschließlich Batterien des Typs LR 44. Achten Sie beim Einsetzen der Batterien auf die richtige Polarität. Befestigen Sie den Batteriedeckel wieder mit der Schraube. Bewahren Sie diese Anleitung auf. Bei Weitergabe des Artikels übergeben Sie auch diese Anleitung.

Usage and safety instructions

Purpose

This item is intended for children from 3 years to play with in a dry environment. Do not expose the item to excessive heat. Only adults may insert and change the batteries. Turn this product off while changing the battery.

Inserting the batteries:

Open the cover of the battery compartment unit using an appropriate screwdriver. Do not recharge non-rechargeable batteries. Rechargeable batteries may only be recharged under adult supervision. Rechargeable batteries must be removed from the toy before charging. Do not use unlike batteries or new and used batteries together. Batteries must be inserted with correct polarity. Empty batteries must be removed from the toy. Do not short-circuit the terminals. Only use CR2032 batteries. Only use LR 44 batteries. Observe correct polarity when inserting the batteries. Screw the battery compartment shut. Keep these instructions in a safe place. If you sell or pass on this item please make sure that you also pass on these instructions.

Instructions d'utilisation et de sécurité pour l'oursin veilleuse :

Utilisation prévue

Cet article est destiné aux enfants de plus de 3 ans jouant dans un environnement sec. Ne pas exposer l'article à une température trop élevée. Les piles doivent être insérées et changées uniquement par un adulte. Éteindre l'article lors du changement de piles.

Insertion des piles :

Ouvrez le couvercle du compartiment à piles avec un tournevis adapté. Ne pas tenter de recharger les piles non rechargeables. Les piles rechargeables ne doivent être chargées que sous la surveillance d'un adulte. Les piles rechargeables doivent être retirées de la veilleuse le chargement. Les piles différentes ou les piles neuves et usagées ne doivent pas être utilisées ensemble. Les piles vides doivent être retirées de la veilleuse. Lorsque que vous n'utilisez pas l'article pendant une période prolongée, retirez les piles du compartiment prévu à cet effet et conservez-les dans un endroit inaccessible aux enfants. Les bornes de raccordement ne doivent pas être court-circuitées. Utilisez exclusivement des piles de type LR 44. Respectez la polarité lors de l'insertion des piles. Remettre et bien revisser le couvercle du compartiment à piles. Conservez cette notice. Elle doit être jointe à l'article lorsque vous le confiez à autrui.

Tips voor het gebruik en de veiligheid van de lichtgevende beer

Gebruiksdoeleinde

Dit artikel is bedoeld voor kinderen vanaf 3 jaar om te spelen in een droge omgeving. Stel het artikel niet bloot aan hitte. Enkel volwassenen mogen de batterijen plaatsen en vervangen. Schakel het toestel uit bij de vervanging van de batterijen.

Plaatsen van de batterijen

Open het deksel van het batterijvakje met een passende schroevendraaier. Niet-oplaadbare batterijen mogen niet opnieuw geladen worden. Oplaadbare batterijen mogen alleen worden geladen door of onder toezicht van volwassenen. Voor het laden, moeten de batterijen uit het speelgoed verwijderd worden. Het is niet toegestaan verschillende batterijtypes of nieuwe en oude batterijen samen te gebruiken. Lege batterijen moeten uit het speelgoed verwijderd worden. Verwijder de batterijen uit het batterijvakje van het artikel als u het langere tijd niet denkt te gebruiken en bewaar deze buiten het bereik van kinderen. De aansluitklemmen mogen niet kortgesloten worden. Gebruik uitsluitend batterijen van het type LR 44. Let bij het plaatsen van de batterijen op de juiste polariteit. Bevestig het batterijvakdeksel weer met de schroef. Bewaar deze handleiding goed. Geef, als u het artikel aan derden geeft, a.u.b. ook deze handleiding mee.



Indicaciones de uso y seguridad

Advertencias:

Este artículo es un juguete para niños a partir de 3 años, cuyo uso está indicado en espacios secos. No exponga el juguete a altas temperaturas. Las pilas solo deben ser puestas y cambiadas por adultos. Apague el juguete antes de cambiar las pilas.

Colocación de las pilas:

Abra la tapa de cierre del compartimento de las pilas con un destornillador correcto. No deben introducirse pilas no recargables. Las pilas recargables solo deben cargarse bajo la supervisión de personas adultas. Las pilas recargables deben retirarse del juguete antes de cargarlas. No usar distintos tipos de pilas ni mezclar pilas nuevas y viejas. Las pilas deben ser colocadas respetando la correspondiente polaridad. Las pilas agotadas deben ser retiradas de dentro del juguete. En caso de no usar el aparato por un tiempo prolongado, quite las pilas del compartimento y colóquelas en sitio, donde los niños no alcancen. Los bornes de las pilas no deben ser cortocircuitados. Use exclusivamente pilas del tipo CR2032. Use solamente pilas del tipo LR 44. Preste atención a la polaridad de las pilas al colocarlas. Vuelva a fijar la tapa de las pilas con el tornillo. Conserve estas instrucciones de uso. En caso de dar el artículo a terceros, entregue también estas instrucciones de uso.



Scheda tecnica accompagnatoria:

Impiego previsto

Questo articolo è pensato per bambini a partire da 3 anni nell'ambito di attività di gioco in un ambiente asciutto. Non esporre l'articolo a fonti di calore eccessivo. L'inserimento e la sostituzione delle batterie devono essere eseguiti solo da adulti. Spegnerne l'articolo per procedere alla sostituzione delle batterie.

Inserimento delle batterie:

Aprire il coperchio di chiusura dello scomparto batterie con un cacciavite adatto. Le batterie non ricaricabili non possono essere messe sotto carica. Le batterie ricaricabili possono essere ricaricate solo sotto la supervisione di un adulto. Le batterie ricaricabili devono essere rimosse dal giocattolo prima di essere ricaricate. Diversi tipi di batterie o batterie nuove ed usate non devono essere mischiate. Le batterie devono essere inserite rispettando la corretta polarità. Le batterie scariche devono essere rimosse dal giocattolo. I morsetti di alimentazione non devono essere cortocircuitati. Utilizzate esclusivamente batterie del tipo CR2032. Utilizzate solo batterie del tipo LR 44. All'inserimento delle batterie prestate attenzione alla giusta polarità. Fissare il coperchio di chiusura delle batterie con la vite. Durante il cambio delle batterie spegnere questo articolo.

