



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



Meine ersten Spiele

Auf, auf, kleiner Pinguin!



Go, go, little penguin! • Vite, vite, petit pingouin !
Hup kleine pinguin, hup! • ¡Vamos, Vamos, Pingüinito!
La corsa dei pinguini

Copyright **HABA** - Spiele Bad Rodach 2016







Meine ersten Spiele

Auf, auf, kleiner Pinguin!

Ein erstes Wettlaufspiel für 2 - 3 kleine Pinguin-Liebhaber ab 2 Jahren.

Autoren: designdirect
Illustration: Sabine Kraushaar
Spieldauer: 5 - 10 Minuten

Spielinhalt

3 große Pinguine, 3 Pinguin-Babys, 1 Spielplan, 2 Fische, 1 Würfel, 1 Spielanleitung

Liebe Eltern,

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

Diese Anleitung bietet viele Tipps, wie Sie das Spielmaterial mit Ihrem Kind entdecken und für verschiedene Spielideen einsetzen können.

Im freien Spiel kann ihr Kind mit den Pinguinen spielen, sie übereinander stecken oder sie für ein Rollenspiel über den Spielplan bewegen.

Im Spiel werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: erstes Zählen und Zuordnen von Symbolen, Feinmotorik, Konzentration und Sprache.

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



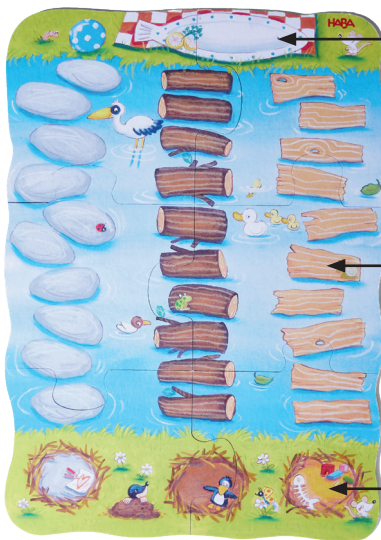
Freies Spiel und Details entdecken

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Spielen Sie mit! Erkunden Sie gemeinsam die Abbildungen auf dem Spielplan. Sprechen Sie vor dem ersten Spiel über die vielen Details, die großen Pinguin-Eltern und ihre Babys. Zeigen Sie, wie sich die großen Pinguine über die Kleinen stellen und als Pinguin-Paar den Weg entlanglaufen. Üben Sie mit Ihrem Kind, wie man richtig würfelt und lassen Sie es die zum Würfelergebnis passende Anzahl an Schritten vorwärtsgehen.

Lesen Sie zur Einstimmung die kurze Geschichte zum Spiel vor:

Die großen Pinguine wohnen mit ihren Babys auf einer schönen Insel. Doch das leckere Fisch-Picknick gibt's nur auf dem Festland. Und die Pinguin-Babys können noch nicht schwimmen. Aber zum Glück ist das Wasser nicht tief und es ragen genügend Steine, Baumstämme und Planken aus dem Wasser. So können die Pinguin-Babys mit den großen Pinguinen gut darüber hopsen. Die Pinguin-Babys haben besonders großen Hunger und laufen deshalb flink vorneweg. Aber die großen Pinguine bleiben dicht bei ihnen und wenn sie ihre Babys einholen, stellen sie sich über ihre Kleinen und nehmen sie mit. Welches Pinguin-Paar erreicht als Erstes den Teller auf dem Festland und darf sich über die zwei leckeren Fische freuen?

Bei Kindern, die etwas älter sind und das Spielmaterial schon besser kennen, können Sie auch Fragen nach Details rund um die Pinguine und den Spielplan stellen. Beispiele sind: *Wo ist der Maulwurf/die Maus/ der Marienkäfer/der Frosch usw.? Wie viele Entenküken schwimmen im Wasser? Hast du die Schnecke gesehen? Schau mal in den Nestern: Welches Spielzeug liegt dort? Zähle die weißen Blümchen.*



Ziel = Teller

Wegstrecke = Steine, Stämme, Planken

Start = Pinguinester



Bevor es losgeht

Puzzeln Sie den Spielplan gemeinsam mit Ihrem Kind zusammen und legen Sie ihn in die Tischmitte. Legen Sie die beiden Fische auf den Teller. Das ist das Ziel der Pinguine. Jedes Kind sucht sich ein Pinguin-Baby mit dem farblich dazu passenden großen Pinguin aus. Stellen Sie beide auf ein beliebiges freies Nest. Halten Sie den Würfel bereit.

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wem zuerst ein schwarz-weißes Tier einfällt, darf beginnen zu würfeln.

Fragen Sie das Kind: *Was zeigt der Würfel?*

- 1, 2 oder 3 **kleine** Pinguintapser?
Nimm das Pinguin-Baby und gehe mit ihm entsprechend viele Felder vor.
- 1, 2 oder 3 **große** Pinguintapser?
Nimm deinen großen Pinguin und gehe mit ihm entsprechend viele Felder vor.



Aufgepasst:

- Jedes Pinguin-Paar hat seine eigene Wegstrecke. Nur auf dieser dürfen die Kinder ihre Pinguine vorwärts in Richtung Fischteller ziehen.
- Der große Pinguin und das Pinguin-Baby laufen streckenweise nicht als Pinguin-Paar.
- Landet der große Pinguin auf dem Feld, auf dem sein Pinguin-Baby steht? Dann stellt Ihr Kind den großen Pinguin über das Pinguin-Baby und bildet wieder ein Pinguin-Paar. Würfelt Ihr Kind in der nächsten Runde große Pinguintapser? Dann bleibt das Pinguin-Paar zusammen. Ihr Kind zieht den großen Pinguin zusammen mit dem Pinguin-Baby vorwärts. Würfelt Ihr Kind dagegen in der nächsten Runde kleine Pinguintapser? Dann trennt sich das Pinguin-Paar wieder - das Pinguin-Baby hüpfte fröhlich voran. Ihr Kind lässt den großen Pinguin stehen und zieht nur das Pinguin-Baby vorwärts.
- Kommt das Pinguin-Baby vor dem großen Pinguin am Fischteller an? Dann muss es auf seinen großen Pinguin warten, denn zusammen schmeckt es besser. Ihr Kind darf den großen Pinguin nun auch bei kleinen Pinguintapsen vorwärts ziehen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald der große Pinguin und das dazugehörige Pinguin-Baby am Fischteller angekommen sind. Dabei ist nicht wichtig, ob zuerst das Pinguin-Baby oder beide zusammen dort ankommen. Dieses Kind hat gewonnen und sein Pinguin-Paar bekommt die beiden Fische zur Belohnung.





Gewinnen und verlieren ... beides gehört zum Spielen dazu! Wer gewinnt, ist super stolz. Wer aber verliert, ist traurig, enttäuscht und manchmal sogar wütend. Gehen Sie in jeder Situation auf Ihr Kind ein, freuen Sie sich mit ihm oder trösten Sie. Kinder, die gerade verloren haben, brauchen die Bestätigung und das Wissen, dass es für sie schon im nächsten Spiel eine neue Chance gibt. So werden sie emotional stark für die Hochs und Tiefs im Leben.

Pinguin-Wissen

Es gibt 18 verschiedene Pinguinarten, die auch unterschiedlich aussehen. Die meisten von ihnen leben auf der Südhalbkugel. Manche leben im kalten Eis der Antarktis. Andere mögen es lieber sonnig und leben zum Beispiel an den Stränden von Südafrika und Chile.

Pinguine gehören zu den Vögeln, können aber nicht fliegen. Dafür sind sie sehr gute Schwimmer und können viele Meter tief tauchen. Dort suchen Pinguine nach Beute. Wenn die Pinguine an Land sind, watscheln sie auf ihren zwei Füßen. Sie können auch auf dem Bauch über das Eis rutschen. Ihr Federkleid ist sehr dicht und hält auch im kalten Wasser warm.

Wenn sich ein Pinguin-Paar trifft, reibt es die Köpfe aneinander, um sich zu begrüßen. Manche Pinguin-Arten bauen Nester auf der Erde, andere suchen sich Spalten und Höhlen für ihre Eier. In der Antarktis tragen die Königs- und Kaiserpinguine ihr Ei auf den Füßen und wärmen es mit einer Bauchfalte. Dort sitzen auch die frisch geschlüpften Küken, bis sie selbstständig sind.

My Very First Games

Go, go, little penguin!

ENGLISH



A first competition game for 2 - 3 little penguin fans 2 years and up.

Game Designer: designdirect
Illustrator: Sabine Kraushaar
Playtime: 5 - 10 minutes

Contents

3 big penguins, 3 baby penguins, 1 game board, 2 fish, 1 die, 1 rulebook

Dear Parents,

We're happy that you have chosen this game from the **My Very First Games** series. You have made a good choice and have given your child a gift with many tools that will help them discover their world and develop through play. These instructions offer you plenty of tips for how you can discover the game components with your child and use them for different game ideas. In free play, your child can play with the penguins, stack them on top of each other, or move them around the game board in role play. In the game, your child will develop different skills and abilities: first counting and matching symbols, fine motor skills, concentration, and language. Above all, however, playing these games is simply fun! So learning happens while they play, almost without effort.

Wishing you lots of fun while playing and discovering together,

Your Inventors for Children



My Very First Games

HABA

7



Discover free play and details

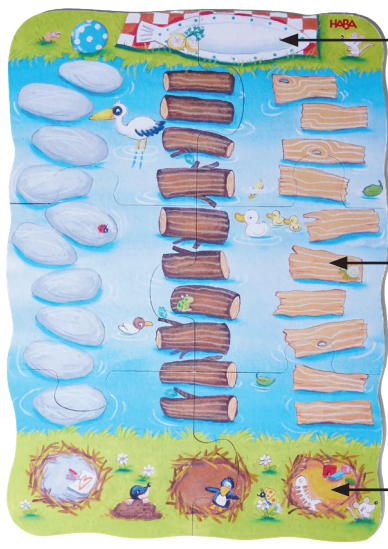
Your child can engage with the game materials during free play. Play with your child! Explore the illustrations on the game board together. Before the first game, talk about the many details, the big penguin parents, and their babies. Show your child how the big penguins stand over the little ones and walk along the path as a penguin pair. Practice rolling the die correctly with your child and have them move forward the number of steps corresponding to the number they rolled.

ENGLISH

Read out the short story about the game to get your child in the mood:

The big penguins live with their babies on a beautiful island. But the delicious fish picnic is only on the mainland and the baby penguins can't swim yet. Luckily, the water is not deep and there are plenty of stones, tree trunks, and planks poking out of the water. This means that the baby penguins can easily hop over the water with the big penguins. The baby penguins are really hungry and run off quickly. But the big penguins stay close by, and when they catch up with their little ones, they stand over them and carry them along. Which penguin pair will be first to reach the plate on the mainland and enjoy the two tasty fish?

With children that are a little older and already familiar with the game components, you can ask questions about the penguins and the game board. Some examples are: *Where is the mole/ mouse/ladybug/frog, etc.? How many ducklings are swimming in the water? Did you see the snail? Take a look at the nests: Which toys are in there? Count the white flowers.*



Goal = Plate

Path = Stones, tree trunks, planks

Start = Penguin nests



Before Starting

Assemble the game board with your child and put it in the middle of the table. Place the two fish on the plate. This is the penguins' goal. Each child chooses a penguin baby with the big penguin to match. Place both in any free nest. Have the die ready.

Now Let's Get Started

Children take turns and play in a clockwise direction. The first child to think of a black and white animal may roll the die first.

ENGLISH



Ask the child: *What does the die show?*

- 1, 2, or 3 **small** penguin footprints?
Take your baby penguin and move forward the corresponding number of spaces
- 1, 2, or 3 **big** penguin footprints?
Take your big penguin and move forward the corresponding number of spaces.



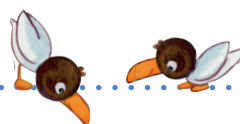
Note:

- Each penguin pair has its own path. Only on this path can the children move their penguins forward towards the fish plate.
- The big penguin and the penguin baby don't walk along the whole path as a penguin pair.
- Has the big penguin landed on the space where the baby penguin is standing? Then your child places the big penguin over the baby penguin and forms a penguin pair. Has your child rolled big penguin footsteps in the next round? Then the penguin pair stays together. Your child moves the big penguin forward together with the baby penguin. Or, has your child rolled small penguin footsteps in the next round? Then the penguin pair separates again - the baby penguin hops forward happily. Your child leaves the big penguin where it is and only moves the baby penguin forward.
- Has the baby penguin arrived at the fish plate before the big penguin? Then it has to wait for its big penguin, because the fish will taste better together. Your child may now move the big penguin forward even if they roll small penguin footsteps.

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

End of the Game

The game ends as soon as the big penguin and its baby penguin have arrived at the fish plate. It doesn't matter whether the baby penguin or both arrive there first. This child has won and their penguin pair gets the two fish as a reward.





Winning and losing is part of playing! The winner will be really proud. But other players might be sad, disappointed, and sometimes even angry. Respond to your child in any situation, celebrate with them or comfort them. Children who have just lost need reassurance and need to know that there is another chance for them to do better in the next game. This makes them emotionally able to cope with the ups and downs in life.

Penguin Facts

There are 18 different types of penguin . Most of them live in the southern hemisphere. Some live in the cold ice of Antarctica. Others prefer the sun and live on the beaches of South Africa and Chile, for example.

Penguins are birds but cannot fly. But they are very good swimmers and can dive deep into the water, where they look for food. When penguins are on land, they waddle on their two feet. They can also slide over the ice on their stomachs. Their coat of feathers is very dense and keeps them warm even in cold water.

When a pair of penguins meet, they rub their heads together to greet each other. Some types of penguins build nests on the ground, while others look for crevices and caves for their eggs. In Antarctica, king penguins and emperor penguins carry their eggs on their feet and warm them up under a fold of skin on their stomach. Freshly hatched chicks also sit there until they are ready to go off on their own.



Mes premiers jeux

Vite, vite, petit pingouin !

Un jeu de dé et de course pour 2 ou 3 amis des pingouins à partir de 2 ans.

Auteurs : designdirect
Illustration : Sabine Kraushaar
Durée du jeu : de 5 à 10 minutes

FRANÇAIS



Contenu du jeu

3 grands pingouins (= parents), 3 petits pingouins (= bébés), 1 plateau de jeu, 2 poissons, 1 dé, 1 règle du jeu

Chers parents,

Nous sommes ravis que vous ayez choisi ce jeu de la collection **Mes premiers jeux**.

Vous avez fait le bon choix, car vous allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique.

Ce livret vous donne de nombreux conseils pour découvrir les accessoires de jeu avec votre enfant et explorer les différentes idées de jeu. Pour commencer, laissez-le jouer avec les pingouins : il les empile ou les déplace sur le plateau de jeu et se lance dans un jeu de rôle. Ce jeu libre stimule différentes capacités et aptitudes de votre enfant, comme le dénombrement basique, le classement de symboles, la motricité fine, la concentration et le langage. L'aspect essentiel demeure d'abord d'avoir du plaisir à jouer. Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir et de partage ! L'apprentissage se fait ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir en jouant et en découvrant ensemble.

Les créateurs pour enfants joueurs



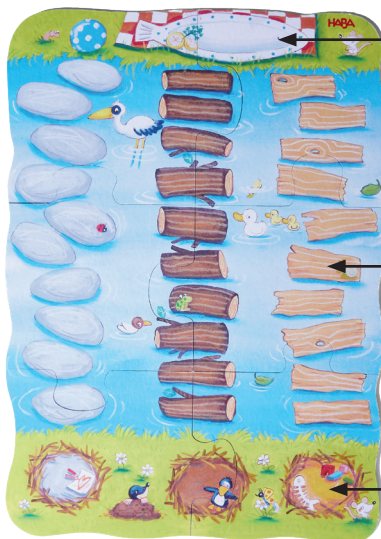
Jeu libre et découverte des différents éléments

Dans le jeu libre, votre enfant s'amuse avec le matériel de jeu comme il le souhaite. Jouez avec lui ! Observez ensemble les illustrations du plateau de jeu. Avant de vous lancer dans une première partie, parlez des nombreux détails, des parents pingouins et de leur bébé. Montrez-lui comment placer les parents sur les bébés et leur faire emprunter le parcours à deux. Entraînez-le à lancer le dé, puis faites-lui avancer les figurines du bon nombre de cases en fonction du résultat du dé.

Mettez-vous dans l'ambiance en lisant cette petite histoire :

Les parents et bébés pingouins habitent sur une île. Mais les délicieux poissons du pique-nique se trouvent sur la terre ferme. Les bébés pingouins ne savent pas encore nager. Par chance, l'eau n'est pas profonde, et il y a suffisamment de troncs d'arbre, de rochers et de planches qui flottent sur l'eau pour atteindre le rivage facilement. Les bébés pingouins peuvent donc traverser en faisant des bonds accompagnés de leur parent. Mais ils ont tellement faim qu'ils foncent droit sur les poissons sans attendre leur parent. Chaque parent surveille son bébé de près, et quand il le rattrape, il se met juste au-dessus de lui et l'emmène avec lui. Quelle petite famille de pingouins atteindra en premier l'assiette au bord de l'eau et se réglera en mangeant deux délicieux poissons ?

Lorsque les joueurs sont un peu plus grands et se sont familiarisés avec le matériel de jeu, vous pouvez aussi leur poser des questions sur les pingouins et les détails de l'illustration sur le plateau de jeu. Exemples : Où se trouve la taupelle/souris/la coccinelle/la grenouille, etc. ? Combien de canetons nagent à la surface de l'eau ? As-tu vu l'escargot ? Regarde dans les nids : quels jouets se cachent dedans ? Combien y a-t-il de petites fleurs blanches ?



Case d'arrivée = assiette

Cases du parcours = pierres, troncs d'arbre, planches

Case départ = nids des pingouins



Avant de commencer la partie

Avec votre enfant, assemblez le plateau de jeu et posez-le au milieu de la table. Placez les deux poissons sur l'assiette. C'est là que les pingouins veulent aller. Chaque enfant choisit deux pingouins (= 1 bébé et 1 parent) de couleur identique. Posez-les ensemble sur n'importe quel nid disponible. Préparez le dé.

C'est parti !

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier à nommer un animal noir et blanc commence et lance le dé.

Demandez à l'enfant : *Qu'indique le dé ?*

- 1, 2 ou 3 **petites** empreintes de pingouin ?
Avance ton bébé pingouin du nombre de cases correspondant.
- 1, 2 ou 3 **grandes** empreintes de pingouin ?
Avance ton grand pingouin du nombre de cases correspondant.



FRANÇAIS



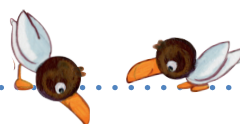
Attention !

- Chaque petite famille de pingouins a son propre parcours. Elle ne peut avancer que sur les cases de son parcours pour rejoindre l'assiette de poissons.
- Sur ce parcours, le parent et le bébé n'avancent pas en même temps.
- Le parent pingouin s'arrête sur la même case que son bébé ? Votre enfant place le parent pingouin au-dessus de son bébé et la petite famille est réunie. Au prochain tour, si votre enfant lance le dé et obtient des grandes empreintes de pingouin : la petite famille de pingouins reste réunie. Votre enfant avance alors le parent pingouin et son bébé en même temps. Mais, si votre enfant lance le dé et obtient des petites empreintes de pingouin : la petite famille de pingouins se sépare. Le bébé pingouin sautille gaiement devant son parent. Votre enfant déplace alors seulement le bébé pingouin sans son parent.
- Et si le bébé pingouin atteint l'assiette de poissons avant son parent ? Il doit l'attendre ! C'est tellement plus agréable de partager un bon repas en famille ! Dans ce cas, votre enfant peut avancer le parent pingouin, même si le dé indique des petites empreintes de pingouin.

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

Fin du jeu

La partie s'achève dès qu'un parent pingouin et son bébé ont atteint l'assiette de poissons. L'important est que les deux pingouins soient arrivés (que le bébé soit arrivé en premier et son parent ensuite ou la petite famille ensemble). L'enfant a gagné et sa petite famille de pingouins reçoit les deux poissons en récompense.





Gagner et perdre... Cela fait partie du jeu ! Celui ou celle qui gagne éprouve une grande fierté. Mais ceux qui perdent sont tristes, déçus et parfois même, en colère. Échangez avec votre enfant dans tous les cas de figure.

Réjouissez-vous avec lui ou réconfortez-le. Les enfants qui viennent de perdre ont besoin qu'on leur confirme et qu'on leur fasse savoir qu'ils auront une nouvelle chance de gagner dès le prochain tour. Cela les prépare à être forts sur le plan émotionnel pour faire face aux bons et aux mauvais moments de la vie.



Tout savoir sur les pingouins

Les oiseaux que nous appelons communément des pingouins sont en fait des manchots. Il en existe 18 espèces, toutes très différentes. La plupart d'entre eux vivent dans l'hémisphère sud. Certains vivent sur la glace de l'Antarctique. D'autres préfèrent le soleil et vivent par exemple sur les plages d'Afrique du Sud et du Chili.

Les manchots sont des oiseaux, et pourtant, ils ne savent pas voler. En revanche, ce sont de très bons nageurs, qui peuvent plonger sur plusieurs mètres de profondeur. C'est là que les manchots trouvent de quoi se nourrir. Lorsqu'ils sortent de l'eau, ils se dandinent sur leurs deux pattes. Ils peuvent aussi glisser sur leur ventre lorsqu'ils sont sur la glace. Leur plumage est bien étanche et leur tient chaud, même dans les eaux glacées.

Lorsqu'un couple de manchots se retrouve, les deux congénères se frottent la tête pour se saluer. Certaines espèces de manchots construisent des nids sur la terre, d'autres cherchent des fissures et des grottes pour pondre leurs œufs. En Antarctique, les manchots empereurs et les manchots royaux portent leur œuf sur leurs pattes et le réchauffent avec un repli de peau. Après l'éclosion de l'œuf, c'est aussi sur les pattes de leurs parents que s'installent les poussins jusqu'à ce qu'ils deviennent autonomes.



Mijn eerste spellen

Hup kleine pinguïn, hup!

Een eerste wedstrijdspel voor 2 – 3 kleine pinguïnliehebbers vanaf 2 jaar.

Auteurs: designdirect
Illustraties: Sabine Kraushaar
Spelduur: 5 - 10 minuten

Spelinhoud

3 grote pinguïns, 3 pinguïnkuikeks, 1 spelbord, 2 vissen, 1 dobbelsteen, 1 handleiding

Lieve ouders

We zijn blij dat u hebt gekozen voor dit spel uit de serie *Mijn eerste spellen*.

U hebt een goede keuze gemaakt waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.

In deze handleiding vindt u veel tips om het spelmateriaal samen met uw kind te ontdekken en het voor verschillende spelideeën te gebruiken.

In het vrije spel kan uw kind met de pinguïns spelen, ze over elkaar zetten of ze in een rollenspel over het spelbord bewegen.

Bij het spelen worden verschillende bekwaamheden en vaardigheden van uw kind bevorderd: eerste tellen en toewijzen van symbolen, fijne motoriek, concentratie en taal. Maar bij ieder spel staat één ding voorop: veel plezier! Leren gebeurt terloops, bijna vanzelf.

Veel plezier bij het samen spelen en ontdekken!

De uitvinders voor kinderen



NEDERLANDS



Mijn eerste spellen

HABA

15



Vrij spel en details ontdekken

Tijdens het vrije spel is uw kind bezig met het spelmateriaal. Speel gerust mee! Ontdek samen de afbeeldingen op het spelbord. Bespreek vóór het eerste spel de vele details, de grote pinguïnouders en hun kleine pinguïnkuikens. Laat zien hoe de grote pinguïns over de kleintjes gezet kunnen worden om zo als pinguïnpaar op weg te gaan. Oefen met uw kind het correct gooien van de dobbelsteen en laat uw kind het aantal stappen van de worp voorwaarts gaan.

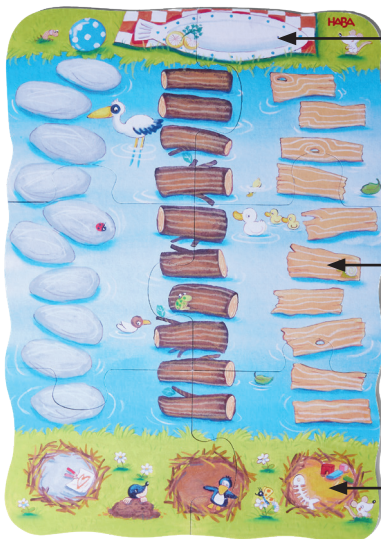
Lees als spelvoorbereiding een kort verhaaltje voor:

De grote pinguïns wonen met hun pinguïnkuikens op een mooi eiland. Echter lekkere vis vind je alleen op het vasteland, en de pinguïnkuikens kunnen nog niet zwemmen. Gelukkig is het water niet diep en steken er voldoende stenen, boomstammen en planken uit het water omhoog. Op die manier kunnen de pinguïnkuikens samen met de grote pinguïns naar de overkant huppen. De pinguïnkuikens hebben enorm veel honger en lopen dus flink voorop. Maar de grote pinguïns blijven altijd dichtbij en als ze hun kuikens inhalen, gaan ze over hun kleintjes staan en nemen hen zo mee. Welk pinguïnpaar bereikt als eerste het bord op het vasteland en kan daar heerlijk smullen van twee lekkere vissen?

Aan kinderen die wat ouder zijn en het spelmateriaal al wat beter kennen, kunt u ook vragen stellen over details in de wereld van de pinguïns. Bijvoorbeeld: *Waar is de mool/ de muis/het lieveheersbeestje/ de kikker enz.? Hoeveel kleine eendjes zwemmen in het water? Heb je de slak gezien? Kijk eens naar de nesten: welk speelgoed zie je daar? Tel de witte bloemen.*



NEDERLANDS



Doel = bord met vissen

Traject = stenen, boomstammen, planken

Start = pinguïnnesten



Voor jullie beginnen

Puzzel het spelbord samen met uw kind in elkaar en leg het in het midden van de tafel. Leg de twee vissen op het bord. Dat is het einddoel van de pinguïns. Elk kind kiest een grote pinguïn en een pinguïнкуiken in dezelfde kleur. Zet beide op een vrij nest naar keuze. Hou de dobbelsteen bij de hand.

Nu begint het

Er wordt om de beurt gespeeld met de wijzers van de klok mee. Wie als eerste een zwart-wit dier kan bedenken, mag de dobbelsteen gooien.

Stel de vraag: *Wat heb je gedobbeld?*

- 1, 2 of 3 **kleine** pinguïnsporten?
Neem je pinguïнкуiken en zet het evenveel stappen vooruit.
- 1, 2 of 3 **grote** pinguïnsporten?
Neem je grote pinguïn en zet deze evenveel stappen vooruit.



Let op:

- Elk pinguïnpaar heeft zijn eigen pad. Alleen hierop zetten de kinderen hun pinguïns vooruit in de richting van het bord met de vissen.
- De grote pinguïn en het pinguïнкуiken verplaatsen zich niet steeds als pinguïnpaar.
- Als de grote pinguïn aankomt op het veld waarop het pinguïнкуiken staat, dan zet uw kind de grote pinguïn over het pinguïнкуiken en vormen ze weer een paar. Dobbelt uw kind in de volgende ronde grote pinguïnsporten, dan blijft het pinguïnpaar bij elkaar. Uw kind zet de grote pinguïn samen met het kuiken vooruit. Gooit uw kind in de volgende ronde kleine pinguïnsporten, dan scheidt het paar zich weer en huppelt het pinguïнкуiken vrolijk verder. Uw kind laat de grote pinguïn staan en verplaatst enkel het kuiken.
- Komt het pinguïнкуiken vóór de grote pinguïn aan bij het bord met de vissen? Dan moet het op de grote pinguïn wachten. Samen eten is tenslotte een stuk gezelliger. Uw kind zet de grote pinguïn nu ook vooruit als het kleine pinguïnsporten gedobbeld heeft.

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

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra de grote pinguïn én het respectievelijke pinguïнкуiken bij het bord met de vissen zijn aangekomen. Daarbij is het niet belangrijk wie als eerste aankwam: de grote pinguïn, het pinguïнкуiken of allebei tegelijk. Dit kind heeft gewonnen en zijn/haar pinguïnpaar krijgt de twee vissen als beloning.





Winnen en verliezen ... beide horen bij het spel! Wie wint, is supertrots. Wie verliest, is verdrietig, teleurgesteld en soms zelfs boos. Toon in iedere situatie begrip voor uw kind, wees samen blij of troost het. Kinderen die net hebben verloren, hebben de bevestiging en wetenschap nodig dat ze in het volgende spel weer een nieuwe kans krijgen. Zo worden ze emotioneel sterk voor de pieken en dalen in het leven.

Pinguïnkennis

Er zijn 18 verschillende soorten pinguïns die er ook verschillend uitzien. De meeste daarvan leven op het zuidelijk halfrond. Sommige leven op het ijskoude Antarctica. Andere houden meer van de zon en leven bijvoorbeeld aan de stranden van Zuid-Afrika en Chili.

Pinguïns zijn vogels, maar kunnen niet vliegen. Wel zijn ze bijzonder goede zwemmers en kunnen ze vele meters diep duiken om naar prooi te zoeken. Als de pinguïns aan land zijn, waggelen ze voort op hun twee poten. Ze kunnen ook op hun buik over het ijs glijden. Hun verenkleed is heel compact en houdt hen ook in ijskoud water lekker warm.

Als een pinguïnpaar elkaar ontmoet, wrijven ze met hun kop tegen elkaar als begroeting. Veel pinguïnsoorten bouwen nesten op de grond, andere zoeken spleten en grotten voor hun eieren. In Antarctica dragen de konings- en keizerpinguïns hun ei op hun poten en houden ze het warm onder een huidplooï. Daar blijven ook de pas uitgekomen kuikens zitten tot ze zelfstandig zijn.

Mis primeros juegos

¡Vamos, Vamos, Pingüinito!

Un primer juego de carreras para 2–3 pequeños aficionados/as a los pingüinos a partir de 2 años.

Autores: designdirect
Ilustración: Sabine Kraushaar
Duración de la partida: 5 - 10 minutos

Contenido del juego

3 pingüinos grandes, 3 bebés pingüinos, 1 tablero, 2 peces, 1 dado, instrucciones del juego

Estimadas familias:

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 ofrecen muchos consejos para que puedan descubrir el material de juego con sus hijos/as y utilizarlo en diferentes variantes de juego.

En el juego libre, su hijo/a puede jugar con los pingüinos, colocarlos uno encima del otro o moverlos por el tablero para jugar con un juego de rol.

De forma lúdica, se fomentarán diferentes habilidades y aptitudes del niño/a; tales como empezar a contar y clasificar símbolos, la motricidad fina, la concentración y el lenguaje.

¡Pero, sobre todo, jugar es muy divertido! Y el aprendizaje tiene lugar casi de forma inconsciente y autónoma.

Os deseamos mucha diversión jugando y descubriendo,

Sus inventores/as para niños y niñas



ESPAÑOL



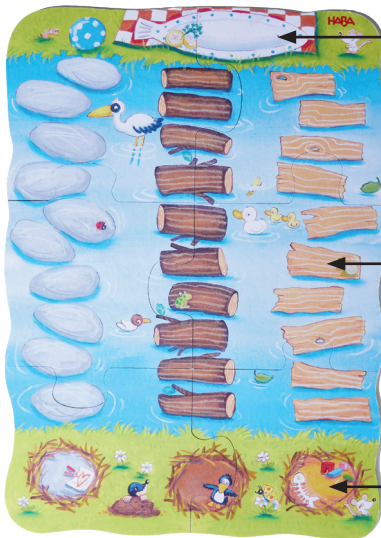
Juego libre y descubrir los detalles

Durante el juego libre, su hijo/a dedicará tiempo a observar el material. Les animamos a que jueguen con él/ella. Descubran juntos/as las ilustraciones del tablero. Antes de jugar por primera vez, hablen sobre los múltiples detalles, los grandes papás y mamás pingüinos y sus bebés. Muestran cómo se colocan los pingüinos grandes sobre los pequeños y háganlos recorrer el camino como pares de pingüinos. Repasen con su hijo/a cómo tirar el dado correctamente y hacer que el número de pasos coincida con el resultado del dado.

Lean la breve historia antes del juego para prepararse:

Los grandes pingüinos viven con sus bebés en una hermosa isla. Pero el delicioso picnic de pescado solo puede conseguirse en tierra firme. Y los bebés pingüinos aún no saben nadar. Pero, afortunadamente, el agua no es muy profunda y en ella sobresalen suficientes piedras, troncos y tablones. Así que los bebés pingüinos pueden saltar sin problemas junto con los pingüinos grandes. Los bebés pingüinos tienen mucha hambre y, por lo tanto, avanzan rápidamente. Pero los pingüinos grandes permanecen siempre cerca y, cuando les dan alcance, los llevan a cuestas. ¿Qué par de pingüinos será el primero en llegar al plato en tierra firme y disfrutar así de dos deliciosos pescados?

En el caso de niños/as un poco mayores que conozcan ya el material de juego, pueden hacerles preguntas sobre algunos detalles de los pingüinos y el tablero. Por ejemplo: ¿Dónde está el topo / el ratón / la mariquita / la rana, etc.? ¿Cuántos patitos nadan en el agua? ¿Has visto el caracol? Echa un vistazo en los nidos: ¿Qué juguete hay ahí? Cuenta las flores blancas.



Objetivo = plato

Trayecto = piedras, troncos, tablones

Inicio = nidos de pingüinos





Antes de empezar

Monten el tablero con su hijo/a y sitúenlo en el centro de la mesa. Coloquen los dos pescados en el plato. Ese es el objetivo de los pingüinos. Cada niño/a elige un bebé pingüino y un pingüino grande del mismo color. Coloquen a ambos sobre un nido libre cualquiera. Tengan el dado preparado.

Comenzamos

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. A quien se le ocurra primero un animal blanco y negro empezará tirando el dado.

Pregunten al niño/a: *¿Qué muestra el dado?*

- ¿1, 2 o 3 huellas de pingüino **pequeñas** que caminan en silencio?
Coge tu bebé pingüino y avanza con él las casillas correspondientes.
- ¿1, 2 o 3 huellas de pingüino **grandes** que caminan en silencio?
Coge tu pingüino grande y avanza con él tantas casillas como corresponda.



Pero ¡atención!

- Cada par de pingüinos tiene su propio trayecto. Los niños/as únicamente pueden hacer avanzar a sus pingüinos por ese camino, en dirección al plato de pescado.
- El pingüino grande y el bebé pingüino no recorren todo el camino juntos.
- ¿Qué pasa si el pingüino grande aterriza en la casilla en la que se encuentra su bebé pingüino? A continuación, su hijo/a coloca el pingüino grande encima del bebé pingüino y forma de nuevo un par de pingüinos. En la siguiente ronda, ¿qué pasa si su hijo/a saca con el dado las huellas de pingüino grande que caminan en silencio? Entonces, el par de pingüinos permanece unido. Su hijo/a hace avanzar el gran pingüino junto con el bebé pingüino. ¿Qué pasa si, por el contrario, en la siguiente ronda, su hijo/a saca con el dado huellas de pingüino pequeño de los que caminan en silencio? Entonces el par de pingüinos vuelve a separarse y el bebé pingüino avanza saltando alegremente. Su hijo/a deja el pingüino grande y solo hace avanzar al bebé pingüino.
- ¿Y si llega el pingüino bebé al plato de pescado antes que el pingüino grande? Entonces tiene que esperar a su pingüino grande, ya que estará más rico si lo comen juntos/as. A continuación, su hijo/a podrá hacer avanzar al pingüino grande incluso aunque haya sacado en el dado huellas de pingüino pequeño.

ESPAÑOL



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

Final del juego

El juego termina cuando el pingüino grande y el bebé pingüino correspondiente han llegado al plato de pescado. Para ello, no es importante si llega primero el pingüino bebé o ambos juntos. El niño/a ha ganado y su par de pingüinos recibe como recompensa los dos peces.



Mis primeros juegos

HABA

21



Ganar y perder... ¡ambas cosas son parte del juego! Quien gane estará muy orgulloso/a. Quien pierda estará triste, decepcionado/a y puede que incluso se enfade. Compartan cualquiera de esas emociones con su hijo/a; compartan la alegría con él/ella si gana o consuélenele si pierde. Los niños/as que pierden necesitan la certeza y la confirmación de que siempre tendrán una nueva oportunidad en la próxima partida. Así se hacen más fuertes desde el punto de vista emocional para afrontar los altibajos de la vida.

Conocimientos sobre los pingüinos

Existen 18 tipos distintos de pingüinos, con un aspecto diferente cada uno. La mayoría viven en el hemisferio sur. Algunos viven en el frío hielo de la Antártida. Otros prefieren el sol y viven, por ejemplo, en las playas de Sudáfrica y Chile.

Los pingüinos son aves, pero no vuelan. En cambio, son muy buenos nadadores y pueden bucear a muchos metros de profundidad. Allí, los pingüinos buscan su presa. Cuando los pingüinos están en tierra firme, se desplazan sobre sus dos patas. También pueden deslizarse por el hielo sobre su barriga. Su traje de plumas es muy denso y les permite mantenerse calientes incluso en aguas frías.

Cuando un par de pingüinos se encuentran, se frotran las cabezas entre sí a modo de saludo. Algunos tipos de pingüinos construyen nidos en tierra firme, mientras que otros buscan hendiduras y cuevas para sus huevos. En la Antártida, los pingüinos emperadores y emperatrices llevan su huevo en los pies y los calientan entre sus pliegues abdominales. Allí también se sientan los pollitos recién nacidos hasta que son independientes.



ESPAÑOL



I miei primi giochi

La corsa dei pinguini



Un primo gioco di competizione per 2 - 3 piccoli appassionati di pinguini a partire da 2 anni.

Autori: designdirect
Illustrazioni: Sabine Kraushaar
Durata del gioco: 5 - 10 minuti

Dotazione del gioco

3 pinguini grandi, 3 cuccioli di pinguino, 1 tabellone di gioco, 2 pesci, 1 dado,
1 istruzioni di gioco

Cari genitori,

siamo felici che abbiate scelto questo prodotto della serie *I miei primi giochi*. Avete fatto un'ottima scelta e aprirete così al vostro bambino molte prospettive di sviluppo attraverso il gioco.

Queste istruzioni vi offrono svariati consigli su come scoprire il materiale di gioco con il vostro bambino e utilizzare le diverse idee di gioco.

Nel gioco libero il vostro bambino può giocare con i pinguini, impilarli o spostarli sul tabellone di gioco per un gioco di ruolo.

Il gioco stimola diverse abilità e capacità del bambino: primo conteggio e assegnazione di simboli, motricità fine, concentrazione e linguaggio. Ma lo scopo principale di un gioco è il divertimento! L'apprendimento viene poi da sé.

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

I vostri inventori per bambini



ITALIANO



I miei primi giochi

HABA

23



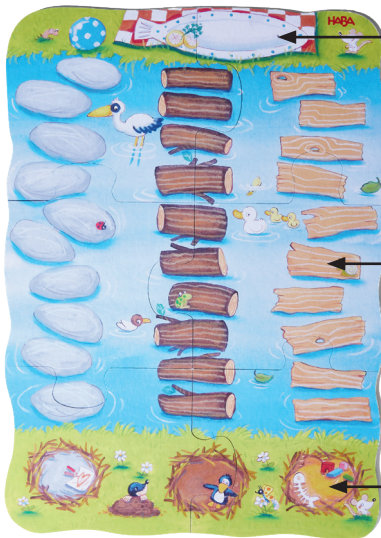
Gioco libero alla scoperta dei dettagli

Durante il gioco libero il bambino impara a conoscere il materiale di gioco. Giocate con lui! Scoprite insieme le immagini sul tabellone di gioco. Prima di giocare per la prima volta, parlate dei numerosi dettagli, i grandi genitori pinguini e i loro cuccioli. Mostrate come i grandi pinguini si mettono sopra i piccoli e come percorrono il percorso come coppia di pinguini. Esercitatevi con il vostro bambino a tirare correttamente il dado e fatelo avanzare di un numero di passi corrispondente al risultato ottenuto con il dado.

Per prepararvi, leggete la breve storia del gioco:

I grandi pinguini vivono con i loro cuccioli su una bella isola. Ma il delizioso picnic di pesce è disponibile solo sulla terraferma. E i cuccioli di pinguino non sanno ancora nuotare. Ma per fortuna l'acqua non è profonda e ci sono abbastanza pietre, tronchi e assi che sporgono dall'acqua. Così i cuccioli possono saltarci sopra con i pinguini grandi. I cuccioli di pinguino sono molto affamati e, per questo, avanzano correndo velocemente. Ma i pinguini grandi rimangono vicino a loro e, quando prendono i loro piccoli, si mettono sopra di loro e li portano con sé. Quale coppia di pinguini raggiunge per primo il piatto sulla terraferma per gustarsi i due deliziosi pesci?

Per bambini più grandi che conoscono meglio il materiale di gioco è possibile anche porre domande sui dettagli riguardanti i pinguini e il tabellone di gioco. Alcuni esempi: Dov'è la talpa/ il topo/la coccinella/ il ranocchietto, ecc.? Quanti anatroccoli nuotano nell'acqua? Hai visto la lumaca? Dai un'occhiata nei nidi: che giocattolo si trova lì? Conta i fiorellini bianchi.



Traguardo = Piatto

Percorso = sassi, tronchi, assi

Partenza = Nidi dei pinguini



Prima di cominciare

Componete il tabellone di gioco insieme al bambino e mettetelo al centro del tavolo. Mettere i due pesci sui piatti. Questo è il traguardo dei pinguini. Ogni bambino sceglie un cucciolo di pinguino con il pinguino grande dello stesso colore. Metteteli entrambi su un nido libero a piacere. Tenete pronto il dado.

Ora si comincia

I bambini giocano a turno in senso orario. Il primo a cui viene in mente un animale bianco e nero può iniziare a tirare il dado.

Chiedete al bambino: *che cosa è uscito sul dado?*

- 1, 2 o 3 impronte **piccole** di pinguino?
Prendi il tuo cucciolo di pinguino e fallo avanzare di un numero di caselle corrispondente.
- 1, 2 o 3 impronte **grandi** di pinguino?
Prendi il tuo pinguino grande e spostati con lui di un numero di caselle corrispondente.



Attenzione:

- Ogni coppia di pinguini ha il proprio percorso. Solo su questo percorso i bambini possono far avanzare i loro pinguini verso il piatto di pesce.
- Il pinguino grande e il cucciolo di pinguino non avanzano sul percorso in coppia.
- Il pinguino grande arriva sulla casella dove si trova il suo piccolo? Il vostro bambino mette quindi il pinguino grande sopra il cucciolo e forma una coppia di pinguini. Nel giro successivo il vostro bambino tira il dado e ottiene come risultato delle impronte grandi di pinguino? La coppia di pinguini rimane insieme. Il vostro bambino fa avanzare il pinguino grande insieme al cucciolo. Nel giro successivo, invece, il vostro bambino tira il dado e ottiene come risultato delle impronte piccole di pinguino? Allora la coppia di pinguini si separa : il cucciolo avanza saltellando allegramente. Il bambino lascia il pinguino grande e fa avanzare solo il cucciolo di pinguino.
- Il cucciolo di pinguino arriva prima del pinguino grande sul piatto di pesce? Allora deve aspettare il pinguino grande, perché mangiando insieme è tutto più buono. Ora il vostro bambino può far avanzare il pinguino grande anche con le impronte piccole.

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

Fine del gioco

Il gioco finisce non appena il pinguino grande e il relativo cucciolo arrivano sul piatto di pesce. Non è importante se arriva prima il cucciolo di pinguino o la coppia. Questo bambino è il vincitore e la coppia di pinguini riceve in premio i due pesci.

ITALIANO





In ogni gioco ci sono perdenti e vincitori! Chi vince è molto orgoglioso. Chi perde invece è triste, deluso e talvolta persino arrabbiato. Rivolgetevi a vostro figlio in ogni situazione per gioire con lui o confortarlo. I bambini che hanno perso hanno bisogno di conferma e di sapere che avranno una nuova possibilità di vincere con la prossima partita. Così si rafforzano emotivamente per affrontare gli alti e bassi della vita.

Nozioni sui pinguini

Esistono 18 tipi diversi di pinguini, che hanno anche un aspetto diverso. La maggior parte di loro vive nell'emisfero meridionale. Alcuni vivono nel freddo ghiaccio dell'Antartide. Altri preferiscono il sole e vivono, ad esempio, sulle spiagge del Sudafrica e del Cile. I pinguini sono degli uccelli, ma non sanno volare. Sono ottimi nuotatori e possono immergersi a molti metri di profondità. È qui che i pinguini cercano le prede. Quando i pinguini sono sulla terraferma, barcollano sulle loro due zampe. Possono anche mettersi a pancia in giù per scivolare sul ghiaccio. Il loro piumaggio è molto fitto e li mantiene al caldo anche in acqua fredda. Quando una coppia di pinguini si incontra, strofina le teste l'una contro l'altra per salutarsi. Alcune specie di pinguini costruiscono nidi sulla terra, altre cercano colonne e caverne per le loro uova. In Antartide i pinguini reali e imperatori portano l'uovo sui piedi e lo riscaldano in una sacca posizionata sulla pancia. Qui siedono i pulcini appena usciti dalle uova, fino a quando non sono indipendenti.



ITALIANO



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 une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez la demander via www.haba-play.com rubrique **Pièces détachées**.

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 kun je 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.



HABA



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

Art. Nr.: 307056
TL A170331 1/23