

HABA

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

Meine ersten Spiele



My Very First Games
Building Site

Mes premiers jeux
Au chantier

Mijn eerste spellen
Bouwplaats

Mis primeros juegos
Las obras

I miei primi giochi
Il cantiere

Baustelle





Meine ersten Spiele

Baustelle



Ein kooperatives Zuordnungs- und Memospiel für 1 – 4 kleine Bauarbeiter ab 2 Jahren.

Autorin: Christiane Hüpper
Illustration: Ines Frömelt & Anna Lena Filipiak
Spieldauer: ca. 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, wie Sie das Spielmaterial mit Ihrem Kind entdecken können. Beim Spielen werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Zuordnen, Gedächtnis, Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination und Sprache.

Im freien Spiel kann Ihr Kind den Muldenkipper mit den Holzteilen oder den Memoplättchen beladen und zwischen der Baustelle und den Ablageplänen hin und her bewegen, dort wieder Teile abladen oder auch neue aufladen und weitertransportieren. Außerdem können Sie gemeinsam mit Ihrem Kind die auf dem Spielmaterial abgebildeten Szenen entdecken und erklären.

Im hinteren Teil der Anleitung finden Sie außerdem auch eine kurze Geschichte (Pauls Tante baut ein Haus), in der beschrieben wird, wie ein Haus entsteht.

Im Memospiel wird Ihr Kind an das erste Spielen nach Regeln herangeführt. Dabei sollen die einfachen Beschreibungen der Regeln Ihr Kind spielerisch ermuntern, die Regeln einzuhalten und ihm helfen, die Anweisungen des Spiels besser zu verstehen und umzusetzen.

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

Viel Vergnügen beim gemeinsamen Spielen und Entdecken wünschen

Ihre Erfinder für Kinder



Spielmaterial:

1 Kullerbü-Muldenkipper, 1 Bauleiter Bruno Bär aus Holz, 1 Bauplan, 1 Baustelle, 4 Bauteile aus Holz (Bodenplatte, Mauerwerk, Dach, Busch), 4 Ablagepläne (Bodenplatte, Mauerwerk, Dach, Busch), 12 Pylon-Plättchen, 1 Spielanleitung



Wichtig: Bitte entfernen Sie vor dem ersten Spiel die Banderole und drücken Sie die Pylon-Plättchen vorsichtig aus den Tableaus. Banderole und die beiden Papprahmen werden für das Spiel nicht benötigt und müssen entsorgt werden.

Freies Spiel und Details entdecken

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit den Themen Baustelle und Hausbau. Erkunden Sie gemeinsam das Spielmaterial und besprechen Sie, was darauf abgebildet ist. Helfen Sie Ihrem Kind dabei, das Holzmaterial den farblich passenden Ablagestellen auf den Ablageplänen zuzuordnen.

Sprechen Sie mit Ihrem Kind darüber, welche Objekte man beim Hausbau braucht, z.B. einen Betonmischer, Mauersteine, Holz, Dachziegel usw. Schauen Sie sich nun die abgebildeten Ablagepläne genauer an. Welche Handwerker sind dort zu sehen? Mit welchem Werkzeug arbeiten sie und was können sie herstellen?

Lassen Sie Ihr Kind mit dem Muldenkipper die einzelnen Holzteile und Pylon-Plättchen zu den passenden Ablageplänen fahren und dort abladen. Oder auch von dort zur Baustelle bringen, um das Haus aufzubauen.





Tipps für Kullerbü-Besitzer: Wenn ihr möchtet, könnt ihr die Materiallager auch über Kullerbü-Bahnen untereinander und mit der Baustelle verbinden. So könnt ihr den Muldenkipper über die Bahnen fahren und das Material von den Materiallagern abholen, an der Baustelle abkippen und dort aufbauen!

Spielidee:

Pauls Tante baut ein Haus. Dabei gibt es viel zu tun. Auf Bauleiter Bruno Bär's Plan ist der Reihe nach eingezeichnet, was alles getan werden muss. So weiß er ganz genau, was als Nächstes gemacht werden muss und wer das für ihn macht. Ihr helft ihm, die richtigen Geräte und Handwerker zu finden. Dazu versucht ihr nach und nach, die zum Plan passenden Plättchen aufzudecken. Denn nur dann könnt ihr sie mit dem Muldenkipper zu ihm bringen und auch die zugehörigen Holzteile von den Materiallagern abholen und zur Baustelle fahren. Viel Spaß dabei!

Bevor es losgeht

Puzzelt die Baustelle zusammen und legt sie mit der grünen Seite nach unten bereit. Stellt den Muldenkipper an die Baustelle. Verteilt mit etwas Abstand darum die 4 Ablagepläne. Legt jeweils das passende Holzteil auf die eingezeichnete Fläche.

Puzzelt den Bauplan zusammen und stellt Bauleiter Bruno Bär auf das weiße Feld neben dem Einbahnstraßenschild. Legt die 4 Pylon-Plättchen mit den Vögeln beiseite. Diese werden erst in der Variante für Profi-Baumeister gebraucht. Mischt verdeckt die restlichen Pylon-Plättchen und legt sie in einem Raster wie abgebildet neben den Bauplan.





Jetzt geht's los

Seht euch zunächst den Bauabschnitt, vor dem Bauleiter Bruno steht, genau an.

Fragen Sie das Kind:

Was ist auf den beiden Motiven zu sehen, vor denen Bauleiter Bruno gerade steht?



Sprechen Sie mit Ihrem Kind über die abgebildeten Objekte. Welche Farbe haben sie? Hast du sie schon mal gesehen? Hast du vielleicht eines als Spielzeug? Erklären Sie ihm mit einfachen Worten, wofür man es braucht und was daraus entsteht.



Dann wird losgespielt. Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer war zuletzt an einer Baustelle? Du darfst beginnen. Fahre den Muldenkipper zu den Pylon-Plättchen. Versuche jetzt eines der beiden Motive zu finden. Drehe ein beliebiges Plättchen um.

Fragen Sie das Kind:

Was ist auf dem Plättchen zu sehen? Steht Bauleiter Bruno gerade vor einem dieser Motive?

- **Ein Motiv vor dem Bruno Bär gerade steht?**

Super, belade den Muldenkipper mit dem Plättchen und fahre es zu Bruno Bär. Lege es dort auf dem passenden Bild ab.



- **Ein anderes Motiv?**

Schade, es ist nicht das richtige Pylon-Plättchen. Drehe das Plättchen wieder um, nachdem alle anderen Kinder es auch gesehen haben.



Tipp: Ob das Plättchen auch wirklich zu dem entsprechenden Bauabschnitt gehört, erkennen Sie auch an seiner Hintergrundfarbe. Sie entspricht der Farbe des Holzteils.





Wurde ein Bauabschnitt abgeschlossen?

Wenn ihr ein Pylon-Plättchen bei Bruno Bär abgelegt habt, schaut, ob bereits beide Plättchen zu diesem Bauabschnitt dort liegen.

Fragen Sie das Kind:

Liegen in Bruno Bärs Bauabschnitt zwei passende Pylon-Plättchen?



- **Ja?** Prima, belade den Muldenkipper mit dem entsprechenden Holzteil, fahre es zur Baustelle und lade es ab. Jetzt kannst du an dem Haus weiterbauen. Stelle anschließend Bruno Bär ein Feld weiter Richtung Garten. Jetzt sucht ihr unter den Pylon-Plättchen nach diesen beiden Motiven. So entsteht nach und nach das komplette Haus: Bodenplatte, Mauerwerk, Dach und Garten.
- **Nein?** Auch nicht so schlimm, dann sucht das nächste Kind weiter nach dem zweiten passenden Pylon-Plättchen.

Dann ist das nächste Kind an der Reihe, fährt den Muldenkipper zu den Pylon-Plättchen und dreht ein Plättchen um.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn das letzte Pylon-Plättchen zu Bruno Bär und dann der Busch zur Baustelle gebracht worden ist. Setze den Busch in den Garten. Toll, ihr habt das Haus zusammen gebaut.



Wenn ihr nun das Haus beiseiteschiebt und die Baustelle umdreht, seht ihr den fertigen Garten. Baut schnell das Haus noch einmal zusammen. Fertig ist das Haus von Pauls Tante!

Variante für Profi-Baumeister

Etwas kniffliger wird das Spiel, wenn ihr 1-4 Vögel zusätzlich unter die Pylon-Plättchen mischt. Es wird bis auf folgende Änderung wie das Grundspiel gespielt:

- Deckt ihr jetzt einen Vogel auf, dann macht Bauleiter Bruno Bär eine Pause. Dreht das Pylon-Plättchen wieder um, nachdem alle anderen Kinder den Vogel gesehen haben.

Bei Kindern, die etwas älter sind und das Spielmaterial schon besser kennen, können Sie auch Fragen zu Details oder eigenen Erfahrungen stellen. Beispiele sind: Welche Baufahrzeuge sind hier abgebildet? Welche kennst du noch? Was bearbeitet der Maulwurf? Was hat Bauleiter Bruno Bär in der Hand? ...





Geschichte:

Pauls Tante baut ein Haus – Paul & seine Freunde helfen dabei!

Paul ist aufgeregt, denn heute geht es los: Seine Tante baut ein Haus! Das Beste ist, die Baustelle liegt direkt um die Ecke, er kann also alles ganz genau beobachten. Und es ist richtig spannend, was dort alles passiert.

So ein Haus baut sich nicht von allein. Damit alles gut funktioniert, überwacht Bauleiter Bruno Bär die Bauarbeiten. Um nichts zu vergessen, hat er alles auf dem Bauplan aufgezeichnet.

Der Ort, auf dem das Haus gebaut wird, heißt Baustelle. Viele Bauarbeiter sind dort beschäftigt. Zum Schutz vor herabfallenden Teilen trägt jeder einen Helm auf dem Kopf.



Bauabschnitt 1: Bodenplatte gießen

So ein Haus ist ganz schön schwer. Daher müssen die Bauarbeiter als Erstes die Bodenplatte machen. Sie trägt die Last des ganzen Hauses. Damit es nicht zu kalt im Haus wird, ist die Bodenplatte von unten gedämmt.

Für die Bodenplatte wird zuerst ein Loch in die Wiese gegraben. Die Erde wird mit einem

Bagger ausgehoben und zu einem Hügel aufgehäuft. Vielleicht kann man sie später noch für den Garten nutzen. Wenn es besonders viel Erde ist, wird sie direkt auf einen Muldenkipper geladen und von der Baustelle weggefahren.

In dem entstandenen Loch werden auch gleich die Leitungen für Strom, Wasser, Abwasser und Heizung verlegt. Die Bauarbeiter müssen sich also schon jetzt ganz genau an Bruno Bärs Plan halten.

Wenn der Aushub glatt und eben ist, kann die Bodenplatte aus flüssigem Beton gegossen werden. Dazu kommt ein großer Betonmischer zur Baustelle gefahren. Das Besondere an ihm ist, dass sich seine Trommel während der Fahrt ständig dreht. So wird der Beton gut gemischt und auch nicht hart. An der Baustelle befüllt Bauarbeiterin Kira Katze über einen großen Schlauch die Baugrube mit flüssigem Beton. Der Beton wird nach und nach fest. Ist er vollständig getrocknet, ist die Bodenplatte fertig.

Bauabschnitt 2: Mauerwerk bauen

Jetzt kommt der Maurer Miro Maulwurf und baut die Wände des Hauses. Dazu ordnet er die Steine versetzt und in Reihen übereinander an. Damit sie zusammenhalten, werden die Steine mit Mörtel verbunden. Mörtel wird aus Zement, Sand und Wasser in der Mischmaschine oder im Trog angerührt. Miro Maulwurf verteilt ihn mit seiner Maurerkelle auf den Steinen, bevor er diese andrückt. So entsteht eine Wand nach der anderen.





Die Wände werden außerdem gedämmt. Entweder nutzt Miro Maulwurf besondere Steine, die bereits selbst dämmen oder die Wände werden von außen durch zusätzliches Material gedämmt. So hat es Pauls Tante auch im Winter drinnen schön warm und im Sommer nicht zu heiß.

Die Löcher für die Fenster und Türen lässt er dabei frei, damit Pauls Tante später auch hinaussehen und von einem Raum in den anderen gehen kann. Später werden die Wände noch von Stuckateuren verputzt. Jetzt können die Zimmerleute kommen und mit dem Dach beginnen.



Bauabschnitt 3: Dach aufsetzen

Die Zimmerleute machen die Holzarbeiten am Haus. Als Erstes setzen sie die Balken für die Decke auf das Mauerwerk. Anschließend nageln sie auf die Balken Holzplatten. Danach bauen sie den Dachstuhl und bringen quer dazu viele Latten an, in die später die Dachziegel eingelegt werden.

Danach kommt Dachdecker Frido Frosch. Er baut Dachfenster ein, dämmt das Dach und deckt es anschließend mit Dachziegeln. Je nach Dachgröße braucht man sehr viele Ziegel.

Bauabschnitt 4: Einziehen und Garten anlegen

Jetzt werden die letzten Arbeiten am und im Haus fertiggestellt. Die Fensterbauer setzen die letzten Fenster ein, so dass die Außenwände verputzt werden können. Außerdem verlegen Elektriker noch Stromleitungen, setzen Steckdosen und Lichtschalter. Die Installateure bringen im Bad Waschbecken an, bauen Toilette und Badewanne oder Dusche ein. Bald ist alles fertig und Pauls Tante kann einziehen. Zuletzt wird dann der Garten angelegt. Pauls Tante bekommt dabei Hilfe von Gärtnerin Flora Fuchs.



Sie sät Blumen und Rasen und pflanzt Bäume und Sträucher. Und als besondere Überraschung für Paul lässt seine Tante auch eine große Schaukel und einen Sandkasten im Garten aufstellen.

Viel Spaß beim Schaukeln, Paul!

Liebe Kinder, liebe Eltern,

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

My Very First Games **Building Site**

ENGLISH



A collaborative matching and memory game for 1 - 4 budding construction workers ages 2 and up.

Game Designer: Christiane Hüpper
Illustrations: Ines Frömelt & Anna Lena Filipiak
Playtime: approx. 10 minutes



Dear parents,

We are delighted that you have purchased this game from the *My Very First Games* series. You have made a good choice because it will allow so many opportunities for your child to develop via the medium of play.

These rules provide guidance on how to explore the game materials with your child. In playing the game together, you will be developing a range of abilities and skills: matching, memory, fine motor, eye-hand coordination and language.

In free play, your child can load the dump truck with the wooden blocks and the memory tiles, moving it back and forth between the construction site and the builders' yard, loading and unloading materials for transport to and from the site, etc. In addition, you and your child can look at and discuss the scenes depicted on the game materials.

At the back of these rules, you will also find a short story (Paul's Aunt Builds A House) which describes how a building is constructed.

In the memory game, your child learns the concept of playing a game according to rules. These are set out in an easily understood format that helps your child to better understand rules and to learn the concept of following the rules of a game.

But ultimately, this game is about having fun! Learning takes place incidentally and without any conscious effort.

Enjoy playing and discovering together,

Your Inventors for Children



Game Components

1 Kullerbü Dump Truck, 1 site manager Bruno Bear (wooden figure), 1 construction plan, 1 building site, 4 wooden blocks (foundations, brickwork, roof, shrubbery), 4 storage areas (foundations, brickwork, roof, shrubbery), 12 traffic cone tiles, 1 rulebook



ENGLISH



Important: Please remove the wrapper before the first game and carefully push the traffic cone tiles out of the cardboard surrounds. The wrapper and the two cardboard surrounds are not needed for the game and can be disposed of.

Free Play and Exploring the Details

In free play, your child will be learning about what happens on a building site and how a house is constructed. Look at the game materials together and discuss what they show. Help your child to place the wooden blocks on the matching storage areas at the depot.

Talk to your child about the items that are needed for constructing a building, e.g. a concrete mixer, bricks, wood, roof tiles, etc. Now take a closer look at the storage areas depicted. Which craftsmen are shown there? What tools do they use and what sort of work do they do?

Encourage your child to use the dump truck for transporting the individual wooden blocks and traffic cone tiles to the appropriate storage areas and unload them there. Later, your child will drive them from there to the site to build the house.

Tip for Kullerbü/Balltrack owners: If you like, you can connect the material storage areas with each other and with the construction site by means of Kullerbü tracks. You can then have the dump truck drive along the tracks to collect the materials from the builders' yard and bring them to the site for use in the construction project.

Game Concept

Paul's aunt is building a house. It's a complicated job. Site manager Bruno Bear's plan shows the order in which everything has to be done. He knows exactly what has to happen next and who is responsible for doing it. You, the players, help him find the right tools and craftsmen. In addition, you will try to uncover the correct tiles for implementing the plan. Because it is only then that you will be able to bring them to him on the dump truck, and also to collect the correct wooden blocks from the builders' yard and transport them to the construction site. Have fun!

ENGLISH



Before the Game Begins

Slot the construction site together and place it green side down. Position the dump truck at the construction site. Distributed the four storage areas around it at some distance away. Place each of the wooden blocks on the matching storage area.

Slot the construction plan together and position site manager Bruno Bear on the white square next to the one-way street sign. Set aside the 4 traffic cone tiles with the birds for the moment. These are only needed in the game variant for professional builders. Shuffle the remaining traffic cone tiles and place them in a grid as shown next to the construction plan.



Now We Can Begin!

First of all, take a close look at the construction phase that site manager Bruno is standing in front of.

Ask your child:

What can be seen on the two images that site manager Bruno Bear is currently looking at?



Talk to your child about the objects shown. What color are they? Have you seen them before? Do you perhaps have one as a toy? Explain in simple words what you need it for and what can be done with it.



The game can now begin. Play moves in a clockwise direction. Which player has most recently visited a construction site? They go first. Drive the dump truck to the traffic cone tiles. Now try to find one of the two images. Turn over any tile.

Ask your child:

What can you see on the tile? Is site manager Bruno Bear standing in front of one of these images?

- **Is it the image that Bruno Bear is standing in front of?**

Excellent! Load the dump truck with the tile and drive it to Bruno Bear. Place it on the matching image.



- **Is it a different image?**

Oh, what a shame, it's not the right traffic cone tile. Turn the tile back over after all the other children have seen it too.



Tip: You can tell by the background color whether the tile really belongs to the construction phase. It corresponds to the color of the wooden block.

Has a construction phase been completed?

If you have deposited a traffic cone tile with Bruno Bear, see if he now has two matching tiles for this construction phase.

Ask your child:

Are there two matching traffic cone tiles in Bruno Bear's construction phase?



- **Yes!** Great! Load the dump truck with the appropriate wooden block, drive it to the construction site and unload it. Now you can proceed on to the next phase of construction. Move Bruno Bear one square further along in the direction of the garden. Now seek out the next two images among the traffic cone tiles. In this way, the house gradually takes shape: foundations, brickwork, roof and garden.
- **Not found?** Never mind. The next player looks for the second matching traffic cone tile.

It is now their turn to drive the dump truck to the traffic cone tiles and flip over a tile.

End of the Game

The game ends when the last traffic cone tile has been brought to Bruno Bear and the shrubbery to the construction site. Plant the shrubbery in the garden. Woo hoo, you've built the house together.



If you move the house aside and turn over the construction site, you will see the finished garden. Quickly build the house again. Paul's aunt now has a finished house.

Variant for Professional Builders

The game becomes a little trickier if you add 1-4 birds to the pile of traffic cone tiles. The following change is made to the basic game:

- If a traffic cone tile with a bird is turned over, site manager Bruno Bear takes a break. Turn the traffic cone tile back over after all other children have seen the bird.

For older children who already know the game materials quite well, you can also ask more detailed questions, including about personal experiences. For example, which construction vehicles are shown here? Which other ones do you know? What is the mole doing? What does site manager Bruno Bear have in his hand?



HABA

13

Story:

Paul's Aunt Builds A House: Paul & his friends help!

Paul is excited because the construction project is beginning today. His aunt is building a house! Best of all, the construction site is right around the corner so he can watch everything closely. And it's really exciting what's happening there.

After all, a house doesn't just build itself. So that everything goes to plan, site manager Bruno Bear is supervising the construction work. To make sure that nothing gets forgotten, he has set out all of the construction phases on the building plan.

The place where the work takes place is called "the building site." Many construction workers are employed there. Everyone wears a helmet on their head to protect them from falling objects.



ENGLISH



Construction Phase 1: Pouring the foundations

Buildings are really heavy. That's why the first phase of any construction project involves laying the foundations. They have to carry the weight of the entire building. So that it doesn't get too cold in the house, the ground floor is insulated from below too.

First of all, a large pit is dug in the ground.

The dirt is removed with an excavator and heaped up in a mound. This dirt may be needed later for laying out the garden. If the amount of dirt is too great, the extra is loaded into a dump truck and driven away from the building site.

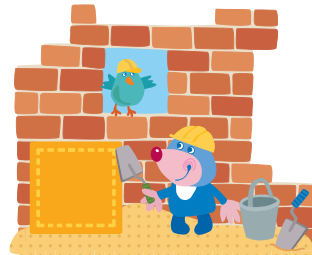
The supply lines for electricity, water, sewage and heating are laid in the trenches that have been dug, so it is important that the construction workers stick to Bruno Bear's site plan.

If the pit is smooth and level, the foundations and floor can be poured as liquid concrete.

To do this, a large concrete mixer is driven to the construction site. The unique feature of this vehicle is the drum on the back that keeps rotating all the way from the depot to the job site so that the concrete gets really well mixed and does not start to set before it has been poured. At the building site, construction worker Kira Cat fills the pit with liquid concrete from a large hose. The concrete will gradually solidify. When it is completely dry, the foundations are ready.

Phase 2: Brickwork

Next along is bricklayer Miro Mole whose job is to build the walls of the house. He lays rows of bricks in an overlapping pattern. The bricks are held together by mortar. This is a mixture of cement, sand, and water, which is made in a mixing machine or in a trough. Miro Mole spreads it on the bricks with his trowel before pressing them firmly into place. This is how the walls take shape.



The walls are also insulated. Miro Mole either uses special insulated bricks or he insulates the wall from the outside with additional cladding. This is so that Paul's aunt's house will be nice and warm in the winter and not too hot in the summer.

Miro leaves gaps for the windows and doors so that Paul's aunt will have daylight and a nice view into the garden, and so that she can go in and out of the house. At a later stage, the walls will be plastered. Now the carpenters can come and start on the roof.



Construction Phase 3: Roofing

The carpenters do all the woodworking on the house. First, they lay the beams for the ceiling onto the brickwork. Then they nail wooden boards onto the beams. Next, they construct the roof truss, onto which they nail horizontal slats which will later support the roof tiles.

It is now the turn of roofer Frido Frosch. He inserts skylights, insulates the roof and then covers it with roof tiles. Depending on the roof size, a lot of tiles will be needed.

ENGLISH



Phase 4: Moving in and landscaping

Now it's time to do the finishing work inside and outside of the house. The window installers put in the last of the windows, so that the outer walls can be plastered. Also, electricians will run cabling throughout the house, connecting it to outlets and light switches. The plumbers will fit a sink in the bathroom, install a toilet, a bath and/or a shower. Soon everything is ready for Paul's aunt to move in. The final phase is usually the landscaping of the garden. Paul's aunt calls on the services of gardener Flora Fox.

She lays out a lawn and plants flowers, trees and shrubs. And as a special surprise for Paul, his aunt has also included a big swing and a sandbox in the garden design.

Have fun on the swing, Paul!



Dear Children and Parents,

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



Mes premiers jeux

Au chantier

Un jeu de classement et de mémoire coopératif pour 1 à 4 petits ouvriers de chantier à partir de 2 ans.

Auteure : Christiane Hüpper
Illustration : Ines Frömelt & Anna Lena Filipiak
Durée de la partie : env. 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 d'évoluer dans un environnement ludique en lui ouvrant de nombreuses perspectives.

Dans ce livret, nous vous donnons de nombreux conseils pour découvrir les accessoires du jeu avec votre enfant. Ce jeu permet de stimuler différentes capacités et aptitudes de votre enfant : le classement, la mémoire, la motricité fine, la coordination main-œil et le langage.

Dans le jeu libre, votre enfant peut charger le camion-benne avec les pièces en bois ou les plaquettes mémo, et les déplacer à volonté entre le chantier et les plateaux de dépôt, y décharger des pièces ou en recharger de nouvelles et les transporter plus loin. En plus, vous pourrez découvrir avec votre enfant les différentes scènes illustrées sur les accessoires de jeu et les lui expliquer.

Dans la dernière partie du livret, vous trouverez également une petite histoire (La tante de Paul fait construire une maison), dans laquelle est décrite la construction d'une maison.

Dans le jeu de mémoire, votre enfant apprendra comment jouer en observant des règles. Les descriptions simples des règles encourageront votre enfant à les observer de manière ludique et l'aideront à mieux comprendre et à appliquer les instructions du jeu.

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

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

Les créateurs pour enfants joueurs

Accessoires de jeu

1 camion-benne Kullerbü, 1 chef de chantier l'ours Bruno en bois, 1 plan de construction, 1 chantier, 4 éléments de construction en bois (sol, murs, toit, buisson), 4 plateaux de dépôt (sol, murs, toit, buisson), 12 plaquettes-cônes de chantier, 1 règle du jeu



Important : avant de commencer à jouer, veuillez retirer la bande qui entoure les pièces et appuyez doucement pour détacher les plaquettes-cônes de chantier du tableau. Jetez ensuite la bande et les deux cadres en carton qui ne seront pas utilisés pour le jeu.

Jeu libre et découverte des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les thèmes du chantier et de la construction de maisons. Examinez ensemble les accessoires de jeu et discutez de ce qui y est représenté. Aidez votre enfant à attribuer les pièces en bois de couleur aux plateaux de dépôt correspondants.

Parlez avec votre enfant des objets dont on a besoin pour construire une maison, par exemple un camion-toupie à béton, des briques, du bois, des tuiles, etc. Regardez plus en détail les plateaux de dépôt. Quels ouvriers y voit-on, avec quels outils travaillent-ils et que peuvent-ils construire ?

Faites jouer votre enfant avec le camion-benne pour transporter les pièces en bois et les plaquettes-cônes vers les plateaux de dépôt correspondants et les y décharger, ou les transporter de là vers le chantier pour construire la maison.



Si vous possédez déjà des articles de la série Kullerbü : vous pouvez aussi relier les plateaux du chantier entre eux à l'aide des rampes Kullerbü et les raccorder au chantier. Vous pourrez ainsi faire rouler le camion-benne sur les rampes, chercher les matériaux sur les plateaux, les décharger sur le chantier et construire la maison !

Idee de jeu

La tante de Paul fait construire une maison. Il y a beaucoup à faire ! Sur le plan du chef de chantier Bruno, toutes les étapes de la construction sont détaillées. Ainsi il sait exactement quoi faire lors de l'étape suivante, et qui doit le faire. Aidez-le à trouver les bonnes machines et les bons ouvriers. Parallèlement, essayez de découvrir au fur et à mesure les plaquettes correspondant au plan. Une fois les bonnes plaquettes trouvées, vous pourrez les apporter à Bruno avec le camion-benne, chercher les éléments en bois correspondants dans les stocks de matériaux puis les transporter sur le chantier. Amusez-vous bien !



FRANÇAIS

Avant de commencer

Assemblez le chantier et posez-le avec le côté vert en dessous. Posez le camion-benne sur le chantier. Répartissez les 4 plateaux de dépôt autour en laissant un espace entre eux. Posez ensuite l'élément en bois correspondant sur l'illustration des plateaux.

Assemblez les pièces pour former le plan de construction et posez le chef de chantier Bruno sur la case blanche à côté du panneau sens unique. Mettez de côté les 4 plaquettes-cônes avec les oiseaux : on ne les utilise que dans la variante pour les pros du bâtiment. Mélangez les plaquettes-cônes restantes faces cachées, puis posez-les alignées comme sur l'illustration à côté du plan de construction.



C'est parti !

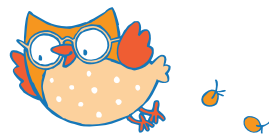
Regardez d'abord où se trouve le chef de chantier Bruno. Quelle étape du chantier doit-il réaliser ?

Demandez à votre enfant :

Que voit-on sur les deux motifs devant lesquels se tient le chef de chantier Bruno ?



Parlez avec votre enfant des objets représentés. De quelle couleur sont-ils ? Les as-tu déjà vus ? En as-tu peut-être un en jouet ? Expliquez-lui avec des mots simples pourquoi on l'utilise et ce que l'on obtient avec.



FRANÇAIS

Puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a été en dernier sur un chantier commence. Fais rouler le camion-benne vers les plaquettes-cônes. Essaie alors de trouver l'un des deux motifs. Retourne une plaquette au hasard.

Demandez à votre enfant :

Que voit-on sur la plaquette ? Est-ce que le chef de chantier Bruno se tient devant l'un de ces motifs ?

- **Un motif devant lequel se tient Bruno ?**

Super, charge la plaquette dans le camion-benne et apporte-la à Bruno. Pose-la sur l'image correspondante.



- **Un autre motif ?**

Domage, ce n'est pas la bonne plaquette. Retourne la plaquette après l'avoir montrée à tous les autres enfants.



Conseil : Vous pouvez voir si la plaquette correspond bien à la tranche de travaux correspondante en regardant sa couleur de fond, elle est de la même couleur que la pièce en bois.



Est-ce qu'une étape des travaux est terminée ?

Lorsque vous placez une plaquette-cône près de Bruno, regardez si les deux plaquettes de cette étape de travaux y sont posées.

Demandez à votre enfant :

Est-ce que tu as trouvé les deux plaquettes de la tranche de travaux où se trouve Bruno ?



- **Oui ?** Super, charge l'élément en bois correspondant dans le camion-benne, emporte-le jusqu'au chantier et décharge-le. Tu peux continuer la construction de la maison. Déplace ensuite l'ours Bruno d'une case en direction du jardin. Cherchez maintenant les deux motifs correspondants dans les plaquettes-cônes. Petit à petit, la maison se construit : le sol, les murs, le toit et le jardin.
- **Non ?** Tant pis, maintenant c'est au tour de l'enfant suivant de chercher la deuxième plaquette-cône adaptée.

Puis, c'est au tour de l'enfant suivant, il conduit le camion-benne vers les plaquettes-cônes et en retourne une.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque la dernière plaquette-cône a été apportée à l'ours Bruno et le buisson apporté sur le chantier. Pose le buisson dans le jardin. Super, vous avez construit la maison tous ensemble.



Si maintenant vous poussez la maison de côté et que vous retournez le chantier, vous verrez le jardin terminé. Rebâissez rapidement la maison tous ensemble...ça y est, la maison de la tante Paul est terminée !

Variante pour les pros du bâtiment

Le jeu sera un peu plus corsé si vous mélangez 1 à 4 oiseaux avec les plaquettes-cônes. On joue suivant les règles du jeu de base, jusqu'au moment où :

- Vous retournez un oiseau : le chef de chantier Bruno fait une pause. Ensuite, retournez la plaquette après l'avoir montrée à tous les enfants.

Pour les enfants un peu plus âgés et qui connaissent déjà bien les accessoires de jeu, vous pouvez aussi poser des questions sur les détails ou leurs propres expériences. Par exemple : quels engins de construction sont illustrés ici ? En connais-tu d'autres ? Que fait la taupe ? Que tient le chef de chantier l'ours Bruno dans la main ?...



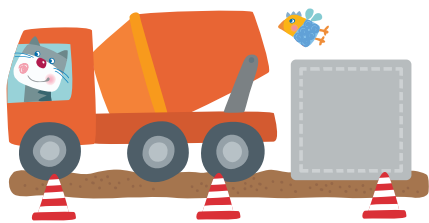
Histoire :

La tante de Paul fait construire une maison – Paul & ses amis vont l'aider !

Paul est très excité, car aujourd'hui c'est le grand jour : sa tante fait construire une maison ! Quelle chance, le chantier est à deux pas, il peut donc observer tout ce qui s'y passe et c'est vraiment fascinant.

Une telle maison ne se construit pas toute seule. Pour que tout se passe bien, le chef de chantier l'ours Bruno supervise les travaux. Afin de ne rien oublier, il a tout noté sur le plan de construction.

L'endroit sur lequel la maison sera érigée s'appelle le chantier. De nombreux ouvriers s'y activent. Afin de se protéger, chacun porte un casque sur la tête.



Etape 1 : couler une dalle

C'est difficile de construire une telle maison. Les ouvriers doivent d'abord commencer par faire le sol. C'est lui qui supporte toute la charge de la maison. Pour ne pas qu'il ne fasse pas trop froid dans la future maison, le sol est isolé par le dessous.

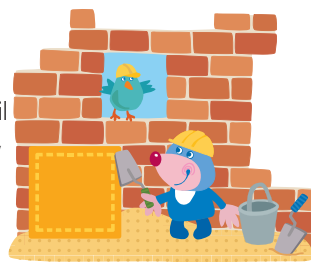
Pour faire le sol, on commence par creuser un trou dans le terrain. Pour cela, on utilise une excavatrice et on forme un tas avec la terre enlevée. Peut-être pourra-t-on l'utiliser plus tard pour le jardin. Lorsqu'il y a vraiment beaucoup de terre, on la charge directement dans un camion-benne et on l'évacue du chantier.

Dans le trou ainsi obtenu, on pose tout de suite les conduites et les tuyaux pour l'électricité, l'eau, l'évacuation des eaux usées et le chauffage. Les ouvriers doivent donc absolument respecter le plan de Bruno.

Une fois le sol comblé et aplani, on peut couler la dalle en béton liquide. Un grand camion-toupie à béton est alors amené sur le chantier...et sa toupie tourne constamment, même pendant le transport ! Ainsi le béton est bien mélangé et ne durcit pas. Sur le chantier, l'ouvrière en bâtiment, la chatte Kira, remplit les fondations de béton liquide à l'aide d'un grand tuyau. Le béton durcit petit à petit. Lorsqu'il est complètement sec, la dalle est prête.

Etape 2 : monter les murs

C'est maintenant au tour du maçon, la taupe Miro, de construire les murs de la maison. Pour cela, il pose les briques par rangées superposées, en les décalant. Pour les faire tenir, il pose du mortier entre elles. Le mortier est fait avec du ciment, du sable et de l'eau que l'on mélange dans une bétonnière ou dans un bac. Miro prend sa truelle pour l'appliquer sur les briques avant d'appuyer dessus. C'est ainsi que les murs se montent l'un après l'autre.



FRANÇAIS



Les murs sont également isolés. Soit Miro utilise des briques spéciales contenant déjà de l'isolant, soit les murs seront isolés par l'extérieur avec un autre matériau. Ainsi la tante de Paul n'aura pas froid en hiver ni trop chaud l'été.

Il laisse des ouvertures pour les fenêtres et les portes pour que la tante de Paul puisse voir à l'extérieur et puisse aller d'une pièce à l'autre. Plus tard les murs seront enduits. Maintenant les charpentiers peuvent venir et commencer le toit.

Etape 3 : poser le toit

Les charpentiers s'occupent des boiseries dans la maison. Ils commencent par poser les poutres sur les murs pour le plafond. Ensuite, ils clouent des planches de bois sur les poutres. Puis, ils construisent la charpente en fixant de nombreuses lattes, sur lesquelles on posera plus tard les tuiles.

C'est au couvreur, le crapaud Frido, de jouer. Il construit une fenêtre de toit, isole le toit puis le couvre de tuiles. Plus le toit est grand, plus on a besoin de tuiles.



FRANÇAIS

Etape 4 : emménager et aménager le jardin

Il est temps maintenant de finir les travaux dans et autour de la maison.

Les constructeurs de fenêtres posent les dernières fenêtres afin que les murs extérieurs puissent être enduits. Les électriciens posent les câbles électriques, les prises et les interrupteurs.

Les plombiers posent les lavabos dans la salle de bains, les WC et la baignoire ou la douche. Bientôt tout est terminé et la tante de Paul peut alors emménager dans sa nouvelle maison. Maintenant, il est temps d'aménager le jardin. La tante de Paul se fait aider par l'horticultrice Flora

le renard. Elle sème des fleurs et du gazon et plante des arbres et des arbustes. Et pour faire une surprise à Paul, sa tante fait installer une grande balançoire et un bac à sable dans le jardin. Amuse-toi bien Paul !



Chers enfants, chers parents,

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

Mijn eerste spellen

Bouwplaats

Een coöperatief orderings- en memospel voor 1-4 kleine bouwvakkers vanaf 2 jaar.

Auteur: Christiane Hüpper
Illustraties: Ines Frömelt & Anna Lena Filipiak
Speelduur: ca. 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.

In deze handleiding vindt u talrijke tips om het spelmateriaal samen met uw kind te ontdekken. Bij het spelen worden diverse vaardigheden en vermogens van uw kind bevorderd: ordenen, geheugen, fijne motoriek, hand-oogcoördinatie en taal.

Tijdens het vrije spel kan uw kind de kiepwagen volladen met houten stukken of memoplaatjes en van de bouwplaats naar de opslagplaatsen rijden, om daar onderdelen uit te laden, nieuwe stukken in te laden en te transporteren. Verder kunt u samen met uw kind de taferelen op het spelmateriaal ontdekken en toelichten.

Op het einde van deze handleiding vindt u ook een kort verhaaltje (Pauls tante bouwt een huis), waarin beschreven wordt hoe een huis ontstaat.

In het memospel leert uw kind voor het eerst te spelen volgens bepaalde regels. Daarbij moedigen eenvoudige beschrijvingen uw kind al spelend aan om deze regels na te leven en helpen ze om de instructies van het spel beter te begrijpen en uit te voeren.

Maar bij ieder spel staat steeds één ding voorop: veel plezier! Zo wordt tijdens het spelen een heleboel haast vanzelf geleerd.

Wij wensen u en uw kind veel plezier bij het samen spelen en ontdekken!

De uitvindsters voor kinderen

NERLANDS



Spelmateriaal

1 Kullerbü – Kiepwagen, 1 hoofdpzichter Bruno Beer van hout, 1 bouwplan, 1 bouwplaats, 4 bouwdelen van hout (funderingsplaat, metselwerk, dak, struik), 4 opslagplaatsen (funderingsplaat, metselwerk, dak, struik), 12 kegelplaatjes, 1 spelhandleiding



NEDERLANDS

Belangrijk: Verwijder voor het eerste spel de bandjes en duw de kegelplaatjes voorzichtig uit de platen. De bandjes en de twee kartonnen frames zijn niet nodig voor het spel en kunnen worden weggegooid.

Vrij spelen en details ontdekken

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich bezig met de onderwerpen 'bouwplaats' en 'huizenbouw'. Bekijk samen het spelmateriaal en bespreek wat erop is afgebeeld. Help uw kind om de houten stukken op de opslagplaatsen met dezelfde kleur te leggen.

Praat met uw kind over het materiaal dat men nodig heeft om een huis te bouwen, bijv. een betonmolen, bakstenen, hout, dakpannen enz. Kijk nu aandachtiger naar de opslagplaatsen. Welke werklui ziet men daar? Met welk gereedschap werken ze en wat kunnen zij maken?

Laat uw kind met de kiepwagen de verschillende houten stukken en kegelplaatjes naar de bijbehorende opslagplaatsen vervoeren en daar uitladen. Of laat hem alles van daar naar de bouwplaats brengen, om het huis te bouwen.

Nu begint het

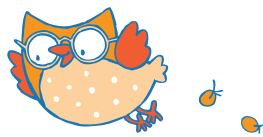
Kijk eerst goed naar de bouwfase waar hoofdopzichter Bruno voor staat.

Vraag aan het kind:

Wat zie je precies op de twee afbeeldingen waar hoofdopzichter Bruno Beer voor staat?



Praat met uw kind over de afgebeelde voorwerpen. Welke kleur hebben ze? Heb je dit al eens gezien? Heb je misschien zoiets als speelgoed? Leg met eenvoudige woorden uit waarvoor men dit nodig heeft en wat men ermee maakt.



Dan kan het spel beginnen. Er wordt kloksgewijs gespeeld. Wie was als laatste op een bouwplaats? Jij mag beginnen. Rijd met de kiepwagen naar de kegelplaatjes. Probeer een van beide afbeeldingen te vinden. Draai een willekeurig plaatje om.

Vraag aan het kind:

Wat zie je op het plaatje? Staat hoofdopzichter Bruno Beer voor dezelfde afbeelding?

NEDERLANDS

- **Bruno Beer staat voor dezelfde afbeelding.**
Super, laad het plaatje op de kiepwagen en breng het naar Bruno Beer. Leg het daar op de bijbehorende afbeelding.



- **Op het plaatje staat een andere afbeelding.**
Helaas, dat is niet het juiste kegelplaatje. Draai het plaatje weer om, nadat alle kinderen het ook hebben gezien.



Tip: Ook aan de achtergrondkleur kun je zien dat het plaatje echt bij de huidige bouwfase hoort. Die is dezelfde als de kleur van het houten stuk.

Wordt een bouwfase afgesloten?

Wanneer je een kegelplaatje bij Bruno Beer hebt gelegd, controleer je of nu beide plaatjes van de bouwfase al op het plan liggen.

Vraag aan het kind:

Liggen de twee bijbehorende plaatjes op de bouwfase bij Bruno Beer?



- **Ja?** Prima! Laad het bijbehorende houten stuk op de kiepwagen, breng het naar de bouwplaats en laad het uit. Nu kun je verder aan het huis bouwen. Zet vervolgens Bruno Beer op het volgende veld in de richting van de tuin. Dan zoek je bij de kegelplaatjes naar twee nieuwe afbeeldingen. Zo wordt stap voor stap het hele huis afgewerkt: de funderingsplaat, het metselwerk, het dak en de tuin.
- **Nee?** Dat is niet erg. Dan mag het volgende kind het tweede bijbehorende kegelplaatje zoeken.

Het volgende kind is nu aan de beurt om met de kiepwagen naar de kegelplaatjes te rijden en een plaatje om te draaien.

Speleinde

Het spel eindigt, wanneer het laatste kegelplaatje naar Bruno Beer en dan de struik naar de bouwplaats is gebracht. Zet de struik in de tuin. Kijk! Jullie hebben een huis gebouwd.



Wanneer je nu het huis even opzichthoudt en de bouwplaats omdraait, zie je de afgewerkte tuin. Bouw het huis snel weer op. Het huis van Pauls tante is klaar! (zie verhaaltje op het einde van deze handleiding)

NEDERLANDS



Variant voor professionele bouwers

Het spel wordt een beetje moeilijker, wanneer je 1-4 vogels onder de kegelplaatjes mengt. Behalve de volgende wijziging wordt zoals bij het basisspel gespeeld.

- Als je een kaartje met een vogel omdraait, neemt hoofdopzichter Bruno Beer een pauze. Draai het plaatje weer om, nadat alle kinderen de vogel ook hebben gezien.

Aan kinderen die wat ouder zijn en het spelmateriaal al wat beter kennen, kunt u ook vragen stellen over details of eigen ervaringen. Bijvoorbeeld: Welke bouwvoertuigen zijn hier afgebeeld? Welke ken je nog? Wat bewerkt de mol? Wat heeft hoofdopzichter Bruno Beer in zijn hand? ...



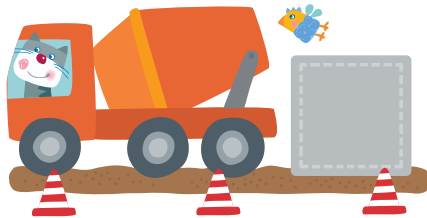
Verhaaltje

Pauls tante bouwt een huis. Paul en zijn vrienden helpen daarbij!

Paul is opgewonden, want vandaag begint het: zijn tante bouwt een huis! Het leukste is dat de bouwplaats net om de hoek is. Zo kan hij alles goed in de gaten houden. Wat daar allemaal gebeurt, is echt spannend.

Een huis bouwen gaat immers niet vanzelf. Opdat alles goed verloopt, houdt hoofdopzichter Bruno Beer toezicht op de bouwwerkzaamheden. Hij heeft alles op een bouwplan aangeduid, om niets te vergeten. De plaats waar het huis wordt gebouwd, noemt men de bouwplaats.

Daar werken verschillende bouwvakkers. Om zich te beschermen tegen vallende voorwerpen, draagt iedereen een helm.



Bouwfase 1: de funderingsplaat gieten of installeren

Een huis is heel erg zwaar. Daarom moeten de bouwvakkers eerst een funderingsplaat maken. Die draagt het hele huis. Aan de onderkant wordt hij geïsoleerd, opdat het later niet te koud wordt binnen.

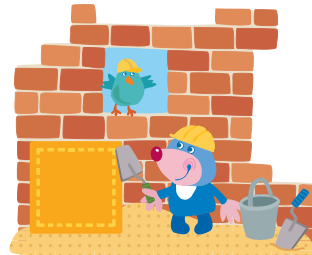
Voor de funderingsplaat wordt in de weide een put gegraven. De aarde wordt met een graafmachine weggegraven en op een hoop verzameld. Misschien kan die later nog voor de tuin worden gebruikt. Als er echt veel aarde is, wordt die direct op een kiepwagen geschept en van de bouwplaats verwijderd.

In de put die zo ontstaat, worden meteen ook de leidingen voor elektriciteit, water, afvalwater en verwarming gelegd. De bouwvakkers moeten zich dus heel strikt aan het plan van Bruno Beer houden.

Wanneer de bodem van de put glad en egaal is, kan met vloeibaar beton de funderingsplaat worden gegoten. Daarvoor komt een grote betonmolen naar de bouwplaats. Wat daar bijzonder aan is, is dat zijn trommel ook tijdens het rijden continu draait. Zo wordt het beton goed gemengd en wordt het niet hard. Met behulp van een slang vult bouwvakker Kira Kat de bouwput op de bouwplaats met vloeibaar beton. Het beton wordt langzaam hard. Als het volledig droog is, is de funderingsplaat klaar.

Bouwfase 2: de muren metselen

Nu komt metselaar Miro Mol de muren van het huis bouwen. Daarvoor stapelt hij de bakstenen in rijen, waarbij hij deze telkens laat verspringen. Om ze stevig op elkaar te houden, gebruikt hij mortel. Mortel maakt men in een betonmolen of een trog met cement, zand en water. Miro Mol verdeelt hem met zijn troffel op de bakstenen voor hij deze aandrukt. Zo metselt hij de ene muur na de andere.



De muren worden ook geïsoleerd. Hiervoor gebruikt Miro Mol bijzondere stenen die zelf al isoleren, of worden de muren aan de buitenkant met een ander materiaal bekleed. Zo heeft Pauls tante het in de winter lekker warm en wordt het in de zomer niet te heet.

Miro Mol laat gaten open voor ramen en deuren, opdat Pauls tante naar buiten kan kijken en van de ene kamer naar de andere kan lopen. Later worden de muren nog door stukadoors bepleisterd. Nu kunnen de timmermannen komen en aan het dak beginnen.



Bouwfase 3: het dak plaatsen

De timmermannen voeren alle werkzaamheden met hout aan het huis uit. Eerst plaatsen ze de balken voor de plafonds op de muren. Daarop spijkeren ze houten platen. Dan maken ze de dakstoel waarop ze heel veel dwarslatten aanbrengen, om de dakpannen op te leggen.

Daarna komt dakdekker Koen Kikker. Hij installeert dakramen, isoleert het dak en legt tot slot de dakpannen. Afhankelijk van de grootte van het dak heeft men soms heel veel dakpannen nodig.

Bouwfase 4: in het huis trekken en de tuin aanleggen

Alle resterende werkzaamheden aan en in het huis worden nu afgerond. De ramenleverancier plaatst de laatste ramen, zodat de buitenmuren kunnen worden bepleisterd. Elektriciens installeren elektriciteitsleidingen, contactdozen en lichtschakelaars. In de badkamer zorgen installateurs voor een wastafel, een wc en een bad of douche. Alles is bijna klaar en Pauls tante kan weldra in haar huis trekken. Op het einde wordt meestal de tuin aangelegd. Daarvoor krijgt Pauls tante hulp van tuinierster Vera Vos. Ze zaait bloemen, legt een gazon aan en plant bomen en struiken. En als speciale verrassing voor Paul laat zijn tante ook een grote schommel en een zandbak in de tuin plaatsen. Veel plezier bij het schommelen, Paul!



NEDERLANDS



Geachte ouders, lieve kinderen

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



Mis primeros juegos

Las obras



Un juego cooperativo de clasificación y de memoria para 1 – 4 pequeños/as trabajadores/as de la construcción a partir de los 2 años.

Autora: Christiane Hüpper
Ilustraciones: Ines Frömelt & Anna Lena Filipiak
Duración de una partida: aprox. 10 minutos



Queridas familias:

Nos alegra que se hayan decidido por este juego de la serie *Mis primeros juegos*. Han tomado una buena decisión y con ella van a abrirle a su hijo/a muchas perspectivas para desarrollarse jugando.

Estas instrucciones les ofrecen muchos consejos y sugerencias sobre cómo pueden ir descubriendo el material de juego conjuntamente con su hijo/a. Al jugar se fomentan diversas facultades y habilidades de su hijo/a: la clasificación, la memoria, la motricidad fina, la coordinación ojo-mano y el lenguaje.

En el juego libre, su hijo/a puede cargar el camión volquete con las piezas de madera o las fichas y transportarlas entre las obras y los depósitos de materiales, descargarlas allí o volver a cargar otras nuevas y continuar transportándolas. Además, ustedes pueden explorar y explicar conjuntamente con su hijo/a las escenas que aparecen ilustradas en el material del juego.

Al final de estas instrucciones encontrarán una breve historia (La tía de Pol se construye una casa), en la que se describe cómo se hace una casa.

En el juego de memoria se inicia a su hijo/a en el juego con reglas. Las sencillas descripciones de las reglas tienen el propósito de animar a jugar, a respetar las reglas y a entender y poner en práctica las indicaciones del juego.

Pero lo que proporciona jugar es, sobre todo, ¡mucha diversión! El aprendizaje se produce como de pasada y casi por sí solo.

Deseamos que lo pasen muy bien jugando y explorando juntos.

Sus inventores/as para niños/as.



ESPAÑOL

Material de juego

1 camión volquete Kullerbü, 1 aparejador Oso Bruno de madera, 1 plan de ejecución de las obras, 1 obras, 4 partes de un edificio en madera (cimentación, albañilería, tejado, arbusto), 4 depósitos de materiales (cimentación, albañilería, tejado, arbusto), 12 fichas cono, 1 instrucciones del juego



Importante: Por favor, antes de jugar por primera vez retiren el precinto y presionen con cuidado las fichas cono para extraerlas de los marcos. El precinto y los dos marcos de cartón no se necesitan para el juego y pueden tirarlos.

Juego libre y explorar detalles

En el juego libre, su hijo/a se entretiene con los temas «obras» y «construcción de casas». Exploren conjuntamente el material de juego y hablen sobre lo que se ve en las ilustraciones. Ayuden a su hijo/a a clasificar las piezas de madera en los depósitos de materiales del color correspondiente.

Hablen con su hijo/a sobre los objetos que se necesitan para la construcción de una casa, por ejemplo una mezcladora de hormigón, ladrillos, madera, tejas, etc. Miren ahora con atención los depósitos de materiales. ¿Qué operarios/as pueden verse allí?

¿Con qué herramientas trabajan y qué pueden producir? Dejen que su hijo/a conduzca el camión volquete con las piezas de madera y las fichas cono hasta los correspondientes depósitos de materiales y descargue todo allí. O que las lleve desde allí hasta las obras para construir la casa.

ESPAÑOL



Sugerencia para quienes tengan algún producto de la serie Kullerbü: si queréis, podéis unir también los depósitos de materiales con las vías Kullerbü y conectarlas con las obras. De esta manera podréis conducir el camión volquete por encima de las vías e ir a buscar el material a los depósitos de materiales, volcarlo en las obras y proceder a la construcción.

El juego

La tía de Pol se está construyendo una casa. Hay muchas cosas por hacer. En el plan de obras de Oso Bruno, el aparejador, está marcado el orden con el que deben realizarse todos los trabajos. De esta manera se sabe exactamente lo siguiente que hay que hacer y quién tiene que hacerlo. Ayudáis a encontrar las herramientas y a las personas profesionales correctas. Para ello necesitaréis dar la vuelta a la ficha correspondiente del plan de ejecución de las obras. Una vez encontrada podréis llevarla en el camión volquete hasta él y también recoger las piezas de madera de los depósitos de materiales y conducir las hasta las obras. ¡Que os divirtáis mucho!

Antes de empezar

Montad el puzzle de las obras y tenedlo preparado con la cara verde boca abajo. Aparcad el camión volquete junto a las obras. Repartid los 4 depósitos de materiales dejando un poco de distancia entre ellos. Colocad cada pieza de madera encima de la correspondiente superficie marcada.

Montad el puzzle del plan de ejecución de las obras y colocad al aparejador Oso Bruno en la casilla blanca al lado de la señal de calle de sentido único. Poned a un lado las 4 fichas cono con los pájaros. Estas fichas solo se necesitan en la variante para arquitectos y arquitectas profesionales. Mezclad boca abajo las restantes fichas cono y colocadlas al lado del plan de ejecución de las obras formando una cuadrícula tal como figura en la ilustración.



ESPAÑOL



Vamos a jugar

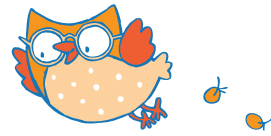
En primer lugar mirad atentamente el tramo de construcción frente al que se encuentra Bruno, el aparejador.

Pregunten a su hijo/a:

¿Qué se ve en los dos dibujos ante los que se encuentra ahora Bruno, el oso aparejador?



Hablen con su hijo/a sobre los objetos de las ilustraciones.
¿De qué color son? ¿Lo has visto alguna vez? ¿Tienes, tal vez, uno igual de juguete?
Expliquen con frases sencillas para qué se utiliza cada objeto y lo que se origina con su empleo.



A continuación empieza el juego. Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj.
¿Quién ha estado más recientemente en unas obras? Comienzas tú entonces. Conduce el camión volquete hacia las fichas cono. Ahora intenta encontrar uno de los dos motivos.
Dale la vuelta a una ficha cualquiera.

Pregunten a su hijo/a:

¿Qué se ve en la ficha? El aparejador, Oso Bruno, se encuentra frente a uno de esos motivos?

- **¿Un motivo, frente al cual está Oso Bruno en ese momento?**

¡Qué bien! Carga el camión volquete con esa ficha y conduce el vehículo hasta donde está Oso Bruno. Depositatala allí sobre la imagen correspondiente.



- **¿Otro motivo?**

¡Lástima! No es la ficha cono correcta. Vuelve a dar la vuelta a la ficha después de que todos los demás niños y niñas la hayan visto bien.



Sugerencia: Por el color del fondo se reconoce si la ficha pertenece realmente al tramo de construcción correspondiente. Se corresponde con el color de la pieza de madera.



¿Ha quedado completado un tramo de la construcción?

Cuando pongáis una ficha cono donde se encuentra Oso Bruno, mirad si ya han sido colocadas allí las dos fichas de ese tramo de construcción.

Pregunten a su hijo/a:

¿Las dos fichas cono que has colocado se encuentran ya en el tramo de construcción de Oso Bruno?



- **¿Sí?** ¡Estupendo! Carga el camión volquete con la correspondiente pieza de madera, conduce el vehículo hasta las obras y descarga la pieza. Ahora puedes seguir trabajando en la construcción de la casa. A continuación avanza a Oso Bruno una casilla en dirección al jardín. Ahora buscaréis ese motivo entre las fichas cono. De esta manera se va formando poco a poco la casa completa: cimentación, albañilería, tejado y jardín.
- **¿No?** Bueno, no pasa nada. Entonces será la siguiente persona en jugar quien siga buscando la segunda ficha cono.

A continuación será el turno de la persona de tu izquierda que conducirá el camión volquete hasta las fichas cono y dará la vuelta a una ficha.

Final del juego

La partida acaba cuando se haya transportado la última ficha cono a Oso Bruno, y a continuación el arbusto hasta las obras. Pon el arbusto en el jardín.

¡Fantástico! Habéis construido la casa entre todos.



Si desplazáis ahora la casa a un lado y dais la vuelta a las obras, veréis el jardín completo. Construid rápidamente la casa otra vez entre todos y todas. ¡Ya está lista la casa de la tía de Pol!

Variante para arquitectos y arquitectas profesionales

El juego se complica un poco si mezcláis entre 1 y 4 pájaros con las fichas cono. Se juega igual que en el juego básico con la siguiente modificación:

- Si dais la vuelta a la ficha de un pájaro, entonces Oso Bruno, el aparejador, se tomará un descansito. Volved a dar la vuelta a la ficha cono después de que todos los demás hayan visto el pájaro.

A aquellos niños y niñas que sean algo mayores y ya conozcan mejor el material de juego, pueden preguntarles por los detalles o por sus propias experiencias. Algunos ejemplos: ¿Qué vehículos que se utilizan en la construcción aparecen en esta ilustración? ¿Qué otros vehículos conoces? ¿En qué está trabajando el topo? ¿Qué tiene Oso Bruno, el aparejador, en la mano?...



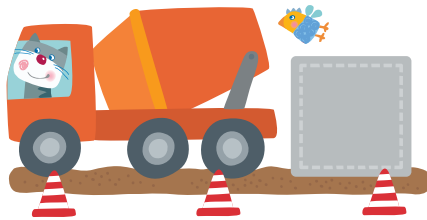
Historia:

La tía de Pol se construye una casa. ¡Pol y sus amigos ayudan!

Pol está nervioso porque hoy es el gran día: ¡su tía va a construirse una casa! Lo mejor de todo es que las obras están justo en la esquina, así que podrá ver perfectamente todos los trabajos. Y la verdad es que es muy emocionante todo lo que sucede allí.

Una casa así no se construye sola. Para que todo funcione bien, Oso Bruno, el aparejador, supervisa las obras. Para no olvidarse de nada, ha dejado escrito todo el plan de ejecución de las obras.

En las obras hay muchos operarios/as trabajando. Para protegerse la cabeza durante los trabajos, llevan un casco.



Tramo de construcción 1: Hacer y construir la cimentación

Una casa así de grande es muy pesada. Así que, lo primero que se tiene que hacer es construir la cimentación. Es la que soporta el peso de toda la casa. Para que no haga demasiado frío en la casa, la cimentación se aísla por debajo.

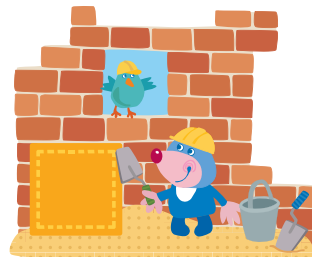
Para la cimentación se excava primero un agujero en la pradera. Se excava la tierra con una excavadora y se amontona a un lado. Tal vez pueda utilizarse más tarde para el jardín. Si se trata de mucha tierra, se carga directamente en un camión volquete y se retira de la obra.

En ese agujero que se ha originado se colocan inmediatamente los tubos para la corriente eléctrica, el agua, los desagües y la calefacción. Por tanto, se debe seguir estrictamente lo que indica el plan de ejecución de las obras de Oso Bruno.

Una vez que el terreno excavado quede llano y alisado, puede verterse el hormigón líquido de cimentación. Para ello llega a las obras una gran mezcladora de hormigón. Lo especial de este vehículo es que su tambor gira constantemente durante el viaje. De esta manera queda bien mezclado el hormigón y no se endurece. Una vez llegada la mezcladora de hormigón a las obras, la operaria Gata Pérez llena la fosa de las obras con hormigón líquido utilizando una manguera. El hormigón se va endureciendo poco a poco. Una vez que esté completamente seco, la cimentación estará acabada.

Tramo de construcción 2: Trabajos de albañilería

Ahora llega el albañil Topo Lino y construye las paredes de la casa. Para ello coloca ordenadamente los ladrillos unos encima de otros formando hileras. Para que permanezcan unidos los ladrillos se pone mortero entre ellos. El mortero se compone de cemento, arena y agua que se mezcla en la mezcladora o en la artesa. Topo Lino lo reparte con su paleta de albañil encima de los ladrillos antes de colocar otros encima. De esta forma se va creando una pared tras otra.



ESPAÑOL



Además, las paredes se van aislando por el exterior. O bien Topo Lino utiliza unos ladrillos especiales que ya son aislantes o se recubren las paredes por fuera con algún material aislante. De esta manera, la tía de Pol estará bien calentita en su casa en invierno, y en verano no pasará demasiado calor.

Topo Lino deja libres los agujeros para las ventanas y las puertas para que la tía de Pol pueda ver a través de ellas y pueda pasar de una habitación a otra. Más tarde, las paredes serán revocadas por los estucadores. Ahora pueden venir los carpinteros/as y comenzar con el tejado.



Tramo de construcción 3: Colocar el tejado

Profesionales de la carpintería, hacen los trabajos con madera en la casa. En primer lugar colocan las vigas para el techo por encima de los trabajos de albañilería. A continuación clavan las tablas de madera encima de las vigas. Después construyen el entramado del tejado y colocan las tablas en las que después se encajarán las tejas. A continuación llega Rana Risas, la tejadora. Construye tragaluces, aísla el tejado y lo cubre finalmente con tejas. Dependiendo del tamaño del tejado se necesitarán muchas tejas.

Tramo de construcción 4: Entrar a vivir y plantar el jardín

Ahora se realizan los últimos trabajos fuera y dentro de la casa.

Las personas encargadas de las ventanas montan las últimas ventanas para que puedan revocarse las paredes exteriores.

Las personas especialistas en instalaciones eléctricas, electricistas, tienden los cables de la corriente, ponen enchufes e interruptores. Profesionales de las instalaciones de los baños ponen los lavamanos en el baño, montan los lavabos y colocan la bañera o la ducha.

Pronto estará todo listo y la tía de Pol podrá entrar en la casa

a vivir. Por último se planta el jardín. La tía de Pol recibe ayuda de su vecino Zorro Astro.

Siembra las semillas para las flores y el césped, y planta árboles y arbustos. Y como sorpresa especial para Pol, su tía manda montar un columpio grande y un arenero para jugar en el jardín. ¡Que te diviertas mucho columpiándote, Pol!



ESPAÑOL

Queridos niños y niñas, queridas familias:

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

I miei primi giochi

Il cantiere

Un gioco cooperativo di memoria e classificazione, per 1–4 piccoli costruttori dai 2 anni.

Autrice: Christiane Hüpper
Illustrazioni: Ines Frömel & Anna Lena Filipiak
Durata del gioco: circa 10 minuti



Cari genitori,

siamo felici che abbiate scelto questo prodotto 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 di gioco con il vostro bambino. Il gioco stimola diverse abilità e capacità del vostro bambino: classificazione, memoria, motricità fine, coordinazione occhio-mano e linguaggio.

Nel gioco libero il vostro bambino può caricare i pezzi in legno o i dischetti memo sul camion ribaltabile e muoverlo dal cantiere ai depositi, dove scaricherà i materiali o ne caricherà e trasporterà di nuovi. Potete anche scoprire insieme e spiegare al vostro bambino le scene raffigurate sul materiale di gioco.

Alla fine delle istruzioni troverete, inoltre, una breve storia (La zia di Paul costruisce una casa), che descrive come nasce una casa.

Nel gioco di memoria il vostro bambino farà le prime esperienze di gioco con regole. Le descrizioni delle regole, semplici e giocose, dovrebbero incoraggiare il vostro bambino a rispettarle, aiutandolo a capire meglio e a mettere in pratica le istruzioni del gioco.

Ma giocando una cosa è assicurata sempre: un sacco di divertimento! E giocando si impara.

Buon divertimento, giocando e facendo scoperte insieme

I vostri inventori per bambini

ITALIANO



Materiale di gioco:

1 Kullerbü – Autocarro, 1 figura in legno “direttore dei lavori Bruno l’orso”, 1 progetto di costruzione, 1 cantiere, 4 pezzi di costruzione in legno (fondamenta, muri, tetto, cespuglio), 4 cartoncini deposito (fondamenta, muri, tetto, cespuglio), 12 dischetti cono da cantiere, 1 istruzioni di gioco



Importante: prima di giocare la prima partita, rimuovere la fascetta e staccare con delicatezza dal pannello i dischetti cono da cantiere. La fascetta e i due telai in cartone non sono necessari per il gioco e vanno gettati e smaltiti.

Gioco libero e scoperta dei dettagli

Nel gioco libero il vostro bambino si impegna a giocare con i temi cantiere e costruzione di case. Scoprite insieme il materiale di gioco e discutete di quello che raffigura. Aiutate il vostro bambino ad associare il materiale in legno ai depositi corrispondenti in base al colore.

Parlate con vostro figlio di ciò che serve per costruire una casa, ad esempio betoniera, mattoni, legno, tegole, ecc. Poi date un'occhiata più attenta ai cartoncini deposito e alle loro illustrazioni. Che lavoratore si vede qui? Che strumenti usa e che cosa sta facendo?

Lasciate che il vostro bambino trasporti con il camion ribaltabile i singoli pezzi in legno e i dischetti cono da cantiere fino ai depositi giusti, dove li scaricherà. Oppure può anche portarli dai depositi al cantiere per costruire la casa.



ITALIANO

Suggerimento per chi possiede Kullerbü: se lo desiderate, potete anche collegare i depositi dei materiali tra di loro e con il cantiere utilizzando elementi delle piste Kullerbü. Così potrete far muovere il camion ribaltabile lungo la pista, raccogliere il materiale dai depositi, scaricarlo al cantiere e montarlo!

Idea di gioco

La zia di Paul costruisce una casa. Ci sono molti lavori da fare. Nel progetto di Bruno l'orso, il direttore dei lavori, è indicata la sequenza di tutto ciò che deve essere fatto. Così lui sa esattamente qual è la prossima fase da realizzare e chi deve eseguirla. Aiutatelo a trovare gli attrezzi e i lavoratori giusti. Per riuscirci, cercate di scoprire i cartoncini che corrispondono a ogni fase del progetto. Solo così potrete trasportarli dal direttore con il camion ribaltabile e poi andare a prelevare anche i pezzi in legno corrispondenti dai depositi e portarli al cantiere. Buon divertimento!

Prima di iniziare

Assemblate il cantiere e preparatelo con il lato verde rivolto verso il basso. Mettete il camion ribaltabile vicino al cantiere. Distribuite i 4 cartoncini deposito intorno al cantiere, a un po' di distanza. Posizionate i pezzi in legno sulle superfici disegnate corrispondenti.

Assemblate il progetto e mettete il direttore dei lavori Bruno l'orso sulla casella bianca accanto al cartello stradale di senso unico. Mettete da parte i quattro dischetti cono da cantiere con gli uccellini. Sono necessari solo nella variante per costruttori esperti. Mescolate i dischetti cono da cantiere rimanenti e disponeteli a griglia accanto al progetto, come mostrato.



ITALIANO



Ora si comincia

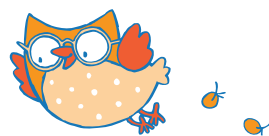
Prima di tutto osservate bene la fase del progetto dove si trova il direttore dei lavori Bruno.

Domandate al bambino:

Che cosa c'è sulle due immagini che si trovano davanti al direttore dei lavori Bruno l'orso?



Parlate con vostro figlio degli oggetti raffigurati. Di che colore sono? Li hai mai visti prima d'ora? Ne hai uno come giocattolo? Spiegate con parole semplici a cosa servono e cosa aiutano a fare.



Pronti per giocare. Si gioca in senso orario. Chi ha visto per ultimo un cantiere? Puoi cominciare. Porta il camion ribaltabile fino ai dischetti cono da cantiere. Ora cerca di trovare una delle due immagini che stanno davanti a Bruno. Gira un dischetto a piacere.

Domandate al bambino:

Che cosa c'è sul dischetto? Il direttore dei lavori Bruno si trova ora davanti a questa immagine?

- **Un'immagine che si trova davanti all'attuale posizione di Bruno?**

Ottimo, carica il dischetto sul camion ribaltabile e portalo a Bruno l'orso. Mettilo sopra l'immagine corrispondente.



- **Un'altra immagine?**

Peccato, non è il dischetto giusto. Gira nuovamente il dischetto dopo che anche gli altri bambini l'hanno visto.



Un consiglio: è possibile stabilire se il dischetto corrisponde davvero all'attuale fase del progetto guardando il colore dello sfondo, che è uguale al colore del pezzo in legno.



ITALIANO

È stata completata una fase del progetto?

Se avete portato un dischetto da Bruno, guardate se entrambi i dischetti di questa fase di progetto sono stati piazzati.

Domandate al bambino:

Ci sono tutti e due i dischetti della fase del progetto di Bruno?



- **Si?** Benissimo. Carica il pezzo in legno corrispondente sul camion ribaltabile, trasportalo al cantiere e scaricalo. Ora puoi continuare a costruire la casa. Sposta Bruno nella casella successiva in direzione del giardino. Ora dovrete trovare tra i dischetti cono da cantiere queste due nuove immagini. Così, a poco a poco, costruirete tutta la casa: fondamenta, muri, tetto e giardino.
- **No?** Pazienza. Sarà il bambino successivo a cercare il secondo dischetto di questa fase del progetto.

Poi il bambino successivo guiderà a sua volta il camion ribaltabile verso i dischetti cono da cantiere e girerà un dischetto.

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando l'ultimo dischetto è stato portato a Bruno l'orso e il cespuglio è stato trasportato al cantiere. Mettete il cespuglio nel giardino. Fantastico, avete costruito insieme la casa.



Se spostate la casa e girate il cantiere, vedrete il giardino finito. Rimontate velocemente la casa. La casa della zia di Paul è pronta!

Variante per costruttori esperti

Il gioco diventa un po' più complicato se si aggiungono 1-4 uccellini ai dischetti cono da cantiere. Si gioca come nel gioco base, ad eccezione di quanto segue:

- se scoprite un uccellino, il direttore dei lavori Bruno l'orso si prende una pausa. Girate nuovamente il dischetto cono da cantiere dopo che tutti gli altri bambini hanno visto l'uccellino.

Ai bambini più grandicelli e che conoscono già il materiale del gioco potete fare domande sui dettagli o sulle proprie esperienze. Ad esempio: quali mezzi da cantiere ci sono qui? Quali altri mezzi conosci? Cosa fa la talpa? Cos'ha in mano il direttore dei lavori Bruno? ...



ITALIANO



Storia

La zia di Paul costruisce una casa. Paul e i suoi amici l'aiutano!

Paul è emozionato perché oggi si inizia... sua zia costruisce una casa! La cosa più bella è che il cantiere è proprio dietro l'angolo, così può osservare per bene tutti i lavori. E quello che succede è davvero interessante.

Una casa come questa non si costruisce da sola. Il direttore dei lavori Bruno l'orso controlla i lavori di costruzione in modo che tutto proceda bene. Per essere sicuro di non dimenticare qualcosa, ha annotato tutto sul suo progetto. Il luogo in cui la casa viene costruita si chiama cantiere.

Ci sono molti lavoratori edili che si danno da fare qui. Tutti indossano un casco sulla testa per proteggersi dalla caduta di oggetti



Fase 1 del progetto: gettata della fondazione

Una casa come questa è pesante. Pertanto i lavoratori edili devono prima realizzare le fondamenta, che sosterranno il peso di tutta la casa. Per evitare che in casa faccia troppo freddo, la platea di fondazione viene isolata da sotto.

Per realizzare le fondamenta occorre scavare un buco nel prato. La terra viene scavata con una ruspa e ammucchiata in una piccola collina. Magari più tardi si potrà riutilizzare per il giardino. Se c'è troppa terra, si carica direttamente su un camion ribaltabile e si porta via dal cantiere.

Anche le condutture per elettricità e acqua, le fognature e il riscaldamento verranno posate nel buco di fondazione. I lavoratori edili, quindi, fin da ora devono rispettare scrupolosamente il progetto di Bruno.

Quando lo scavo è piano e uniforme, si può gettare calcestruzzo liquido per creare la platea di fondazione. A questo scopo viene portata nel cantiere una grande autobetoniera. La sua particolarità è che il tamburo ruota costantemente quando l'autobetoniera è in marcia. Così il calcestruzzo viene ben miscelato e non si indurisce. Al cantiere l'operaia edile Gaia la gatta riempie la fossa con il calcestruzzo liquido tramite un grande tubo flessibile. Il calcestruzzo si solidifica a poco a poco. Quando è completamente asciutto, la fondazione è pronta.

Fase 2 del progetto: costruzione dei muri

Ora arriva il muratore Tullio la talpa per costruire i muri della casa. Dispone i mattoni in file sfalsate, l'una sopra l'altra. Per tenere insieme i mattoni stende la malta. La malta viene ottenuta con cemento, sabbia e acqua, miscelate nella betoniera o in un secchio. Tullio la distribuisce con la cazzuola sui mattoni, prima di inserirli al loro posto. Così costruisce un muro dopo l'altro.



ITALIANO

Anche le pareti saranno isolate. Tullio può utilizzare mattoni speciali che già da soli sono in grado di isolare oppure isolare le pareti dall'esterno applicando del materiale aggiuntivo. Così la zia di Paul avrà un bel calduccio in casa anche in inverno, e in estate la casa rimarrà fresca.

Tullio lascerà anche delle aperture per le finestre e per le porte, in modo che la zia di Paul possa poi guardare fuori e andare da una stanza all'altra. Successivamente, le pareti verranno intonacate dagli intonacatori. Ora possono venire i carpentieri e iniziare con il tetto.



Fase 3 del progetto: costruzione del tetto

I carpentieri si occupano dei lavori di falegnameria per la casa. Per cominciare installano sui muri le travi per il soffitto. In seguito inchiodano i listelli di legno alle travi. Poi costruiscono la capriata del tetto e applicano tanti listelli trasversali, su cui successivamente verranno posate le tegole.

Poi arriva l'operaio copritetto Rino la rana. Monta i lucernari, isola il tetto e poi lo riveste con le tegole. A seconda delle dimensioni del tetto, possono servire più o meno tegole.

Fase 4 del progetto: rifiniture e giardinaggio

È ora di finire gli ultimi lavori in casa e intorno a casa. I serramentisti montano le ultime finestre in modo che le pareti esterne possano essere intonacate. Gli elettricisti realizzano l'impianto elettrico, montano le prese di corrente e gli interruttori della luce. Gli installatori sistemano il lavabo, i sanitari, la vasca o la doccia nel bagno. Presto tutto sarà pronto e la zia di Paul potrà trasferirsi. Infine, bisogna preparare un bel giardino. Ad aiutare la zia di Paul arriva la giardiniera Viola la volpe. Semina i fiori, prepara il prato e pianta alberi e cespugli. E c'è anche una sorpresa speciale per Paul: sua zia ha fatto mettere in giardino una grande altalena e una sabbiera. Buon divertimento Paul!



Cari bambini e cari genitori,

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



HABA



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

Art. Nr.: 1305211001
TL A106051 2/24

© HABA-Spiele Bad Rodach 2019