HABA

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

Meine ersten Spiele

Spielesammlung Im Kindergarten

10 Spielideen

Game Collection
"At Preschool"

Collection de jeux
À la maternelle

Kleine ukkies
Spellenverzameling

Colección de
Juegos

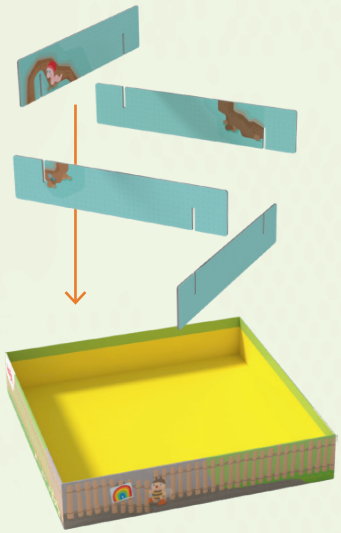
En el Jardín de
Infancia

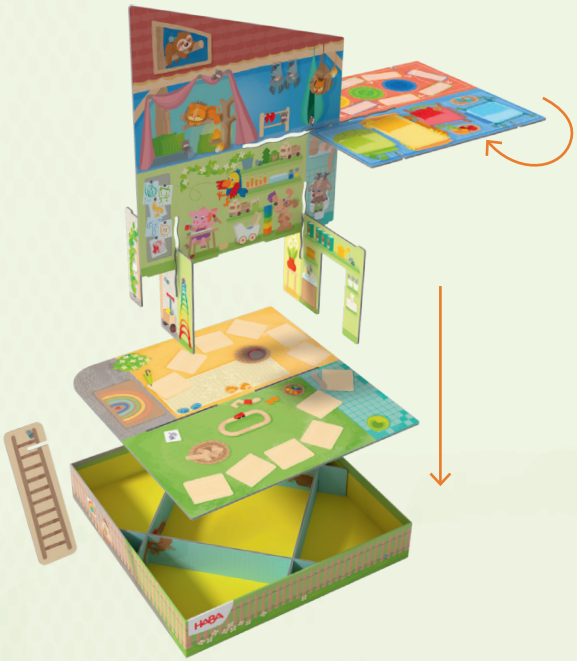
Raccolta di
giochi All'asilo



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 1 07.06.24 14:31







A



B





2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 2 07.06.24 14:31

1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.





2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 3 07.06.24 14:31

Meine ersten Spiele

Spielesammlung Im Kindergarten

Eine kunterbunte Sammlung aus 10 Spielen
für 1-4 Kinder ab 2 Jahren.

Autorin: Lea Berger
Illustration: Mirka Schröder
Redaktion: Christiane Hüpper
Spieldauer: je Spiel ca. 5-10 Minuten

Liebe Eltern,
wir freuen uns, dass Sie sich für dieses Spiel aus der Reihe *Meine ersten Spiele* entschieden haben. Sie haben eine gute Wahl getroffen und eröffnen Ihrem Kind damit unterschiedlichste 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: das Erkennen und Unterscheiden von Farben, genaues Schauen, freies Erzählen sowie ein erstes Regelverständnis.

Der 3D-Aufbau schult außerdem die Augen-Hand-Koordination. Wenn Ihr Kind die Figuren durch den Kindergarten „Regenbogen" bewegt, wird zusätzlich die räumliche Wahrnehmung gefördert. Außerdem lernen die Kinder in den kooperativen Spielen die Bedeutung des sozialen Miteinanders. Emotionen und Lösungsvorschläge werden geteilt und die Kinder wachsen als Team zusammen.

Vor allem macht das Spielen aber eines: viel Spaß! Das Lernen geschieht nebenbei und fast von allein. Viel Vergnügen beim gemeinsamen Spielen und Entdecken wünschen

Ihre Erfinder für Kinder



VOR DEM ERSTEN SPIEL

Drücken Sie die 3D-Haus-Elemente, den Spielplan, die Ablagen und alle Plättchen vorsichtig aus den Papprahmen. Papprahmen und sonstiges Verpackungsmaterial werden für das Spiel nicht benötigt – bitte entsorgen Sie alles fachgerecht. (S.2)



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 4 07.06.24 14:31

DAS IST DRIN



1 Kindergarten „Regenbogen“
(3D-Haus mit Leiter auf Bodenplatte)



4 Tierkinder: Karla Koala,
Aki Affe, Sheldon Schildkröte,
Greta Giraffe



1 Erzieherin Leni Lama



1 Farbwürfel



1 Punktewürfel



1 kleiner Spielplan (Vorderseite:
Zählplan; Rückseite: Erzählplan)



16 Garderoben-Plättchen (4 Sets zu je 4 Stück,
Vorderseite: Rucksack, Puppe, Jacke, Schuhe;
Rückseite: alles in bunt)



4 Garderoben-
Ablagen



18 runde Plättchen
(Rückseite: Korb)



20 eckige Plättchen
(Rückseite: Regenbogen)



4 Bettdecken

Liebe HABA Spiele-Fans,
*unter **www.haba-play.com/Ersatzteile** könnt ihr ganz einfach nachfragen,*
ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 5 07.06.24 14:31

SPIELEÜBERSICHT S. 3



1. **Schnell ins Bett gehüpft!** Seite 7
   Ein kompetitives Laufspiel für 2-4 Kinder ab 2 Jahren.
2. **Spielzeugsammelei** Seite 8
   Ein kompetitives Lauf-Sammelspiel für 2-4 Kinder ab 2 Jahren.
3. **Meine Garderobe** Seite 9
   Ein kompetitives Memospiel für 2-4 Kinder ab 2 Jahren.
4. **Leni Lamas Turnstunde** Seite 10
   Ein kooperatives Bewegungsspiel für 2-4 Kinder ab 2 Jahren.
5. **Eins, zwei, Zählerei!** Seite 11
   Ein kooperatives erstes Zählspiel für 2-4 Kinder ab 2 Jahren.
6. **Quatschgeschichte** Seite 12
   Eine lustige Quatschgeschichte für 2-4 Kinder ab 2 Jahren.
7. **Quer durch den Kindergarten** Seite 14
   Ein kompetitives Memo-Zuordnungsspiel für 2-4 Kinder ab 3 Jahren.
8. **Erzählzeit vor dem Mittagsschlaf** Seite 15
   Ein kooperatives Erzählspiel für 2-4 Kinder ab 3 Jahren.
9. **Was habt ihr wo versteckt?** Seite 16
   Ein kooperatives Versteckspiel für 2-4 Kinder ab 3 Jahren.
10. **Raten mit Leni Lama** Seite 17
    Ein kompetitives Ratespiel für 2-4 Kinder ab 3 Jahren.



FREIES SPIEL UND DETAILS ENTDECKEN

Bauen Sie das 3D-Haus auf (Aufbau A » S. 2).

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Spielen Sie mit! Entdecken Sie gemeinsam den Kindergarten „Regenbogen". Wenn Ihr Kind noch nicht den Kindergarten besucht, eignet sich der 3D-Aufbau hervorragend zum Zeigen und Besprechen, was es im Kindergarten erwarten wird. Ist Ihr Kind bereits im Kindergarten, lädt die kunterbunte Kulisse zu Rollenspielen über das täglich Erlebte ein. So angeregt wird Ihr Kind Ihnen sicher einiges erzählen oder vorspielen können.

Entdecken Sie zusammen die Abbildungen des Spielmaterials und sprechen Sie gemeinsam darüber. Fragen Sie Ihr Kind, was es erkennt und wie es genannt wird. Ein Beispiel: ***„Schau mal, in diesem Raum hängen Jacken. Weißt du, wie der Raum heißt?"***
Reden Sie mit Ihrem Kind, welche Unterschiede es zwischen dem Kindergarten „Regenbogen" und seinem Kindergarten gibt:
„Habt ihr im Ruheraum auch ein Nachtlicht? Wie sieht es aus?" „Guck mal, der Schmetterling hat blaue Socken an. Welche Farbe haben deine Socken?" „Was macht die Kuh im Sportraum? Kannst du das auch schon?"
So machen Sie es Ihrem Kind einfach, etwas zu erzählen und sich mit Ihnen zu unterhalten.

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 6 07.06.24 14:31

SPIEL 1: SCHNELL INS BETT GEHÜPFT!



Ein kompetitives Laufspiel für 2-4 Kinder ab 2 Jahren.

Im Kindergarten „Regenbogen" gibt es viel zu erleben. Jeden Morgen treffen sich hier die 4 Freunde Karla Koala, Aki Affe, Sheldon Schildkröte und Greta Giraffe. Zusammen halten sie Leni Lama ziemlich auf Trab. Nach dem Mittagessen sind alle Tierkinder sehr müde. Wer ist am schnellsten im Ruheraum und darf sich als erstes einen Schlafplatz aussuchen?

Was wird benötigt?
Kindergarten „Regenbogen", 4 Tierkinder, Punktewürfel

Bevor es losgeht
Bauen Sie das 3D-Haus auf (Aufbau A). Ihr spielt im gesamten Kindergarten „Regenbogen".

Jedes Kind nimmt sich ein Tierkind. Legt überzählige Tierkinder in den Schachteldeckel. Stellt eure Tierkinder auf das Startfeld mit dem Regenbogen und haltet den Punktewürfel bereit.

Jetzt geht's los
Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer als letztes einen Regenbogen gesehen hat, beginnt und würfelt.

Fragen Sie: „Was zeigt der Würfel?"

• 1, 2 oder 3 Punkte?
Bewege dein Tierkind entsprechend viele Felder weiter.

• Einen Stern?
Du darfst dir aussuchen, ob du dein Tierkind 1, 2 oder 3 Felder weiterbewegen willst.

Wichtig: Es dürfen mehrere Tierkinder auf einem Feld stehen. Die Leiter selbst zählt nicht als Feld.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Wann ist Schluss?
Das Spiel endet, wenn ein Kind sein Tierkind auf die Sternenmatratze zieht. Beim Erreichen der Sternenmatratze verfallen überzählige Würfelpunkte sofort.
Du gewinnst das Spiel.



Spielaufbau für 4 Kinder



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 7 07.06.24 14:31

SPIEL 2: SPIELZEUGSAMMELEI

Ein kompetitives Lauf-Sammelspiel für 2-4 Kinder ab 2 Jahren.

Alle Tierkinder laufen durch den Kindergarten „Regenbogen“. Wer die meisten Spielsachen einsammeln kann, gewinnt.

Was wird benötigt?
Kindergarten „Regenbogen“, 4 Tierkinder, eckige Plättchen, Punktewürfel

Bevor es losgeht
Bauen Sie das 3D-Haus auf (Aufbau A). Ihr spielt im gesamten Kindergarten „Regenbogen“.

Dreht alle eckigen Plättchen so, dass ihr die Seite mit dem Regenbogen seht und mischt sie. Legt auf jedes Lauffeld ein verdecktes Plättchen. Übrige Plättchen legt ihr in den Schachteldeckel. Jedes Kind sucht sich ein Tierkind aus. Stellt eure Tierkinder auf das Startfeld mit dem Regenbogen. Haltet den Punktewürfel bereit.



Spielaufbau für 4 Kinder

Jetzt geht’s los
Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer als letztes ein Spielzeug aufgeräumt hat, beginnt und würfelt.

Fragen Sie: „Was zeigt der Würfel?“

- **1, 2 oder 3 Punkte?**
  Bewege dein Tierkind entsprechend viele Felder weiter.
- **Einen Stern?** Du darfst dir aussuchen, ob du dein Tierkind 1, 2 oder 3 Felder weiterbewegen willst.

Fragen Sie: „Liegt auf dem Feld, auf dem du jetzt stehst, ein Plättchen?“

- **Ja?** Super! Sammle es ein und lege es vor dir ab.
- **Nein?** Schade. Du bekommst dieses Mal leider kein Plättchen. beim nächsten Mal klappt es bestimmt.

Wichtig: Es dürfen mehrere Tierkinder auf einem Feld stehen. Die Leiter selbst zählt nicht als Feld.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Wann ist Schluss?
Das Spiel endet, wenn alle Tierkinder auf der Sternenmatratze angekommen sind. Beim Erreichen der Sternenmatratze verfallen überzählige Würfelpunkte sofort. Stapelt jetzt jeweils eure gesammelten Plättchen zu einem Turm. Wer den höchsten Stapel hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt ihr gemeinsam.

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 8 07.06.24 14:31

SPIEL 3: MEINE GARDEROBE



Ein kompetitives Memospiel für 2-4 Kinder ab 2 Jahren.

In der Garderobe wimmelt es nur so von Jacken, Rucksäcken, Stiefeln und Kuscheltieren. Wer kann seine Sachen am schnellsten aufräumen?

Was wird benötigt?
Kindergarten „Regenbogen“, 1 Garderoben-Ablage je Kind, Garderoben-Plättchen

Bevor es losgeht
Bauen Sie das 3D-Haus auf (Aufbau B). Ihr spielt im gesamten Kindergarten „Regenbogen“.

Legt die Garderoben-Plättchen mit der bunten Rückseite nach oben nebeneinander und wie folgt in den Räumen ab: Jacken in die Garderobe, Schuhe in den Sportraum, Kuscheltiere in den Ruheraum und Rucksäcke in den Gruppenraum. Jedes Kind nimmt sich eine Garderoben-Ablage. Legt die Garderoben-Ablagen mit der Tierkind-Seite nach oben vor euch.



Selbstständig einfache Spielzüge auszuführen, lernen Kinder durch Übung. Begleiten Sie die Handlungen durch einfache, ruhig gesprochene Sätze und lassen Sie die Kinder eigenständig Würfel bzw. Plättchen nehmen/aufdecken. So werden sie sich schnell in einfache Spielzüge hineinfinden und viel Spaß haben.



Jetzt geht’s los
Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer heute seine Jacke selbst angezogen hat, beginnt und deckt ein beliebiges Garderoben-Plättchen auf.

Fragen Sie: „Passt es zur farbigen Ecke deiner Garderoben-Ablage?“

• **Ja?** Super! Nimm dir das Garderoben-Plättchen. Puzzle es am entsprechenden Platz in deine Garderoben-Ablage.

• **Nein?** Schade. Beim nächsten Mal klappt es bestimmt. In dieser Runde kannst du leider kein Garderoben-Plättchen in deine Garderoben-Ablage puzzeln. Lege das Plättchen mit der bunten Rückseite nach oben zurück. Merke dir gut, wo es liegt, damit du es nicht noch einmal aufdeckst.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Wann ist Schluss?
Wer als erstes alle Plätze in seiner Garderoben-Ablage mit den passenden Garderoben-Plättchen ergänzt hat, gewinnt.

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 9 07.06.24 14:31

SPIEL 4: LENI LAMAS TURNSTUNDE



Ein kooperatives Bewegungsspiel für 2-4 Kinder ab 2 Jahren.

Heute regnet es draußen in Strömen. So sehr, dass Leni Lama mit den Tierkindern nicht in den Garten gehen kann. Stattdessen gibt es eine bewegte Turnstunde im Sportraum. Macht ihr mit?

Was wird benötigt?
Kindergarten „Regenbogen", Leni Lama, runde Plättchen, Punktewürfel

Bevor es losgeht
Bauen Sie das 3D-Haus auf (Aufbau B). Ihr spielt im Sportraum.



Dreht alle runden Plättchen so, dass ihr die Seite mit dem Korb seht und mischt sie. Bildet daraus 3 gleich hohe Stapel. Legt jeden Stapel auf einen der runden Teppiche im Sportraum. Stellt Leni Lama auf ein beliebiges Mattenfeld. Haltet den Punktewürfel bereit. Schüttelt eure Arme und Beine aus, um warm zu werden. Gleich beginnt die Turnstunde!

Jetzt geht's los
Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer als letztes herumgerannt ist, beginnt und würfelt.

Fragen Sie: „Was zeigt der Würfel?"

• **1, 2 oder 3 Punkte?** Bewege Leni Lama entsprechend viele Felder vorwärts.

• **Einen Stern?** Du darfst dir aussuchen, ob du Leni Lama 1, 2 oder 3 Felder vorwärtsbewegen willst. Nimm dir nun das oberste Plättchen von dem farblich passenden Teppich und drehe es um.

Fragen Sie „Wen siehst du?"

Nenne das Tier und macht alle gemeinsam die passende Bewegung nach.



• **Panda »** Arme ausbreiten und auf einem Bein stehen



• **Krabbe »** abwechselnd rechtes und linkes Bein anheben



• **Igel »** mit den Händen einen Fuß anfassen



• **Frosch »** im Schneidersitz sitzen



• **Raupe & Marienkäfer »** gegenseitig in die Hände klatschen



• **Maus & Grille »** zusammen Ringelreih tanzen

Lege dann das Plättchen in den Schachteldeckel.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Stellen Sie sicher, dass Ihrem Kind klar ist, was es machen soll. Das gelingt am besten, wenn Sie die Bewegung vormachen und währenddessen erklären, was Sie machen. Nehmen Sie es nicht zu ernst, sondern haben Sie gemeinsam Spaß!



Wann ist Schluss?
Die Turnstunde ist zu Ende, sobald ein Stapel leer ist. Da seid ihr heute aber richtig sportlich gewesen!

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 10 07.06.24 14:31

SPIEL 5: EINS, ZWEI, ZÄHLEREI

Ein erstes kooperatives Zählspiel für 2-4 Kinder ab 2 Jahren.

Im Kindergarten „Regenbogen" gibt es ganz schön viele Sachen. Findest du heraus, wie oft es bestimmte Gegenstände gibt? Schau genau und zähle mit!



Was wird benötigt?
Kindergarten „Regenbogen", Zählplan, eckige Plättchen, Farbwürfel

Bevor es losgeht
Bauen Sie das 3D-Haus auf (Aufbau B). Ihr spielt im gesamten Kindergarten „Regenbogen".

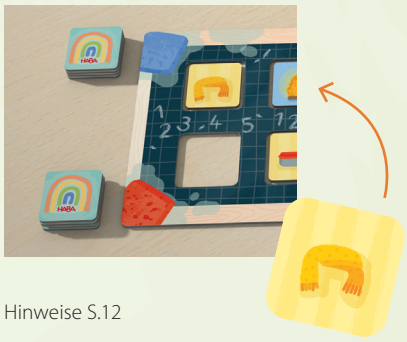
Legt den Zählplan vor den Kindergarten „Regenbogen". Dreht alle eckigen Plättchen so, dass ihr nicht die Seite mit dem Regenbogen seht. Bildet daraus 4 farblich sortierte Stapel. Legt die Stapel an die farblich passende Ecke und dreht dann jeden Stapel um. Jetzt seht ihr jeweils den Regenbogen. Haltet den Farbwürfel bereit.

Jetzt geht's los
Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer als letztes etwas gezählt hat, beginnt und würfelt.

Fragen Sie: „Welche Farbe zeigt der Würfel?"

• **Gelb, rot, grün oder blau?** Nimm dir das oberste Plättchen des Stapels mit der entsprechenden Farbe. Suche den farblich passenden Raum. Wenn die Plättchen dieser Farbe leer sind, darfst du dir eine andere Farbe aussuchen.

• **Einen Stern?** Du darfst dir aussuchen, von welchem Stapel du ein Plättchen nimmst. Suche den farblich passenden Raum.



Fragen Sie: „Was siehst du auf deinem Plättchen? Wie oft kommt es im Raum vor?"

Zähle jetzt, wie oft es den Gegenstand in diesem Raum gibt. Helft euch gegenseitig beim Suchen und Zählen. Beispiel: „Wie viele Blumen stehen in der Vase in der Garderobe?" Antwort: „1, 2, 3 … Stück!"

Hinweise S.12

Lege anschließend dein Plättchen in ein leeres Feld des Zählplans ab.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Wann ist Schluss?
Das Spiel endet, wenn ihr alle Lücken im Zählplan gefüllt habt. Das habt ihr gut gemacht!

Kleinkinder und Zahlen … das passt sehr gut zusammen. Da diese im Leben der Erwachsenen eine wichtige Rolle spielen, fangen Kinder meist von allein an, Zahlen aneinanderzureihen oder Dinge abzuzählen (zum Beispiel Treppenstufen). Mit einfachen Würfelspielen und leichten Zählaufgaben schulen Sie spielerisch das Zahlen- und Mengenverständnis Ihres Kindes – und legen so die Grundlagen für einen positiven Umgang mit Mathematik.

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 11 07.06.24 14:31

Spiel 5: Übersicht

Gruppenraum



Ruheraum



Garderobe



Sportraum



SPIEL 6: QUATSCHGESCHICHTE

Eine lustige Quatschgeschichte für 2-4 Kinder ab 2 Jahren.

Wer findet Quatschgeschichten genauso lustig wie die Tierkinder im Kindergarten „Regenbogen“? Dann spitzt eure Ohren und erfindet gemeinsam eine lustige Geschichte. Viel Spaß!

Was wird benötigt?
Kindergarten „Regenbogen“, 4 Tierkinder, Leni Lama, eckige Plättchen

Bevor es losgeht
Bauen Sie das 3D-Haus auf (Aufbau B). Ihr spielt im gesamten Kindergarten „Regenbogen“.

Dreht alle eckigen Plättchen so, dass ihr die Seite mit dem Regenbogen seht und mischt sie. Bildet nun einen Stapel und zieht die 3 obersten Plättchen. Dreht die 3 Plättchen um und legt sie so vor den Stapel, dass ihr alle sie gut sehen könnt. Haltet die 4 Tierkinder und Leni Lama bereit.





2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 12 07.06.24 14:31

Jetzt geht's los
Sie lesen die Geschichte vor. Die Kinder hören gut zu. Immer wenn Sie in der Geschichte auf ein 🌈 stoßen, machen Sie eine Pause. Deuten Sie auf ein Kind. Dieses Kind sucht sich eines der 3 offen liegenden Plättchen aus.

Jetzt sagt es laut, was es sieht. Sie bauen das Wort in die Geschichte an die Stelle des 🌈 ein. Das Kind legt das Plättchen in den Raum, in dem das genannte Motiv in der Geschichte vorkommt. Ein neues Plättchen wird aufgedeckt, so dass wieder 3 Plättchen offen ausliegen.

Beim nächsten 🌈 deuten Sie auf ein anderes Kind. Achten Sie darauf, dass alle Kinder ein Plättchen aussuchen dürfen. Kommt eines der Tierkinder oder Leni Lama vor, stellt ihr die entsprechende Holzfigur in den passenden Raum.

Lesen Sie die Geschichte vor.

Wann ist Schluss?
Das Spiel endet, wenn die Geschichte fertig vorgelesen wurde.
Da habt ihr euch eine tolle Quatsch-Geschichte ausgedacht!

Hier folgt die Geschichte:

Heute ist im Kindergarten „Regenbogen" „Quatsch-Tag". Da geht es drunter und drüber, schon bei der Ankunft in der Garderobe fängt es an: Alle Kinder haben sich verkleidet. Karla Koala zum Beispiel hat ein Kostüm an, das aussieht wie 🌈. Sogar die Erwachsenen machen mit! Leni Lama sieht aus wie 🌈 und spielt Ball im Sportraum.

Ganz besonders ist, dass die Tierkinder heute in ihren Betten frühstücken dürfen! Greta Giraffe hat es sich schon in ihrem Bett im Ruheraum gemütlich gemacht. Zum Frühstück gibt es Käsebrote, aber nicht ganz normale, nein. Leni Lama hat den Käse mit Ausstechern ausgestochen. Jetzt hat der Käse die Form von lauter 🌈. Auch Kuchen gibt es und der sieht wirklich toll aus: In der Garderobe steht Sheldon Schildkröte mit einem großen Kuchen. Viel Mühe hat er sich zusammen mit seinem Papa gegeben, jetzt sieht der Kuchen aus wie 🌈. Fast zu schade zum Aufessen, aber als die Kinder ihn dann probieren, schmeckt er richtig gut!

Danach wollen sie gemeinsam singen. Aber nicht die normalen Lieder, immerhin ist heute ja Quatschtag! Deswegen spielt Leni Lama auf der Gitarre im Gruppenraum zwar bekannte Lieder, aber den Text lassen sie weg. Stattdessen singen sie ganz durcheinander, reihen Quatschwörter aneinander und so entsteht der Refrain: „Immer, wenn die 🌈 pupsen, gehen die 🌈 hopsen."
Als Aki Affe am Nachmittag von seinen Eltern abgeholt wird, beginnt er schon in der Garderobe zu erzählen, was er heute alles erlebt hat.

Alle Kinder sind sich einig: So einen tollen Quatsch-Tag wie heute sollte es viel öfter geben!

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 13 07.06.24 14:32

SPIEL 7: QUER DURCH DEN KINDERGARTEN

Ein kompetitives Memospiel für 2-4 Kinder ab 3 Jahren.

Kannst du dich erinnern, welches Plättchen wo liegt? Mit einem guten Gedächtnis hilfst du den Tierkindern!

Was wird benötigt?
Kindergarten „Regenbogen", 4 Tierkinder, eckige Plättchen



Bevor es losgeht
Bauen Sie das 3D-Haus auf (Aufbau B). Ihr spielt im gesamten Kindergarten „Regenbogen".

Dreht alle eckigen Plättchen so, dass ihr die Seite mit dem Regenbogen seht und mischt sie. Bildet nun 5 Stapel und legt jeweils das oberste Plättchen offen davor ab. Schaut euch die Plättchen genau an und merkt sie euch gut. Dreht die Plättchen anschließend um, so dass ihr jetzt wieder den Regenbogen seht. Diese 5 Plättchen sind eure Auslage. Jedes Kind sucht sich ein Tierkind aus und stellt es in einen beliebigen Raum.

Jetzt geht's los
Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer als letztes ein Memospiel gespielt hat, beginnt. Überlege dir, welches Plättchen in der Auslage du dir gemerkt hast. Stelle dein Tierkind in einen beliebigen Raum, von dem du glaubst, dass er zu dem Plättchen passt. Zeige anschließend auf ein Plättchen in der Auslage. Sage an, was du auf dem Plättchen vermutest. Drehe nun das Plättchen um.

Fragen Sie: „Hast du richtig angesagt, was sich auf dem Plättchen befindet?"

- **Ja?** Super! Nimm das Plättchen und lege es offen vor dir ab.
- **Nein?** Schade. Lege das Plättchen in den Schachteldeckel.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Achtung: Sobald sich kein Plättchen mehr in der Auslage befindet, deckt ihr 5 neue auf.

Wann ist Schluss?
Das Spiel endet, wenn der Plättchenstapel leer ist.
jetzt eure gesammelten Plättchen jeweils zu einem Turm.
Wer den höchsten Turm hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt ihr gemeinsam.



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 14 07.06.24 14:32

SPIEL 8: ERZÄHLZEIT VOR DEM MITTAGSSCHLAF



Ein kooperatives Erzählspiel für 2-4 Kinder ab 3 Jahren.

Es ist Zeit für einen Mittagsschlaf. Doch die Tierkinder können an Schlaf noch gar nicht denken! Dafür haben sie heute Vormittag im Kindergarten „Regenbogen" viel zu viel erlebt. Bevor sie einschlafen, erzählen sie Leni Lama noch, was sie alles gemacht haben.

Was wird benötigt?
Kindergarten „Regenbogen", 4 Tierkinder, Erzählplan, 4 Bettdecken, eckige Plättchen

Bevor es losgeht
Bauen Sie das 3D-Haus auf (Aufbau B) und stellt es so, dass alle Kinder den Ruheraum sehen.

Legt den Erzählplan aus und legt die Bettdecken passend an. Stellt die Tierkinder auf ihr Schild auf den Erzählplan. Dreht alle eckigen Plättchen so, dass ihr die Seite mit dem Regenbogen seht und mischt sie. Bildet nun einen Stapel und stellt ihn neben den Erzählplan. Dreht alle eckigen Plättchen so, dass ihr die Seite mit dem Regenbogen seht und mischt sie. Bildet nun einen Stapel und stellt ihn neben den Erzählplan.



Jetzt geht's los
Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer heute am längsten geschlafen hat, beginnt und dreht das oberste Plättchen um. Lege jetzt das Plättchen in eine beliebige freie Lücke auf dem Erzählplan.

Fragen Sie: „Was zeigt das Plättchen? Was hat das Tierkind heute Vormittag erlebt?"
Gib eine beliebige Antwort. Beispiel: „Der Affe hat mit dem Teddy-Bär gespielt."

Fragen Sie: „Sind jetzt alle Lücken vor dem Tierkind mit Plättchen gefüllt?"

• **Ja?** Dann darfst du das Tierkind und die passende Bettdecke nehmen. Lege das Tierkind in das passende Bett im Ruheraum. Decke es mit der Bettdecke zu und wünsche ihm eine gute Nacht.

• **Nein?** Dann ist es wohl noch nicht müde genug und möchte noch mehr Geschichten hören. Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Wann ist Schluss?
Das Spiel endet, wenn ihr alle 4 Tierkinder ins Bett gebracht habt.
Das habt ihr gut gemacht!



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 15 07.06.24 14:32

SPIEL 9: WAS HABT IHR WO VERSTECKT?

Ein kooperatives Versteckspiel für 2-4 Kinder ab 3 Jahren.

Oje, was ist denn hier passiert? Im gesamten Kindergarten „Regenbogen" liegen Gummistiefel, Jacken, Rucksäcke und Kuscheltiere verstreut. Helft alle zusammen, um das Chaos zu beseitigen. Räumt gemeinsam alles wieder zu den richtigen Garderobenplätzen.



Was wird benötigt?
Kindergarten „Regenbogen", Garderoben-Ablagen, Garderoben-Plättchen

Bevor es losgeht
Bauen Sie das Haus auf (Aufbau B). Ihr spielt im gesamten Kindergarten „Regenbogen".

Nehmt euch jeweils eine Garderoben-Ablage und die 4 farblich passenden Garderoben-Plättchen. Die restlichen Garderoben-Ablagen und -Plättchen legt ihr in den Schachteldeckel. Legt eure Garderoben-Plättchen als Stapel nach Jacken, Schuhen, Rucksäcken und Kuscheltieren sortiert in die Garderobe.

Jetzt geht's los
Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt etwas vermisst und wiedergefunden hat, beginnt. Das Spiel besteht aus 2 Phasen:

Phase 1 „Verstecken spielen!"
Wenn du an der Reihe bist, nimmst du eins der obersten Garderoben-Plättchen. Drehe es um und sage laut, welches Garderoben-Plättchen es ist und wo im Kindergarten „Regenbogen" du es versteckst:
„Ich verstecke die gelbe Jacke im Ruheraum." Lege das Garderoben-Plättchen mit der bunten Rückseite nach oben in den angesagten Raum. Versucht euch alle gut zu merken, was wo versteckt wurde.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe. Wenn alle Garderoben-Plättchen versteckt sind, beginnt Phase 2.

Phase 2 „Finden"
Wenn du an der Reihe bist, darfst du ein beliebiges verdecktes Garderoben-Plättchen aufdecken.

Fragen Sie: „Hat das Garderoben-Plättchen dieselbe Farbe wie deine Garderoben-Ablage?"
• **Ja?** Super! Du darfst es auf den entsprechenden Platz auf deiner Garderoben-Ablage legen.

• **Nein?** Schade! Schenke das Garderoben-Plättchen dem farblich passenden Tierkind. Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Wann ist Schluss?
Das Spiel endet, wenn alle Garderoben-Ablagen voll sind. Super! Ihr habt gemeinsam richtig gut aufgeräumt, endlich findet jedes Tierkind wieder seine Sachen.



Tipp:
Schwieriger wird das Spiel, wenn ihr zu zweit und zu dritt mit allen Garderoben-Plättchen und -Ablagen spielt.

Eigene Plättchen abgeben und verschenken, müssen die Kinder erst lernen. Umso schöner ist es, wenn man am Schluss gemeinsam gewinnt.



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 16 07.06.24 14:32

SPIEL 10: RATEN MIT LENI LAMA



Ein kompetitives Ratespiel für 2-4 Kinder ab 3 Jahren und 1 Erwachsenen.

Leni Lama spielt mit den Tierkindern ein Ratespiel, bei dem sie erraten müssen, welchen Gegenstand im Raum sie meint. Ratet mit und findet heraus, was gesucht ist!

Was wird benötigt?
Leni Lama, Kindergarten „Regenbogen“, eckige Plättchen

Bevor es losgeht
Bauen Sie das 3D-Haus auf (Aufbau B). Gespielt wird im gesamten Kindergarten „Regenbogen“.

Dreht alle eckigen Plättchen so, dass ihr die Seite mit dem Regenbogen seht und mischt sie. Legt anschließend 5 davon auf einen Stapel. Die restlichen Plättchen benötigt ihr nicht. Legt sie in den Schachteldeckel.

Jetzt geht’s los
Sie ziehen ein Plättchen und schauen es sich geheim an. Legen Sie es verdeckt vor sich ab, sodass die Kinder die Vorderseite nicht sehen können. Stellen Sie Leni Lama in den zur Plättchen-Hintergrundfarbe passenden Raum. Jetzt dürfen die Kinder sich diesen Raum ganz genau anschauen. Beschreiben Sie durch Tipps, welcher Gegenstand auf Ihrem Plättchen abgebildet ist. Geben Sie Hinweise zur Farbe, zur Größe, zum Gewicht, zur Nutzung, … Sagen Sie zum Beispiel: „Auf dem Plättchen sieht man etwas, das glitschig ist, wenn es nass ist.“



Das Kind, das sich als letztes die Hände gewaschen hat, beginnt und gibt zuerst einen Tipp ab.

Fragen Sie: „Wir lösen auf. Hast du richtig getippt?“

• **Ja?** Super. Drehen Sie das Plättchen zur Überprüfung um.
Das Kind bekommt zur Belohnung das Plättchen!

• **Nein?** Schade. Jetzt ist das nächste Kind an der Reihe und gibt einen Tipp ab. Haben der Reihe nach alle Kinder falsch getippt? Dann geben Sie einen weiteren Hinweis. Sagen Sie zum Beispiel: „Es schäumt und du nutzt es beim Händewaschen.“ (Lösung: Seife) Nun geben die Kinder nacheinander einen neuen Tipp ab.

Sobald ein Kind richtig getippt hat, ziehen Sie das nächste Plättchen vom Stapel und eine neue Raterunde beginnt.

Wann ist Schluss?
Das Spiel endet, wenn ihr alle 5 Plättchen erraten habt. Wer den höchsten Stapel hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt ihr gemeinsam.



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 17 07.06.24 14:32

My Very First Games

Game Collection "At Preschool"

A varied collection of 10 games for 1 to 4 children aged 2 years and older.

Author: Lea Berger
Illustrator: Mirka Schröder
Game Developer: Christiane Hüpper
Length of the game: around 5-10 minutes per game

Dear Parents,

We're happy that you have chosen this game from the *My Very First Games* series. You've made a great choice!
You're giving your child a gift that will help them discover their world and develop through play.
This rulebook is full of tips on ways for you and your child to discover the game materials together. These games will help your child build a variety of skills and abilities such as: recognizing and differentiating among colors, precise observation, storytelling, and a first understanding of game rules.
The 3D setup also trains hand-eye coordination. Moving the figures through the Rainbow Preschool also promotes your child's spatial perception.

Furthermore, cooperative play teaches children the importance of working together.
Emotions and proposed solutions are shared and the children grow together as a team.

Above all, playing these games is simply fun! Learning happens through play, naturally and easily.
Wishing you lots of fun while playing and discovering together,

Your Inventors for Children



BEFORE THE FIRST GAME:

Carefully punch the pieces of the 3D house, the game board, other boards and all tiles out of the cardboard backing. You won't need the cardboard backing or the other packaging materials for the games – please dispose of everything properly. (p.2)





2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 18 07.06.24 14:32

WHAT'S IN THE BOX:



1 Rainbow Preschool
(3D house with ladder on base plate)



4 young animals: Katie Koala, Max Monkey, Tony Turtle, Gabby Giraffe



1 teacher: Louisa Llama



1 colored die



1 die



1 small game board (front: counting board; back: story board)



16 cubby room tiles (4 sets of 4 pieces each, front: backpack, doll, jacket, shoes; back: all in color)



4 cubby room boards



18 round tiles
(back: basket)



20 square tiles
(back: rainbow)



4 blankets



Dear Players,
*At **www.haba-play.com/Ersatzteile** it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.*

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 19 07.06.24 14:32

OVERVIEW OF GAMES p. 3



1. **Hop Quickly into Bed!** page 21
   A competitive race game for 2 to 4 children aged 2 years and older.
2. **Collecting Toys** page 22
   A competitive collecting game for 2 to 4 children aged 2 years and older.
3. **My Cubby Room** page 23
   A competitive memory game for 2 to 4 players aged 2 years and older.
4. **Louisa Llama's Gym Class** page 24
   A cooperative activity game for 2 to 4 players aged 2 years and older.
5 **One, Two, Three, Count!** page 25
   A cooperative first counting game for 2 to 4 children aged 2 years and older.
6. **Nonsensical Stories** page 26
   A fun nonsensical storytelling game for 2 to 4 players aged 2 years and older.
7. **All Around the Preschool** page 28
   A competitive memory and sorting game for 2 to 4 players aged 3 years and older.
8. **Story Time before Nap Time** page 29
   A cooperative narrative game for 2 to 4 players aged 3 years and older.
9. **Finders Seekers!** page 30
   A cooperative hiding game for 2 to 4 children aged 3 years and older.
10. **Guess with Louisa Llama** page 31
    A competitive guessing game for 2 to 4 players aged 3 years and older.



DISCOVER FREE PLAY AND DETAILS:

Assemble the 3D house (setup A » p. 2).

Your child can engage with the game materials during free play. Play along! Discover the Rainbow Preschool together. If your child doesn't yet go to preschool, the 3D setup is ideal for showing them and discussing with them what to expect when they do go. If your child is already at preschool, the colorful backdrop invites them to role-play about their daily experiences. Your child will love to tell your stories or act them out.
Discover the pictures on the game materials together and talk about them. Ask your child what they recognize and encourage them to name things. One example: ***"Look, there are jackets hanging in this room. Do you know what the room is called?"***
Talk to your child about the differences between the Rainbow Preschool and their own preschool:
"Do you have a nightlight in your quiet room too? What does it look like?" "Look, the butterfly is wearing blue socks. What color are your socks?" "What's the cow doing in the sports room? Can you do that too?"
This makes it easy for your child to tell you things and have a conversation with you about their time at school.

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 20 07.06.24 14:32

GAME 1: HOP QUICKLY INTO BED!



A competitive race game for 2 to 4 children aged 2 years and older.

There's a lot to discover at the Rainbow Preschool. The four friends, Katie Koala, Max Monkey, Tony Turtle, and Gabby Giraffe meet here every morning. Together, they really keep Louisa Llama on her toes. After lunch, all the young animals are very tired. Who will be the fastest to the quiet room and get to pick their sleeping spot first?

What you will need:
Rainbow Preschool, 4 young animals, die with dots

Before you start:
Assemble the 3D house (setup A).
The game is played in the entire Rainbow Preschool.

Each child chooses an animal. Place any animals that are left over in the box lid. Place your animal friend on the starting space with the rainbow and have the die ready.

Let's get started!
Take turns playing in a clockwise direction. The player who most recently saw a rainbow goes first and rolls the die.

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

• 1, 2 or 3 dots?
Move your animal forward that many spaces.

• A star?
You can choose whether you want to move your animal forward by 1, 2 or 3 spaces.

Important: More than one animal may occupy the same space. The ladder itself does not count as a space.

Then it's the next child's turn.

When does the game end?
The game ends when a child moves their animal onto the star mattress. Once this has been reached by a player, any remaining dice points are not used. This player wins the game.



Game setup for 4 children



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 21 07.06.24 14:32

GAME 2: COLLECTING TOYS

A competitive collecting game for 2 to 4 children aged 2 years and older.

All the young animals race through the Rainbow Preschool. The player who can collect the most toys wins.

What you will need:
Rainbow Preschool, 4 young animals, square tiles, die with dots

Before you start:
Assemble the 3D house (setup A).
The game is played in the entire Rainbow Preschool.

Place all the square tiles so that the side with the rainbow is facing up, and then mix them up. Place a face-down tile on each space. Place any remaining tiles in the box lid. Each player selects an animal. Place your animal on the starting space with the rainbow. Have the die with dots ready.



Game setup for 4 children

Let's get started!
Take turns playing in a clockwise direction. The player who most recently put away a toy goes first and rolls the die.

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

• **1, 2 or 3 dots?**
Move your animal forward that many spaces.

• **A star?** You can choose whether you want to move your animal forward by 1, 2 or 3 spaces.

Ask the child: "Is there a tile on the space you're standing on now?"

• **Yes?** Great! Then take this tile and place it in front of you.

• **No?** Oh well. You don't get a tile this time. Maybe it'll work out better next time.

Important: More than one animal may occupy the same space. The ladder itself does not count as a space.

Then it's the next child's turn.



When does the game end?
The game ends when all the animals have reached the star mattress. Once this has been reached by a player, any remaining dice points are not used. Now stack the tiles you have collected to build a tower. Whoever has the highest stack wins. In the event of a tie, these players win together.

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 22 07.06.24 14:32

GAME 3: MY CUBBY ROOM



A competitive memory game for 2 to 4 players aged 2 years and older.

The cubby room is teeming with jackets, backpacks, boots, and cuddly toys. Who can tidy up their things the fastest?

What you will need:
Rainbow Preschool, 1 cubby room board per child, cubby room tiles

Before you start:
Assemble the 3D house (setup B). The game is played in the entire Rainbow Preschool.

Place the cubby room tiles next to each other with the colored reverse side facing up and in the rooms as follows: jackets in the cubby room, shoes in the sports room, cuddly toys in the quiet room, and backpacks in the group room. Each player takes a cubby room board. Place the cubby room boards in front of you with the young animal side facing up.



Children learn to independently make simple game moves by practicing. Support their actions with simple, calm sentences and let the children roll the die or take/turn over the tiles themselves. This allows them to quickly learn the simple game moves and have a lot of fun.



Let's get started!
Take turns playing in a clockwise direction. Whoever put on their own jacket today goes first by revealing a cubby room tile of their choice.

Ask the child: Does it match the colored corner of your cubby room board?

• **Yes?** Great! Take the cubby room tile. Put it in the corresponding space on your cubby room board.

• **No?** Oh well. Maybe it'll work out better next time. Unfortunately, you cannot add a cubby room tile to your cubby room board this round. Put the tile back with the colored back facing up. Try to remember where it is so that you don't turn it over again.

Then it's the next child's turn.

When does the game end?
The first person to fill all the spaces on their cubby room board with the matching cubby room tiles wins.

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 23 07.06.24 14:32

GAME 4: LOUISA LLAMA'S GYM CLASS



A cooperative activity game for 2 to 4 players aged 2 years and older.

It's raining cats and dogs outside today. So much so that Louisa Llama can't go into the garden with the young animals. Instead, there's a gym class in the sports room. Are you going to join in?

What you will need:
Rainbow Preschool, Louisa Llama, round tiles, die with dots

Before you start:
Assemble the 3D house (setup B). This game takes place in the sports room.



Place all the round tiles so that the side with the basket is facing up, and then mix them up. Form 3 stacks of the same height. Place each stack on one of the round carpets in the sports room. Place Louisa Llama on any mat space. Have the die with dots ready. Shake out your arms and legs to warm up. The gym class is about to start!

Let's get started!
Take turns playing in a clockwise direction. The player who most recently ran around goes first and rolls the die.

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

- **1, 2 or 3 dots?** Move Louisa Llama forward the corresponding number of spaces.
- **A star?** You can choose whether you want to move Louisa Llama forward by 1, 2 or 3 spaces. Now take the top tile from the carpet in the matching color and turn it over.

Ask the child: "Who do you see?"
Name the animal and do the respective movement together.



- **Panda »** Spread out your arms and stand on one leg



- **Crab »** Alternate lifting your right leg and left leg



- **Hedgehog »** Touch a foot with your hands



- **Frog »** Sit cross-legged



- **Caterpillar & ladybug »** Clap each other's hands



- **Mouse & cricket »** Dance 'ring around the rosie' together

Once you are done, place the tile back into the box lid.

Then it's the next child's turn.

When does the game end?
The gym class is over as soon as a stack is empty. You've been really sporty today!

Make sure your child knows what movement they're meant to do. This works best if you demonstrate the movement and explain what you are doing. Don't take it too seriously. Have fun together!

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 24 07.06.24 14:32

GAME 5: ONE, TWO, THREE, COUNT!

A first cooperative counting game for 2 to 4 children aged 2 years and older.



There are a lot of things at the Rainbow Preschool. Can you find out how many there are of certain things? Look carefully and count out loud!

What you will need:
Rainbow Preschool, counting board, square tiles, colored die

Before you start:
Assemble the 3D house (setup B).
The game is played in the entire Rainbow Preschool.

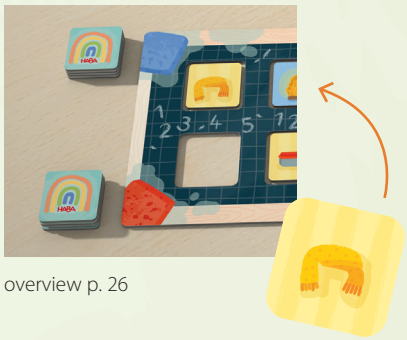
Place the counting board in front of the Rainbow Preschool. Place all the square tiles so that the side with the rainbow is facing down. Form 4 stacks sorted by color. Place the stacks in the corner of the same color and then turn each stack over. Now you can see the rainbow. Have the colored die ready.

Let's get started!
Take turns playing in a clockwise direction. The player who most recently counted something goes first and rolls the die.

Ask the child: "Which color does the die show?"

• **Yellow, red, green or blue?** Take the top tile from the stack of that color. Find the room that matches the color. If there are no more tiles of this color left, you can choose another color.

• **A star?** You can choose which stack you take a tile from. Find the room that matches the color.



overview p. 26

Ask the child: "What do you see on your tile? How many of them can you see in the room?"

Now count how many of that object you can see in this room. Help each other search and count. Example: "How many flowers are in the vase in the cubby room?" Answer: "1, 2, 3!"

Place your tile in an empty space on the counting board.

Then it's the next child's turn.

When does the game end?
The game ends when you have filled all the spaces on the counting board. You did well!

Young children and numbers go very well together. Because numbers are so important in the lives of adults, children usually start to string numbers together or count things (for example steps) on their own. With simple dice games and easy counting tasks, you can playfully train your child's understanding of numbers and quantities, thus laying the foundations for a positive approach to math.

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 25 07.06.24 14:32

Game 5: Overview

Group room



Quiet room



Cubby room



Sports room



GAME 6: NONSENSICAL STORIES

A fun nonsensical storytelling game for 2 to 4 players aged 2 years and older.

Who loves nonsensical stories as much as the young animals at the "Rainbow" preschool? Well then, prick up your ears and make up a funny story together. Have fun!



What you will need:
Rainbow Preschool, 4 young animals, Louisa Llama, square tiles

Before you start:
Assemble the 3D house (setup B).
The game is played in the entire Rainbow Preschool.

Place all the square tiles so that the side with the rainbow is facing up, and then mix them up. Now form a stack and draw the top 3 tiles. Turn the 3 tiles over and place them in front of the stack so that you can all see them clearly. Have the 4 young animals and Louisa Llama handy.



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 26 07.06.24 14:32

Let's get started!
You read the story out loud. The children listen carefully. Whenever there is a in the story, pause.
Point to a child. This child chooses one of the 3 face-up tiles. Then they say out loud what they see. You insert the word into the story in place of the . The child places the tile in the room where the picture mentioned appears in the story. A new tile is turned over so that there are 3 tiles face-up once more.

At the next point to another child. Make sure that all children are allowed to pick a tile. If one of the animals or Louisa Llama are revealed, place the corresponding wooden figure in the appropriate room.

Read the story out loud.

When does the game end?
The game ends when the whole story has been read out loud.
You've come up with a great nonsense story!

Here is the story:

Today is "Nonsense Day" at the Rainbow Preschool. Everything is topsy-turvy, starting right at the entrance in the cubby room because all the children are dressed up. For example, Katie Koala is wearing a costume that looks like .

Even the adults are joining in! Louisa Lama looks like and is playing with a ball in the sports room. What's really special is that today the young animals are allowed to have breakfast in bed! Gabby Giraffe has already made herself comfortable in her bed in the quiet room. For breakfast, there are cheese sandwiches. But these are no ordinary cheese sandwiches. Louisa Llama has cut the cheese with cookie cutters. Now the cheese is shaped like all sorts of . There's also cake, and it looks delicious! Tony Turtle is standing in the cubby room with a big cake. He and his daddy put a lot of effort into it, so now the cake looks like . It's almost too nice to eat. But when the children try it, it tastes really great!

Afterward, they want to sing together. But they don't want to sing the usual songs. After all, today is Nonsense Day! So, Louisa Llama plays familiar tunes on the guitar in the group room, but they don't sing the usual words. Instead, they sing all mixed up, stringing nonsense words together. And that's how the chorus goes: "When the toot, the hoot."

When Max Monkey is picked up by his parents in the afternoon, he starts telling them right there in the cubby room about everything that happened today. All the children agree, there should be many more fantastic Nonsense Days like today!

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 27 07.06.24 14:33

GAME 7: ALL AROUND THE PRESCHOOL

A competitive memory game for 2 to 4 players aged 3 years and older.

Can you remember which tile is where? With a good memory you can help the young animals!

What you will need:
Rainbow Preschool, 4 young animals, square tiles



Before you start:
Assemble the 3D house (setup B). The game is played in the entire Rainbow Preschool

Place all the square tiles so that the side with the rainbow is facing up, and then mix them up. Now form 5 stacks and place the top tile face-up in front of each stack.
Look at the tiles carefully and memorize them well. Then turn the tiles over so that you can see the rainbow again. These 5 tiles are your play pile.
Each child chooses an animal and places it in a room of their choice.

Let's get started!
Take turns playing in a clockwise direction. The person who last played a memory game goes first. Think about which tile in your play pile you have memorized. Place your animal in any room that you think matches the tile. Then point to a tile in your play pile.
Say what you think is on the tile. Now flip the tile over.

Did you correctly say what was on the tile?

- **Yes?** Great! Take the tile and place it face-up in front of you

- **No?** Oh well. Place the tile back into the box lid.

Then it's the next child's turn.

Important: When there are no more tiles in your play pile, turn over 5 new tiles.

When does the game end?
The game ends when the stack of tiles has been used up.
Now stack the tiles you have collected to form a tower. Whoever has the highest tower wins. In the event of a tie, these players win together.



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 28 07.06.24 14:33

GAME 8: STORY TIME BEFORE NAP TIME

A cooperative narrative game for 2 to 4 players aged 3 years and older.

It's time for an afternoon nap. But the young animals can't even think about going to sleep yet! They have been far too busy this morning at the Rainbow Preschool. Before they fall asleep, they tell Louisa Llama all the things they have been doing.



What you will need:
Rainbow Preschool, 4 young animals, story board, 4 blankets, square tiles

Before you start:
Assemble the 3D house (setup B) and place it so that all the children can see the quiet room.

Lay out the story board and arrange the blankets appropriately.
Place the young animals on their picture on the story board.
Place all the square tiles so that the side with the rainbow is facing up, and then mix them up. Now form a stack and place it next to the story board.

Let's get started!
Take turns playing in a clockwise direction. Whoever has slept the longest today goes first and turns over the top tile. Now place the tile in any empty space on the story board.

Ask the child: "What does the tile show? What did the young animal do this morning?"
Give any answer you like. Example: "The monkey played with the teddy bear."

Ask the child: "Are all the spaces in front of the young animal now filled with tiles?"

- **Yes?** Then you can take the animal and the matching blanket. Place the animal in their bed in the quiet room. Cover them with the blanket and wish them sweet dreams.

- **No?** Then they are probably not tired enough and want to hear more stories

Now it's the next child's turn.

When does the game end?
The game ends when you have put all 4 young animals to bed.
You did well!

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 29 07.06.24 14:33

GAME 9: FINDERS SEEKERS!

A cooperative hiding game for 2 to 4 children aged 3 years and older.

Oh dear, what has happened here? Rubber boots, jackets, backpacks and cuddly toys are scattered all over the Rainbow Preschool. Help everyone to clean up the mess together. Tidy everything back to the correct place in the cubby room together.



What you will need:
Rainbow Preschool, cubby room boards, cubby room tiles

Before you start:
Assemble the house (setup B). The game is played in the entire Rainbow Preschool.

Take one cubby room board and the 4 matching colored cubby room tiles. Place the remaining cubby room boards and tiles in the box lid. Place your cubby room tiles in a stack in the cubby room, sorted according to whether they are jackets, shoes, backpacks or cuddly toys.

Let's get started!
Take turns playing in a clockwise direction. The last person to have lost something and find it again goes first. The game consists of 2 insert period.

Phase 1 "Hide"
When it's your turn, take one of the top cubby room tiles. Turn it over and say out loud which cubby room tile it is and where you're hiding it in the Rainbow Preschool:
"I'm hiding the yellow jacket in the quiet room." Place the cubby room tile with the colored reverse side face-up in the room you said. Try to remember what has been hidden where.

Then it's the next child's turn. When all the cubby room tiles have been hidden, phase 2 starts.

Phase 2 "Seek"
When it's your turn, you can turn over any face-down cubby room tile.

Ask the child: "Is the cubby room tile the same color as your cubby room board?

- **Yes?** Brilliant! You can put it in the corresponding place on your cubby room board.
- **No?** Oh well! Give the cubby room tile to the animal of the matching color.

Then it's the next child's turn.

When does the game end?
The game ends when all the cubby room boards are full. Brilliant! You've done a really good job of tidying up together, finally every young animal can find their things again.



Tip:
The game becomes more difficult if you play with two or three players and all the cubby room tiles and boards.

The children still have to learn how to hand over and give away their own tiles. So it's much better when you all win together at the end.



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 30 07.06.24 14:33

GAME 10: GUESS WITH LOUISA LLAMA



A competitive guessing game for 2 to 4 children aged 3 years and older and 1 adult.

Louisa Llama is playing a guessing game with the young animals in which they have to guess which object in the room she is describing. Join in the guessing fun and find out what the animals are looking for!

What you will need:
Louisa Lama, Rainbow Preschool, square tiles

Before you start:
Assemble the 3D house (setup B). The game is played in the entire Rainbow Preschool.

Place all the square tiles so that the side with the rainbow is facing up, and then mix them up. Then place 5 of them in a stack. You do not need the remaining tiles. Put them in the box lid. Have Louisa Llama ready.



Let's get started!
Draw a tile and look at it in secret. Place it face-down in front of you so that the children cannot see the front. Place Louisa Llama in the room that matches the background color of the tile. Now the children can take a closer look at this room. Use hints to describe which object is shown on your tile. Give hints such as color, size, weight and what it is used for. For example, say: "The tile shows something that is slippery when it's wet."

The child who last washed their hands goes first and makes a guess.

What was the answer? Did the child guess correctly?

• **Yes?** Great! Turn the tile over to check. The child gets the tile as a reward!

• **No?** Oh well. Now it's the next child's turn to make a guess.
Did all the children guess wrong? Give them another hint. You could say: "It foams up and you use it when washing your hands." (Answer: soap) Now the children make a new guess one after the other.

As soon as a child has guessed correctly, you draw the next tile from the stack and a new round of guessing begins

When does the game end?
The game ends when all 5 tiles have been guessed. Whoever has the highest stack wins. In the event of a tie, these players win together.



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 31 07.06.24 14:33

Mes premiers jeux

Collection de jeux à la maternelle

Une collection haute en couleur de 10 jeux pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Autrice : Lea Berger
Illustration : Mirka Schröder
Rédaction : Christiane Hüpper
Durée de jeu : env. 5-10 minutes par partie

Chers parents,
nous sommes ravis que vous ayez choisi ce jeu de la série *Mes premiers jeux.* Vous ouvrez ainsi à votre enfant des perspectives variées pour grandir et évoluer dans un environnement ludique. Ce livret vous donne de nombreux conseils afin de découvrir tous les accessoires de jeu avec votre enfant. En jouant avez lui, vous stimulerez ses différentes capacités et aptitudes : l'identification et la différenciation de couleurs, une observation précise, la narration spontanée ainsi que l'assimilation de règles simples.

La conception en 3D permet également d'exercer la coordination main-œil. Lorsque votre enfant déplace les figurines dans l'école maternelle « Arc-en-ciel », il sollicite également sa perception de l'espace.
Par ailleurs, les enfants saisissent l'importance du vivre ensemble grâce aux jeux coopératifs. Les émotions et les propositions de solutions sont partagées et les enfants développent un esprit d'équipe.

L'aspect essentiel demeure avant tout le plaisir de jouer. L'apprentissage s'effectue très naturellement.
Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à jouer et découvrir les idées de jeux ensemble.

Les créateurs pour enfants joueurs



AVANT DE JOUER POUR LA PREMIÈRE FOIS

Détachez délicatement les éléments de l'école en 3D, le plateau de jeu, les cartons « vestiaire » et toutes les tuiles des cadres en carton. Les cadres et autres emballages ne servent pas à jouer. Jetez-les en respectant les consignes de tri (p.2).





2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 32 07.06.24 14:33

CONTENU DU JEU



1 école maternelle Arc-en-ciel
(en 3D avec échelle sur plaque de fond)



4 élèves animaux : Carla le koala, Simon le singe, Théo la tortue et Ghislaine la girafe



La maîtresse Lana le lama



1 dé de couleur



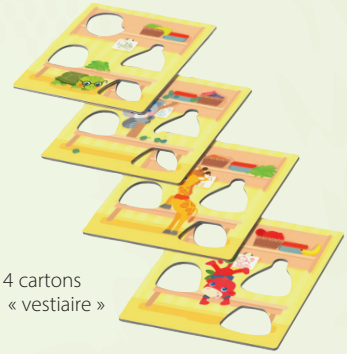
1 dé à points



1 petit plateau de jeu (recto : planche de décompte, verso : planche de narration)



16 tuiles « accessoires » (4 lots de 4 accessoires ; recto : sac à dos, poupée, manteau, chaussures ; verso coloré)



4 cartons « vestiaire »



18 tuiles rondes
(verso : panier)



20 tuiles carrées
(verso ; arc-en-ciel)



4 couvertures

Chers joueurs,
Si vous avez perdu ou cassé une pièce de jeu, vous pouvez demander tout simplement si celle-ci est encore disponible sur ***www.haba-play.com/fr-fr*** *dans la partie « Pièces de rechange »*



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 33 07.06.24 14:33

VUE D'ENSEMBLE DES JEUX p. 3



1. **Et hop ! Au lit !** Page 35
   Un jeu de course compétitif pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.
2. **Collectionnez les jouets** Page 36
   Un jeu de collecte et de course compétitif pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.
3. **Mon vestiaire** Page 37
   Un jeu de mémoire compétitif pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.
4. **Le sport avec Lana le lama** Page 38
   Un jeu de mouvements coopératif pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.
5 **Le compte est bon** Page 39
   Un premier jeu de dénombrement coopératif pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.
6. **Drôle d'histoire** Page 40
   Une histoire sans queue ni tête pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.
7. **Le grand tour de l'école maternelle** Page 42
   Un jeu de mémoire et de classement compétitif pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.
8. **Temps calme avant la sieste** Page 43
   Un jeu de narration coopératif pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.
9. **Cache-cache** Page 44
   Un jeu de cache-cache coopératif pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.
10. **Les devinettes de Lana le lama** Page 45
    Un jeu de devinettes compétitif pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.



JEU LIBRE ET DÉCOUVERTE DU MATÉRIEL DE JEU

Assemblez l'école en 3D (montage A » p. 2).

Dans la variante de jeu libre, votre enfant s'amuse à sa guise avec le matériel de jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble l'école maternelle « Arc-en-ciel ». Si votre enfant ne va pas encore à l'école maternelle, l'école en 3D vous permettra de l'y préparer en lui montrant et en lui expliquant ce qui l'attend à la rentrée. Si votre enfant va déjà à l'école maternelle, ce décor conviendra parfaitement à des jeux de rôles sur ses expériences vécues au quotidien, qui seront sans doute pour lui l'occasion de vous raconter des anecdotes ou de rejouer des scènes.

Découvrez avec votre enfant les illustrations du matériel de jeu et discutez-en avec lui. Demandez lui ce qu'il reconnaît et de nommer les différents éléments. Par exemple : ***« Regarde, des manteaux sont accrochés dans cette salle. Sais-tu comment s'appelle cet espace ? »*** Échangez avec votre enfant au sujet des différences entre l'école maternelle « Arc-en-ciel » et son propre établissement : ***« Avez-vous une veilleuse dans votre dortoir vous aussi ? À quoi ressemble-t-elle ? » « Regarde, le papillon a des chaussettes bleues. De quelle couleur sont tes chaussettes ? » « Que fait la vache dans la salle de motricité ? Sais-tu déjà le faire toi aussi ? »*** Ainsi, vous permettez à votre enfant de vous raconter aisément une anecdote et de dialoguer avec vous.

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 34 07.06.24 14:33

JEU 1 : ET HOP ! AU LIT !



Un jeu de course compétitif pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Il y a tant de choses à découvrir à l'école maternelle « Arc-en-ciel » ! 4 amis, Carla le koala, Simon le singe, Théo la tortue et Ghislaine la girafe, s'y retrouvent tous les matins. Avec eux, Lana le lama n'a pas une minute à elle. Après le repas de midi, tous les élèves animaux sont très fatigués. Qui sera le premier à rejoindre le dortoir et à choisir sa place pour la sieste ?

De quoi avez-vous besoin ?
École maternelle « Arc-en-ciel », 4 élèves animaux, dé à points

Avant de commencer la partie
Assemblez l'école en 3D (montage A).
Vous jouez dans toute l'école maternelle « Arc-en-ciel ».

Chaque enfant prend un petit animal. Rangez les animaux en trop dans le couvercle de la boîte. Placez votre animal sur la case départ aux couleurs de l'arc-en-ciel et préparez le dé à points.

C'est parti
On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le dernier à avoir vu un arc-en-ciel commence en lançant le dé.

Demandez : « Qu'indique le dé ? »

• Un 1, un 2 ou un 3 ?
Avance ton animal du nombre de cases correspondant.

• Une étoile ?
Tu peux choisir d'avancer ton animal de 1, 2 ou 3 cases.

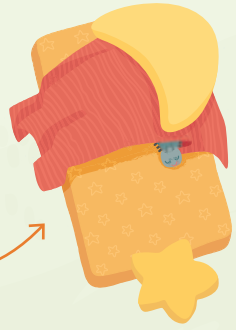
Attention : il peut y avoir plusieurs animaux sur une même case.
L'échelle ne compte pas comme une case.

C'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie
La partie s'achève lorsque l'animal d'un enfant arrive sur le tapis étoilé. Les points du dé qui auraient fait avancer celui-ci au-delà de la case du tapis étoilé ne comptent pas. Le joueur concerné remporte la partie !



Mise en place pour 4 joueurs



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 35 07.06.24 14:33

JEU 2 : COLLECTIONNEZ LES JOUETS

Un jeu de collecte et de course compétitif pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Tous les élèves animaux parcourent l'école maternelle « Arc-en-ciel ».
Celui qui réunit le plus grand nombre de jouets remporte la partie.

De quoi avez-vous besoin ?
École maternelle « Arc-en-ciel », 4 élèves animaux, tuiles carrées, dé à points

Avant de commencer la partie
Assemblez l'école en 3D (montage A). Vous jouez dans toute l'école maternelle « Arc-en-ciel ».

Retournez toutes les tuiles carrées de sorte que la face visible soit l'arc-en-ciel et mélangez-les. Posez une tuile face cachée sur chaque case du parcours. Rangez les tuiles restantes dans le couvercle de la boîte.
Chaque enfant prend un petit animal. Placez chacun votre animal sur la case départ aux couleurs de l'arc-en-ciel. Mettez le dé à points à disposition.



Mise en place pour 4 joueurs

C'est parti
On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le dernier à avoir rangé un jouet commence et lance le dé.

Demandez : « Qu'indique le dé ? »

• **Un 1, un 2 ou un 3 ?** Avance ton animal du nombre de cases correspondant.

• **Une étoile ?** Tu peux choisir d'avancer ton animal de 1, 2 ou 3 cases.

Demandez : « Y a-t-il une tuile sur la case sur laquelle tu te trouves maintenant ? »

• **Oui ?** Super ! Ramasse-la et pose-la devant toi.

• **Non ?** Dommage ! Tu n'obtiens malheureusement pas de tuile cette fois-ci. Tu auras plus de chance la prochaine fois.

Attention : il peut y avoir plusieurs animaux sur une même case.
L'échelle ne compte pas comme une case.



C'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie
La partie s'achève lorsque tous les élèves animaux sont arrivés sur le tapis étoilé. Les points du dé qui les auraient fait avancer au-delà de la case du tapis étoilé ne comptent pas. Maintenant, empilez les tuiles que vous avez gagnées. Celui qui a la pile la plus haute gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 36 07.06.24 14:45

JEU 3 : MON VESTIAIRE



Un jeu de mémoire compétitif pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Dans le vestiaire, il y a des objets partout : des vestes, des sacs à dos, des bottes et des doudous. Qui rangera ses affaires le plus rapidement ?

De quoi avez-vous besoin ?
L'école maternelle « Arc-en-ciel », 1 carton « vestiaire » par enfant, les tuiles « accessoires »

Avant de commencer la partie
Assemblez l'école en 3D (montage B). Vous jouez dans toute l'école maternelle « Arc-en-ciel ».

Placez les tuiles « accessoires » face colorée visible les unes à côté des autres dans les différentes pièces comme suit : les vestes dans le vestiaire, les chaussures dans la salle de motricité, les doudous dans le dortoir et les sacs à dos dans la salle de classe. Chaque enfant prend un carton « vestiaire » qu'il retourne sur la face avec animal visible devant lui.



Les enfants apprennent des tactiques simples en s'exerçant. Accompagnez le déroulement de la partie calmement par des phrases simples et laissez les enfants lancer le dé ou prendre et retourner des tuiles. Ainsi, ils apprendront rapidement des tactiques simples et s'amuseront beaucoup.



C'est parti
On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a ôté son manteau tout seul aujourd'hui commence en retournant la tuile « accessoire » de son choix.

Demandez : « Sa couleur correspond-elle à celle du coin coloré de ton carton « vestiaire » ? »

• **Oui ?** Super ! Prends la tuile « accessoire ». Pose-la à l'emplacement prévu sur ton carton « vestiaire ».

• **Non ?** Dommage ! Tu auras plus de chance la prochaine fois. Malheureusement, tu ne peux pas poser de tuile « accessoire » sur ton carton « vestiaire » pendant ce tour. Retourne la tuile de sorte que son recto coloré soit visible. Mémorise bien son emplacement pour ne plus la retourner.

C'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie
Le premier à avoir placé toutes les tuiles « accessoire » qui conviennent sur son carton « vestiaire » gagne la partie.

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 37 07.06.24 14:33

JEU 4 : LE SPORT AVEC LANA LE LAMA



Un jeu de mouvements coopératif pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Dehors, il pleut des cordes. Lana le lama et les élèves animaux ne peuvent pas aller dans le jardin. Au lieu de cela, ils vont passer une heure pleine de rebondissements dans la salle de motricité. Vous voulez participer ?

De quoi avez-vous besoin ?
École maternelle « Arc-en-ciel », Lana le lama, tuiles rondes, dé à points

Avant de commencer la partie
Assemblez l'école en 3D (montage B). Vous jouez dans la salle de motricité.



Retournez toutes les tuiles rondes de sorte que la face visible soit le panier et mélangez-les. Formez avec 3 pioches de hauteur identique. Posez chacune des pioches sur un des tapis ronds de la salle de motricité. Placez Lana le lama sur n'importe quelle case de tapis. Mettez le dé à points à disposition. Agitez vos bras et vos jambes pour vous échauffer. C'est parti pour le cours de sport !

C'est parti
On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le dernier à avoir fait la course commence en lançant le dé.

Demandez : « Qu'indique le dé ? »

• **Un 1, un 2 ou un 3 ?** Déplace Lana le lama du nombre de cases correspondant vers l'avant.

• **Une étoile ?** Tu choisis si Lana le lama avance de 1, 2 ou 3 cases.
Tire maintenant la tuile du dessus du tapis de la bonne couleur et retourne-la.

Demandez : « Qui vois-tu ? »
Nomme l'animal et reproduisez tous ensemble le même mouvement.



• **Panda »** Étendre les bras en se tenant sur une jambe.



• **Crabe »** Soulever la jambe droite puis la jambe gauche.



• **Hérisson »** Se toucher un pied avec les mains.



• **Grenouille »** S'asseoir en tailleur



• **Chenille et coccinelle »** Se taper mutuellement dans les mains



• **Souris et criquet »** Faire une ronde

Ensuite, pose la tuile dans le couvercle de la boîte.

C'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie
Le cours de sport est terminé dès qu'une pioche est épuisée. Vous avez fait beaucoup de sport aujourd'hui !

Assurez-vous que votre enfant comprenne bien ce qu'il doit faire. Pour cela, le plus simple est de reproduire le mouvement vous-même tout en le décrivant. Inutile de faire les mouvements trop sérieusement, l'important est de vous amuser ensemble !

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 38 07.06.24 14:33

JEU 5 : LE COMPTE EST BON

Un premier jeu de dénombrement coopératif pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.



Il y a tant de choses dans l'école maternelle « Arc-en-ciel ».
Trouveras-tu le nombre de chaque objet ? Regarde bien et compte !

De quoi avez-vous besoin ?
École maternelle « Arc-en-ciel », planche de décompte, tuiles carrées, dé de couleur

Avant de commencer la partie
Assemblez l'école en 3D (montage B).
Vous jouez dans toute l'école maternelle « Arc-en-ciel ».

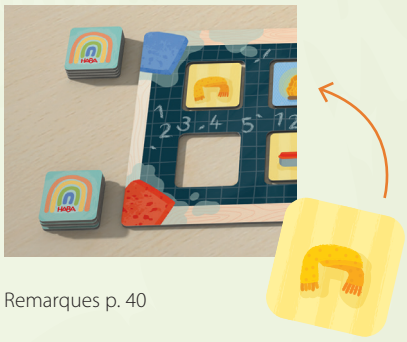
Posez la planche de décompte devant l'école. Retournez toutes les tuiles carrées de sorte que la face avec l'arc-en-ciel soit cachée. Formez avec 4 piles triées par couleur. Placez les piles sur les coins de la couleur correspondante, puis retournez chacune des piles. Maintenant, vous pouvez voir les arcs-en-ciel. Préparez le dé de couleur.

C'est parti
On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le dernier à avoir compté commence et lance le dé.

Demandez : « Quelle couleur le dé indique-t-il ? »

• **Jaune, rouge, vert ou bleu ?** Prends la tuile du dessus de la pile de cette couleur. Trouve ensuite la salle de la bonne couleur. S'il n'y a plus de tuile de cette couleur, tu peux en prendre une d'une autre couleur.

• **Une étoile ?** Tu peux choisir une tuile de la pile de ton choix. Trouve ensuite la salle de la bonne couleur.



Remarques p. 40

Demandez : « Que vois-tu sur ta tuile ? Combien y en a-t-il dans la salle ? »

Compte maintenant combien de fois tu trouves cet objet dans cette salle. Aidez-vous les uns les autres dans la recherche et le dénombrement.
Exemple : « Combien de fleurs y a-t-il dans le vase du vestiaire ? » Réponse : « 1, 2, 3 ! »

Ensuite, pose ta tuile sur une case vide de la planche de décompte.

C'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie
La partie s'achève lorsque tous les emplacements de la planche de décompte sont occupés. Bravo !

Les jeunes enfants aiment les chiffres ! Comme les chiffres jouent un rôle important dans la vie des adultes, les enfants commencent souvent à réciter des chiffres d'eux mêmes ou à dénombrer des objets (comme des marches d'escalier). Avec des jeux de dé simples et des exercices de dénombrement basiques, vous permettez à votre enfant d'entraîner sa compréhension des chiffres et des quantités de manière ludique et posez ainsi les bases pour une approche positive des mathématiques.

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 39 07.06.24 14:33

Jeu 5: Vue d'ensemble

Salle de classe



Dortoir



Vestiaire



Salle de motricité



JEU 6 : DRÔLE D'HISTOIRE

Une histoire sans queue ni tête pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Qui aime autant les histoires drôles que les élèves animaux de l'école maternelle « Arc-en-ciel » ? Alors, tendez l'oreille et découvrez ensemble une histoire amusante. Amusez-vous bien !

De quoi avez-vous besoin ?
École maternelle « Arc-en-ciel », 4 élèves animaux, Lana le lama, tuiles carrées

Avant de commencer la partie
Assemblez l'école en 3D (montage B).
Vous jouez dans toute l'école maternelle « Arc-en-ciel ».

Retournez toutes les tuiles carrées de sorte que la face visible soit l'arc-en-ciel et mélangez-les. Formez ensuite une pile et tirez les 3 tuiles du dessus, que vous retournez et posez devant la pile de façon à ce que tous les joueurs puissent bien les voir. Préparez les 4 élèves animaux et Lana le lama.





2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 40 07.06.24 14:33

C'est parti
Lisez l'histoire à voix haute. Les enfants écoutent attentivement. Marquez une pause chaque fois que vous tombez sur un au cours de l'histoire. Désignez un enfant. Celui-ci choisit une des 3 tuiles face visible.

Il dit à voix haute ce qu'il voit. Vous intégrez ce mot dans l'histoire à la place du . L'enfant place la tuile dans la salle où l'élément apparaît dans l'histoire. Une nouvelle tuile est retournée, il doit toujours y en avoir 3 face visible.

Au prochain , désignez un autre enfant. Veillez à ce que chaque enfant puisse choisir une tuile.
Au tour d'un élève animal ou de Lana le lama, placez sa figurine en bois dans la salle qui convient.

Lisez-la à voix haute.

Fin de la partie
Le jeu s'achève quand vous finissez de lire l'histoire à voix haute.
Vous avez inventé une super histoire sans queue ni tête !

Vous élaborerez l'histoire ci-dessous :

Aujourd'hui, c'est une journée spéciale à l'école maternelle « Arc-en-ciel » ! Tout est sens dessus dessous dès l'arrivée des élèves dans le vestiaire : tous les enfants sont déguisés. Carla le koala, par exemple, porte un costume de . Même les grandes personnes participent ! Lana le lama est déguisé en et joue au ballon dans la salle de motricité.

Exceptionnellement, les élèves animaux ont le droit de prendre leur petit-déjeuner au lit aujourd'hui ! Ghislaine la girafe s'est déjà installée confortablement dans son lit dans le dortoir. Au petit-déjeuner, il y a du pain avec du fromage spécial : Lana le lama l'a découpé avec des emporte-pièce. Le fromage a la forme de . Il y a même du gâteau et il est super appétissant : Théo la tortue est dans le vestiaire avec un gros gâteau. Lui et son papa se sont donné beaucoup de mal et leur gâteau ressemble à . C'est presque dommage de le manger, mais dès que les enfants y goûtent, ils l'adorent !

Ensuite, ils ont envie de chanter tous ensemble. Mais pas les mêmes chansons que d'habitude, car c'est une journée spéciale ! Lana le lama joue de la guitare dans la salle de classe : les airs sont connus, mais les paroles inventées.
Les animaux chantent tous en même temps un vrai charabia, dont voici le refrain : « À chaque fois que les pètent, les partent en sautant. » Quand les parents de Simon le singe viennent le chercher en fin de journée, ils commencent à leur raconter cette incroyable journée avant même d'être sorti du vestiaire.

Tous les enfants sont d'accord pour dire qu'il faudrait faire une journée comme celle-là plus souvent !

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 41 07.06.24 14:34

JEU 7 : LE GRAND TOUR DE L'ÉCOLE MATERNELLE

Un jeu de mémoire compétitif pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

Te souviendras-tu de l'emplacement des différentes tuiles ? Avec une bonne mémoire aide les élèves animaux !

De quoi avez-vous besoin ?
École maternelle « Arc-en-ciel », 4 élèves animaux, tuiles carrées



Avant de commencer la partie
Assemblez l'école en 3D (montage B).
Vous jouez dans toute l'école maternelle « Arc-en-ciel ».

Retournez toutes les tuiles carrées de sorte que la face visible soit l'arc-en-ciel et mélangez-les. Maintenant, formez 5 piles et retournez la tuile du dessus de chacune juste devant. Observez-les attentivement et mémorisez-les bien. Puis, retournez-les de façon à ce que la face arc-en-ciel soit de nouveau visible. Ces 5 tuiles constituent votre pioche. Chaque enfant prend un petit animal et le pose dans la salle de son choix.

C'est parti
On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier à avoir joué à un jeu de mémoire commence.
Réfléchis à la tuile de la pioche que tu as mémorisée. Place ton animal dans la salle à laquelle tu penses que la tuile appartient. Montre ensuite une tuile de la pioche. Dis ce que tu penses voir sur la tuile. Retourne-la.

Est-ce bien ce que tu pensais voir sur la tuile ?

- **Oui ?** Super ! Prends la tuile et pose-la face visible devant toi.
- **Non ?** Dommage ! Range la tuile dans le couvercle de la boîte de jeu.

C'est au tour du joueur suivant.

Attention : dès que la pioche est épuisée, retournez 5 autres tuiles.

Fin de la partie
Le jeu s'achève lorsque les pioches de tuiles sont épuisées.
Maintenant, empilez les tuiles que vous avez réunies. Celui qui a la plus grande pile gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 42 07.06.24 14:34



JEU 8 : TEMPS CALME AVANT LA SIESTE

Un jeu de narration coopératif pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

C'est l'heure de la sieste ! Mais les élèves animaux n'ont aucune envie de dormir. Ils sont encore excités de toutes les activités réalisées à l'école maternelle « Arc-en-ciel » ce matin. Avant de s'endormir, ils racontent encore à Lana le lama tout ce qu'ils ont fait.

De quoi avez-vous besoin ?
École maternelle Arc-en-ciel, 4 élèves animaux, planche de narration, 4 couvertures, tuiles carrées

Avant de commencer la partie
Assemblez l'école en 3D (montage B) et positionnez-la de sorte que tous les enfants puissent voir le dortoir.

Installez la planche de narration et posez les couvertures comme il se doit. Placez les élèves animaux au niveau de leur panneau sur la planche de narration.
Retournez toutes les tuiles carrées de sorte que la face visible soit l'arc-en-ciel et mélangez-les. Ensuite, formez une pioche que vous placez à côté de la planche de narration.



C'est parti !
On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a dormi le plus longtemps aujourd'hui commence et retourne la tuile du dessus de la pioche. Pose ensuite la tuile sur l'emplacement libre de ton choix sur la planche de narration.

Demandez : « Que vois-tu sur la tuile ? Qu'est-ce que l'animal a fait ce matin ? »
Donne la réponse de ton choix. Exemple : « Le singe a joué avec l'ours en peluche. »

Demandez : « Tous les emplacements devant l'animal sont-ils remplis de tuiles ? »
• **Oui ?** Tu prends l'animal et sa couverture. Allonge l'animal dans son lit dans le dortoir. Borde-le avec la couverture et dis-lui de faire de beaux rêves.

• **Non ?** Il n'est pas encore assez fatigué et veut encore écouter des histoires. C'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie
La partie se termine lorsque vous avez couché les 4 élèves animaux. Bravo !



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 43 07.06.24 14:34

JEU 9 : CACHE-CACHE

Un jeu de cache-cache coopératif pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

Houla ! Que s'est-il passé ? Des bottes en caoutchouc, des manteaux, des sacs à dos et des doudous sont éparpillés un peu partout dans l'école maternelle « Arc-en-ciel ». Aidez ensemble à remettre de l'ordre et à tout ranger à sa place dans le vestiaire.



De quoi avez-vous besoin ?
École maternelle « Arc-en-ciel », cartons « vestiaire », tuiles « accessoires »

Avant de commencer la partie
Assemblez l'école (montage B). Vous jouez dans toute l'école maternelle « Arc-en-ciel ».

Prenez chacun un carton « vestiaire » et les 4 tuiles « accessoires » de cette couleur. Rangez les cartons « vestiaire » et tuiles dont vous ne vous servez pas dans le couvercle de la boîte du jeu. Avec vos tuiles, formez des piles triées par catégorie d'accessoires (vestes, chaussures, sacs à dos et doudous) dans le vestiaire.

C'est parti
On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier à avoir égaré un objet avant de le retrouver commence. Le jeu comporte 2 étapes :

Étape 1 : cachez les accessoires !
Quand vient ton tour, prends une tuile sur l'une des pioches. Retourne-la et dis à voix haute ce que tu vois et où tu caches cet accessoire dans l'école maternelle « Arc-en-ciel » :
« Je cache le manteau jaune dans le dortoir. » Place la tuile « accessoire » face colorée visible dans la salle énoncée. Essayez tous de bien mémoriser où l'accessoire est caché.

C'est au tour du joueur suivant. Quand toutes les tuiles tuiles « accessoires » sont cachées, l'étape 2 commence.

Étape 2 : retrouvez les accessoires !
Quand vient ton tour, tu peux retourner la tuile « accessoire » de ton choix.

La tuile « accessoire » est de la même couleur que ton carton « vestiaire » ?

• **Oui ?** Super ! Tu peux la poser à sa place sur ton carton « vestiaire ».

• **Non ?** Dommage ! Donne la tuile « accessoire » à l'élève animal de la couleur correspondante. C'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie
Le jeu se termine lorsque tous les cartons « vestiaire » sont remplis. Super ! Vous avez tout bien rangé ensemble ! Maintenant, tous les élèves animaux pourront retrouver leurs affaires.



Astuce :
Le jeu se complique lorsque vous jouez à deux ou à trois avec toutes les tuiles « accessoires » et tous les cartons « vestiaire ».

Les enfants doivent commencer par apprendre à renoncer à leurs tuiles pour les offrir. C'est alors encore plus chouette de gagner ensemble à la fin.



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 44 07.06.24 14:34

JEU 10 : LES DEVINETTES DE LANA LE LAMA



Un jeu de devinettes compétitif pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans et un adulte.

Lana le lama joue aux devinettes avec les élèves animaux : ils doivent retrouver dans la salle l'objet auquel elle pense. Aidez-les à deviner ensemble !

De quoi avez-vous besoin ?
Lana le lama, école maternelle « Arc-en-ciel », tuiles carrées



Avant de commencer la partie
Assemblez l'école en 3D (montage B). On joue dans toute l'école maternelle « Arc-en-ciel ».

Retournez toutes les tuiles carrées de sorte que la face visible soit l'arc-en-ciel et mélangez-les. Formez ensuite une pioche de 5 tuiles. Vous n'avez pas besoin des autres tuiles. Rangez-les dans le couvercle de la boîte. Mettez Lana le lama à disposition.

C'est parti
Vous tirez une tuile et la regardez sans la montrer aux joueurs. Posez-la devant vous en cachant le recto. Placez Lana le lama dans la salle de la couleur de fond de la tuile. Maintenant, les enfants observent attentivement cette salle. Donnez des indices au sujet de l'objet représenté sur la tuile. Vous pouvez indiquer sa couleur, sa taille, son poids, sa fonction... Dites par exemple : « Sur la tuile, il y a quelque chose qui devient glissant quand c'est mouillé. »

Le dernier enfant à s'être lavé les mains commence et propose un objet.

Indiquez si l'enfant a vu juste :

• **Oui ?** Super ! Retournez la tuile pour vérifier. L'enfant la prend en récompense !

• **Non ?** Dommage ! C'est au tour de l'enfant suivant de faire une proposition. Aucun enfant n'a trouvé le bon objet à l'issue d'un premier tour ? Donnez un autre indice. Dites par exemple : « Ça fait de la mousse et sert à se laver les mains. » (Réponse : le savon.) Les enfants font une proposition à tour de rôle.

Dès qu'un enfant a donné la bonne réponse, prélevez une nouvelle tuile de la pile et lancez une nouvelle devinette.

Fin de la partie
Le jeu se termine quand les enfants ont gagné les 5 tuiles. Celui qui a la pile la plus haute gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 45 07.06.24 14:34

Mijn eerste spellen

Kleine ukkies Spellenverzameling

Een kleurrijke verzameling met 10 spellen
voor 1-4 kinderen vanaf 2 jaar

Auteur: Lea Berger
Illustraties: Mirka Schröder
Redactie: Christiane Hüpper
Spelduur: per spel ca. 5-10 minuten

Lieve ouders,
wij zijn blij dat jullie dit spel uit de serie *Mijn eerste spellen* hebben gekocht. Jullie hebben een goede keuze gemaakt waarmee jullie kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.
In deze handleiding vinden jullie veel tips om het spelmateriaal samen met jullie kind te ontdekken. Bij het spelen worden diverse bekwaamheden en vaardigheden van jullie kind bevorderd, zoals het herkennen en onderscheiden van kleuren, observatie en goed luisteren, vrij vertellen en een eerste begrip van spelregels.

De 3D-opbouw stimuleert daarnaast de oog-handcoördinatie. En wanneer jullie kind de figuren door het 3D-gebouw verplaatst, wordt ook de ruimtelijke waarneming gestimuleerd. Daarnaast leren kinderen tijdens het samen spelen de betekenis van sociale interactie. Emoties en oplossingen worden gedeeld en de kinderen groeien samen als team.

Bij ieder spel staat steeds één ding voorop: veel plezier! Het leren gebeurt terloops, bijna vanzelf.
Veel plezier bij het samen spelen en ontdekken.

De uitvinders voor kinderen



VÓÓR HET EERSTE SPEL

Maak de onderdelen van het 3D-gebouw, het spelbord, de aflegplekken en alle kaartjes voorzichtig los uit de kartonnen frames. Kartonnen frames en verpakkingsmateriaal zijn voor het spel niet meer nodig en mogen worden weggegooid.
(p. 2)





2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 46 07.06.24 14:34

WAT ZIT ER IN DE DOOS?



1 gebouw De regenboog (3D-gebouw met ladders op de bodemplaat)



4 jonge dieren: Karla Koala, Aki Aap, Sheldon Schildpad, Greta Giraf



1 begeleidster Leni Lama



1 kleuren-dobbelsteen



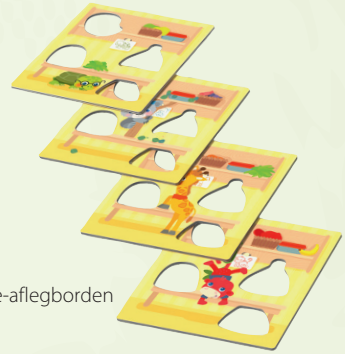
1 stippendobbelsteen



1 klein spelbord (voorkant: telbord; achterkant: vertelbord)



16 garderobekaartjes (4 sets van 4 stuks, voorkant: rugzak, pop, jas, schoenen; achterkant: in kleur)



4 garderobe-aflegborden



18 ronde kaartjes (achterkant: mand)



20 rechthoekige kaartjes (achterkant: regenboog)



4 dekbedden

Lieve spelers
*via **www.haba-play.com/Ersatzteile** kunnen jullie heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.*



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 47 07.06.24 14:34

SPELLENOVERZICHT p.3



1. **Snel naar bed!** Pagina 49
   Een competitief wedloopspel voor 2-4 kinderen vanaf 2 jaar
2. **Speelgoedverzameling** Pagina 50
   Een competitief wedloop- en verzamelspel voor 2-4 kinderen vanaf 2 jaar
3. **Mijn garderobe** Pagina 51
   Een competitief memospel voor 2-4 kinderen vanaf 2 jaar
4. **Gymles met Leni Lama** Pagina 52
   Een coöperatief bewegingsspel voor 2-4 kinderen vanaf 2 jaar

5 **Eén, twee - tel maar mee!** Pagina 53
   Een coöperatief eerste telspel voor 2-4 kinderen vanaf 2 jaar

6. **Kletskoekverhaal** Pagina 54
   Een grappig kletskoekverhaal voor 2-4 kinderen vanaf 2 jaar
7. **Dwars door het gebouw** Pagina 56
   Een competitief memo- en ordeningsspel voor 2-4 kinderen vanaf 3 jaar
8. **Een verhaaltje voor het middagslaapje** Pagina 57
   Een coöperatief vertelspel voor 2-4 kinderen vanaf 3 jaar
9. **Wat hebben jullie waar verstopt?** Pagina 58
   Een coöperatief verstopspel voor 2-4 kinderen vanaf 3 jaar
10. **Raden met Leni Lama** Pagina 59
    Een competitief raadspel voor 2-4 kinderen vanaf 3 jaar



VRIJ SPEL EN DETAILS ONTDEKKEN

Bouw het 3D-gebouw op (opbouw A » p. 2).

Tijdens het vrije spel is jullie kind bezig met het spelmateriaal. Speel gerust mee! Ontdek samen het gebouw. Als je kind nog niet naar school gaat, is de 3D-opbouw heel handig om te laten zien en te bespreken hoe het er op school aan toe gaat. Gaat je kind al wel naar school (in België kan dit vanaf de leeftijd van 2 ½ jaar, in Nederland vanaf 4 jaar), dan kan de kleurrijke opbouw gebruikt worden voor rollenspellen over wat het overdag allemaal beleefd heeft. Je kind kan vast wel wat vertellen of voordoen.

Ontdek samen de afbeeldingen van het spelmateriaal en praat erover. Vraag je kind wat het herkent en hoe het wordt genoemd. Een voorbeeld: ***„Kijk, in deze ruimte hangen jassen. Weet je hoe die ruimte heet?“***
Praat met je kind over de verschillen tussen kleuterschool De regenboog en zijn of haar eigen kleuterschool:
„Is er in jullie slaapruimte ook een nachtlampje? Hoe ziet dat eruit?“ „Kijk, de vlinder heeft blauwe sokken aan. Welke kleur hebben jouw sokken?“ „Wat doet de koe in de gymzaal? Kun jij dat ook al?“
Zo maak je het voor je kind makkelijk om te vertellen en een gesprek met je aan te gaan.

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 48 07.06.24 14:34

SPEL 1: SNEL NAAR BED!

Een competitief wedloopspel voor 2-4 kinderen vanaf 2 jaar

Er valt zoveel te beleven in De regenboog. Elke ochtend komen de 4 vriendjes Karla Koala, Aki Aap, Sheldon Schildpad en Greta Giraf elkaar hier tegen. Samen houden ze Leni Lama flink bezig, maar na de lunch zijn alle jonge dieren moe. Wie is het snelst in de slaapruimte en mag als eerste een slaapplek uitzoeken?

Dit heb je nodig:
Het gebouw, 4 jonge dieren, stippendobbelsteen

Voor jullie beginnen
Bouw het 3D-gebouw op (opbouw A).
Jullie spelen in het hele gebouw.

Elk kind neemt een jong dier. Leg de overige jonge dieren in het deksel van de doos. Plaats jullie jonge dieren op het startvak met de regenboog en houd de stippendobbelsteen klaar.

Nu begint het
Jullie spelen om de beurt en met de klok mee. Wie als laatste een regenboog zag, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Vraag: „Wat heb je gedobbeld?"

- **1, 2 of 3 ogen?**
  Zet je jonge dier net zoveel velden verder als je hebt gegooid.

- **Een ster?**
  Je mag kiezen of je jouw jonge dier 1, 2 of 3 velden verder wilt zetten.

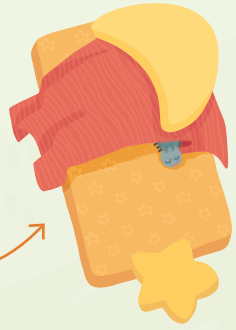
Belangrijk: Er mogen meerdere jonge dieren op één veld staan.
De ladder is geen veld.

Hierna is het volgende kind aan de beurt.

Wanneer is het spel afgelopen?
Het spel eindigt als een kind zijn jonge dier op de matras met sterren zet. Als de matras met sterren is bereikt, vervallen alle overtollige ogen die zijn gedobbeld. Deze speler wint het spel.



Spelopbouw spel voor 4 spelers



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 49 07.06.24 14:34

SPEL 2: SPEELGOEDVERZAMELING

Een competitief wedloop- en verzamelspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 2 jaar

Alle jonge dieren lopen door het gebouw De regenboog. Wie het meeste speelgoed kan buitmaken, wint het spel.

Dit heb je nodig:
Het gebouw, 4 jonge dieren, vierkante kaartjes, stippendobbelsteen

Voor jullie beginnen
Bouw het 3D-gebouw op (opbouw A). Jullie spelen in het hele gebouw.

Draai de vierkante kaartjes met de kant met de regenboog omhoog en meng ze door elkaar. Leg op elk loopveld een verdekt kaartje. Overige kaartjes leggen jullie terug in het deksel van de doos. Elk kind zoekt een jong dier uit. Plaats jullie jonge dieren op het startvak met de regenboog.
Houd de stippendobbelsteen bij de hand.

Nu begint het
Jullie spelen om de beurt en met de klok mee. Wie als laatste speelgoed heeft opgeruimd, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Vraag: „Wat heb je gedobbeld?"

• **1, 2 of 3 ogen?**
Zet je jonge dier net zoveel velden verder als je hebt gegooid.

• **Een ster?** Je mag kiezen of je jouw jonge dier 1, 2 of 3 velden verder wilt zetten.

Vraag: „Ligt op het veld waarop je nu staat, een kaartje?"

• **Ja?** Geweldig! Neem het en leg het voor je.

• **Nee?** Jammer! Je krijgt deze keer helaas geen kaartje.
De volgende keer lukt het zeker beter!



Spelopbouw spel voor 4 spelers

Belangrijk: Er mogen meerdere jonge dieren op één veld staan.
De ladder is geen veld.

Hierna is het volgende kind aan de beurt.



Wanneer is het spel afgelopen?
Het spel eindigt als alle jonge dieren op de matras met sterren zijn aangekomen. Als de matras met sterren is bereikt, vervallen alle overtollige ogen die zijn gedobbeld. Stapel nu allemaal jullie eigen verzamelde kaartjes op elkaar. Wie de hoogste stapel heeft, wint het spel. Bij gelijkspel winnen jullie allemaal.

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 50 07.06.24 14:34

SPEL 3: MIJN GARDEROBE



Een competitief memospel voor 2-4 kinderen vanaf 2 jaar

In de garderobe wemelt het van de jassen, rugzakken, laarzen en knuffeldieren.
Wie kan zijn of haar spullen het snelst opruimen?

Dit heb je nodig:
Het gebouw, 1 garderobe-aflegbord per speler, garderobekaartjes

Voor jullie beginnen
Bouw het 3D-gebouw op (opbouw B). Jullie spelen in het hele gebouw.

Leg de garderobekaartjes met de gekleurde achterkant naar boven naast elkaar, en als volgt in de ruimtes: jassen in de garderobe, schoenen in de gymzaal, knuffeldieren in de slaapruimte en rugzakken in de groepsruimte. Elk kind neemt zijn of haar eigen garderobe-aflegbord. Leg de garderobe-aflegborden met de kant van het jonge dier naar boven voor jullie neer.



Kinderen leren door oefening zelfstandig eenvoudige zetten spelen. Begeleid de handelingen met simpele, kalm uitgesproken zinnen en laat de kinderen zelf dobbelstenen of kaartjes nemen en ontdekken. Zo leren ze snel eenvoudige zetten doen waar ze veel plezier aan zullen beleven.



Nu begint het
Jullie spelen om de beurt en met de klok mee. Wie als laatste zelf zijn of haar jas aangetrokken heeft, mag beginnen en draait een garderobekaartje naar keuze om.

Vraag: Past het bij de gekleurde hoek van jouw garderobe-aflegbord?

• **Ja?** Geweldig! Neem het garderobekaartje. Puzzel het in de betreffende plek in je garderobe-aflegbord.

• **Nee?** Jammer! De volgende keer lukt het zeker beter! In deze ronde kun je helaas geen garderobekaartje in je garderobe-aflegbord puzzelen. Leg het kaartje weer terug met de gekleurde achterkant naar boven. Onthoud goed waar het ligt, zodat je het niet nogmaals omdraait.

Hierna is het volgende kind aan de beurt.

Wanneer is het spel afgelopen?
Wie als eerste alle plekjes in zijn of haar garderobe-aflegbord heeft gevuld met de passende garderobekaartjes, wint.

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 51 07.06.24 14:34

SPEL 4: GYMLES MET LENI LAMA



Een coöperatief bewegingsspel voor 2-4 kinderen vanaf 2 jaar

Het regent dat het giet vandaag. Het regent zo hard, dat Leni Lama niet met de jonge dieren in de tuin kan spelen. Daarom besluit ze om een gymles te doen in de gymzaal. Doen jullie mee?

Dit heb je nodig:
Het gebouw, Leni Lama, ronde kaartjes, stippendobbelsteen

Voor jullie beginnen
Bouw het 3D-gebouw op (opbouw B). Jullie spelen in de gymzaal.



Draai de ronde kaartjes zo dat je de kant met de mand ziet, meng ze door elkaar en maak er 3 even hoge stapels van. Leg elke stapel op één van de ronde kleedjes in de gymzaal. Zet Leni Lama op een willekeurig matveld. Houd de stippendobbelsteen bij de hand. Schud jullie armen en benen los om warm te worden, want de gymles begint zo!

Nu begint het
Jullie spelen om de beurt en met de klok mee. De laatste die heeft gerend, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Vraag: „Wat heb je gedobbeld?"

- **1, 2 of 3 ogen?** Zet Leni Lama net zoveel velden voorwaarts.
- **Een ster?** Je mag kiezen of je Leni Lama 1, 2 of 3 velden verder wilt zetten. Neem nu het bovenste kaartje van het qua kleur bijpassende kleedje en draai het om.

Vraag: „Wie zie je?"
Noem het dier en imiteer met z'n allen de passende beweging.

- **Panda »** Armen breed en op één been staan..
- **Krab »** Afwisselend het rechter- en linkerbeen optillen.
- **Egel »** Met de handen één voet pakken.
- **Kikker »** In kleermakerszit zitten
- **Rups en lieveheersbeestje »** Tegen elkaars handen klappen.
- **Muis en krekel »** Samen in een kring dansen.

Leg daarna het kaartje in het deksel van de doos.

Hierna is het volgende kind aan de beurt.

Wanneer is het spel afgelopen?
De gymles is afgelopen als één stapel leeg is. Jullie zijn vandaag lekker sportief bezig geweest!

Controleer of je kind goed weet wat het moet doen. Dat lukt het beste als jij de beweging voordoet en ondertussen uitlegt wat je doet. En maak het niet te serieus, maar heb vooral plezier samen!

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 52 07.06.24 14:34

SPEL 5: EÉN, TWEE - TEL MAAR MEE!



Een eerste coöperatief telspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 2 jaar

Er zijn zoveel spullen in het gebouw De regenboog. Kunnen jullie erachter komen hoeveel er van bepaalde voorwerpen zijn? Kijk goed en tel mee!



Dit heb je nodig:
Het gebouw, telbord, vierkante kaartjes, kleurendobbelsteen

Voor jullie beginnen
Bouw het 3D-gebouw op (opbouw B). Jullie spelen in het hele gebouw.

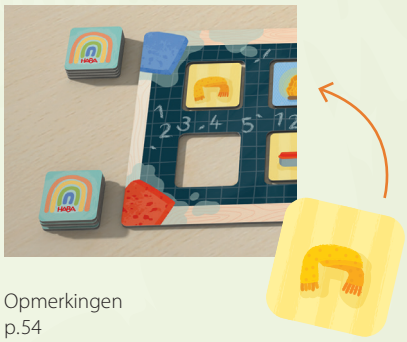
Leg het telbord voor het gebouw. Draai de vierkante kaartjes zo dat jullie de kant met de regenboog niet zien, en maak er 4 op kleur gesorteerde stapels van. Leg de stapel op de qua kleur passende hoek en draai dan elke stapel om. Nu zien jullie de regenbogen.
Houd de kleurendobbelsteen bij de hand.

Nu begint het
Jullie spelen om de beurt en met de klok mee. De laatste die iets heeft geteld, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Vraag: „Welke kleur heb je gedobbeld?“

• **Geel, rood, groen of blauw?** Neem het bovenste kaartje van de stapel in de kleur die je hebt gegooid. Zoek de ruimte in die kleur. Als er geen kaartjes van deze kleur meer liggen, mag je een andere kleur uitzoeken.

• **Een ster?** Je mag zelf uitkiezen van welke stapel je een kaartje neemt. Zoek de ruimte in die kleur.



Vraag: „Wat zie je op je kaartje? Hoe vaak komt het in de ruimte voor?“
Tel nu hoe vaak dit voorwerp in de ruimte aanwezig is. Help elkaar bij het zoeken en tellen. Bijvoorbeeld: „Hoeveel bloemen staan er in de vaas in de garderobe?“
Antwoord: „1, 2, 3 … stuks!

Opmerkingen p.54

Leg je kaartje vervolgens in een leeg veld van je telbord.

Hierna is het volgende kind aan de beurt.

Wanneer is het spel afgelopen?
Het spel is afgelopen als alle openingen in het telbord vol zijn.
Dat hebben jullie goed gedaan!

Kleine kinderen en cijfers ... die gaan heel goed samen. Omdat cijfers een belangrijke rol spelen in het leven van volwassenen, gaan kinderen vaak als vanzelf cijfers achter elkaar zetten of dingen tellen (zoals de treden van de trap). Met eenvoudige dobbelspellen en makkelijke telopdrachten leer je op speelse wijze het cijfer- en hoeveelhedeninzicht van je kind en leg je een basis voor een positieve benadering van wiskunde.

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 53 07.06.24 14:34

Spel 5: Overzicht

Groepsruimte



Slaapruimte



Garderobe



Gymzaal



SPEL 6: KLETSKOEKVERHAAL

Een grappig kletskoekverhaal voor 2-4 kinderen vanaf 2 jaar

Wie houdt net zo van een kletskoekverhaal als de jonge dieren in De regenboog? Spits jullie oren en bedenk samen een grappig verhaal. Veel plezier!

Dit heb je nodig:
Het gebouw, 4 jonge dieren, Leni Lama, vierkante kaartjes

Voor jullie beginnen
Bouw het 3D-gebouw op (opbouw B). Jullie spelen in het hele gebouw.

Draai de vierkante kaartjes met de kant met de regenboog omhoog en meng ze door elkaar. Maak een stapel en neem de 3 bovenste kaartjes.
Draai de 3 kaartjes om en leg ze voor de stapel zodat iedereen ze goed kan zien.
Houd de 4 jonge dieren en Leni Lama bij de hand.





2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 54 07.06.24 14:34

Nu begint het
Lees het verhaal voor. De kinderen luisteren aandachtig. Telkens wanneer in het verhaal een staat, neem je een pauze. Wijs een kind aan. Dit kind kiest één van de 3 open liggende kaartjes.

Het zegt hardop wat het ziet. Jij zegt het woord in het verhaal op de plaats van het . Het kind legt het kaartje in de ruimte waarin het genoemde voorwerp in het verhaal voorkomt. Er wordt een nieuw kaartje omgedraaid zodat er weer 3 open kaartjes liggen.

Bij het volgende wijs je een ander kind aan. Zorg ervoor dat alle kinderen een keer een kaartje mogen uitzoeken. Komt één van de jonge dieren of Leni Lama in het verhaal voor, zet het betreffende houten figuurtje dan in de juiste ruimte.

Wanneer is het spel afgelopen?
Het spel eindigt zodra het hele verhaal is voorgelezen.
Jullie hebben een hartstikke leuk kletskoekverhaal bedacht!

Dit is het verhaal:

Vandaag is het kletskoekdag in De regenboog, en het begint al goed in de garderobe: alle kinderen hebben zich verkleed. Zo heeft Karla Koala een kostuum aan dat lijkt op een . Zelfs de volwassenen doen mee! Leni Lama ziet eruit als en speelt met de bal in de gymzaal.

De jonge dieren krijgen vandaag ontbijt op bed - hoe bijzonder is dat! Greta Giraf heeft zich al heerlijk gesetteld in haar bed in de slaapruimte. Voor ontbijt krijgen ze een boterham met kaas, maar niet zomaar kaas - nee zeg. Leni Lama heeft de kaas met een uitsteekvormpje uitgestoken. Nu heeft de kaas de vorm van . Er is ook taart en die ziet er geweldig uit: in de garderobe staat Sheldon Schildpad met een grote taart. Hij en zijn vader hebben erg hun best gedaan, en de keuken ziet er nu uit als . Het is haast jammer de taart aan te snijden, maar als de kinderen dan toch een stukje nemen, smaakt hij zo lekker!

Daarna gaan ze samen zingen. Geen normale liedjes natuurlijk - het is ten slotte kletskoekdag! Daarom speelt Leni Lama op de gitaar in de groepsruimte, Ze speelt weliswaar bekende liedjes, maar zonder de normale tekst. In plaats daarvan zingen ze allemaal door elkaar heen kletskoekwoorden en zo ontstaat het refrein: „Telkens wanneer de een windje laten, gaan de springen."
Als Aki Aap 's middags wordt opgehaald door zijn ouders, begint hij al in de garderobe te vertellen wat hij vandaag allemaal heeft beleefd.

Alle kinderen zijn het met elkaar eens: zo'n leuke kletskoekdag als vandaag, zouden ze veel vaker moeten hebben!

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 55 07.06.24 14:35

SPEL 7: DWARS DOOR HET GEBOUW

Een competitief memospel voor 2-4 kinderen vanaf 3 jaar

Kun jij je herinneren welk kaartje waar ligt? Met een goed geheugen en wat geluk help je alle jonge dieren!

Dit heb je nodig:
Het gebouw, 4 jonge dieren, vierkante kaartjes



Voor jullie beginnen
Bouw het 3D-gebouw op (opbouw B). Jullie spelen in het hele gebouw.

Draai de vierkante kaartjes met de kant met de regenboog omhoog en meng ze door elkaar. Maak nu 5 stapels, neem van elke stapel het bovenste kaartje en leg het open voor de stapel neer. Kijk goed naar die kaartjes en probeer ze te onthouden. Draai de kaartjes weer om, zodat jullie de kant met de regenboog zien. Deze 5 kaartjes zijn jullie aflegplek. Elk kind kiest een jong dier en zet het in een ruimte naar keuze.

Nu begint het
Jullie spelen om de beurt en met de klok mee. Wie als laatste een memospel heeft gespeeld, mag beginnen. Denk goed na welke kaartjes van de aflegplek je onthouden hebt. Zet je jonge dier in een ruimte waarvan jij denkt dat die bij het kaartje past.
Wijs ten slotte op een kaartje in de aflegplek. Zeg wat je denkt dat er op het kaartje staat. Draai dat kaartje nu om.

Heb je goed voorspeld wat er op het kaartje staat?

- **Ja?** Geweldig! Neem het kaartje en leg het open voor je neer.
- **Nee?** Jammer! Leg het kaartje in het deksel van de doos.

Hierna is het volgende kind aan de beurt.

Let op: Als er geen kaartjes meer liggen op de aflegplek, draaien jullie 5 nieuwe om.

Wanneer is het spel afgelopen?
Het spel is afgelopen zodra de stapels met kaarten opgebruikt zijn.
Stapel nu allemaal jullie eigen verzamelde kaartjes op elkaar. Wie de hoogste stapel heeft, wint het spel. Bij gelijkspel winnen jullie allemaal.



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 56 07.06.24 14:35



SPEL 8: EEN VERHAALTJE VOOR HET MIDDAGSLAAPJE

Een coöperatief vertelspel voor 2-4 kinderen vanaf 3 jaar

Het is tijd voor een middagslaapje, maar de jonge dieren willen helemaal niet aan slaap denken, want daarvoor is er vanochtend te veel gebeurd. Voor ze inslapen, vertellen ze aan Leni Lama wat ze allemaal beleefd hebben.

Dit heb je nodig:
Het gebouw, 4 jonge dieren, vertelbord, 4 dekbedden, vierkante kaartjes



Voor jullie beginnen
Bouw het 3D-gebouw op (opbouw B) en zet het zo neer dat alle kinderen de slaapruimte kunnen zien.

Leg het vertelbord neer en leg de qua kleur bijpassende dekbedden erbij.
Plaats jullie jonge dieren op hun startvak op het vertelbord. Draai de vierkante kaartjes met de kant met de regenboog omhoog en meng ze door elkaar. Maak nu een stapel en zet deze naast het vertelbord.

Nu begint het
Jullie spelen om de beurt en met de klok mee. Wie vandaag het langst heeft geslapen, mag beginnen en draait het bovenste kaartje om. Leg het kaartje in een willekeurig vrije opening in het vertelbord.

Vraag: „Wat staat er op het kaartje? Wat heeft het jonge dier vanochtend beleefd?"
Geef een willekeurig antwoord. Voorbeeld: „De aap heeft gespeeld met de teddybeer."

Vraag: „Zijn nu alle gaten voor het jonge dier met kaartjes gevuld?"

- **Ja?** Dan mag je het jonge dier en het bijpassende dekbed nemen. Leg het jonge dier in het passende bed in de slaapruimte. Dek het toe met het dekbed en wens het welterusten.
- **Nee?** Dan is het misschien nog niet moe genoeg en wil het nog meer verhaaltjes horen. Hierna is het volgende kind aan de beurt.

Wanneer is het spel afgelopen?
Het spel is afgelopen als de 4 jonge dieren naar bed zijn gebracht.
Dat hebben jullie goed gedaan!



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 57 07.06.24 14:35

SPEL 9: WAT HEBBEN JULLIE WAAR VERSTOPT?

Een coöperatief verstopspel voor 2-4 kinderen vanaf 3 jaar

O jee, wat is hier gebeurd? Overal liggen regenlaarzen, jasjes, rugzakken en knuffeldieren verspreid. Help samen om orde in de chaos te scheppen. Ruim samen alles op in de juiste garderobe-aflegborden.



Dit heb je nodig:
Het gebouw, garderobe-aflegborden, garderobekaartjes

Voor jullie beginnen
Bouw het 3D-gebouw op (opbouw B). Jullie spelen in het hele gebouw.

Neem allemaal een garderobe-aflegbord en 4 garderobekaartjes in dezelfde kleur als je bord. Overige garderobe-aflegborden en -kaartjes leggen jullie terug in het deksel van de doos. Leg nu jullie garderobekaartjes als stapels gesorteerd op jassen, laarzen, rugzakken en knuffeldieren in de garderobe.

Nu begint het
Jullie spelen om de beurt en met de klok mee. Wie als laatste iets kwijt was en het weer heeft gevonden, begint. Het spel bestaat uit 2 fasen:

Fase 1: Verstoppertje spelen!
Wanneer je aan de beurt bent, neem je één van de bovenste garderobekaartjes. Draai het om en zeg hardop welk garderobekaartje het is en waar je het verstopt in het gebouw De regenboog. „Ik verstop de gele jas in de slaapruimte." Leg het garderobekaartje met de gekleurde achterkant naar boven in de door jou gekozen ruimte. Probeer allemaal goed te onthouden wat waar wordt verstopt.

Hierna is het volgende kind aan de beurt. Als alle garderobekaartjes zijn verstopt, begint fase 2.

Fase 2: Vinden
Wanneer je aan de beurt bent, mag je een willekeurig verdekt kaartje omdraaien.

Heeft het garderobekaartje dezelfde kleur als jouw garderobe-aflegbord?

- **Ja?** Geweldig! Dan mag je het op de juiste plek in je garderobe-aflegbord leggen.

- **Nee?** Jammer! Geef het garderobekaartje aan het kind met het jonge dier in de bijpassende kleur.

Wanneer is het spel afgelopen?
Het spel is afgelopen wanneer alle garderobe-aflegborden vol zijn. Geweldig! Jullie hebben samen goed opgeruimd en ieder jong dier kan zijn eigen spullen weer vinden.



Tip:
Het spel wordt moeilijker als jullie met z'n tweeën of drieën met alle garderobe-aflegborden en -kaartjes spelen.

Het afstand doen van eigen kaartjes en aan iemand anders geven, moeten kinderen leren. Het is dus des te mooier dat ze aan het eind samen winnen.

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 58 07.06.24 14:35

SPEL 10: RADEN MET LENI LAMA



Een competitief raadspel voor 2-4 kinderen vanaf 3 jaar en 1 volwassene

Leni Lama speelt met de jonge dieren een raadspel. Ze moeten raden welke voorwerpen in de ruimte zij bedoelt. Raad mee en ontdek wat er gezocht wordt!

Dit heb je nodig:
Leni Lama, het gebouw, vierkante kaartjes



Voor jullie beginnen
Bouw het 3D-gebouw op (opbouw B). Jullie spelen in het hele gebouw.

Draai de vierkante kaartjes met de kant met de regenboog omhoog en meng ze door elkaar. Maak van 5 kaartjes een stapel. De overige kaartjes hebben jullie niet nodig. Leg ze in het deksel van de doos. Houd Leni Lama bij de hand.

Nu begint het
Jij (de volwassene) neemt een kaartje en bekijkt het zonder dat de kinderen de afbeelding kunnen zien. Leg het verdekt voor je neer, zodat de kinderen de voorkant niet kunnen zien. Zet Leni Lama in de ruimte die qua kleur past bij de achtergrondkleur van het kaartje. De kinderen mogen deze plaats nu goed bekijken. Beschrijf met hints welk voorwerp op jouw kaartje staat afgebeeld. Geef aanwijzingen over de kleur, het formaat, gewicht, gebruik ... zeg bijvoorbeeld: „Op het kaartje staat iets afgebeeld dat glibberig is als het nat wordt."

Het kind dat als laatste zijn handen heeft gewassen, begint en raadt als eerste.

En? Heeft het kind goed geraden?

• **Ja?** Super. Draai het kaartje om. Het kind krijgt als beloning het kaartje.

• **Nee?** Jammer! Nu is het volgende kind aan de beurt om te raden.
Hebben alle kinderen fout geraden? Geef dan nog een hint. Zeg bijvoorbeeld: „Het schuimt en wordt gebruikt om je handen mee te wassen." (Oplossing: zeep).
Nu raden de kinderen na elkaar.

Zodra een kind het juist raadt, pak jij het volgende kaartje van de stapel en begint een nieuwe raadronde.

Wanneer is het spel afgelopen?
Het spel is afgelopen als alle 5 kaartjes zijn geraden. Wie de hoogste stapel heeft, wint het spel. Bij gelijkspel winnen jullie allemaal.



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 59 07.06.24 14:35

Mis primeros juegos

Colección de Juegos En el Jardín de Infancia

Una fantástica y colorida colección de 10 juegos para 1-4 niños/as a partir de 2 años.

Autora: Lea Berger
Ilustración: Mirka Schröder
Redacción: Christiane Hüpper
Duración de la partida: 5-10 minutos cada uno

Estimados padres y madres,
nos alegra que hayáis escogido este juego de la serie *Mis primeros juegos*. Habéis tomado una buena decisión, con la que ofrecéis a vuestro hijo/a la oportunidad de desarrollarse jugando desde distintas perspectivas. Estas instrucciones ofrecen múltiples consejos acerca de cómo podéis descubrir el material de juego juntos/as.
De forma lúdica, se fomentarán diferentes habilidades y aptitudes del niño/a, tales como el reconocimiento y la diferenciación de los colores, la observación precisa, la narración libre o la primera comprensión de las reglas de juego.

Las construcciones en 3D estimulan la coordinación óculo-manual, y mientras el niño/a desplaza las figuras por el jardín de infancia "Arco Iris", también se estará estimulando su percepción espacial. Asimismo, mediante el juego cooperativo, los niños/as aprenden el significado de la interacción social. Compartiendo sus emociones y propuestas, crecerán en equipo y, sobre todo, se divertirán. El aprendizaje se adquirirá sin esfuerzo y por sí solo.

Os deseamos mucha diversión jugando y descubriendo.
Atentamente,

Los inventores e inventoras para niños y niñas



ANTES DE JUGAR POR PRIMERA VEZ

Extraed con cuidado de los marcos de cartón las piezas de la casa, todos los tableros y todas las fichas.
El marco y el resto de material de embalaje no se necesitarán y pueden desecharse debidamente. (p.2)





2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 60 07.06.24 14:35

CONTENIDO DEL JUEGO



1 jardín de infancia "Arco Iris"
(casa en 3D con escalera)



4 animalitos: Carla Koala,
Moni Monito, Toni Tortuga y
Greta Jirafa



1 educadora:
Leni Lama



1 dado de
colores



1 dado de puntos



1 tablero pequeño de juego
(anverso: tablero para contar;
reverso: tablero para narrar)



16 fichas de guardarropa (4 fichas de cada tipo;
anverso: mochila, muñeca, chaqueta, zapatos;
reverso: colores)



4 tableros de
guardarropa



18 fichas redondas
(reverso: cesta)



20 fichas cuadradas
(reverso: arco iris)



4 mantas



Queridas familias:
en ***www.haba-play.com/Ersatzteile*** *podéis ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayáis perdido.*

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 61 07.06.24 14:35

RELACIÓN DE JUEGOS p. 3



1. **¡Rápido, a la cama!** Pág. 63
   Un juego competitivo de recorrido para 2-4 niños/as a partir de 2 años.
2. **Recogiendo los juguetes** Pág. 64
   Un juego competitivo de recolección para 2-4 niños/as a partir de 2 años.
3. **Mi guardarropa** Pág. 65
   Un juego competitivo de memoria para 2-4 niños/as a partir de 2 años.
4. **Gimnasia con Leni Lama** Pág. 66
   Un juego cooperativo de movimiento para 2-4 niños/as a partir de 2 años.
5 **Uno, dos, tres ¡a contar!** Pág. 67
   Un primer juego cooperativo de contar, para 2-4 niños/as a partir de 2 años.
6. **Una historia disparatada** Pág. 68
   Un divertido juego de historias alocadas para 2-4 niños/as a partir de 2 años.
7. **Esparcidos por todo el jardín de infancia** Pág. 70
   Un competitivo juego de memoria y clasificación para 2-4 niños/as a partir de 3 años.
8. **Historias para dormir** Pág. 71
   Un juego cooperativo de narración para 2-4 niños/as a partir de 3 años.
9. **Escondite** Pág. 72
   Un juego cooperativo de escondites para 2-4 niños/as a partir de 3 años.
10. **Adivinanzas con Leni Lama** Pág. 73
    Un competitivo juego de adivinanzas para 2-4 niños/as a partir de 3 años.



JUEGO LIBRE PARA DESCUBRIR EL MATERIAL DEL JUEGO

Montad la casa en 3D como se muestra en la foto del montaje A » p. 2

Durante el juego libre, el niño/a dedicará tiempo a observar el material. Os animamos a que participéis en el juego y descubráis juntos el jardín de infancia "Arco Iris". Si vuestro hijo/a aún no va al jardín de infancia, esta es una excelente oportunidad para enseñarle y hablar de lo que encontrará allí. Si, por el contrario, ya va al jardín de infancia, este colorido escenario le invitará a desarrollar juegos de rol sobre lo que vive diariamente. Así vuestro hijo/a os contará seguro algo sobre su día a día o lo reflejará en el juego.

Descubrid juntos/as las ilustraciones del material y hablad sobre ellas. Preguntad a vuestro hijo/a qué reconoce y cómo se llaman los objetos. Ejemplo: ***«Mira, en esta habitación están las chaquetas colgadas, ¿sabes cómo se llama esta habitación?»***
Hablad con vuestro hijo/a sobre las diferencias existentes entre el jardín "Arco Iris" y su jardín de infancia:
«¿Tenéis una lámpara nocturna en vuestra sala de descanso? ¿Cómo es?» «Mira, la mariposa lleva puestos calcetines de color azul, ¿de qué color son tus calcetines?» «¿Qué está haciendo la vaca en el gimnasio? ¿Tú sabes hacerlo?»
De este modo, animaréis al niño/a a relatar y a tener una conversación.

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 62 07.06.24 14:35

JUEGO 1: ¡RÁPIDO, A LA CAMA!

Un juego competitivo de recorrido para 2 - 4 niños/as a partir de 2 años.

En el jardín de infancia "Arco Iris" hay mucho por descubrir. Aquí se encuentran todos los días Carla Koala, Moni Monito, Toni Tortuga y Greta Jirafa. Juntos, se pasan el día jugando y traen de cabeza a Leni Lama. Después de la comida, los animalitos se sienten muy cansados. ¿Quién llegará primero a la sala de descanso y podrá elegir la cama que prefiere?

¿Qué necesitáis?
El jardín de infancia "Arco Iris", 4 animalitos y el dado de puntos

Antes de empezar
Montad la casa en 3D como se muestra en el montaje A.
Jugáis en todo el jardín de infancia.

Cada niño/a elige un animalito. Los animalitos que sobren podéis dejarlos en la tapa de la caja. Situad vuestros animales en la casilla de salida donde aparece el arco iris y preparad el dado.

Comenzamos
Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj.
Empieza el último/a que haya visto un arco iris.

Preguntadle: «¿Qué ha salido?»

• ¿1, 2 o 3 puntos?
Mueve tu animal tantas casillas como puntos indique el dado.

• ¿Una estrella?
Puedes elegir si deseas que tu animal avance 1, 2 o 3 casillas.

Importante: En una casilla puede haber varios animalitos.
La escalera no cuenta como casilla.

A continuación, será el turno del siguiente jugador/a.

¿Cuándo termina la partida?
La partida termina cuando un niño/a haya llegado con su animal al colchón con la estrella. Una vez en el colchón, no contaréis los puntos que os queden del dado. Ese jugador/a será el ganador/a.



Montaje del juego para 4 jugadores/as



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 63 07.06.24 14:35

JUEGO 2: RECOGIENDO LOS JUGUETES

Un juego competitivo de recolección para 2 - 4 niños/as a partir de 2 años.

Los animalitos corren por todo el jardín de infancia "Arco Iris". Gana quien más juguetes consiga recoger.

¿Qué necesitáis?
El jardín de infancia "Arco Iris", 4 animalitos, las fichas cuadradas y el dado de puntos

Antes de empezar
Montad la casa en 3D como se muestra en el montaje A. Jugáis en todo el jardín de infancia.

Dad la vuelta a las fichas de modo que veáis el lado del arco iris y mezcladlas. Colocad una ficha boca abajo en cada una de las casillas. Las fichas que os sobren las dejáis en la tapa de la caja. Cada niño/a elige un animalito. Situad vuestros animales en la casilla de salida donde aparece el arco iris. Preparad el dado de puntos.



Montaje del juego para 4 jugadores/as

Comenzamos
Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj.
Empieza el último/a que haya ordenado sus juguetes.

Preguntadle: «¿Qué ha salido?»

- **¿1, 2 o 3 puntos?**
  Mueve tu animal tantas casillas como puntos indique el dado.

- **¿Una estrella?**
  Puedes elegir si deseas que tu animal avance 1, 2 o 3 casillas.

Preguntadle: «¿Hay una ficha en la casilla en la que te encuentras?»

- **¿Sí?** ¡Estupendo! Cógela y colócala delante de ti.

- **¿No?** ¡Lástima! Esta vez no recibes ninguna ficha. Seguro que la siguiente vez sale bien.

Importante: En una casilla puede haber varios animalitos. La escalera no cuenta como casilla.

A continuación, será el turno del siguiente jugador/a.

¿Cuándo termina la partida?
La partida termina cuando todos los animales hayan llegado al colchón con la estrella. Una vez en el colchón, no contaréis los puntos que os queden del dado. A continuación, haced una torre con las fichas que habéis conseguido. Gana quien tenga la torre más alta. En caso de empate, habrá varios ganadores/as.

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 64 07.06.24 14:35

JUEGO 3: MI GUARDARROPA



Un juego competitivo de memoria para 2 - 4 niños/as a partir de 2 años.

En el guardarropa hay un caos de chaquetas, mochilas, botas y peluches.
¿Quién conseguirá recoger primero todas sus cosas?

¿Qué necesitáis?
El jardín de infancia "Arco Iris", 1 tablero de guardarropa por niño/a y las fichas de guardarropa

Antes de empezar
Montad la casa en 3D como se muestra en el montaje B. Jugáis en todo el jardín de infancia

Colocad las fichas del guardarropa con el reverso de colores hacia arriba, unas al lado de otras en las habitaciones que se describen a continuación: las chaquetas en el guardarropa, los zapatos en el gimnasio, los peluches en la sala de descanso y las mochilas en la sala común. Cada niño/a coge una plantilla de guardarropa. Colocad la plantilla delante de vosotros/as con el lado del animal hacia arriba.



Por supuesto, los niños/as aprenden jugadas sencillas con la práctica. Acompañadles en sus acciones con frases sencillas, hablando tranquilamente, dejando que cojan por sí mismos/as el dado y las fichas. De esta forma, aprenderán rápidamente jugadas sencillas y se divertirán un montón.



Comenzamos
Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Quien se haya puesto hoy la chaqueta sin ayuda empieza destapando la ficha que prefiera.

Preguntadle: «¿Coincide con el color que aparece en la esquina de tu tablero?»

• **¿Sí?** ¡Estupendo! Coge la ficha y colócala en el lugar que corresponde de tu tablero.

• **¿No?** ¡Lástima! Seguro que la siguiente vez sale bien. En esta ronda, no puedes colocar ninguna ficha en tu tablero.
Deja la ficha de nuevo en su lugar con el reverso de colores hacia arriba y memoriza dónde se sitúa para no destaparla de nuevo.

A continuación, será el turno del siguiente jugador/a.

¿Cuándo termina la partida?
Gana quien consiga completar primero su tablero con las fichas del guardarropa que le correspondan.

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 65 07.06.24 14:35

JUEGO 4: GIMNASIA CON LENI LAMA



Un juego cooperativo de movimiento para 2 - 4 niños/as a partir de 2 años.

Hoy llueve muchísimo. Tanto, que Leni Lama no puede salir con los animalitos a jugar fuera. Por este motivo, harán deporte en el gimnasio. ¿Os apuntáis?

¿Qué necesitáis?
El jardín de infancia "Arco Iris", Leni Lama, las fichas redondas y el dado de puntos

Antes de empezar
Montad la casa en 3D como se muestra en el montaje B. Jugáis en el gimnasio.



Dad la vuelta a las fichas de modo que veáis el lado de la cesta y mezcladlas. A continuación, apilad las fichas en 3 montones iguales y colocad cada pila en una de las alfombras redondas que hay en el gimnasio. Situad a Leni Lama en la esterilla que prefiráis. Preparad el dado de puntos. Agitad los brazos y las piernas para calentar. ¡La clase de gimnasia empieza ya!

Comenzamos
Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza lanzando el dado el último/a que haya corrido por toda la habitación.

Preguntadle: «¿Qué ha salido?»

• **¿1, 2 o 3 puntos?** Avanza con Leni Lama tantas casillas como puntos indique el dado.

• **¿Una estrella?** Puedes elegir si deseas que Leni Lama avance 1, 2 o 3 casillas. Ahora, coge la primera ficha de la pila situada en la alfombra del color que corresponda y dale la vuelta.

Preguntadle: «¿A quién ves?»
Mencionad el animal y haced juntos el movimiento correspondiente.

• **Oso panda »** Extended los brazos y apoyaos en una sola pierna



• **Cangrejo »** Elevad las piernas alternándolas



• **Erizo »** Tocaos un pie con las manos



• **Rana »** Sentaos en el suelo con las piernas entrecruzadas



• **Oruga y mariquita »** Haced palmas los unos con los otros



• **Ratón y grillo »** Jugad al corro de la patata



Una vez terminado, dejad la ficha en la tapa de la caja.

A continuación, será el turno del siguiente jugador/a.

¿Cuándo termina la partida?
La clase de gimnasia habrá terminado cuando se hayan agotado las cartas de una de las pilas. Para entonces, ¡habréis hecho muchísimo deporte!

Aseguraos de que el niño/a ha entendido lo que tiene que hacer. La mejor forma de hacerlo es realizando una demostración previa, al tiempo que se explica en qué consiste. No os lo toméis demasiado en serio, se trata de divertirse juntos/as.

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 66 07.06.24 14:46

JUEGO 5: UNO, DOS, TRES ¡CONTANDO!

Un primer juego cooperativo de contar, para 2 - 4 niños/as a partir de 2 años.



En el jardín de infancia "Arco Iris" hay muchísimas cosas.
¿Podéis contarlas? Mirad con atención y ¡adelante!



¿Qué necesitáis?
El jardín de infancia "Arco Iris", el tablero para contar, las fichas cuadradas y el dado de colores

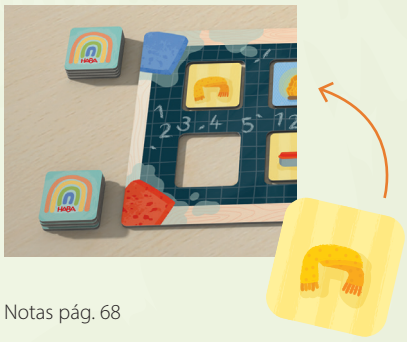
Antes de empezar
Montad la casa en 3D como se muestra en el montaje B. Jugáis en todo el jardín de infancia.

Situad el tablero para contar delante del jardín de infancia. Dad la vuelta a las fichas cuadradas, de modo que no veáis el lado del arco iris. A continuación, clasificad las fichas por colores y apiladlas en 4 montones. Situad las fichas apiladas en la esquina de su color y dad la vuelta a la pila. Ahora sí veréis el arco iris. Preparad el dado de colores.

Comenzamos
Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj.
Empieza tirando el dado el último/a que haya contado algo.

Preguntadle: «¿Qué color muestra el dado?»

• **¿Amarillo, rojo, verde o azul?** Coge la primera ficha de la pila del color que corresponda. Busca la habitación de ese color. Si las fichas de este color se han agotado, puedes elegir otro color.



• **¿Una estrella?** Elige la pila de la que deseas coger una ficha. Busca la habitación de ese color.

Preguntadle: «¿Qué ves en esta ficha?
¿Cuántos/as hay en la habitación?»

A continuación, cuenta cuántas veces aparece el objeto en la habitación. Ayudaos los unos a los otros. Ejemplo: «¿Cuántas flores hay en el jarrón del guardarropa?»
Respuesta: «1, 2, 3 …»

Notas pág. 68

Por último, coloca la ficha en una de las casillas vacías del tablero.

A continuación, será el turno del siguiente jugador/a.

¿Cuándo termina la partida?
La partida termina cuando hayáis cubierto todos los huecos del tablero. ¡Bien hecho!

Los niños/as pequeños y los números: una muy buena combinación. Dada la relevancia que tienen los números en la vida de los adultos, la mayoría de los niños/as comienzan por sí solos/as a mencionar sucesiones de números o a contar (por ejemplo, los peldaños de las escaleras). Con sencillos juegos de dados y operaciones fáciles, estimularéis en vuestro hijo/a la comprensión de los números y las cantidades, lo que sentará las bases para una buena predisposición hacia las matemáticas.

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 67 07.06.24 14:35

Juego 5: Vista general

Sala común



Sala de descanso



Guardarropa



Gimnasio



JUEGO 6: UNA HISTORIA DISPARATADA

Un divertido juego de historias alocadas para 2 - 4 niños/a partir de 2 años.

¿A quién le gustan tanto las historias disparatadas como a los animalitos de este jardín de infancia? Aguzad el oído e inventaos juntos/as una divertida historia de disparates. ¡Que os divirtáis!

¿Qué necesitáis?
El jardín de infancia "Arco Iris", 4 animalitos, Leni Lama y las fichas cuadradas

Antes de empezar
Montad la casa en 3D como se muestra en el montaje B.
Jugáis en todo el jardín de infancia.

Dad la vuelta a las fichas de modo que veáis el lado del arco iris y mezcladlas. Apilad las fichas y coged las 3 primeras. Dadles la vuelta y situadlas al lado de la pila, de manera que todos/as podáis verlas bien. Preparad los animalitos y a Leni Lama.





2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 68 07.06.24 14:35

Comenzamos
Leed la historia mientras los niños/as escuchan atentamente. Cada vez que os encontréis el signo , haced una pausa y señalad a un niño/a. Este niño/a elige una de las 3 fichas que se encuentran boca arriba y menciona en voz alta lo que muestra la ficha.

La palabra de la ficha la introducís en el lugar del signo en la historia. El niño/a coloca la ficha en la habitación en la que aparece el objeto de la historia. Se destapa una nueva ficha de la pila, de modo que siempre haya 3 fichas boca arriba.

La próxima vez que aparezca un signo , elegís otro niño/a. Aseguraos de que participen todos los niños/as. Si aparece uno de los animales o Leni Lama, colocáis su figura de madera en la habitación que corresponda.

Leedla en voz alta.

¿Cuándo termina el juego?
El juego termina cuando se haya leído la historia completa.
Vuestra historia disparatada habrá quedado genial.

A continuación, os presentamos la historia:

Hoy se celebra el Día de los Disparates en el jardín de infancia "Arco Iris". El día será un auténtico descontrol, que empieza por la mañana con la llegada al guardarropa. Todos los niños/as se han disfrazado. Carla Koala, por ejemplo, lleva puesto un disfraz de . ¡Incluso los adultos se han unido al plan! Leni Lama parece un/a y está jugando a la pelota en el gimnasio.

Lo más especial del día es que los animalitos pueden desayunar en sus camas. Greta Jirafa ya se ha acomodado en la suya en la sala de descanso. Para desayunar, hay pan con queso; pero no un queso normal, no. Leni Lama ha cortado el queso con moldes para galletas. Ahora, el queso tiene forma de . También hay un bizcocho con muy buena pinta. Lo ha traído Toni Tortuga, que está en el guardarropa con él en la mano. Toni Tortuga y su padre se han esforzado mucho, y el bizcocho tiene aspecto de . Da un poco de pena comérselo, pero cuando los niños/as lo prueban, está tan rico que no pueden parar.

A continuación, deciden cantar juntos. Pero no cantarán una canción normal, ¡hoy es el Día de los Disparates! Por eso, Leni Lama toca una conocida canción con la guitarra en la sala común, pero no cantan la letra. En lugar de eso, todos empiezan a cantar alborotados, a decir palabras sin sentido y, de este modo, surge el estribillo: «Cuando los/as se tiran un pedo, los/as saltan al ruedo». Por la tarde, cuando recogen a Moni Monito, este empieza enseguida a contar todo lo que han hecho hoy.

Al final, todos están de acuerdo: ¡los días como el Día de los Disparates deberían repetirse más a menudo!

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 69 07.06.24 14:36

JUEGO 7: ESPARCIDOS POR TODO EL JARDÍN DE INFANCIA

Un competitivo juego de memoria y de clasificación para 2 - 4 niños/as a partir de 3 años.

¿Te acuerdas de dónde se encuentran las fichas? Ayuda a los animalitos con una buena memoria.

¿Qué necesitáis?
El jardín de infancia "Arco Iris", 4 animalitos y las fichas cuadradas



Antes de empezar
Montad la casa en 3D como se muestra en el montaje B.
Jugáis en todo el jardín de infancia.

Dad la vuelta a las fichas de modo que veáis el lado del arco iris y mezcladlas.
A continuación, formad 5 pilas y dad la vuelta a la primera ficha de cada pila. Fijaos en las fichas y memorizadlas bien. Seguidamente, dadles la vuelta de nuevo para ver el arco iris. Estas 5 fichas constituyen vuestras fichas de juego. Cada niño/a elige un animalito y lo coloca en la habitación que prefiera.

Comenzamos
Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el último/a que haya jugado a un juego de memoria. Piensa en una de las fichas que hayas memorizado. Ahora coloca tu animalito en la habitación que creas que corresponde a la ficha en la que has pensado. Señala la ficha en la que has pensado y menciona lo que crees que hay en ella. Da la vuelta a la ficha.

¿Has adivinado lo que había en la ficha?
• **¿Sí?** ¡Estupendo! Coge la ficha y colócala delante de ti boca arriba.

• **¿No?** ¡Lástima! Deposita la ficha en la tapa de la caja.

A continuación, será el turno del siguiente jugador/a.

Atención: Cuando no haya más fichas de juego, destapad 5 fichas nuevas.

¿Cuándo termina la partida?
La partida finaliza cuando se hayan agotado todas las fichas de las pilas.
Apilad todas las fichas que habéis conseguido en una torre. Gana quien tenga la torre más alta. En caso de empate, habrá varios ganadores/as.



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 70 07.06.24 14:36

JUEGO 8: HISTORIAS PARA DORMIR



Un juego cooperativo de narración para 2 - 4 niños/as a partir de 3 años.

Ha llegado la hora de dormir la siesta. Aunque los animalitos no están pensando en eso precisamente. Han tenido demasiadas emociones hoy en el jardín de infancia "Arco iris" como para dormir. Por eso, antes de acostarse, le cuentan a Leni Lama todo lo que han hecho hoy.

¿Qué necesitáis?
El jardín de infancia "Arco Iris", 4 animalitos, el tablero para narrar, 4 mantas y las fichas cuadradas



Antes de empezar
Montad la casa en 3D (montaje B) y colocadla de modo que todos los niños/as puedan ver la habitación de descanso.

Poned sobre la mesa el tablero para narrar y sus mantitas correspondientes. Situad a los animalitos en su lugar sobre el tablero. Dad la vuelta a las fichas de modo que veáis el lado del arco iris y mezcladlas. Por último, apilad las fichas y colocadlas junto al tablero.

Comenzamos
Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Quien haya dormido más hoy empieza dando la vuelta a la primera ficha. Coloca la ficha en el hueco que prefieras del tablero.

Preguntadle: «¿Qué muestra la ficha? ¿Qué ha hecho el animalito esta mañana?»
Inventa la respuesta. Ejemplo: «El mono ha estado jugando con el osito de peluche».

Pregunta: «¿Tiene el animalito todos los huecos cubiertos?»

• **¿Sí?** En ese caso, puedes coger al animal con su mantita y colocarlo en la cama correspondiente de la sala de descanso. Tápalo con la manta y deséale un buen descanso.

• **¿No?** Entonces, quizás es que no está lo suficientemente cansado y quiere seguir escuchando historias.

¿Cuándo termina la partida?
La partida termina cuando hayáis llevado a todos los animalitos a la cama. ¡Bien hecho!



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 71 07.06.24 14:36

JUEGO 9: ESCONDITE

Un juego cooperativo de escondites para 2 - 4 niños/as a partir de 3 años.

Oh, oh, ¿qué ha ocurrido aquí? Las botas de agua, las chaquetas, las mochilas y los peluches están esparcidos por todo el jardín de infancia "Arco Iris". Ayudad a organizar este caos colocando todo de nuevo en el lugar que corresponda del guardarropa.



¿Qué necesitáis?
El jardín de infancia "Arco Iris", los tableros del guardarropa y las fichas del guardarropa

Antes de empezar
Montad la casa (montaje B). Jugáis en todo el jardín de infancia.

Los tableros y las fichas que sobren las depositáis en la tapa de la caja. Colocad las fichas en el guardarropa formando pilas, y ordenadas por chaquetas, zapatos, mochilas y peluches.

Comenzamos
Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el último/a que haya perdido algún objeto y lo haya encontrado después. El juego consta de 2 fases:

Fase 1: «Jugamos al escondite»
Cuando llegue tu turno, coge una de las fichas del guardarropa. Dale la vuelta y di en voz alta de qué ficha se trata y dónde la vas a esconder dentro del jardín de infancia.
«Voy a esconder la chaqueta amarilla en la sala de descanso». Coloca la ficha del guardarropa con el reverso de colores hacia arriba en el lugar que has indicado. Intentad memorizar todos/as este lugar.

A continuación, será el turno del siguiente jugador/a. Una vez se hayan escondido todas las fichas, comienza la fase 2.

Fase 2: «La búsqueda»
Cuando llegue tu turno, podrás destapar la ficha de guardarropa que prefieras.

¿Es esta ficha del mismo color que tu plantilla de guardarropa?
• **¿Sí?** ¡Estupendo! Puedes ponerla en el lugar que le corresponde de tu tablero.

• **¿No?** ¡Qué lástima! Dale la ficha al animalito a quien corresponda este color.
A continuación, será el turno del siguiente jugador/a.

¿Cuándo termina la partida?
La partida termina cuando se hayan rellenado todos los tableros. ¡Estupendo! Habéis ordenado todo muy bien; ahora, todos los animalitos saben dónde están sus cosas.



Nota:
La dificultad del juego aumentará si jugáis entre dos o tres jugadores/as con todos los tableros y fichas del guardarropa.

Los niños/as deben aprender a ceder y regalar sus propias fichas. El juego resulta al final aún mejor cuando se juega conjuntamente.

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 72 07.06.24 14:36

JUEGO 10: ADIVINANZAS CON LENI LAMA



Un juego competitivo de adivinanzas para 2 - 4 niños a partir de 3 años y 1 adulto.

Leni Lama juega con los animalitos a un juego de adivinanzas, en el que tienen que adivinar a qué objeto de la habitación se está refiriendo su educadora. Intentad adivinar qué estáis buscando.

¿Qué necesitáis?
Leni Lama, el jardín de infancia "Arco Iris" y las fichas cuadradas



Antes de empezar
Montad la casa en 3D como se muestra en el montaje B. Jugáis en todo el jardín de infancia.

Dad la vuelta a las fichas de modo que veáis el lado del arco iris y mezcladlas. A continuación, apilad 5 fichas en un montón. Las demás fichas no las necesitaréis. Colocadlas en la tapa de la caja. Preparad a Leni Lama.

Comenzamos
La persona adulta coge una ficha y la mira de forma que los niños/as no la vean. La coloca boca abajo delante suyo. Sitúa a Leni Lama en la habitación con el mismo color del fondo de la ficha. Ahora, los niños/as deben observar con atención esta habitación mientras la persona adulta les da pistas sobre el objeto que aparece en la ficha. Puede indicarles el color, el tamaño, el peso o el uso para el que está previsto el objeto. Les dice, por ejemplo: «En la ficha hay un objeto que se vuelve escurridizo cuando se moja».

Empieza intentando adivinar el objeto el niño/a que se haya lavado las manos más recientemente.

Resolved la adivinanza: ¿Ha acertado?

• **¿Sí?** ¡Estupendo! Dadle la vuelta a la ficha para comprobarlo. Como recompensa, el niño/a recibe la ficha.

• **¿No?** ¡Lástima! Es el turno del siguiente jugador/a, que intenta adivinar el objeto. ¿No ha acertado nadie? En ese caso, se deben dar más pistas. Decid, por ejemplo: «Hace espuma y lo utilizáis para lavaros las manos». (Solución: jabón). Los niños/as comienzan ahora a intentar adivinar de nuevo el objeto.

Cuando alguno de ellos/as lo descubra, se coge la siguiente ficha de la pila y comienza una nueva ronda.

¿Cuándo termina la partida?
La partida termina cuando se hayan adivinado las 5 fichas. Gana quien tenga la torre más alta. En caso de empate, habrá varios ganadores/as.



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 73 07.06.24 14:36

I miei primi giochi

Raccolta di giochi All'asilo

Una colorata raccolta di 10 giochi
per 1-4 bambini a partire da 2 anni.

Autrice: Lea Berger
Illustrazioni: Mirka Schröder
Testo: Christiane Hüpper
Durata del gioco: circa 5-10 minuti per gioco

Cari genitori,
siamo felici che abbiate scelto questo prodotto della serie *I miei primi giochi*. Avete compiuto un'ottima scelta, destinata ad aprire al vostro bambino diverse prospettive di sviluppo attraverso il gioco. Queste istruzioni vi offrono molti consigli su come scoprire il materiale di gioco con il vostro bambino. Durante il gioco vengono promosse diverse abilità e capacità del bambino: la capacità di riconoscere e distinguere i colori, la precisa osservazione, il racconto libero e una prima comprensione delle regole.

La struttura 3D allena anche la coordinazione occhio-mano. Quando il bambino muove le figure attraverso l'asilo „Arcobaleno" , viene incoraggiata anche la percezione spaziale. I bambini imparano anche l'importanza dell'interazione sociale attraverso giochi di cooperazione. Le emozioni e le soluzioni proposte vengono condivise e i bambini crescono insieme come una squadra.

Ma lo scopo principale di un gioco è il divertimento! L'apprendimento avviene incidentalmente e in maniera quasi
Auguriamo a voi e al vostro bambino buon divertimento durante i vostri giochi e le vostre scoperte

I vostri inventori per bambini



PRIMA DI GIOCARE PER LA PRIMA VOLTA

Estrarre con cautela gli elementi della casa 3D, il tabellone di gioco, i ripiani e tutte le tessere dalle cornici di cartone.
Le cornici di cartone e altri materiali di imballaggio non sono necessari per il gioco: si prega di smaltire tutto correttamente.
(p.2)





2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 74 07.06.24 14:36

CONTENUTO



1 asilo „Arcobaleno“
(casa 3D con scala su base)



4 cuccioli: Karla Koala,
Steve Scimmia, Teo Tartaruga,
Greta Giraffa



1 maestra Lina Lama



1 dado
colorato



1 dado dei punti



1 piccolo tabellone di gioco (fronte:
tabellone di conteggio; retro:
tabellone del racconto)



16 tessere guardaroba
(4 serie di 4 pezzi ciascuna, fronte: zaino,
bambola, giacca, scarpe; retro: tutto a colori)



4 ripiani per
guardaroba



18 tessere rotonde
(retro: cestino)



20 tessere quadrate
(retro: arcobaleno)



4 coperte

Cari bambini e cari genitori,
*sul sito **www.haba-play.com/Ersatzteile** (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.*



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 75 07.06.24 14:36

PANORAMICA DEL GIOCO p.3



1. **Salta subito a letto!** Pagina 77
   Un gioco di corsa competitivo per 2-4 bambini a partire da 2 anni.
2. **La raccolta dei giocattoli** Pagina 78
   Un competitivo gioco di corsa e di raccolta per 2-4 bambini a partire da 2 anni.
3. **Il mio guardaroba** Pagina 79
   Un competitivo gioco di memoria per 2-4 bambini a partire da 2 anni.
4. **La lezione di ginnastica di Lina Lama** Pagina 80
   Un gioco di movimento cooperativo per 2-4 bambini a partire da 2 anni.
5 **Uno, due, contiamo!** Pagina 81
   Il primo gioco di conta cooperativo per 2-4 bambini a partire da 2 anni.
6. **Storia dell'assurdo** Pagina 82
   Una divertente storia dell'assurdo per 2-4 bambini a partire da 2 anni.
7. **Attraverso l'asilo** Pagina 84
   Un competitivo gioco di classificazione per 2-4 bambini a partire da 2 anni.
8. **L'ora della storia prima del pisolino** Pagina 85
   Un gioco del racconto cooperativo per 2-4 bambini a partire da 3 anni.
9. **Cosa avete nascosto e dove?** Pagina 86
   Un nascondino cooperativo, per 2-4 bambini a partire da 3 anni.
10. **Indovina con Lina Lama** Pagina 87
    Un competitivo gioco a indovinelli per 2-4 bambini a partire da 2 anni.



GIOCO LIBERO ALLA SCOPERTA DEI DETTAGLI

Costruite la casa 3D (struttura A » p. 2).

Durante il gioco libero il bambino impara a conoscere il materiale di gioco. Giocate con lui! Scoprite insieme l'asilo „Arcobaleno".
Se il bambino non frequenta ancora l'asilo, l'allestimento in 3D è ideale per mostrare e discutere cosa ci si aspetta da questa scuola.
Se il bambino frequenta già l'asilo, lo sfondo colorato lo invita a giocare di ruolo sulle sue esperienze quotidiane. Il bambino sarà sicuramente in grado di raccontarvi alcune cose o di recitarle.

Esplorate insieme le illustrazioni del materiale di gioco e commentatele. Chiedete al bambino che cosa riconosce e come si chiamano gli oggetti, ad esempio: ***„Guarda, ci sono giacche appese in questa stanza. Sai come si chiama questa stanza?"***
Parlate col bambino delle differenze tra l'asilo „Arcobaleno" e il suo asilo:
„Avete una luce notturna nella stanza relax? Che aspetto ha?" „Guarda, la farfalla ha dei calzini blu. Di che colore sono i tuoi calzini?" „Cosa ci fa la mucca in palestra? Sai farlo anche tu?"
In questo modo è facile che il bambino vi dica qualcosa e vi parli.

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 76 07.06.24 14:36

GIOCO 1: SALTA SUBITO A LETTO!



Un gioco di corsa competitivo per 2-4 bambini a partire da 2 anni.

All'asilo „Arcobaleno" c'è molto da sperimentare. I 4 amici Karla Koala, Steve Scimmia, Teo Tartaruga e Greta Giraffa si incontrano qui ogni mattina. Insieme danno un bel daffare a Lina Lama. Dopo pranzo, tutti i cuccioli sono molto stanchi. Chi è il più veloce ad entrare nella stanza relax e può così scegliere per primo un posto per dormire?

Cosa serve?
Scuola dell'infanzia „Arcobaleno", 4 cuccioli, dado dei punti

Prima di cominciare
Costruite la casa 3D (struttura A). Si gioca in tutto l'asilo „Arcobaleno".

Ogni bambino sceglie un cucciolo. Riponete i cuccioli rimanenti nel coperchio della scatola. Posizionate i vostri cuccioli sulla casella di partenza con l'arcobaleno e tenete pronto il dado.

Ora si comincia
Giocate a turno in senso orario. Il giocatore che ha visto più di recente un arcobaleno inizia e tira il dado.

Chiedete: "Che cosa è uscito sul dado?"

• 1, 2 o 3 punti?
Spostate il cucciolo di un numero equivalente di caselle.

• Una stella?
Puoi scegliere se far avanzare il cucciolo di 1, 2 o 3 caselle.

Importante: su una casella possono stazionare più cuccioli. La scala stessa non conta come casella.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Quando finisce il gioco?
stelle. Quando si raggiunge il materasso con le stelle, i punti in eccesso vengono immediatamente persi. Il bambino viene proclamato vincitore.



Disposizione del gioco Per 4 bambini



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 77 07.06.24 14:36

GIOCO 2: LA RACCOLTA DEI GIOCATTOLI

Un competitivo gioco di corsa e di raccolta per 2-4 bambini a partire da 2 anni.

Tutti i cuccioli corrono per l'asilo „Arcobaleno". Vince chi riesce a raccogliere il maggior numero di giocattoli.

Cosa serve?
Asilo „Arcobaleno", 4 cuccioli, tessere quadrate, dado dei punti

Prima di cominciare
Costruite la casa 3D (struttura A). Si gioca in tutto l'asilo „Arcobaleno".

Girate tutte le tessere quadrate in modo da vedere il lato con l'arcobaleno e mescolatele. Mettete una tessera coperta su ogni casella. Riponete nel coperchio della scatola le tessere rimanenti. Ogni bambino sceglie un cucciolo. Posizionate i cuccioli sulla casella di partenza con l'arcobaleno.
Tenete pronto il dado dei punti.

Ora si comincia
Giocate a turno in senso orario. Il giocatore che ha riordinato un giocattolo più di recente inizia e tira il dado.

Chiedete: "Che cosa è uscito sul dado?"

• **1, 2 o 3 punti?**
Spostate il cucciolo di un numero equivalente di caselle.

• **Una stella?** Puoi scegliere se far avanzare il cucciolo di 1, 2 o 3 caselle.

Chiedete: „C'è una tessera sulla casella su cui ti trovi ora?"

• **Sì?** Ottimo! Prendila e mettila davanti a te.

• **No?** Peccato. Purtroppo, questa volta non ricevi una tessera.
La prossima volta andrà sicuramente meglio.



Disposizione del gioco per 4 bambini

Importante: su una casella possono stazionare più cuccioli.
La scala stessa non conta come casella.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Quando finisce il gioco?
Il gioco si conclude quando tutti i cuccioli arrivano sul materasso con le stelle. Quando si raggiunge il materasso con le stelle, i punti in eccesso vengono immediatamente persi.
Ora impilate le tessere raccolte per formare una torre. Vince chi riesce a creare la pila più alta. In caso di parità, vincono più giocatori a pari merito.

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 78 07.06.24 14:36

GIOCO 3: IL MIO GUARDAROBA



Un competitivo gioco di memoria per 2-4 bambini a partire da 2 anni.

Il guardaroba pullula di giacche, zaini, stivali e peluche. Chi è il più rapido a riordinare le sue cose?

Cosa serve?
Asilo „Arcobaleno“, 1 ripiano per guardaroba per bambino, tessere guardaroba

Prima di cominciare
Costruite la casa 3D (struttura B). Si gioca in tutto l'asilo „Arcobaleno“.

Posizionate le tessere guardaroba una accanto all'altra con il rovescio colorato rivolto verso l'alto e nelle stanze come segue: le giacche nel guardaroba, le scarpe nella palestra, i peluche nella stanza relax e gli zaini nell'aula di gruppo.
Ogni bambino prende un ripiano del guardaroba. Collocate i ripiani del guardaroba davanti a voi con il lato del cucciolo rivolto verso l'alto.



Esercitandosi, i bambini imparano a creare in autonomia giocattoli semplici. Accompagnate le loro azioni con frasi semplici, dette con calma, e lasciate che i bambini prendano e scoprano in autonomia il dado e le tessere. Così impareranno presto le mosse del gioco e si divertiranno un sacco.



Ora si comincia
Giocate a turno in senso orario. Chi ha indossato la propria giacca oggi inizia scoprendo una tessera guardaroba a sua scelta.

Chiedete: si abbina all'angolo colorato del tuo ripiano del guardaroba?

• **Sì?** Ottimo! Prendi la tessera guardaroba. Mettila al posto corrispondente sul tuo ripiano del guardaroba.

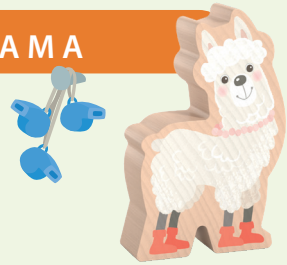
• **No?** Peccato. La prossima volta andrà sicuramente meglio. Purtroppo, in questo turno non è possibile inserire una tessera guardaroba sul tuo ripiano del guardaroba. Rimetti la tessera con il retro colorato rivolto verso l'alto. Ricorda il posto in cui si trova per evitare di scoprirla di nuovo.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Quando finisce il gioco?
Vince chi completa per primo tutti gli spazi del proprio ripiano del guardaroba con le tessere guardaroba corrispondenti.

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 79 07.06.24 14:36

GIOCO 4: LA LEZIONE DI GINNASTICA DI LINA LAMA



Un gioco di movimento cooperativo per 2-4 bambini a partire da 2 anni.

Oggi fuori piove a dirotto. Tanto che Lina Lama non può andare in giardino con i cuccioli. Al contrario, è prevista una sessione di ginnastica attiva nella palestra. Partecipate anche voi?

Cosa serve?
Asilo „Arcobaleno", Lina Lama, tessere rotonde, dado dei punti

Prima di cominciare
Costruite la casa 3D (struttura B). Giocate in palestra.



Girate tutte le tessere rotonde in modo da vedere il lato con il cestino e mescolatele. Formate 3 pile della stessa altezza. Posizionate ogni pila su uno dei tappeti rotondi della palestra. Posizionare Lina Lama su un qualsiasi tessera tappetino. Tenete pronto il dado dei punti. Scuotete le braccia e le gambe per riscaldarvi. La lezione di ginnastica sta per iniziare!

Ora si comincia
Giocate a turno in senso orario. Il giocatore che ha corso più di recente inizia e tira il dado.

Chiedete: "Che cosa è uscito sul dado?"

• **1, 2 o 3 punti?** Spostate Lina Lama di un numero equivalente di caselle.

• **Una stella?** Puoi scegliere se far avanzare Lina Lama di 1, 2 o 3 caselle. Ora prendi la tessera superiore dal tappeto del colore corrispondente e girala.

Chiedete: „Chi vedi?"
Nominate l'animale e fate insieme il movimento corrispondente.

• **Panda »** Allargare le braccia e stare in piedi su una gamba sola



• **Granchio »** Sollevare la gamba destra e sinistra alternandole



• **Riccio »** Toccare un piede con le mani



• **Ranocchio »** Sedersi a gambe incrociate



• **Bruco e coccinella »** Battere le mani reciprocamente



• **Topo e grillo »** Fate il girotondo



Poi metti la tessera nel coperchio della scatola.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Quando finisce il gioco?
La lezione di ginnastica finisce non appena una pila è finita. Siete stati molto sportivi oggi!

Assicuratevi che il bambino abbia compreso cosa deve fare. La cosa migliore è dimostrare il movimento e spiegare cosa si sta facendo. Non prendetela troppo sul serio, ma divertitevi insieme!



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 80 07.06.24 14:36

GIOCO 5: UNO, DUE, CONTIAMO



Un primo gioco di conta cooperativo per 2-4 bambini a partire da 2 anni.



L'asilo „Arcobaleno" è ricco di cose. Riesci a scoprire con quale frequenza sono presenti certi oggetti? Guarda con attenzione e conta!

Cosa serve?
Asilo „Arcobaleno", tabellone di conteggio, tessere quadrate, dado dei punti

Prima di cominciare
Costruite la casa 3D (struttura B). Si gioca in tutto l'asilo „Arcobaleno".

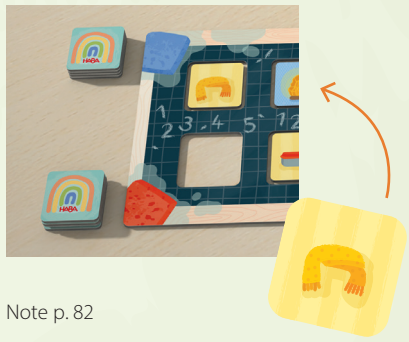
Posizionare il tabellone di conteggio davanti all'asilo „Arcobaleno". Girate tutte le tessere quadrate in modo da non vedere il lato con l'arcobaleno. Formate 4 pile della stesso colore. Posizionate le pile negli angoli colorati corrispondenti e poi girate ogni pila.
Ora potete vedere l'arcobaleno. Tenete pronto il dado dei punti.

Ora si comincia
Giocate a turno in senso orario. Il giocatore che ha contato qualcosa più di recente inizia e tira il dado.

Chiedete: "Quale colore è uscito sul dado?"

• **Giallo, rosso, verde o blu?** Trovate la stanza che corrisponde al colore. Se le tessere di questo colore sono vuote, puoi scegliere un altro colore.

• **Una stella?** Puoi scegliere da quale pila prendere una tessera.
Trovate la stanza che corrisponde al colore.



Note p. 82

Chiedete: "Cosa vedi sulla tessera?
Quanto spesso si presenta nella stanza?"

Ora conta quante volte l'oggetto è presente in questa stanza. Aiutatevi a vicenda a cercare e contare. Esempio: „Quanti fiori ci sono nel vaso del guardaroba?"
Risposta: „1, 2, 3!"

Quindi posiziona la tua tessera in uno spazio vuoto del tabellone di conteggio.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Quando finisce il gioco?
Il gioco si conclude quando si sono riempiti tutti gli spazi vuoti nel tabellone di conteggio. Ben fatto!

Bambini piccoli e numeri... vanno molto d'accordo. Dato che questi svolgono un ruolo importante nella vita degli adulti, i bambini di solito iniziano a mettere in fila i numeri o a contare le cose (per esempio, i passi) da soli. Con semplici giochi con i dadi e facili operazioni di conteggio, è possibile allenare in modo giocoso la comprensione dei numeri e delle quantità da parte del bambino, gettando così le basi per un approccio positivo alla matematica.



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 81 07.06.24 14:36

Gioco 5: Tabella

Aula di gruppo



Stanza relax



Guardaroba



Palestra



GIOCO 6: STORIA DELL'ASSURDO

Una divertente storia dell'assurdo per 2-4 bambini a partire da 2 anni.

Chi trova le storie dell'assurdo divertenti come i cuccioli dell'asilo „Arcobaleno"?
Allora drizzate le orecchie e inventate insieme una storia divertente. Buon divertimento!

Cosa serve?
Asilo „Arcobaleno", 4 cuccioli, Lina Lama, tessere quadrate

Prima di cominciare
Costruite la casa 3D (struttura B). Si gioca in tutto l'asilo „Arcobaleno".

Girate tutte le tessere quadrate in modo da vedere il lato con l'arcobaleno e mescolatele. Ora formate una pila e pescate le prime 3 tessere. Girate le 3 tessere e posizionatele davanti alla pila in modo che tutti possano vederle chiaramente. Tenete pronti i 4 cuccioli e Lina Lama.





2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 82 07.06.24 14:36

Ora si comincia
Leggete la storia ad alta voce. I bambini ascoltano con attenzione. Ogni volta che vi imbattete in un nella storia, fate una pausa. Indicate un bambino. Il bambino sceglie una delle 3 tessere a faccia in su.

Ora dice ad alta voce ciò che vede. Si inserisce la parola nella storia al posto del . Il bambino colloca la tessera nello spazio in cui il motivo citato compare nella storia. Una nuova tessera viene rivelata in modo che 3 tessere siano di nuovo a faccia in su.

Al prossimo indicate un altro bambino. Assicuratevi che tutti i bambini possano scegliere una tessera.
Se appare uno dei cuccioli o Lina Lama, posizionate la figura di legno corrispondente nella stanza appropriata.

Leggete ad alta voce.

Quando finisce il gioco?
Il gioco finisce quando la storia è stata letta tutta.
Avete inventato una grande storia dell'assurdo!

Di seguito la storia:

Oggi è il „giorno dell'assurdo" all'asilo „Arcobaleno". È tutto sottosopra, lo si nota subito, quando si arriva nel guardaroba: tutti i bambini si sono travestiti. Karla Koala, ad esempio, indossa un costume che sembra . Anche gli adulti partecipano! Lina Lama assomiglia a e gioca a pallone palestra.

La cosa davvero speciale è che oggi i cuccioli possono fare colazione nel loro letto! Greta Giraffa si è già messa comoda sul suo letto nella stanza relax. A colazione mangiamo panini al formaggio, ma non quelli normali, no. Lina Lama ha tagliato il formaggio con dei tagliabiscotti. Ora il formaggio ha la forma di . C'è anche la torta e sembra davvero ottima: Teo Tartaruga è in piedi nel guardaroba con una grande torta. Si è impegnato molto insieme a suo padre e ora la torta ha l'aspetto di .

È quasi troppo bella per mangiarla, ma quando i bambini la assaggiano è davvero buona! In seguito, vogliono cantare insieme. Ma non le canzoni normali, dopo tutto, oggi è il giorno dell'assurdo! Ecco perché Lina Lama suona alla chitarra, nell'aula di gruppo, canzoni molto conosciute, ma tralascia il testo. Invece, cantano facendo confusione, mettendo insieme parole assurde per formare il ritornello: „Ogni volta che il fa una puzzetta, salta."
Quando nel pomeriggio i genitori vengono a prendere Steve Scimmia, nel guardaroba inizia a parlare di tutto quello che è successo oggi.

Tutti i bambini sono d'accordo: dovrebbe esserci molto più spesso una giornata dell'assurdo come quella di oggi!

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 83 07.06.24 14:37

GIOCO 7: ATTRAVERSO L'ASILO

Un competitivo gioco di memoria per 2-4 bambini a partire da 3 anni.

Riesci a ricordare quale tessera si trova al posto giusto? Con una buona memoria potrai aiutare i cuccioli!

Cosa serve?
Asilo „Arcobaleno", 4 cuccioli, tessere quadrate

Prima di cominciare
Costruite la casa 3D (struttura B). Si gioca in tutto l'asilo „Arcobaleno".

Girate tutte le tessere quadrate in modo da vedere il lato con l'arcobaleno e mescolatele. Ora formate 5 pile e mettete la tessera superiore a faccia in su sopra a ogni pila. Osservate attentamente le tessere e memorizzatele bene. Poi girate le tessere in modo da vedere di nuovo l'arcobaleno. Queste 5 tessere sono la vostra riserva.
Ogni bambino prende un cucciolo e lo posiziona in una stanza a sua scelta.



Ora si comincia
Giocate a turno in senso orario. Inizia l'ultima persona che ha giocato a un gioco di memoria. Pensa a quale tessera della riserva avete memorizzato. Colloca il tuo cucciolo in una stanza che pensi corrisponda alla tessera. Indica quindi una tessera della riserva. Dì cosa pensi sia raffigurato sulla tessera, quindi girala.

Quello che è raffigurato sulla tessera corrisponde a ciò che hai detto?

- **Sì?** Ottimo! Prendi la tessera e sistemala, scoperta, davanti a te.
- **No?** Peccato. Metti la tessera nel coperchio della scatola.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Attenzione: quando le tessere della riserva sono finite, scoprine altre 5.

Quando finisce il gioco?
Ora impilate le tessere raccolte per formare una torre. Vince chi riesce a creare la torre più alta. In caso di parità, vincono più giocatori a pari merito.



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 84 07.06.24 14:37

GIOCO 8: L'ORA DELLA STORIA PRIMA DEL PISOLINO

Un gioco del racconto cooperativo per 2-4 bambini a partire da 3 anni.

È l'ora del sonnellino pomeridiano. Ma i cuccioli non hanno proprio voglia di dormire! Questa mattina è stata troppo ricca di eventi all'asilo „Arcobaleno". Prima di addormentarsi, raccontano a Lina Lama tutte le cose che hanno fatto.

Cosa serve?
Asilo „Arcobaleno", 4 cuccioli, tabellone del racconto, tessere quadrate, 4 coperte



Prima di cominciare
Costruite la casa 3D (struttura B) e posizionatela in modo che tutti i bambini possano vedere la stanza relax.

Posizionate il tabellone del racconto e disponete le coperte in modo appropriato. Posizionate i cuccioli sul segno corrispondente sul tabellone del racconto. Girate tutte le tessere quadrate in modo da vedere il lato con l'arcobaleno e mescolatele. Ora formate una pila e mettetela accanto al tabellone del racconto.

Ora si comincia
Giocate a turno in senso orario. Chi ha dormito più a lungo oggi inizia e gira la tessera superiore. A questo punto, posizionate la tessera in qualsiasi spazio vuoto del tabellone del racconto.

Chiedete: „Cosa mostra la tessera? Che cosa ha fatto il cucciolo questa mattina?"
Dai una risposta qualsiasi. Esempio: „La scimmia ha giocato l'orsacchiotto"

Chiedete: „Tutti gli spazi vuoti davanti al cucciolo sono stati riempiti con le tessere?"

• **Sì?** Allora puoi prendere il cucciolo e la sua coperta. Colloca il cucciolo nel letto corrispondente nella stanza relax. Coprilo con la coperta e augurargli la buonanotte.

• **No?** Allora probabilmente non è abbastanza stanco e vuole sentire altre storie. Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Quando finisce il gioco?
Il gioco si conclude quando tutti e 4 i cuccioli sono andati a letto. Ben fatto!

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 85 07.06.24 14:37

GIOCO 9: COSA AVETE NASCOSTO E DOVE?

Un nascondino cooperativo, per 2-4 bambini a partire da 3 anni.

Oh, cosa sarà mai successo? Stivali di gomma, giacche, zaini e peluche sono sparsi per tutto l'asilo „Arcobaleno". Aiutate tutti insieme a rimediare al disordine. Riportate tutto insieme negli spazi corretti del guardaroba.

Cosa serve?
Asilo „Arcobaleno", ripiani per guardaroba, tessere guardaroba

Prima di cominciare
Costruite la casa 3D (struttura B). Si gioca in tutto l'asilo „Arcobaleno".

Prendete un ripiano del guardaroba e le 4 tessere guardaroba del colore corrispondente. Posizionate i restanti ripiani del guardaroba e le tessere guardaroba nel coperchio della scatola. Disponete le tessere del guardaroba in pile in pile, ordinate per giacche, scarpe, zaini e peluche.



Ora si comincia
Giocate a turno in senso orario. Inizia l'ultima persona che più di recente ha perso qualcosa e poi l'ha ritrovato. Il gioco si svolge in 2 fasi:

Fase 1 „Giochiamo a nascondino!"
Quando tocca a te, prendi una delle tessere guardaroba più in alto. Girala e dì ad alta voce di quale tessera guardaroba si tratta e dove l'hai nascosta nell'asilo „Arcobaleno": „Nascondo la giacca gialla nella stanza relax" Rimetti la tessera guardaroba con il retro colorato rivolto verso l'alto. Cerca di ricordare cosa era nascosto dove.

Il turno passa quindi al giocatore successivo. Quando tutte le tessere guardaroba sono nascoste, inizia la fase 2.

Fase 2 „Trova"
Quando tocca a te puoi scoprire una delle tessere guardaroba a tua scelta.

La tessera guardaroba è dello stesso colore del tuo ripiano del guardaroba?

- **Sì?** Super! Puoi posizionarla nel punto più appropriato del tuo ripiano del guardaroba.

- **No?** Peccato! Regala la tessera guardaroba al cucciolo del colore corrispondente. Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Quando finisce il gioco?
Il gioco si conclude quando tutti i ripiani del guardaroba sono stati riempiti. Super! Avete riordinato molto bene insieme, finalmente ogni cucciolo può ritrovare le sue cose.



Consiglio:
Il gioco diventa più difficile se si gioca a coppie e in gruppi da tre con tutte le tessere guardaroba e i ripiani del guardaroba

I bambini devono prima imparare a consegnare e regalare alcune tessere. Quindi è ancora più bello quando alla fine si vince insieme.



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 86 07.06.24 14:37

GIOCO 10: INDOVINA CON LINA LAMA



Un gioco a indovinelli competitivo per 2-4 bambini a partire da 3 anni e 1 adulto.

Lina Lama fa un gioco di indovinelli con i cuccioli che devono indovinare a quale oggetto della stanza si riferisce. Partecipate anche voi e scoprite cosa stanno cercando!

Cosa serve?
Lina Lama, asilo „Arcobaleno“, tessere quadrate



Prima di cominciare
Costruite la casa 3D (struttura B). Si gioca in tutto l'asilo „Arcobaleno“.

Girate tutte le tessere quadrate in modo da vedere il lato con l'arcobaleno e mescolatele. Poi mettetene 5 in una pila. Le tessere rimanenti non sono necessarie, riponetele nel coperchio della scatola. Preparate Leni Lama.

Ora si comincia
Prendete una tessera e guardatela di nascosto. Mettetela a faccia in giù davanti a voi, in modo che i bambini non possano vedere il fronte. Posizionate Lina Lama nella stanza che corrisponde al colore di sfondo della tessera . Ora i bambini possono osservare da vicino questa stanza. Utilizzate i suggerimenti per descrivere quale oggetto è raffigurato sulla vostra tessera. Date informazioni su colore, dimensioni, peso, uso, ... Per esempio, dite: „Sulla tessera è raffigurato qualcosa che è scivoloso quando è bagnato“

Il bambino che si è lavato le mani per ultimo inizia e prova a indovinare per primo.

Risolvete l'indovinello: Il bambino ha indovinato?

• **Sì?** Ottimo! Girate la tessera per controllare. Il bambino riceve la tessera come ricompensa!

• **No?** Peccato. Il turno passa quindi al bambino successivo, che prova a indovinare. Tutti i bambini hanno sbagliato quando era il proprio turno? Allora date un altro suggerimento. Dite, ad esempio: „Fa la schiuma e si usa per lavarsi le mani“ (Soluzione: sapone) Ora i bambini provano nuovamente a indovinare, uno dopo l'altro.

Non appena un bambino ha indovinato, estraete la tessera successiva dalla pila e iniziate un nuovo giro di indovinelli.

Quando finisce il gioco?
Il gioco si conclude quando avete indovinato tutte e 5 le tessere. Vince chi riesce a creare la pila più alta. In caso di parità, vincono più giocatori a pari merito.



2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 87 07.06.24 14:37



© HABA-Spiele Bad Rodach 2024

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

22
PAP

Art. Nr.: 2011718001

2011718-AL-MES-SpielesammlungKiga-205x205mm-88S.indd 88 07.06.24 14:37