

HABA

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

Meine ersten Spiele



My Very First Games
Let's Be Veterinarians
Mes premiers jeux
Les bobos des animaux
Mijn eerste spellen
Bij de dierendokter
Mis primeros juegos
Hospital Animal
I miei primi giochi
Animali dal
veterinario

Wir verarzten Tiere





Meine ersten Spiele



Wir verarzten Tiere



2 tierische Zuordnungsspiele für 1–4 Kinder ab 2 Jahre.

Autorin: Kristin Dittman **Illustration:** Anna Winkler **Spieldauer:** je Spiel 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 verschiedene 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: Erkennen und Zuordnen von Objekten, Augen-Hand-Koordination, Feinmotorik und Sprache. Im freien Spiel können die Kinder in die Rolle einer Tierärztin oder eines Tierarztes schlüpfen. In Spiel 1 und 2 werden die Kinder über einfaches Zuordnen an das Spielen nach Regeln herangeführt. Dabei können sie gegeneinander (kompetitiv) oder zusammen (kooperativ) spielen. Vor allem macht das Spielen eines: viel Spaß! Lernen geht ganz nebenbei und fast von allein.

Viel Vergnügen beim gemeinsamen Spielen und Entdecken wünschen


Ihre Erfinder für Kinder



Oh o ... die Tiere sind krank und brauchen dringend Medizin. Das Krokodil hat Zahnschmerzen, der Elefant ist erkältet, dem Gepard tut der Bauch weh und der Flamingo hat sich das Bein gebrochen. Komm schnell mit deinem Arztkoffer herbei und schau, was die Tiere brauchen!

Wer kann die Tiere am besten verarzten und hat zuerst seine Medizin-Plättchen verteilt?

Vor dem ersten Spiel

Wichtig: Bitte entfernen Sie die Bänderolen und drücken Sie das Spielmaterial vorsichtig aus den Stanztafeln. Die Bänderole und die Rahmen der Stanztafeln mit dem  müssen sicherheitshalber entsorgt werden. Sie werden für das Spiel nicht benötigt.

DAS IST DRIN

4 Tiere (Gepard, Krokodil, Elefant, Flamingo), 1 Würfel, 4 Schlafplätze (= Ablagen), 12 Medizin-Plättchen (Fiebersaft, Spritze, Wärmflasche, Fieberthermometer), 5 Trostpflaster, 1 Spielanleitung



FREIES SPIEL UND DETAILS ENTDECKEN

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Spielen Sie mit! Entdecken Sie, was sich im Arztkoffer verbirgt. Sprechen Sie darüber, um welche Tiere es sich handelt und welche Krankheit sie haben. Schauen Sie zusammen die Medizin-Plättchen an: Fragen Sie Ihr Kind, was das ist und wozu es benutzt wird.

Manchmal werden unsere Tiere krank oder verletzen sich. Dann muss das Tier von einem Tierarzt oder einer Tierärztin behandelt werden. Es dauert ein bisschen, aber mit der richtigen Behandlung wird das Tier meistens wieder gesund. Vielleicht hat ihr Kind schon einmal ein krankes Tier gesehen. Sprechen Sie über die Situation.



SPIEL 1: WILLKOMMEN BEI DR. PFOTE

Ein kooperatives Zuordnungsspiel für 1 - 4 Kinder

Bevor es losgeht

Legt die 4 Schlafplätze der Tiere in die Tischmitte. Legt die farblich passenden Tiere so auf die jeweiligen Schlafplätze, dass das kranke Tier zu sehen ist. Bildet eine Reihe aus allen Medizin-Plättchen in beliebiger Reihenfolge. Haltet die Trostpflaster und den Würfel bereit.





Jetzt geht's los

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer war zuletzt selbst krank? Du beginnst und würfelst.

Fragen Sie: Was siehst du auf dem Würfel?



Einen Farbpunkt? Ermutigen Sie das Kind, das an der Reihe ist, die **Farbe** zu benennen und zuzuordnen.

Schau zum farblich passenden Tier. Die freien Aussparungen am Schlafplatz zeigen dir, welche Medizin das Tier noch braucht.

Liegt am vorderen oder hinteren Ende der Reihe ein benötigtes Medizin-Plättchen? Probiere, ob es passt!

- **Ja – super.** Verzarzte das Tier und lege das Plättchen in die entsprechende freie Aussparung des Schlafplatzes.
- **Nein – schade.** Passt keines der beiden Medizin-Plättchen oder ist das Tier schon gesund, kannst du es leider nicht verzarzen. Die Medizin-Plättchen bleiben liegen. Zum Trost bekommst du ein Trostpflaster. Lege es vor dir ab.



Den Stern? Ermutigen Sie das Kind, das an der Reihe ist, **den Stern** zu benennen.

Du darfst dir ein Tier aussuchen, das du verzarzen möchtest. Lege ein Medizin-Plättchen von einem der beiden Enden der Reihe in die entsprechende Aussparung des Schlafplatzes.



Achtung: Die Medizin wird pro Tier nur einmal benötigt. Du darfst dein Medizin-Plättchen nicht anlegen, wenn die passende Aussparung bereits belegt ist.



Wichtig: Sobald ein Tier seine drei benötigten Medizin-Plättchen bekommen hat, ist es wieder gesund. Drehe das Tier auf die andere Seite. Jetzt geht es dem Tier wieder gut.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.



Wann ist Schluss?



Das Spiel endet, wenn ihr die vier Tiere verarztet habt, bevor alle Trostpflaster verteilt sind. Dann gewinnt ihr zusammen. Nehmt ihr jedoch das letzte Trostpflaster und es sind noch ein oder mehrere Tiere krank, habt ihr leider verloren.

Wenn Tiere krank sind, werden sie oft fast genauso behandelt wie Menschen. Auch Tiere müssen erst gründlich untersucht werden. Dafür haben die Ärzte und Ärztinnen ähnliche Instrumente wie für Menschen. Z.B. wird auch bei Tieren die Temperatur gemessen. Und auch Tiere bekommen einen Verband oder Medikamente. Aber eines ist wirklich anders: Tiere können nicht sagen, was passiert ist oder wo sie Schmerzen haben.



SPIEL 2: HEILE, HEILE KATZENDRECK – MORGEN FRÜH IST ALLES WEG

Ein kompetitives Zuordnungsspiel für 2-4 Kinder

Bevor es losgeht

Legt die 4 Schlafplätze der Tiere in die Tischmitte. Legt die farblich passenden Tiere so auf ihre jeweiligen Schlafplätze, dass das kranke Tier zu sehen ist. Teilt die Medizin-Plättchen gleichmäßig unter euch auf. Es spielt keine Rolle, wer welches Medizin-Plättchen bekommt, Hauptsache alle haben gleich viele. Haltet den Würfel bereit. Die Trostpflaster braucht ihr für dieses Spiel nicht. Legt sie zurück in den Koffer.





Jetzt geht's los

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer hat zuletzt einem Tier geholfen? Du beginnst und würfelst.

Fragen Sie: *Was siehst du auf dem Würfel?*



Einen Farbpunkt? Ermutigen Sie das Kind, das an der Reihe ist, die **Farbe** zu benennen und zuzuordnen.

Schau zum farblich passenden Tier. Dort siehst du, welche Medizin es noch braucht. Hast du ein Plättchen mit der benötigten Medizin vor dir liegen?

- **Ja – super.** Verzarzte das Tier und lege anschließend das Medizin-Plättchen an die entsprechende Aussparung des Schlafplatzes an.
- **Nein – schade.** Du hast nicht die passende Medizin oder das Tier ist schon gesund, dann kannst du das Tier leider nicht verzarzten.

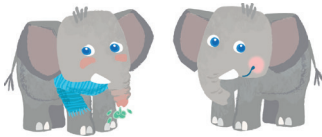


Den Stern? Ermutigen Sie das Kind, das an der Reihe ist, **den Stern** zu benennen.

Du darfst dir ein Tier aussuchen, das du verzarzten möchtest. Lege eines deiner Medizin-Plättchen an die entsprechende Aussparung des Schlafplatzes an.



Achtung: Die Medizin wird pro Tier nur einmal benötigt. Du darfst dein Medizin-Plättchen nicht anlegen, wenn die passende Aussparung bereits belegt ist.



Wichtig: Sobald ein Tier seine drei benötigten Medizin-Plättchen bekommen hat, ist es wieder gesund. Drehe das Tier auf die andere Seite. Jetzt geht es dem Tier wieder gut!

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Wann ist Schluss?

Das Spiel endet, sobald ein Kind, alle seine Medizin-Plättchen verteilt hat. Du gewinnst das Spiel.

Wilde Tiere haben keinen Tierarzt, aber auch sie können krank werden. Werden sie von Menschen gefunden, können sie in einer Tierklinik gesund gepflegt werden. Wenn es ihnen dann wieder gut geht, dürfen sie meist zurück in die Wildnis.



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



My Very First Games

Let's Be Veterinarians



2 great matching games for 1–4 children aged 2 years and older.

Game Designer: Kristin Dittman **Illustrator:** Anna Winkler **Game duration:** 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. Children develop various skills and abilities during play, including recognition and matching of objects, hand-eye coordination, fine motor skills, and language skills. In free play, children can take on the role of a veterinarian. In games 1 and 2, the children are introduced to playing with rules via simple matching tasks. They can play against each other (competitive) or together (cooperative). Above all, playing is not only fun but allows learning to happen naturally!

Wishing you lots of fun while playing and discovering together,




Your Inventors for Children

Oh dear ... the animals are sick and need medicine right away. The crocodile has a toothache, the elephant has a cold, the cheetah has a tummy ache, and the flamingo has a broken leg. Quick, bring your vet's case and see what the animals need!

Who will be the best veterinarian and the first one to place all their medicine tiles?

Before the first game:

Important: Please remove the sleeves and carefully press the game materials out of the punchboards. The sleeve and the frames of the punchboards with the  must be disposed of for safety reasons. They are not needed for the game.

WHAT'S IN THE BOX

4 animals (cheetah, crocodile, elephant, flamingo), 1 die, 4 beds (= boards), 12 medicine tiles (fever syrup, syringe, hot water bottle, thermometer), 5 bandages, 1 rulebook



DISCOVER FREE PLAY AND DETAILS

Your child can engage with the game materials during free play. Play along! Discover what's hiding in the vet's case. Talk about each of the animals and what's wrong with them. Take a look at the medicine tiles together. Ask your child what each of them is and what it's used for.

Sometimes, animals get sick or hurt. When this happens, a veterinarian takes care of them. It may take a little while, but with the right treatment they get better again most of the time. Maybe your child has seen a sick animal? Talk about the situation.



GAME 1: WELCOME TO DR. PAW'S VETERINARY PRACTICE

A cooperative matching game for 1–4 children

Before you start:

Place the beds for the 4 animals in the center of the table. Place the animal of the matching color on its bed with the sick animal picture face-up. Place all the medicine tiles in a row in any order you like. Have the bandages and die ready.





Let's get started:

Take turns playing in a clockwise direction. Which of you was sick most recently? You go first and roll the die.

Ask the child: What do you see on the die?



A colored spot? Encourage the child whose turn it is to name **the color** and to match it to an animal.

Look at the animal of the same color. The empty cut-outs on the beds show you which type of medicine the animal still needs.

Is there a medicine tile that the animal needs at either end of the row? Try it to see if it fits!

- **Yes – great!** Treat the animal by placing the tile in the corresponding empty cut-out on its bed.
- **No – oh well.** If neither of the two medicine tiles fit, or if the animal is already all better, unfortunately you can't treat it. The medicine tiles remain where they are. You get a bandage as a consolation. Put it in front of you.



The star? Encourage the child whose turn it is to name **the star**.

You can choose which animal you'd like to treat. Place a medicine tile from either end of the row in the corresponding cut-out on its bed.



Watch out: Each medicine is only needed once per animal. You can not place your medicine tile if the corresponding cut-out is already occupied.



Important: As soon as an animal has received the three medicine tiles it needs, it is well again. Turn the animal over to the other side. The animal is all better now!

Then the next child takes their turn.



When does the game end?



The game ends if you have treated the 4 animals before all the bandages have been handed out. Then you win together. But if you take the last bandage and there is still one or more sick animals, unfortunately you lose.

Often, when animals are sick, they are treated just like humans are and animals also must be carefully examined first. To do this, veterinarians use instruments just like those used for humans. For example, animals have their temperatures taken. And they are also given medicine or a bandage like us. But one thing is different for sure: animals can't tell us what happened or where it hurts.



GAME 2: THERE, THERE, LITTLE ONE

A competitive matching game for 2–4 children

Before you start:

Place the beds for the 4 animals in the center of the table. Place the animal of the matching color on its bed with the sick animal picture face-up. Divide the medicine tiles equally between you. It doesn't matter who gets which medicine tile, as long as everyone has the same number of tiles. Have the die ready. You don't need the bandages for this game. Place them back in the vet's case.





Let's get started:

Take turns playing in a clockwise direction. Who last helped an animal? You go first and roll the die.

Ask the child: What do you see on the die?



A colored spot? Encourage the child whose turn it is to name **the color** and to match it to an animal.

Look at the animal of the same color to see which type of medicine it still needs.

Do you have a tile for this medicine in front of you?

- **Yes – great!** Treat the animal and then place the medicine tile in the corresponding cut-out on its bed.
- **No – too bad.** If you don't have the right medicine or the animal is already all better, unfortunately you can't treat it.

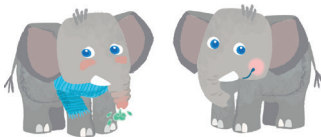


The star? Encourage the child whose turn it is to name **the star**.

You can choose which animal you'd like to treat. Place your medicine tile in the corresponding cut-out on its bed.



Watch out: Each medicine is only needed once per animal. You can not place your medicine tile if the corresponding cut-out is already occupied.



Important: As soon as an animal has received the three medicine tiles it needs, it is well again. Turn the animal over to the other side. The animal is all better now!

Then the next child takes their turn.

When does the game end?

The game ends as soon as a child has placed their last medicine tile. This player wins the game.

Wild animals don't have veterinarians, but they can get sick. If a person finds a sick animal, they can take them to an animal hospital to be treated. When the animal is all better, they are released back into the wild most of the time.



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.



Mes premiers jeux



Les bobos des animaux



2 jeux d'associations sur le thème des animaux pour 1 à 4 enfants dès 2 ans.

Autrice : Kristin Dittman **Illustration :** Anna Winkler **Durée de jeu :** 5 à 10 minutes par jeu

Chers parents,

Nous sommes ravis que vous ayez choisi ce jeu de la collection *Mes premiers jeux*. Vous avez fait le bon choix, car vous allez permettre à votre enfant de grandir et d'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, vous stimulerez différentes compétences et aptitudes de votre enfant : l'identification et le classement d'objets, la coordination main-œil, la motricité fine et le langage. Dans la variante de jeu libre, les enfants peuvent se glisser dans la peau d'un ou d'une vétérinaire. Dans les deux variantes de jeu, les enfants apprennent à jouer selon des règles en effectuant des classements simples. Ils peuvent jouer les uns contre les autres (mode compétition) ou tous ensemble (mode coopératif). Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir et de partage ! Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

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


Les créateurs pour enfants joueurs



Zut ! Les animaux sont malades. Il faut les soigner de toute urgence ! Le crocodile souffre d'une rage de dents, l'éléphant est enrhumé, le guépard a des maux de ventre et le flamant rose s'est cassé la patte. Viens vite à leur chevet avec ta mallette de docteur pour découvrir ce dont ils ont besoin !

Qui soignera les animaux le plus rapidement en plaçant ses tuiles de soin en premier ?

Avant de jouer pour la première fois

Attention : ôtez les bandes et détachez soigneusement le matériel de jeu des cadres prédécoupés. Pour des raisons de sécurité, la bande et les cadres prédécoupés portant le symbole  doivent être jetés à la poubelle. Ils ne sont pas destinés à servir dans le cadre du jeu.

CONTENU DU JEU

4 animaux (guépard, crocodile, éléphant, flamant rose), 1 dé, 4 couchages (= carton de dépôt), 12 tuiles de soin (sirop, seringue, bouillotte, thermomètre), 4 pansements, 1 règle du jeu

JEU LIBRE ET DÉCOUVERTE DU MATÉRIEL

Dans la variante de jeu libre, votre enfant s'amuse à sa guise avec le matériel de jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ce qui se cache dans la mallette de docteur. Évoquez les différents animaux : comment s'appellent-ils ? De quelle maladie souffrent-ils ? Observez ensemble les tuiles de soin : demandez à votre enfant de quoi il s'agit et à quoi elles servent.

Il arrive que nos animaux tombent malades ou se blessent. Nous les amenons alors à la clinique vétérinaire. La convalescence peut être longue, mais avec le bon traitement, les animaux guérissent la plupart du temps. Peut-être que votre enfant a déjà vu un animal malade. Évoquez cette situation ensemble.

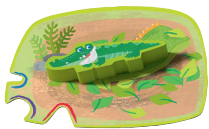


JEU 1 : BIENVENUE CHEZ DR PAPTTE

Un jeu de classement coopératif pour 1 à 4 joueurs

Avant de commencer la partie

Posez les 4 couchages des animaux au milieu de la table. Installez-y les animaux de la bonne couleur avec la face « animal malade » visible. Formez une rangée avec toutes les tuiles de soin dans n'importe quel ordre. Mettez les pansements et le dé à disposition.





C'est parti

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui est le dernier à avoir été malade ? À toi de commencer et de lancer le dé.

Interrogez l'enfant : « Que vois-tu sur le dé ? »



Une couleur ? Encouragez l'enfant dont c'est le tour à nommer et à associer **la couleur**.

« Regarde l'animal de cette couleur. Les encoches libres sur le couchage te montrent les soins dont l'animal a besoin.

Est-ce qu'il y a le soin dont l'animal a besoin à l'un ou l'autre bout de la rangée de tuiles ?

Essaye pour voir si la tuile fonctionne ! »

- **Oui ! Super.** Soigne l'animal et pose la tuile sur le couchage dans la bonne encoche non occupée.
- **Non ? Dommage.** Si aucune des deux tuiles de soin ne correspond ou si l'animal est déjà guéri, tu ne peux malheureusement pas le soigner. Les tuiles de soin restent à leur place. Tu reçois un pansement en guise de lot de consolation. Pose-le devant toi.



L'étoile ? Encouragez l'enfant dont c'est le tour à nommer **l'étoile**.

« Tu peux choisir l'animal que tu voudrais soigner. Pose une tuile de soin de l'un ou l'autre bout de la rangée dans la bonne encoche du couchage. »



Attention : un soin ne peut être apporté qu'une seule fois par animal. Tu ne peux pas poser ta tuile de soin si l'emplacement correspondant est déjà occupé.



Important : dès qu'un animal a reçu ses trois soins, il est guéri. Tu peux le retourner. Et voilà : l'animal est en pleine forme !

C'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie



La partie s'achève lorsque vous avez soigné les quatre animaux avant que la réserve de pansements ne soit épuisée. Vous gagnez alors tous ensemble ! Si vous prenez le dernier pansement alors qu'il reste un ou plusieurs animaux malades, vous avez malheureusement perdu.

Quand un animal est malade, on le soigne presque comme un humain. Les animaux aussi doivent être soigneusement auscultés. Les vétérinaires se servent alors d'instruments qui ressemblent beaucoup à ceux de nos médecins. Ils prennent aussi la température aux animaux, par exemple. On peut aussi faire un bandage à un animal ou lui donner des médicaments. Une chose est quand même très différente : les animaux ne peuvent pas décrire leurs symptômes ni dire où ils ont mal.



JEU 2 : À LA SALADE, JE SUIS MALADE. AU CÉLERI, JE SUIS GUÉRI

Un jeu de classement compétitif pour 2 à 4 joueurs

Avant de commencer la partie

Posez les 4 couchages des animaux au milieu de la table. Installez sur ces couchages les animaux de la bonne couleur avec la face « animal malade » visible. Distribuez les tuiles de soin équitablement entre vous. L'essentiel est que le même nombre de tuiles soit distribué à tous les joueurs, peu importe lesquelles. Préparez le dé. Vous n'avez pas besoin des pansements. Rangez-les dans la mallette.





C'est parti

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui est le dernier à avoir aidé un animal ? À toi de commencer et de lancer le dé.

Interrogez l'enfant : « Que vois-tu sur le dé ? »



Une couleur ? Encouragez l'enfant dont c'est le tour à nommer et à associer **la couleur**.

« Regarde l'animal de cette couleur. Son couchage t'indique les soins dont il a besoin. As-tu une tuile avec le bon soin devant toi ?

- **Oui ! Super.** Soigne l'animal en posant la tuile dans la bonne encoche du couchage.
- **Non ? Dommage.** Si tu n'as pas le bon soin ou si l'animal est déjà guéri, tu ne peux malheureusement pas le soigner.

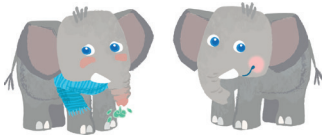


L'étoile ? Encouragez l'enfant dont c'est le tour à nommer **l'étoile**.

« Tu peux choisir l'animal que tu voudrais soigner. Pose une de tes tuiles de soin dans la bonne encoche du couchage.



Attention : un soin ne peut être apporté qu'une seule fois par animal. Tu ne peux pas poser ta tuile de soin si l'emplacement correspondant est déjà occupé.



Attention : dès qu'un animal a reçu ses trois soins, il est guéri. Tu peux le retourner. Et voilà : l'animal se porte bien !

C'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un joueur a utilisé toutes ses tuiles de soin. Il remporte alors la partie !

Les animaux sauvages n'ont pas de vétérinaire pour prendre soin d'eux quand ils tombent malades. Si des humains les trouvent, ils peuvent être soignés dans un centre de soin de la faune sauvage. Lorsqu'ils guérissent, ils sont généralement relâchés dans la nature.



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/Ersatzteile dans la partie « Pièces de rechange ».





Mijn eerste spellen

Bij de dieren dokter



2 beestachtig leuke ordeningsspellen voor 1–4 kinderen vanaf 2 jaar

Auteur: Kristin Dittman **Illustraties:** Anna Winkler **Speelduur:** per spel 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: herkennen en ordenen van objecten, hand-oog coördinatie, fijne motoriek en taal. In het vrije spel kunnen de kinderen in de rol van dierenarts kruipen. In spel 1 en 2 leren de kinderen door eenvoudig ordenen, te spelen volgens regels. Daarbij kunnen ze tegen elkaar (competitief) of samen (coöperatief) spelen. Bij ieder spel staat steeds één ding voorop: veel plezier! Leren gebeurt terloops, bijna vanzelf.

Veel plezier bij het samen spelen en ontdekken,

De uitvinders voor kinderen



O jeetje ... de dieren zijn ziek en hebben dringend medicijnen nodig. De krokodil heeft kiespijn, de olifant is verkouden, het jachtluipaard heeft buikpijn en de flamingo heeft zijn poot gebroken. Kom snel met je dokterstas en kijk wat de dieren nodig hebben.

Wie kan de dieren het beste behandelen en wie heeft als eerste alle medicijnkaartjes goed verdeeld?

Vóór het eerste spel

Belangrijk: verwijder vóór het eerste spel de rand en druk het spelmateriaal voorzichtig uit het karton. De rand en de overblijvende kaders met het  moeten voor de zekerheid worden weggegooid. Deze hebben jullie niet meer nodig voor het spel.

WAT ZIT ER IN DE DOOS?

4 dieren (jachtluipaard, krokodil, olifant, flamingo), 1 dobbelsteen, 4 slaapplekken (= aflegplekken), 12 medicijnkaartjes (3 koortsdrankjes, 3 injectiespuiten, 3 warmwaterflessen, 3 koortsthermometers), 5 troostpleisters, 1 handleiding



VRIJ SPEL EN DETAILS ONTDEKKEN

Tijdens het vrije spel is jullie kind bezig met het spelmateriaal. Speel gerust mee en ontdek de inhoud van de dokterstas. Bespreek om welk dier het gaat en welke ziekte het heeft. Bekijk samen de medicijnkaartjes en vraag je kind wat iets is en waarvoor het wordt gebruikt.

Soms worden onze dieren ziek of raken ze gewond. Dan moet het dier worden behandeld door een dierenarts. Het kan even duren, maar met de juiste behandeling wordt het dier meestal weer gezond. Misschien heeft je kind al eens een ziek dier gezien. Bespreek die situatie.



SPEL 1: WELKOM BIJ DR. POTEN

Een coöperatief ordeningsspel voor 1 tot 4 kinderen

Voor jullie beginnen

Leg de 4 slaapplekken van de dieren in het midden op tafel. Leg de dierenkaartjes met het zieke dier omhoog op de qua kleur passende slaapplekken. Leg de medicijnkaartjes in willekeurige volgorde op een rij. Houd de troostpleisters en de dobbelsteen bij de hand.



En nu begint het

Jullie spelen om de beurt en met de klok mee. Wie was als laatste zelf ziek?
Jij begint en gooit de dobbelsteen.

Vraag: Wat zie je op de dobbelsteen?



Een gekleurde stip? Stimuleer het kind dat aan de beurt is om de **kleur** te benoemen en te ordenen.

Kijk naar het qua kleur passende dier. De vrije uitsparingen in de slaapplaats laten zien welke medicijn het dier nog nodig heeft.

Ligt voor- of achteraan in de rij een medicijnkaartje dat je nodig hebt? Probeer of het past!

- **Ja? Super.** Behandel het dier en schuif het kaartje in de betreffende vrije ruimte van de slaapplaats.
- **Nee? Jammer.** Passen geen van beide medicijnkaartjes of is het dier al terug gezond? Dan kun je het helaas niet behandelen. De medicijnkaartjes blijven liggen. Je krijgt wel een troostpleister. Leg die voor je neer.



De ster? Stimuleer het kind dat aan de beurt is om **de ster** te benoemen.

Je mag een dier uitzoeken dat je wilt behandelen. Neem een medicijnkaartje van een van de uiteinden van de rij en leg het in de betreffende vrije ruimte van de slaapplaats.



Let op: elk dier heeft een medicijn maar één keer nodig. Je kunt je medicijnkaartje niet aanleggen als de passende uitsparing al bezet is.



Belangrijk: Zodra een dier zijn drie benodigde medicijnkaartjes heeft gekregen, is het weer gezond. Draai het dierenkaartje op de andere kant. Het gaat weer goed met hem!

Hierna is het volgende kind aan de beurt.



Wanneer is het spel afgelopen?



Het spel is afgelopen zodra alle vier dieren zijn behandeld. Zijn nog niet alle troostpleisters verdeeld? Dan winnen jullie samen. Nemen jullie de laatste troostpleister en zijn er nog een of meerdere dieren ziek, dan hebben jullie helaas verloren.

Als dieren ziek zijn, worden ze vaak net zo behandeld als mensen. Ook dieren moeten eerst zorgvuldig onderzocht worden. Daarvoor gebruiken dierenartsen vergelijkbare instrumenten als artsen voor mensen. Zo wordt bij dieren ook de temperatuur gemeten. En ook dieren krijgen verband of medicijnen. Maar één ding is echt totaal anders: dieren kunnen niet zeggen wat er is gebeurd of waar ze pijn hebben.



SPEL 2: LEKKER SLAPEN EN MORGEN GEZOND WEER OP

Een competitief ordeningsspel voor 2 tot 4 kinderen

Voor jullie beginnen

Leg de 4 slaapplaatsen van de dieren in het midden op tafel. Leg de dierenkaartjes met het zieke dier omhoog op de qua kleur passende slaapplaatsen. Verdeel de medicijnkaartjes onder de spelers. Het maakt niet uit wie welk medicijnkaartje krijgt, als iedereen maar evenveel kaartjes heeft. Houd de dobbelsteen bij de hand. De troostpleisters hebben jullie voor dit spel niet nodig. Leg ze terug in de tas.





En nu begint het

Jullie spelen om de beurt en met de klok mee. Wie heeft als laatste een dier geholpen? Jij begint en gooit de dobbelsteen.

Vraag: Wat zie je op de dobbelsteen?



Een gekleurde stip? Stimuleer het kind dat aan de beurt is om de **kleur** te benoemen en te ordenen.

Kijk naar het qua kleur passende dier. Daar zie je welk medicijn het dier nog nodig heeft. Heb je een kaartje met het benodigde medicijn voor je liggen?

- **Ja. Super.** Behandel het dier en schuif het medicijnkaartje in de betreffende vrije ruimte van de slaapplaats.
- **Nee? Jammer.** Je hebt geen van de juiste medicijnkaartjes of het dier is al gezond? Dan kun je het dier helaas niet behandelen.

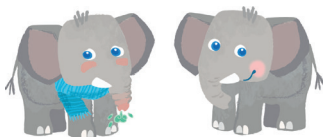


De ster? Stimuleer het kind dat aan de beurt is om **de ster** te benoemen.

Je mag een dier uitzoeken dat je wilt behandelen. Schuif een van je medicijnkaartjes in de betreffende ruimte van de slaapplaats.



Let op: elk dier heeft een medicijn maar één keer nodig. Je kunt je medicijnkaartje niet aanleggen als de passende uitsparing al bezet is.



Belangrijk: Zodra een dier zijn drie benodigde medicijnkaartjes heeft gekregen, is het weer gezond. Draai het dierenkaartje op de andere kant. Het gaat weer goed met hem!

Hierna is het volgende kind aan de beurt.

Wanneer is het spel afgelopen?

Het spel is afgelopen zodra een speler al zijn/haar medicijnkaartjes heeft verdeeld. Deze speler wint het spel.

Wilde dieren hebben geen dierenarts, maar ze kunnen wel ziek worden. Als ze door mensen gevonden worden, kunnen ze naar een dierenziekenhuis gebracht worden waar ze worden verpleegd tot ze beter zijn. Als het weer goed met ze gaat, mogen ze vaak terug de wildernis in.



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





Mis primeros juegos



Hospital Animal



Dos juegos de clasificación para 1 – 4 niños/as a partir de 2 años.

Autora: Kristin Dittman **Ilustración:** Anna Winkler **Duración de la partida:** 5–10 minutos cada juego

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 clasificación de objetos, la coordinación óculo-manual, la motricidad fina y el lenguaje. Durante el juego libre los niños/as pueden asumir el rol de un veterinario o veterinaria, mientras que en las propuestas de juego 1 y 2 aprenden a jugar con reglas a partir de unas tareas de clasificación muy sencillas. Además, pueden jugar de forma competitiva o cooperativa, pero sobre todo se divertirán. El aprendizaje se adquirirá sin esfuerzo y por sí solo.

Os deseamos mucha diversión jugando y descubriendo.

Atentamente, Vuestros inventores e inventoras para niños y niñas



Vaya... los animales están enfermos y necesitan atención urgente. Al cocodrilo le duelen los dientes, el elefante está resfriado, al guepardo le duele el estómago y el flamenco se ha roto una pata. Traed el maletín y ocupaos de lo que puedan necesitar.

¿Quién les aplicará el tratamiento adecuado y colocará primero las piezas correctas en su tablero?

Antes de jugar por primera vez

Importante: Retirad los precintos y extraed el material con cuidado. Por seguridad, tirad a la basura correspondiente los precintos y el marco marcados con este símbolo . No son necesarios para jugar.

CONTENIDO DEL JUEGO

4 animales (un guepardo, un cocodrilo, un elefante y un flamenco), 1 dado, 4 camitas (los tableros), 12 medicinas (el jarabe, la jeringuilla, la bolsa de agua caliente y el termómetro), 5 tiritas, 1 instrucciones del juego





JUEGO LIBRE PARA DESCUBRIR EL MATERIAL

Durante el juego libre, el niño/a dedicará tiempo a observar el material. Os animamos a que participéis en el juego. Descubrid el material que contiene el maletín y hablad sobre los animales y sus dolencias. Observad juntos/as las medicinas, preguntadle al niño/a qué son y para qué se utilizan.

A veces nuestras mascotas enferman o se hacen daño y se les debe llevar al veterinario o veterinaria para que las traten. Aunque puede tardar un poco, la mayoría de las veces se recuperan con el tratamiento adecuado. Quizás vuestro hijo/a haya visto alguna vez un animal enfermo; hablad con él/ella sobre aquella vez.



PROPUESTA 1: BIENVENIDOS/AS A LA CONSULTA DEL DR. PATITAS

Un juego cooperativo de clasificación para 1– 4 niños/as

Antes de empezar

Colocad los 4 tableros en el centro de la mesa y poned encima al animal que corresponda por su color. Colocadlo por la cara en la que se ve el animal enfermo. Colocad en fila las fichas de medicinas en el orden que preferáis. Preparad las tiritas y el dado.





Comenzamos

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién ha sido el último/a en ponerse enfermo/a? Tú empiezas tirando el dado.

Pregunta: ¿Qué ha salido?



¿Es un punto de color? Animad al niño/a que le toque a decir el nombre del **color** y a clasificarlo.

Fijate en el animal de ese color. Los huecos del tablero con su cama te indican qué tratamiento necesita.

¿Se encuentra la pieza necesaria en alguno de los extremos de la fila? Comprueba si encajan.

- **Sí: ¡Genial!** Trata al animal y deja la pieza en el hueco correspondiente del tablero.
- **No: ¡Qué lástima!** Si ninguna de las piezas de los extremos encaja, entonces no podrás tratar al animal. Tampoco podrás tratarlo si ya se ha curado (los tres huecos del tablero están completos). Dejas las piezas en su lugar y, como consuelo, recibes una tiritita. Ponla delante de ti.



¿La estrella? Preguntad al niño/a que le toque de qué símbolo se trata.

Elige el animal al que te gustaría tratar y coloca una pieza de alguno de los dos extremos de la fila en el hueco que le corresponda.



Atención: Los huecos solo se rellenan una vez. Si un hueco ya está ocupado, no podrás colocar otra pieza igual encima.



Importante: Cuando un animal haya conseguido las tres medicinas que necesita, se curará. Dale la vuelta y verás que está recuperado.

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

¿Cuándo termina la partida?



La partida termina cuando hayáis curado a todos los animales, y antes de que las tiritas se hayan agotado. En ese caso, habréis ganado conjuntamente. Por el contrario, si las tiritas se agotan y aún quedan animales enfermos, habréis perdido.

Cuando los animales enferman, a menudo reciben los mismos tratamientos que las personas. A los animales también hay que explorarlos con atención y, para ello, los veterinarios y las veterinarias cuentan con un instrumental similar al que se utiliza con las personas. Por ejemplo, a los animales también se les mide la temperatura con un termómetro. Además, se les ponen vendajes o se les dan medicamentos si los necesitan. No obstante, una cosa sí es muy distinta, y es que los animales no pueden contar qué les ha pasado o dónde les duele.



PROPUESTA 2: SANA, SANA, CULITO DE RANA – SI NO SANAS HOY, SANARÁS MAÑANA

Un juego competitivo de clasificación para 2–4 niños/as

Antes de empezar

Colocad los 4 tableros en el centro de la mesa y poned encima al animal que corresponda por su color. Colocadlo por la cara en la que se ve el animal enfermo. Repartíos las piezas médicas equitativamente. No importa cuáles recibáis cada uno/a, lo importante es que todos/as dispongáis del mismo número. Preparad el dado. Las tiritas no las necesitaréis en este juego, por lo que podéis depositarlas de nuevo en la caja.





Comenzamos

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién ha sido el último/a que ha ayudado a un animal? Tú empiezas tirando el dado.

Pregunta: ¿Qué ha salido?



¿Es un punto de color? Animas al niño/a que le toque a decir el nombre del **color** y a clasificarlo.

Fijate en el animal de ese color. Verás qué instrumento o medicina necesita todavía.

¿Tienes la pieza que necesita?

- **Sí: ¡Genial!** Trata al animal y deja la pieza en el hueco correspondiente de su tablero.
- **No: ¡Qué lástima!** Si no dispones de la pieza adecuada, no podrás tratar al animal. Tampoco tendrás que hacerlo si tu animal ya se ha curado.

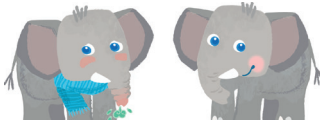


¿La estrella? Preguntad al niño/a que le toque de qué símbolo se trata.

Elige el animal al que te gustaría tratar y coloca una de tus piezas en el hueco que corresponda de su tablero.



Atención: Los huecos solo se rellenan una vez. Si un hueco ya está ocupado, no podrás colocar otra pieza igual encima.



Importante: Cuando un animal haya conseguido los tres medicamentos que necesita, se curará. Dale la vuelta y verás que el animal se ha curado.

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

¿Cuándo termina la partida?

La partida concluye cuando algún jugador/a haya colocado todas sus piezas. Ese jugador/a habrá ganado.

Los animales salvajes no van al veterinario/a, aunque también pueden enfermar. Si una persona encuentra un animal enfermo, puede llevarlo a una clínica veterinaria para que lo ayuden. Una vez se haya recuperado, podrá volver a su medio natural.



Queridas familias:

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





I miei primi giochi

Animali dal veterinario



2 giochi di associazione con gli animali, per 1–4 bambini a partire da 2 anni.

Autrice: Kristin Dittman **Illustrazioni:** Anna Winkler **Durata del gioco:** 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. Il gioco stimola diverse abilità e capacità del vostro bambino: riconoscimento e classificazione degli oggetti, coordinazione occhio-mano, motricità fine e linguaggio. Nel gioco libero i bambini possono calarsi nei panni del veterinario. I giochi 1 e 2, di semplice associazione, avvicinano i bambini ai primi giochi con le regole. Si può giocare l'uno contro l'altro (variante competitiva) o tutti insieme (variante cooperativa). Ma lo scopo principale del gioco è il divertimento! L'apprendimento è una conseguenza e avviene quasi da sé.

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


I vostri inventori per bambini



Ahi ahì, gli animali sono malati e hanno bisogno di cure urgenti. Il coccodrillo ha mal di denti, l'elefante ha il raffreddore, il ghepardo ha mal di pancia e il fenicottero si è rotto la gamba. Cosa aspettate, afferrate la valigetta del dottore e scoprite di cosa hanno bisogno gli animali!

Chi riesce a trovare la cura adatta e ad associare correttamente per primo tutte le tessere medicina?

Prima di giocare per la prima volta

Importante: togliete le fascette e staccate delicatamente il materiale di gioco dalle tavole punzionate. La fascetta e i bordi delle tavole punzionate con il simbolo  devono essere smaltiti per motivi di sicurezza. Non sono necessari per il gioco.

CONTENUTO

4 animali (ghepardo, coccodrillo, elefante, fenicottero), 1 dado, 4 posti letto (= depositi), 12 tessere medicina (sciropo per la febbre, siringa, borsa dell'acqua calda, termometro per la febbre), 5 cerotti, 1 istruzioni di gioco



GIOCO LIBERO ALLA SCOPERTA DEI DETTAGLI

Durante il gioco libero il bambino impara a conoscere il materiale di gioco. Giocate con lui! Esplorate il contenuto della valigetta del dottore. Parlate degli animali del gioco e scoprite cosa loro fa male. Osservate insieme le tessere medicina: chiedete al vostro bambino di che oggetti si tratta e a cosa servono.

A volte i nostri animali si ammalano o si feriscono e hanno bisogno di cure veterinarie. Ci vuole un po', ma con il giusto trattamento gli animali di solito guariscono. Forse il vostro bambino ha già visto degli animali malati. Parlatene insieme.



GIOCO 1: BENVENUTI DAL DOTT. ZAMPA

Un gioco di associazione cooperativo per 1–4 bambini

Prima di cominciare

Sistemate i 4 posti letto degli animali al centro del tavolo. Mettete gli animali sul posto letto del colore corrispondente, dal lato dell'animale malato. Disponete le tessere medicina in fila, in ordine sparso. Tenete pronti i cerotti e il dado.





Ora si comincia

Giocate a turno in senso orario. Chi di voi è stato di recente malato inizia e tira il dado.

Chiedete: cosa mostra il dado?



Un punto colorato? Invitate il bambino di turno a nominare **il colore** e ad associarlo.

Osserva l'animale dello stesso colore. Gli spazi liberi sul posto letto mostrano di che medicina ha bisogno.

C'è una tessera medicina adatta all'inizio o alla fine della fila? Prova a vedere se combacia!

- **Sì? Ottimo.** Cura l'animale e sistema la tessera sullo spazio libero corrispondente del posto letto.
- **No? Peccato.** Se nessuna delle due tessere medicina combacia o se l'animale è già guarito, purtroppo non lo puoi trattare. La tessera medicina rimane al suo posto. Per consolarti puoi prendere un cerotto, che sistemi davanti a te.



La stella? Invitate il bambino di turno a nominare **la stella**.

Puoi trattare un animale a scelta. Sistema la tessera medicina posta all'inizio o alla fine della fila sullo spazio corrispondente del posto letto.



Attenzione: ogni animale riceve la medicina solo una volta. Non puoi sistemare una tessera medicina su uno spazio già occupato.



Importante: non appena un animale ha ricevuto le tre tessere medicina di cui ha bisogno, si considera guarito. Gira l'animale dall'altro lato. Adesso è di nuovo in forma!

Il turno passa quindi al giocatore successivo.



Quando finisce il gioco?



Il gioco finisce se riuscite a guarire tutti e quattro gli animali prima che siano stati distribuiti tutti i cerotti. In questo caso siete tutti vincitori. Se invece l'ultimo cerotto è stato distribuito ma ci sono ancora uno o più animali malati, purtroppo avete perso.

Quando gli animali si ammalano, spesso vengono curati in modo simile alle persone. Anche gli animali vanno prima esaminati attentamente. Per questo i veterinari usano strumenti simili a quelli che adoperano per le persone. Anche agli animali, ad esempio, occorre misurare la temperatura. E anche gli animali vengono trattati con bendaggi o farmaci. Però c'è una chiara differenza: gli animali non sono in grado di spiegare cosa gli è successo o dove gli fa male.



GIOCO 2: SCACCIA VIA LA BUA

Un gioco di associazione competitivo per 2 – 4 bambini

Prima di cominciare

Sistamate i 4 posti letto degli animali al centro del tavolo. Mettete gli animali sul posto letto del colore corrispondente, dal lato dell'animale malato. Distribuite le tessere medicina in egual numero a tutti i giocatori. Siete liberi di scegliere quali tessere medicina prendere, l'importante è che ne abbiano tutti in egual numero. Tenete pronto il dado. In questo gioco i cerotti non vi servono e possono essere riposti nella valigetta.





Ora si comincia

Giocate a turno in senso orario. Chi ha aiutato più di recente un animale inizia e tira il dado.

Chiedete: cosa mostra il dado?



Un punto colorato? Invitate il bambino di turno a nominare il colore e ad associarlo.

Osserva l'animale dello stesso colore. Qui puoi vedere di che medicina ha bisogno. Hai già una tessera con la medicina adatta davanti a te?

- **Si? Ottimo.** Cura l'animale e sistema la tessera medicina sullo spazio corrispondente del posto letto.
- **No? Peccato.** Se non hai la medicina corrispondente o se l'animale è già guarito, purtroppo non lo puoi trattare.

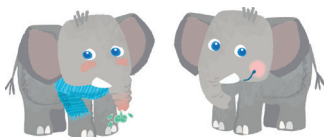


La stella? Invitate il bambino di turno a nominare la stella.

Puoi trattare un animale a scelta. Sistema una delle tessere medicina sullo spazio corrispondente del posto letto.



Attenzione: ogni animale riceve la medicina solo una volta. Non puoi sistemare una tessera medicina su uno spazio già occupato.



Importante: non appena un animale ha ricevuto le tre tessere medicina di cui ha bisogno, si considera guarito. Gira l'animale dall'altro lato. Adesso è di nuovo in forma!

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Quando finisce il gioco?

Il gioco finisce non appena un bambino ha distribuito tutte le proprie tessere medicina. Vieni così proclamato vincitore.

Gli animali selvatici non hanno un veterinario, ma anche loro possono ammalarsi. Se qualcuno li trova, possono venire trattati in una clinica veterinaria per farli guarire. Una volta ristabiliti, nella maggior parte dei casi possono far ritorno nella natura selvaggia.



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

HABA



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

Art. Nr.: 2011719001
TL A170604 1/24