HABA



DINO KITCHEN

MY VERY FIRST GAMES! 2+



MY VERY FIRST GAMES! 2+

DINO KITCHEN



Two varied cooking games:
Matching, guessing, and remembering
for 1–4 children ages 2 and up.

Author: Markus Nikisch
Illustration: Mirka Schröder
Editor: Christiane Hüpper

Playing Time: Approx. 10 minutes per game

Dino Fogo doesn't just want to become a strong dinosaur, he wants to be as strong as a dragon!
But first he has to learn how to breathe fire. Then he gets a great idea: he just needs to cook and eat something spicy!
With lots of garlic and chili, he'll get an extra fiery breath, and then breathing fire is sure to work. Help Fogo with the cooking and give the pot a good stir now and then so nothing burns. Let's get started! **Who will collect the most tiles?**

Dear Parents,

We are delighted that you have chosen this game from the **My Very First Games** *series. You have made a wonderful choice and are opening up many opportunities for your child to develop through play. These instructions include tips on how you can explore the game materials together with your child. While playing, your child practices a variety of important skills: recognizing and matching colors and shapes, hand–eye coordination, fine motor skills, and language development.*

Learning happens almost effortlessly along the way, because one thing matters the most: playing is fun!

Wishing you lots of fun,

Your Inventors for Children

BEFORE THE FIRST GAME:

Important! Dear parents, please remove the band and carefully press the game pieces out of the punchboards. For safety reasons, please dispose of the following: the band, the punchboard frames, the narrow cardboard strips, and all parts marked with the 🗑 **Small parts. Choking hazard.** These pieces are not needed for the game.

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.*

WHAT'S INCLUDED:



1 spoon



10 wooden ingredients
(2 each of garlic, chili, fish, bone, leaf)



1 die



12 tiles
(front: garlic, chili, fish, bone, leaf; back: Dino Fogo)



1 plate



1 pot with lid

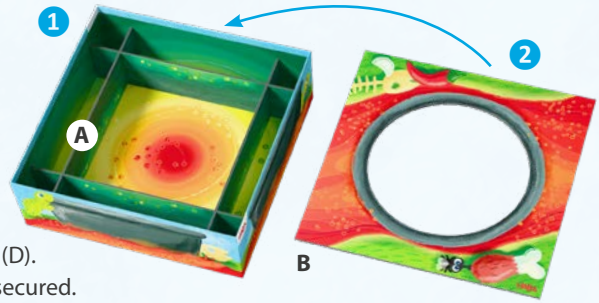
BEFORE YOU BEGIN:

The assembly must be done by an adult.

Assembling the Pot and Lid:

These only need to be assembled once. After the game, the assembled lid fits upside down into the hole in the game board.

1. As shown in the illustration, assemble the cross insert (A) and place it in the bottom of the box.
2. Place the game board (B) on top of the cross insert.
3. Fold the handle (C) in the middle and insert it through the slot in the lid (D). Then slide the locking piece (E) through the slot in the handle until it is secured.





FREE PLAY AND DISCOVERING DETAILS

In free play, children explore the game materials in their own way. Join in and play together! Discover the game pieces as a team. Talk about what you see and what you can do with them. The theme of cooking is perfect for imaginative pretend play. Encourage your child to prepare delicious dishes and serve their wonderful creations

.

To help children dive even deeper into pretend play, act as if the ingredients are real. Smell each ingredient and say things like, "Oh, that looks delicious. I'm already very hungry!" You'll see how much fun the children have with it.



GAME 1: WHAT ARE WE COOKING TODAY?

A first matching game.

BEFORE YOU BEGIN:

Sit around the pot and place the lid on top. Take the two tiles that show Dino Fogo on both sides and place them in the box lid. You will only need them for Game 2. Lay out the remaining tiles face up next to the pot so everyone can reach them easily. Place the ingredients on the plate. Keep the spoon and the die ready.



LET'S GET STARTED:

Play in turns, going clockwise. Who already helps prepare meals at home? You start and roll the die.

What do you see on the die?

- **The chef's hat?**
  Now you may choose the ingredient you like best. Name the ingredient, take the lid off the pot, and place the matching wooden piece inside. Put the lid back on the pot. Then take the matching token and place it face down in front of you.



- **An ingredient?**
  Name the ingredient and look carefully to see if it is on the plate.
  Yes. Take the lid off the pot and place the matching wooden piece inside. Put the lid back on the pot. Then take the matching token and place it face down in front of you.
  No. The ingredient is not on the plate. Unfortunately, you cannot add an ingredient to the pot and therefore do not receive a token. Instead, take the spoon and gently stir the soup three times!

Then it is the next child's turn.

WHEN DOES THE GAME END?

If all the ingredients are in the pot and all the tiles have been distributed among you, the game ends. The child who added the last ingredient takes the spoon, gives everything one more careful stir, and calls everyone to eat. **Bon Appetit! Mmm, that's delicious!** Now stack the tiles you collected into a pile. Whoever has the tallest stack wins. If there is a tie, you win together.

By practicing again and again, children learn to carry out simple game actions independently. Support the children's play with simple, calmly spoken sentences and encourage them to take or reveal the die or tiles themselves. This helps them quickly become comfortable with basic game actions and enjoy the game.

GAME 2: WHERE'S MY INGREDIENT?

A first memory game.

BEFORE YOU BEGIN:

Sit around the pot. Place the ingredients on the plate. Which ingredient do you like best? Take turns choosing a wooden piece and placing it into the pot until there are 4 pieces inside. Then put the lid on the pot. Stack the 12 tiles face down next to the pot. Keep the spoon and the die ready.



LET'S GET STARTED:

Take turns playing in a clockwise direction. The oldest child begins and rolls the die.

What does the die show?

- **An ingredient**
  Name the ingredient. Then say whether the matching wooden piece is in the pot or not.
- **The chef's hat**
  - Name any one of the 5 ingredients. Then tell everyone whether the matching wooden piece is in the pot or not.

Now check by lifting the lid off the pot.

Were you right?

- **Yes. Great!** You take one tile from the stack. If the matching wooden piece is in the pot, take it out and place it on the plate. If it is not in the pot, put it into the pot.
- **No.** Too bad, maybe next time! Unfortunately, you do not get a tile. The wooden pieces stay where they are, and one tile from the stack is removed from the game.

Then put the lid back on the pot. The next child now takes their turn and rolls the die.

WHEN DOES THE GAME END?

The game ends as soon as the stack of tiles is empty.

Then each of you stacks the tiles you collected and compares your stacks. Whoever has the tallest stack wins.
If there is a tie, you win together.

Tip: The game becomes more challenging if you cover the ingredients on the plate.

MEINE ERSTEN SPIELE! 2+

DINOKÜCHE



2 abwechslungsreiche Kochspiele:
Zuordnen, Raten und Erinnern
für 1–4 Kinder ab 2 Jahren.

Autor: Markus Nikisch
Illustration: Mirka Schröder
Redaktion: Christiane Hüpper

Spieldauer: je Spiel ca. 10 Minuten

Dino Fogo möchte nicht nur ein starker Dinosaurier werden, sondern auch ein drachenstarker! Dafür muss er aber lernen, Feuer zu spucken. Da kommt ihm eine gute Idee: Er muss einfach nur scharf kochen und essen! Mit jeder Menge Knoblauch und Chili bekommt er einen extra feurigen Atem und dann klappt es bestimmt mit dem Feuerspucken. Helft Fogo beim Kochen und rührt zwischendurch kräftig im Topf, damit nichts anbrennt. Los geht's! **Wer sammelt die meisten Plättchen?**

Liebe Eltern,

wir freuen uns, dass ihr euch für dieses Spiel aus der Reihe **Meine ersten Spiele** *entschieden habt. Ihr habt eine gute Wahl getroffen und eröffnet eurem Kind damit verschiedene Perspektiven, sich spielerisch zu entwickeln. Diese Anleitung bietet viele Tipps, wie ihr das Spielmaterial mit eurem Kind entdecken könnt. Beim Spielen werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten des Kindes gefördert: Erkennen und Zuordnen von Farben und Formen, Augen-Hand-Koordination, Feinmotorik und Sprache.*

Lernen geht hier ganz nebenbei und fast von allein – denn Spielen macht vor allem eines: viel Spaß!

Viel Vergnügen wünschen.

Eure Erfinder für Kinder

VOR DEM ERSTEN SPIEL:

Wichtig! Liebe Eltern, bitte entfernt die Banderole und drückt das Spielmaterial vorsichtig aus den Tableaus. Sicherheitshalber entsorgt werden müssen: die Banderole, die Rahmen der Tableaus, die schmalen Pappstreifen und alle mit einem 🗑 markierten Teile: Kleinteile. Erstickungsgefahr. Sie werden für das Spiel nicht benötigt.

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

DAS IST DRIN:



1 Löffel



10 Zutaten aus Holz (je 2 x Knoblauch, Chili, Fisch, Knochen, Blatt)



1 Würfel



12 Plättchen (Vorderseite: Knoblauch, Chili, Fisch, Knochen, Blatt; Rückseite: Dino Fogo)



1 Teller



1 Topf mit Deckel

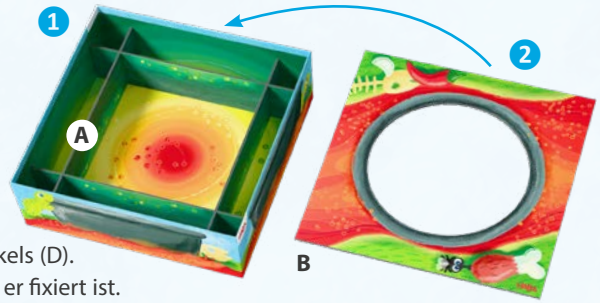
BEVOR ES LOSGEHT:

Der Zusammenbau muss durch einen Erwachsenen erfolgen.

Zusammenbau von Topf und Deckel:

Beides muss nur einmal zusammengesteckt werden. Nach dem Spiel passt der montierte Deckel umgedreht in das Loch im Spielplan.

1. Baut das Steckkreuz (A) wie abgebildet zusammen und legt es in den Schachtelboden.
2. Legt den Spielplan (B) auf das Steckkreuz.
3. Faltet den Griff (C) in der Mitte und steckt ihn durch den Schlitz des Deckels (D). Anschließend schiebt ihr das Sperrelement (E) durch den Griffschlitz, bis er fixiert ist.





FREIES SPIEL UND DETAILS ENTDECKEN

Im freien Spiel beschäftigt sich das Kind mit dem Spielmaterial. Spielt alle mit! Entdeckt zusammen das Spielmaterial. Sprecht darüber, was ihr seht und was ihr damit machen könnt. Das Thema Kochen eignet sich hervorragend für fantasievolle Rollenspiele. Ermuntert das Kind, leckere Gerichte zuzubereiten und die tollen Kreationen zu servieren.

Damit die Kinder noch etwas mehr ins Rollenspiel eintauchen, verhaltet euch so, als wären die Zutaten echt: Riecht daran und sagt Dinge wie: „Oh, das sieht lecker aus. Ich habe schon großen Hunger." Ihr werdet sehen, wie viel Spaß das den Kindern macht.



SPIEL 1: WAS KOCHEN WIR HEUTE?

Ein erstes Zuordnungsspiel.

BEVOR ES LOSGEHT:

Setzt euch um den Topf herum und legt den Deckel darauf. Sucht aus den Plättchen die beiden heraus, die auf beiden Seiten Dino Fogo zeigen und legt sie in den Schachteldeckel. Sie werden erst für Spiel 2 benötigt. Verteilt die Plättchen offen neben dem Topf, sodass ihr sie gut erreichen könnt. Legt die Zutaten auf den Teller. Legt den Löffel und den Würfel bereit.



JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer hilft schon beim Zubereiten des Essens? Du beginnst und würfelst.

Was siehst du auf dem Würfel?

- **Die Kochmütze?**
  Jetzt darfst du dir aussuchen, welche Zutat du am liebsten magst. Benenne die Zutat, nimm den Deckel vom Topf und lege das entsprechende Holzteil hinein. Decke den Topf wieder mit dem Deckel zu. Nimm das passende Plättchen und lege es verdeckt vor dich.



- **Eine Zutat?**
  Benenne die Zutat und schau genau, ob sie auf dem Teller liegt.
  Ja. Nimm den Deckel vom Topf und lege das passende Holzteil hinein. Decke den Topf wieder zu. Nimm dann das passende Plättchen zu dir und lege es verdeckt vor dich.
  Nein. Die Zutat liegt nicht auf dem Teller. Dann kannst du leider auch keine Zutat in den Topf legen und bekommst daher auch kein Plättchen. Stattdessen darfst du den Löffel nehmen und vorsichtig die Suppe dreimal umrühren!

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

WANN IST SCHLUSS?

Sind alle Zutaten im Topf und damit alle Plättchen an euch verteilt, endet das Spiel. Das Kind, das die letzte Zutat hineingelegt hat, nimmt den Löffel, rührt noch einmal vorsichtig um und ruft alle zum Essen.
Guten Appetit! Hm, das ist lecker.
Stapelt jetzt eure gesammelten Plättchen aufeinander. Wer von euch den höchsten Stapel hat, gewinnt. Gibt es hierbei einen Gleichstand, gewinnt ihr gemeinsam.

Indem sie es immer wieder üben, lernen Kinder selbstständig einfache Spielzüge auszuführen. Begleitet das Spiel der Kinder durch einfache, ruhig gesprochene Sätze und ermutigt sie, Würfel bzw. Plättchen selbst zu nehmen oder aufzudecken. So werden sich die Kinder schnell in einfache Spielzüge hineinfinden und viel Spaß daran haben.

SPIEL 2: WO IST MEINE ZUTAT?

Ein erstes Memospiel.

BEVOR ES LOSGEHT:

Setzt euch um den Topf herum. Legt die Zutaten auf den Teller. Welche Zutat magst du am liebsten? Wählt jetzt reihum jeweils ein Holzteil aus und legt es in den Topf bis insgesamt 4 Teile darin liegen. Anschließend legt ihr den Deckel auf den Topf. Stapelt die 12 Plättchen verdeckt daneben. Haltet den Löffel und den Würfel bereit.



JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das älteste Kind beginnt und würfelt.

Was siehst du auf dem Würfel?

- **Eine Zutat?**
  Benenne die Zutat. Sage anschließend, ob das entsprechende Holzteil im Topf ist oder nicht.
- **Die Kochmütze?**
  Benenne eine beliebige der 5 Zutaten. Sage nun allen, ob das entsprechende Holzteil im Topf ist oder nicht.

Jetzt schau nach und nimm den Deckel vom Topf.

War deine Aussage richtig?

- **Ja. Super!** Du bekommst ein Plättchen vom Stapel.
  Ist das passende Holzteil im Topf, nimm es heraus und lege es auf den Teller. Ist es nicht im Topf, steckst du es hinein.
- **Nein.** Schade, beim nächsten Mal klappt es bestimmt. Du erhältst leider kein Plättchen.
  Die Holzteile bleiben an Ort und Stelle liegen und ein Plättchen vom Stapel kommt aus dem Spiel.

Dann deckst du den Topf wieder mit dem Deckel zu. Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

WANN IST SCHLUSS?

Das Spiel endet, sobald der Plättchenstapel leer ist.

Dann stapelt ihr jeweils eure gesammelten Plättchen aufeinander und vergleicht eure Stapel. Wer von euch den höchsten Stapel hat, gewinnt. Gibt es hierbei einen Gleichstand, gewinnt ihr gemeinsam.

Tipp: Das Spiel wird schwieriger, wenn ihr die Zutaten auf dem Teller abdeckt.

MES PREMIERS JEUX! 2+

PETIT DINO CUISINE



2 jeux de cuisine variés :
associer, deviner et mémoriser
pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Auteur : Markus Nikisch
Illustrations : Mirka Schröder
Rédaction : Christiane Hüpper
Durée : env. 10 minutes par jeu

Dino Fogo ne veut pas seulement devenir le plus fort des dinosaures, il veut aussi devenir un véritable dragon ! Pour cela, il doit apprendre à cracher du feu. Lui vient alors une excellente idée : et s'il lui suffisait de cuisiner et de manger très épicé ? Avec beaucoup d'ail et de piment, son souffle deviendra brûlant — et il réussira sûrement à cracher du feu. Aidez Fogo à cuisiner et remuez régulièrement la marmite pour que rien ne brûle. C'est parti ! **Qui réussira à récolter le plus de jetons ?**

Chers parents,

Nous sommes ravis que vous ayez choisi ce jeu de la collection **Mes premiers jeux** *Vous offrez ainsi à votre enfant l'occasion de découvrir, d'explorer et d'apprendre en s'amusant. Cette règle contient de nombreux conseils pour découvrir le matériel avec votre enfant. En jouant, l'enfant développe différentes aptitudes et compétences : reconnaître et associer les couleurs et les formes, la coordination œil-main, la motricité fine et le langage.*

Ici, l'apprentissage se fait presque tout seul — car jouer, c'est avant tout prendre beaucoup de plaisir !
Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement avec vos enfants

Les créateurs de jeux pour enfants

AVANT LA PREMIÈRE PARTIE :

Important ! Retirez la bande de papier et détachez soigneusement les éléments du jeu de leurs planches. Par mesure de sécurité, jetez la bande de papier, les planches en cartons, les fines bandes de carton et toutes les pièces marquées du symbole 🗑. Petites pièces — risque d'étouffement. Ces éléments ne sont pas nécessaires pour jouer.

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 »*

CONTENU :



1 cuillère



10 ingrédients en bois (2 ails, 2 piments, 2 poissons, 2 os, 2 feuilles)



1 dé



12 jetons (recto : ail, piment, poisson, os, feuille ; verso : Dino Fogo)



1 assiette



1 marmite avec couvercle

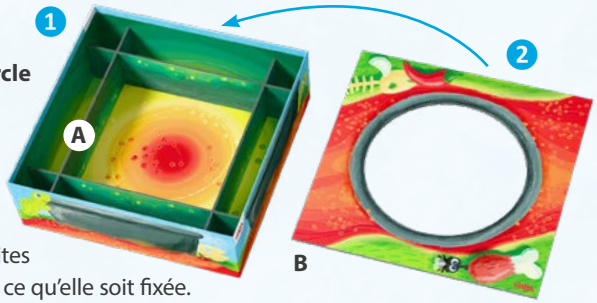
AVANT LA PREMIÈRE PARTIE :

Le montage doit être fait par un adulte.

Assemblage de la marmite et du couvercle:

Le montage n'est nécessaire qu'une seule fois. Après la partie, le couvercle assemblé peut être placé à l'envers dans l'ouverture du plateau de jeu.

1. Assemblez la pièce en croix (A) comme indiqué sur l'illustration et placez-la dans le fond de la boîte.
2. Posez le plateau de jeu (B) sur la pièce en croix.
3. Pliez la poignée (C) en deux et insérez-la dans la fente du couvercle (D). Faites ensuite glisser l'élément de blocage (E) dans la fente de la poignée jusqu'à ce qu'elle soit fixée.





JEU LIBRE : DÉCOUVRIR ET MANIPULER

Le jeu libre permet à l'enfant de se familiariser avec le matériel de jeu. Jouez tous ensemble ! Découvrez le matériel de jeu ensemble. Discutez de ce que vous voyez et de ce que vous pouvez en faire. Le thème de la cuisine se prête parfaitement à des jeux de rôle pleins d'imagination. Encouragez votre enfant à préparer de délicieux plats et à servir ses superbes créations.

Pour aider les enfants à encore mieux s'immerger dans le jeu de rôle, faites comme si les ingrédients étaient vrais : sentez-les et dites par exemple : « Oh, ça a l'air délicieux. J'ai déjà très faim ! » Les enfants apprécieront grandement ces moments.



JEU 1 : QUE CUISINONS-NOUS AUJOURD'HUI ?

Un premier jeu d'association.

AVANT DE COMMENCER :

Installez-vous autour de la marmite et posez le couvercle dessus. Parmi les jetons, cherchez les deux qui montrent Dino Fogo des deux côtés et placez-les dans le couvercle de la boîte. Ils ne seront utiles que pour le jeu 2.
Disposez les autres jetons face visible à côté de la marmite, de façon à pouvoir les atteindre facilement. Placez les ingrédients sur l'assiette. Préparez la cuillère et le dé.







COMMENCER LA PARTIE :

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. La dernière ou le dernier à avoir aidé ses parents à préparer le repas commence la partie et lance le dé.

Que voyez-vous sur le dé ?

- **La toque du cuisinier ?**
  Vous pouvez choisir l'ingrédient que vous préférez. Nommez cet ingrédient, retirez le couvercle de la marmite et placez l'ingrédient en bois correspondant dans la marmite. Refermez la marmite avec le couvercle. Prenez le jeton correspondant et placez-le face cachée devant vous.



- **Un ingrédient ?**
  Nommez l'ingrédient et regardez bien s'il se trouve sur l'assiette.
  Oui. Retirez le couvercle de la marmite et placez l'ingrédient en bois correspondant dans la marmite. Refermez ensuite la marmite. Prenez ensuite le jeton correspondant et placez-le face cachée devant vous.
  Non. L'ingrédient ne se trouve pas sur l'assiette. Dans ce cas, vous ne pouvez malheureusement pas ajouter d'ingrédient dans la marmite et vous ne recevez pas de jeton. À la place, vous pouvez prendre la cuillère et remuer doucement la soupe trois fois !

C'est ensuite au tour de la personne suivante de jouer.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque tous les ingrédients sont dans la marmite et que tous les jetons ont été distribués, la partie se termine. L'enfant qui a ajouté le dernier ingrédient prend la cuillère, remue une dernière fois doucement et appelle tout le monde à table. **Guten Appetit! Hm, das ist lecker.** Empilez maintenant les jetons que vous avez récoltés. La personne qui a la pile la plus haute gagne. En cas d'égalité, vous gagnez ensemble.

En s'entraînant encore et encore, les enfants apprennent à effectuer eux-mêmes des actions simples. Accompagnez le jeu des enfants avec des phrases simples et calmes et encouragez-les à prendre eux-mêmes les dés ou les jetons ou à les découvrir. Ainsi, les enfants comprendront rapidement les gestes du jeu et prendront beaucoup de plaisir à jouer.



JEU 2 : OÙ EST MON INGRÉDIENT ?

Un premier jeu de mémoire.

AVANT DE COMMENCER :

Installez-vous autour de la marmite. Placez les ingrédients sur l'assiette.
Quel ingrédient préférez-vous ? À tour de rôle, choisissez un ingrédient en bois et placez-le dans la marmite, jusqu'à ce qu'il y ait 4 ingrédients au total à l'intérieur. Posez ensuite le couvercle sur la marmite. Empilez les 12 jetons face cachée à côté. Préparez la cuillère et le dé.



COMMENCER LA PARTIE :

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant le plus âgé commence et lance le dé.

Que voyez-vous sur le dé ?

- **Un ingrédient**
  Nommez l'ingrédient. Indiquez ensuite si, selon vous, l'ingrédient en bois correspondant se trouve dans la marmite ou non.
- **La toque du cuisinier**
  Nommez l'un des 5 ingrédients au choix. Indiquez ensuite si, selon vous, l'ingrédient en bois correspondant se trouve dans la marmite ou non.

Puis, vérifiez en retirant le couvercle de la marmite.

Votre réponse est-elle correcte ?

- **Oui. Super !** Vous gagnez un jeton de la pile. Si l'ingrédient en bois correspondant se trouve dans la marmite, sortez-le et placez-le sur l'assiette. S'il n'est pas dans la marmite, placez-le dans la marmite.
- **Non. Dommage… ce sera sûrement pour la prochaine fois.** Vous ne recevez malheureusement pas de jeton. Les ingrédients en bois restent à leur place et un jeton est retiré du jeu.

Remettez ensuite le couvercle sur la marmite. C'est ensuite au tour de la personne suivante de lancer le dé.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque la pile de jeton est vide. Empilez alors les jetons que vous avez collectés et comparez vos piles. La personne qui a la pile la plus haute gagne. En cas d'égalité, vous gagnez ensemble.

Conseil : Le jeu devient plus difficile si vous cachez les ingrédients posés sur l'assiette.

MIJN EERSTE SPELLEN! 2+

CHEF DINO KOOKT



2 gevarieerde kookspelletjes:
combineren, raden en onthouden
voor 1–4 kinderen vanaf 2 jaar

Auteur: Markus Nikisch
Illustraties: Mirka Schröder
Redactie: Christiane Hüpper

Speelduur: per spel ca. 10 minuten

Chef Dino wil niet alleen een sterke dinosaurus worden, maar ook een drakensterke! Daarvoor moet hij wel eerst leren vuur spuwen. Dan krijgt hij een goed idee: hij moet gewoon pittig koken en eten! Met veel knoflook en chili krijgt hij een extra vurige adem en dan lukt het vuur spuwen vast. Help Dino met koken en roer af en toe flink in de pot, zodat er niets aanbrandt. Aan de slag! **Wie verzamelt de meeste fiches?**

Beste ouders, begeleiders, ...

We zijn blij dat jullie voor dit spel uit de reeks **Mijn eerste spellen** *hebben gekozen. Jullie hebben een goede keuze gemaakt en bieden zo verschillende mogelijkheden voor spelenderwijs leren en ontwikkelen. Deze handleiding geeft veel tips om samen met het kind het spelmateriaal te ontdekken. Tijdens het spelen worden verschillende vaardigheden gestimuleerd: het herkennen en matchen van kleuren en vormen, oog-handcoördinatie, fijne motoriek en taal.*

Leren gaat hier bijna vanzelf – want spelen betekent vooral: veel plezier maken!

Wij wensen jullie veel speelplezier

Jullie uitvinders voor kinderen

VOOR HET EERSTE SPEL:

Belangrijk! Verwijder de wikkel en druk het spelmateriaal voorzichtig uit de kartonnen borden. Gooi voor de zekerheid het volgende weg: de wikkel, de randen van de kartonnen borden, de smalle kartonnen strookjes en alle onderdelen die met het vuilnisbaksymbool 🗑 zijn gemarkeerd, want deze zijn niet nodig voor het spel.

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

DIT ZIT IN DE DOOS:



1 lepel



10 houten ingrediënten (telkens 2 × knoflook, chili, vis, bot, blad)



1 dobbelsteen



12 fiches (voorzijde: knoflook, chili, vis, bot, blad; achterzijde: chef Dino)



1 bord



1 pot met deksel

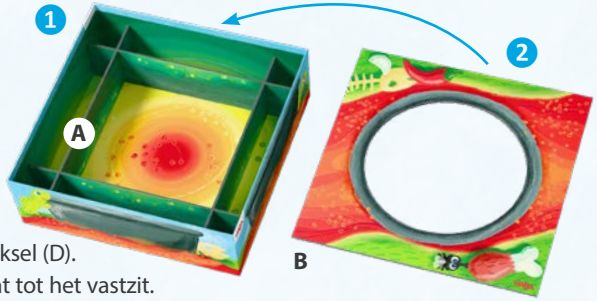
VOOR HET EERSTE SPEL:

Montage moet worden uitgevoerd door een volwassene.

Pot en deksel in elkaar zetten:

Deze moeten slechts één keer in elkaar worden gezet. Na het spel past het gemonteerde deksel omgekeerd in de opening van het speelbord.

1. Zet het raster (A) zoals afgebeeld in elkaar en leg het in de bodem van de doos.
2. Leg het speelbord (B) op het raster.
3. Vouw het handvat (C) in het midden en steek het door de sleuf van het deksel (D). Schuif daarna het vergrendelingselement (E) door de sleuf van het handvat tot het vastzit.





VRIJ SPELEN EN DETAILS ONTDEKKEN:

In het vrije spel verkent het kind het spelmateriaal op zijn/haar eigen manier. Speel gerust mee! Ontdek samen het materiaal en praat over wat jullie zien en wat je ermee kunt doen. Het thema koken leent zich uitstekend voor fantasierijke rollenspellen. Moedig het kind aan om lekkere gerechten te bereiden en de heerlijke creaties te serveren.

Om kinderen nog meer in het rollenspel te laten opgaan, kunnen jullie doen alsof de ingrediënten echt zijn: ruik eraan en zeg bijvoorbeeld: "Oh, dat ziet er lekker uit. Ik heb al grote honger." Jullie zullen zien hoeveel plezier kinderen daaraan beleven.



SPEL 1: WAT KOKEN WE VANDAAG?

Een eerste associatiespel

VOORDAT HET SPEL BEGINT:

Ga rond de kookpot zitten en leg het deksel erop. Zoek uit de fiches de twee die aan beide kanten chef Dino tonen en leg ze in het deksel van de doos. Die zijn pas nodig voor spel 2. Leg de overige fiches open naast de pot, zodat iedereen er goed bij kan. Leg de ingrediënten op het bord en leg de lepel en de dobbelsteen klaar.







NU KAN HET SPEL BEGINNEN:

Jullie spelen om de beurt en met de klok mee. Wie helpt al bij het klaarmaken van het eten? Jij begint en gooit met de dobbelsteen.

Wat zie je op de dobbelsteen?

- **De koksmuts?**
  Dan mag je kiezen welk ingrediënt je het liefst hebt. Noem het ingrediënt, neem het deksel van de pot en leg het bijpassende houten onderdeel erin. Doe daarna het deksel weer op de pot. Neem de bijpassende fiche en leg die verdekt voor je neer.



- **Een ingrediënt?**
  Noem het ingrediënt en kijk goed of het op het bord ligt.
  Ja. Neem het deksel van de pot en leg het bijpassende houten onderdeel erin. Doe daarna het deksel weer op de pot. Neem vervolgens de bijpassende fiche en leg die verdekt voor je neer.
  Nee. Het ingrediënt ligt niet op het bord. Dan kun je helaas geen ingrediënt in de pot leggen en krijg je ook geen fiche. In plaats daarvan mag je de lepel nemen en voorzichtig drie keer in de soep roeren.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

WANNEER IS HET SPEL AFGELOPEN?

Wanneer alle ingrediënten in de pot zitten en dus alle fiches verdeeld zijn, eindigt het spel. Het kind dat het laatste ingrediënt in de pot heeft gelegd, neemt de lepel, roert nog één keer voorzichtig en roept iedereen om te komen eten. **Smakelijk! Mmm, dat is lekker.** Stapel nu jullie verzamelde fiches op elkaar. Wie de hoogste stapel heeft, wint. Is er een gelijke stand, dan winnen jullie samen.

Door het spel steeds opnieuw te spelen, leren kinderen zelfstandig eenvoudige spelhandelingen uit te voeren. Begeleid het spel met eenvoudige, rustig uitgesproken zinnen en moedig de kinderen aan om zelf de dobbelsteen of fiches te nemen of om te draaien. Zo raken ze snel vertrouwd met eenvoudige spelstappen en beleven ze er veel plezier aan.



SPEL 2: WAAR IS MIJN INGREDIËNT?

Een eerste geheugenspel

VOORDAT HET SPEL BEGINT:

Ga rond de pot zitten. Leg de ingrediënten op het bord. Om de beurt kiest elk kind een ingrediënt en legt het in de pot tot er in totaal 4 ingrediënten in liggen. Leg daarna het deksel op de pot.
Leg de 12 fiches verdekt op een stapel ernaast.
Leg de lepel en de dobbelsteen klaar.



NU KAN HET SPEL BEGINNEN:

Jullie spelen om de beurt en met de klok mee. Het oudste kind begint en gooit met de dobbelsteen.

Wat zie je op de dobbelsteen?

- **Een ingrediënt**
  Noem het ingrediënt. Zeg daarna of het bijpassende houten onderdeel in de pot ligt of niet.
- **De koksmuts**
  Noem één van de vijf ingrediënten naar keuze. Zeg daarna of het bijpassende houten onderdeel in de pot ligt of niet.

Kijk nu na en haal het deksel van de pot.

Was je antwoord juist?

- **Ja. Super!** Je krijgt één fiche van de stapel. Ligt het bijpassende houten onderdeel in de pot, neem het eruit en leg het op het bord. Ligt het niet in de pot, doe het dan in de pot.
- **Nee. Jammer, volgende keer lukt het vast.** Je krijgt geen fiche.
  De houten onderdelen blijven liggen waar ze zijn en één fiche van de stapel gaat uit het spel.

Daarna doe je het deksel weer op de pot. Vervolgens is het volgende kind aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

WANNEER IS HET SPEL AFGELOPEN?

Het spel eindigt zodra de stapel fiches op is. Daarna stapelen jullie jullie verzamelde fiches en vergelijken jullie de stapels. Wie de hoogste stapel heeft, wint. Is er een gelijke stand, dan winnen jullie samen.

Tip: Het spel wordt moeilijker als jullie de ingrediënten op het bord afdekken.

MIS PRIMEROS JUEGOS! 2+

DINO CHEF



Dos entretenidos juegos de cocinar:
clasificar, adivinar y recordar
para 1-4 jugadores a partir de 2 años.

Autor: Markus Nikisch
Ilustración: Mirka Schröder
Redacción: Christiane Hüpper
Duración de la partida:
aprox. 10 minutos por juego

Dino Fogo no solo quiere ser un dinosaurio fuerte, ¡también quiere ser un dragón fuerte! Pero para lograrlo, necesita aprender a escupir fuego. Entonces tiene una idea brillante: ¡solo necesita cocinar y comer comida picante! Con mucho ajo y chile, tendrá un aliento más ardiente, y así seguro que lo logra. Ayuda a Fogo a cocinar y remueve la olla con fuerza de vez en cuando para que nada se queme. ¡Vamos! **¿Quién conseguirá más fichas?**

Queridas familias,

Nos alegra que hayáis elegido este juego de la serie **Mis primeros juegos.** *Sin duda, habéis tomado una decisión acertada, y con ello, abrís a vuestro hijo un amplio abanico de posibilidades para que se desarrolle jugando. Estas instrucciones ofrecen diferentes consejos para descubrir el material del juego con vuestro hijo. Jugar fomenta diversas habilidades y destrezas: el reconocimiento y la clasificación de colores y formas, la coordinación ojo-mano, la motricidad fina, la memoria y el desarrollo del lenguaje.*

El aprendizaje es casi natural y sin esfuerzo, porque, sobre todo, ¡jugar es divertido!

¡Que os diviertan!

Vuestros inventores para niños

ANTES DE JUGAR POR PRIMERA VEZ:

¡Importante! Queridas familias, por favor, retirad la banda y sacad con cuidado las piezas de los tableros. Por seguridad, se deben desechar: la banda, los marcos de los tableros, las tiras estrechas de cartón y todas las piezas marcadas con la 🗑. Piezas pequeñas. Peligro de asfixia. No son necesarias para el juego.

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

CONTENIDO:



1 cuchara



10 ingredientes de madera (2x ajo, chile, pescado, hueso, hoja)



1 dado



12 fichas (anverso: ajo, chile, pescado, hueso, hoja; reverso: Dino Fogo)



1 plato



1 olla con tapa

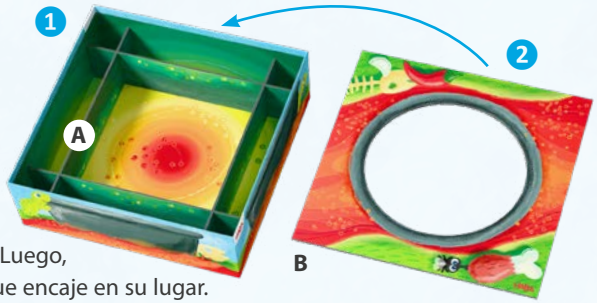
ANTES DE JUGAR POR PRIMERA VEZ:

El montaje debe ser hecho por un adulto.

Montaje de la olla y la tapa:

Solo se tienen que montar una vez. Después de jugar, la tapa montada encaja boca abajo en el agujero del tablero.

1. Ensamblad los separadores (A) como se muestra y colocadlos en el fondo de la caja.
2. Colocad el tablero (B) sobre la estructura.
3. Doblad por la mitad el asa (C) e introducidla por la ranura de la tapa (D). Luego, colocad el elemento de bloqueo (E) a través de la ranura del asa hasta que encaje en su lugar.





JUEGO LIBRE Y EXPLORACIÓN DEL MATERIAL:

Durante el juego libre, el niño interactúa con los materiales. ¡Todos participan! Explorad el material juntos. Hablad sobre lo que ven y lo que pueden hacer con ellos. El tema de la cocina es perfecto para juegos de rol imaginativos. Animad al niño a preparar platos deliciosos y a servir sus maravillosas creaciones.

Para sumergir aún más a los niños en el juego de roles, actuad como si los ingredientes fueran reales: oledlo y decid cosas como: „¡Qué buena pinta! ¡Tengo mucha hambre!". Veréis lo bien que os lo pasáis.



JUEGO 1: ¿QUÉ COCINAMOS HOY?

Un primer juego de clasificación.

ANTES DE EMPEZAR:

Sentaos alrededor de la olla con la tapa puesta. Devolved a la tapa de la caja las dos fichas con la imagen de Dino Fogo en ambos lados. Estas solo serán necesarias para el juego 2. Distribuid las fichas boca arriba junto a la olla para que todos puedan alcanzarlas fácilmente. Colocad los ingredientes en el plato. Tened la cuchara y el dado listos.







DESARROLLO DEL JUEGO:

Se juega por turnos en el sentido de las agujas de reloj. ¿Quién ha ayudado a preparar la cena más recientemente? Empiezas y tiras el dado.

¿Qué ha salido en el dado?

- **¿El gorro de cocinero?**
  Puedes elegir el ingrediente que más te guste. Di el nombre de ese ingrediente, destapa la olla y coloca la pieza de madera correspondiente dentro. Vuelve a tapar la olla. Coge la ficha correspondiente y colócala boca abajo frente a ti.
- **¿Un ingrediente?**
  Nombra el ingrediente y fíjate bien si está en el plato.
  Sí. Destapa la olla y coloca la pieza de madera correspondiente dentro. Vuelve a tapar la olla.
  Luego, coge la ficha correspondiente y colócala boca abajo frente a ti.
  No. El ingrediente no está en el plato. Entonces, por desgracia, no puedes poner un ingrediente en la olla y, por lo tanto, no obtienes una ficha. En su lugar, ¡puedes tomar la cuchara y remover la sopa con cuidado tres veces!



Ahora es el turno del siguiente jugador.

FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA

El juego termina una vez que todos los ingredientes estén en la olla y se hayan distribuido todas las fichas. El jugador que añadió el último ingrediente coge la cuchara, remueve suavemente una última vez y llama a todos a comer. **¡Buen provecho! Mmm, qué rico.**
Ahora apilad las fichas que habéis recogido una encima de otra. Quien tenga la pila más alta gana. En caso de empate, ganan conjuntamente.

Al practicar repetidamente, los niños aprenden a realizar movimientos sencillos de forma independiente. Acompañad el juego de los niños con frases sencillas y dichas con calma, y animadlos a coger o revelar los dados o las fichas ellos mismos. Así, los niños comprenderán rápidamente los fundamentos del juego y se divertirán mucho.



JUEGO 2: ¿DONDE ESTÁN MIS INGREDIENTES?

Un primer juego de memoria.

ANTES DE EMPEZAR:

Sentaos alrededor de la olla. Colocad los ingredientes en el plato. ¿Qué ingrediente os gusta más? Ahora, por turnos, elegid una pieza de madera y colocadla en la olla hasta que haya un total de cuatro piezas dentro. Luego, tapad la olla. Apilad las 12 fichas boca abajo junto a ella. Tened la cuchara y el dado listos.



DESARROLLO DEL JUEGO:

Se juega por turnos, en el sentido de las agujas del reloj. El jugador de mayor edad empieza y tira el dado.

¿Qué ha salido en el dado?

- **Un ingrediente**
  Nombra el ingrediente. Luego indica si la pieza de madera correspondiente está en la olla o no.
- **El gorro de cocinero**
  Nombra cualquiera de los 5 ingredientes. Ahora diles a todos si la pieza de madera correspondiente está en la olla o no.

Ahora quita la tapa de la olla y mira dentro.

¿Has acertado?

- **Sí. ¡Genial!** Recibes una ficha de la pila. Si la pieza de madera correspondiente está en la olla, sácala y colócala en el plato. Si no está en la olla, métela.
- **No. ¡Qué lástima! Seguro que la próxima vez, aciertas.** Por desgracia, no consigues ninguna ficha. Las piezas de madera se quedan donde están y una ficha de la pila se retira del juego.

Luego, vuelves a tapar la olla. Es el turno del siguiente jugador que tira el dado.

FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA

El juego termina en cuanto la pila de fichas se termina.

Luego, cada uno apila las fichas que ha conseguido y se comparan las pilas. Quien tenga la pila más alta gana. En caso de empate, ganan juntos.

Consejo: El juego se vuelve más difícil si se cubren los ingredientes que hay en el plato.

I MIEI PRIMI GIOCHI! 2+

CUCINA DEI DINOSAURI



2 giochi di cucina vari e divertenti:
associare, indovinare e ricordare
per 1–4 bambini dai 2 anni in su.

Autore: Markus Nikisch
Illustrazioni: Mirka Schröder
Redazione: Christiane Hüpper

Durata: circa 10 minuti per gioco

Dino Fogo non vuole diventare solo un dinosauro forte, ma addirittura forte come un drago! Per farlo deve imparare a sputare fuoco. Gli viene un'ottima idea: deve semplicemente cucinare e mangiare piccante! Con tanto aglio e peperoncino otterrà un alito extra infuocato e allora riuscirà sicuramente a sputare fuoco. Aiutate Fogo a cucinare e mescolate bene nella pentola di tanto in tanto, così non si brucia nulla. Forza, si comincia! **Chi raccoglierà più tessere?**

Cari genitori,

siamo felici che abbiate scelto questo gioco della serie **I miei primi giochi.** *Avete fatto un'ottima scelta e offrite così al vostro bambino diverse opportunità per svilupparsi in modo giocoso. Questo regolamento contiene molti suggerimenti su come scoprire insieme a vostro figlio il materiale di gioco. Durante il gioco vengono stimolate diverse capacità e abilità: riconoscere e associare colori e forme, coordinazione occhio-mano, motricità fine e linguaggio.*

Qui l'apprendimento avviene quasi senza accorgersene – perché giocare significa soprattutto una cosa: tanto divertimento!

Vi augurano buon divertimento

I vostri inventori per bambini

PRIMA DELLA PRIMA PARTITA:

Importante! Cari genitori, rimuovete la fascetta e staccate con cautela il materiale di gioco dalle plance. Per sicurezza devono essere eliminati: la fascetta, le cornici delle plance, le strisce sottili di cartone e tutte le parti contrassegnate con il 🗑. Piccole parti. Pericolo di soffocamento. Non sono necessarie per il gioco.

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

CONTENUTO:



1 cucchiaio

1 dado



10 ingredienti in legno (2x aglio, peperoncino, pesce, osso, foglia)



12 tessere (fronte: aglio, peperoncino, pesce, osso, foglia; retro: Dino Fogo)



1 piatto



1 pentola con coperchio

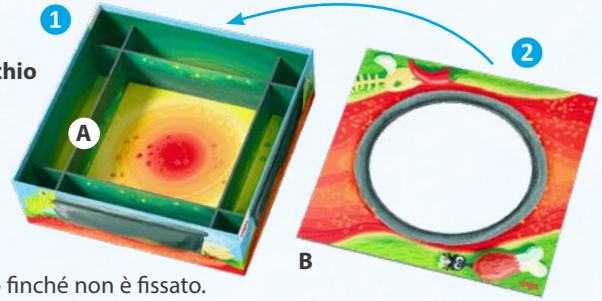
PRIMA DELLA PRIMA PARTITA:

Il montaggio deve essere effettuato da un adulto.

Assemblaggio di pentola e coperchio:

Entrambi devono essere montati una sola volta. Dopo il gioco, il coperchio montato può essere inserito capovolto nel foro del piano di gioco.

1. Assemblate la croce a incastro (A) come mostrato nell'illustrazione e posizionatela sul fondo della scatola.
2. Posizionate il piano di gioco (B) sopra la croce a incastro.
3. Piegate il manico (C) a metà e inseritelo nella fessura del coperchio (D). Poi fate scorrere l'elemento di blocco (E) attraverso la fessura del manico finché non è fissato.





GIOCO LIBERO E SCOPERTA DEI DETTAGLI:

Nel gioco libero il bambino esplora il materiale. Giocate tutti insieme! Scoprite il materiale insieme e parlate di ciò che vedete e di cosa potete farne. Il tema della cucina è perfetto per giochi di ruolo fantasiosi. Incoraggiate il bambino a preparare piatti gustosi e a servire le sue fantastiche creazioni.

Per rendere il gioco di ruolo ancora più coinvolgente, comportatevi come se gli ingredienti fossero veri: annusateli e dite frasi come: "Oh, sembra delizioso. Ho già molta fame." Vedrete quanto si divertiranno i bambini.



GIOCO 1: COSA CUCINIAMO OGGI?

Un primo gioco di associazione.

PRIMA DI INIZIARE:

Sedetevi intorno alla pentola e mettete il coperchio. Cercate tra le tessere le due che mostrano Dino Fogo su entrambi i lati e mettetele nel coperchio della scatola. Serviranno solo per il Gioco 2.
Disponete le tessere scoperte accanto alla pentola in modo che siano facilmente raggiungibili. Mettete gli ingredienti sul piatto. Tenete pronti cucchiaio e dado.



ORA SI COMINCIA:

Si gioca a turno in senso orario. Chi aiuta a preparare il cibo? Inizi tu e lanci il dado.

Cosa vedi sul dado?

- **Il cappello da cuoco?**
  Puoi scegliere l'ingrediente che preferisci. Nominalo, togli il coperchio e metti l'elemento in legno nella pentola. Rimetti il coperchio. Prendi la tessera corrispondente e mettila coperta davanti a te.



- **Un ingrediente?**
  Nominalo e controlla attentamente se si trova sul piatto.
  Sì. Togli il coperchio, metti l'elemento nella pentola e richiudi. Poi prendi la tessera corrispondente e mettila coperta davanti a te.
  No. L'ingrediente non è sul piatto. Non puoi metterlo nella pentola e quindi non ricevi alcuna tessera. In compenso puoi prendere il cucchiaio e mescolare delicatamente la zuppa tre volte.

Poi tocca al bambino successivo.

QUANDO FINISCE?

Quando tutti gli ingredienti sono nella pentola e tutte le tessere sono state distribuite, il gioco termina. Il bambino che ha inserito l'ultimo ingrediente prende il cucchiaio, mescola ancora una volta e invita tutti a mangiare. **Buon appetito! Mmm, che bontà.** Impilate le tessere raccolte. Chi ha la pila più alta vince. In caso di parità, vincete insieme.

Ripetendo il gioco, i bambini imparano a eseguire semplici mosse in autonomia. Accompagnate il gioco con frasi semplici e calme e incoraggiateli a prendere o scoprire dadi e tessere da soli. Così acquisiranno rapidamente sicurezza e si divertiranno molto.



GIOCO 2: DOV'È IL MIO INGREDIENTE?

Un primo gioco di memoria.

PRIMA DI INIZIARE:

Sedetevi intorno alla pentola. Mettete gli ingredienti sul piatto. Qual è il tuo ingrediente preferito? A turno scegliete un elemento in legno e mettetelo nella pentola finché non ce ne sono 4. Poi chiudete con il coperchio.
Impilate le 12 tessere coperte accanto alla pentola. Tenete pronti cucchiaio e dado.



ORA SI COMINCIA:

Si gioca a turno in senso orario. Inizia il bambino più grande e lancia il dado.

Cosa vedi sul dado?

- **Un ingrediente**
  Nominalo e poi dì se si trova nella pentola oppure no.
- **Il cappello da cuoco**
  Nomina uno qualsiasi dei 5 ingredienti e dì se si trova nella pentola oppure no.

Ora controlla togliendo il coperchio.

La tua risposta era corretta?

- **Sì. Ottimo!** Prendi una tessera dal mazzo. Se l'ingrediente è nella pentola, tiralo fuori e mettilo sul piatto. Se non è nella pentola, mettilo dentro.
- **No.** Peccato, la prossima volta andrà meglio. Non ricevi alcuna tessera. Gli ingredienti restano dove sono e una tessera viene rimossa dal gioco.

Poi richiudi la pentola e passa il turno al bambino successivo.

QUANDO FINISCE?

Il gioco termina quando il mazzo di tessere è esaurito.

Impilate le vostre tessere e confrontate le pile. Chi ha la pila più alta vince. In caso di parità, vincete insieme.

Suggerimento: il gioco diventa più difficile se coprite anche gli ingredienti sul piatto.

OS MEUS PRIMEIROS JOGOS! 2+

A COZINHA DOS DINOSSAUROS



2 Dois jogos diferentes de culinária:
Associar, adivinhar e memorizar para 1–4 crianças a partir dos 2 anos.

Autor: Markus Nikisch
Ilustração: Mirka Schröder
Edição: Christiane Hüpper

Duração do jogo: aprox. 10 minutos

O Dino Fogo não quer apenas tornar-se num dinossauro forte, mas também num dinossauro com a força de um dragão! Mas, para isso, tem de aprender a cuspir fogo. Então, ocorreu-lhe uma bela ideia: Precisa simplesmente de preparar comida picante e comer! Se usar bastante alho e malagueta, vai ficar com um hálito bem ardente e, assim conseguirá, certamente, cuspir fogo. Ajudem o Fogo a cozinhar e, de vez em quando, mexam bem a panela, para que nada se queime. Vamos lá!
Quem conseguirá apanhar mais fichas?

Caros pais,

Ficamos muito felizes por terem escolhido este jogo da série **Os meus primeiros jogos** *Fizeram uma boa escolha e, assim, vão proporcionar aos vossos filhos diversas oportunidades de desenvolvimento de forma lúdica. Este guia oferece muitas sugestões sobre como explorar o material do jogo com os vossos filhos. Ao brincar, são estimuladas várias capacidades e competências da criança: Reconhecimento e associação de cores e formas, coordenação olho-mão, motricidade fina e linguagem.*

Aqui, a aprendizagem acontece de forma natural e quase sem esforço, porque brincar é principalmente uma coisa: muito divertido!

Desejamos que se divirtam muito.

Dos vossos inventores para crianças

ANTES DA PRIMEIRA PARTIDA:

Importante! Caros pais, comecem por retirar a fita e destacar o material de jogo dos respetivos suportes. Por motivos de segurança, devem descartar: a fita de embalagem, as molduras dos suportes, as tiras estreitas de cartão e todas as peças marcadas com o símbolo 🗑: Peças pequenas. Risco de asfixia. Não são necessárias para jogar.

Queridas famílias,
Em **www.haba-play.com/Ersatzteile** *vocês podem ver se ainda temos uma peça de jogo que tenham perdido.*

O QUE CONTÉM:



1 Colher



10 Ingredientes em madeira (2 de cada: alho, malagueta, peixe, osso, folha)



1 Dado



12 Fichas (frente: alho, malagueta, peixe, osso, folha; verso: Dino Fogo)



1 Prato



1 Panela com tampa

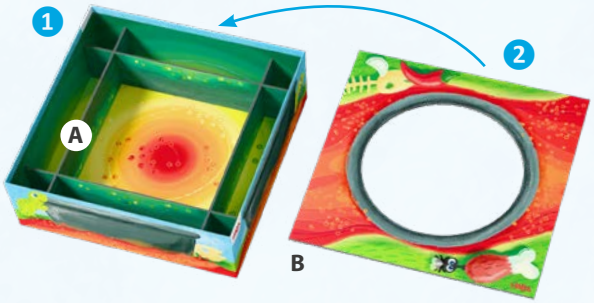
ANTES DA PRIMEIRA PARTIDA:

A montagem deve ser feita por um adulto.

Montagem da panela e da tampa:

Basta encaixar as duas peças uma única vez. Após a partida, a tampa montada encaixa-se, virada ao contrário, no orifício do tabuleiro.

1. Monta a base como ilustrado (A) e coloca-a no fundo da caixa.
2. Coloca o tabuleiro de jogo (B) sobre a base.
3. Dobre a pega (C) ao meio e enfia-a através da ranhura da tampa (D). Em seguida, desliza o elemento de fixação (E) através da ranhura, até que fique preso.





BRINCAR LIVREMENTE E DESCOBRIR OS DETALHES

A brincadeira livre permite à criança interagir com os componentes do jogo. Todos podem participar! Explorem em conjunto os componentes do jogo. Conversem sobre o que vêem e o que podem fazer com isso. O tema da culinária é perfeito para encarnar personagens de forma criativa. Incentiva a criança a preparar pratos deliciosos e a servir fantásticas criações.

Para que as crianças se envolvam ainda mais na brincadeira, comportem-se como se os ingredientes fossem verdadeiros: Cheira-os e diz algo como: „Oh, isso parece mesmo delicioso! Já fiquei com muita fome." Vão ver como as crianças se divertem.



JOGO 1: O QUE VAMOS COZINHAR HOJE?

Um primeiro jogo de associação.

ANTES DE COMEÇAR:

Sentem-se à volta da panela e coloquem a tampa por cima. Procurem as duas fichas que mostram o Dino Fogo em ambos as faces e coloca-as na tampa da caixa do jogo. Só serão necessárias para o Jogo 2.
Espalhem as fichas com a face para cima ao lado da panela, ao alcance da mão Coloquem os ingredientes no prato. Coloquem a colher e o dado nas proximidades.







ENTÃO, VAMOS LÁ:

Cada um joga na sua vez, em sentido horário. Quem ajuda a preparar a refeição? Começa tu e lança o dado.

O que vês no dado?

- **O chapéu do cozinheiro?**
  Então podes escolher o ingrediente de que mais gostes. Diz o nome do ingrediente, levanta a tampa da panela e coloca a peça de madeira correspondente no seu interior. Volta a tapar a panela com a tampa. Pega na ficha correspondente e coloca-a virada para baixo à tua frente.



- **Um ingrediente?**
  Diz o nome do ingrediente e verifica se ele se encontra no prato.
  Sim. Levanta a tampa da panela e coloca a peça de madeira correspondente lá dentro. Volta a tapar a panela. Pega então na ficha correspondente e coloca-a virada para baixo à tua frente.
  Não. O ingrediente não está no prato. Nesse caso, infelizmente, não podes colocar nenhum ingrediente na panela e, por isso, também não recebes nenhuma ficha. Em vez disso, pega na colher e mexer a sopa três vezes, mas com cuidado!

Depois, é a vez da criança seguinte.

QUANDO É QUE TERMINA?

A partida termina quando todos os ingredientes estiverem na panela e todas as fichas tiverem sido distribuídas entre as crianças. A criança que colocou o último ingrediente pega na colher, mexe mais uma vez com cuidado e chama todos para comer.
Bom apetite! Hmmm, isto é mesmo delicioso.
Cada criança empilha agora as fichas que apanhou. Vence quem tiver a pilha mais alta. Em caso de empate, partilham a vitória.

Ao praticar repetidamente, as crianças aprendem a executar jogadas simples de forma autónoma. Acompanha o jogo das crianças com frases simples, ditas serenamente, e incentiva-as a rolar o dado ou virar as fichas por si próprias. Assim, as crianças vão conseguir rapidamente fazer jogadas sozinhas e divertir-se imenso.



JOGO 2: ONDE ESTÁ O MEU INGREDIENTE?

Um primeiro jogo de memória.

ANTES DE COMEÇAR:

Sentem-se à volta da panela. Coloquem os ingredientes no prato.
Qual é o teu ingrediente preferido? Escolham, à vez, uma peça de madeira e coloquem-na dentro da panela até esta ficar com um total de 4 peças. Depois, coloquem a tampa na panela.
Empilha ao lado as 12 fichas, com a face para baixo. Coloquem a colher e o dado ao alcance.



ENTÃO, VAMOS LÁ:

Cada um joga na sua vez, em sentido horário. Começa a criança com mais idade, lançando o dado.

O que vês no dado?

- **Um ingrediente**
  Diz o nome do ingrediente. De seguida, diz se a peça de madeira está, ou não, dentro da panela.
- **O barrete de cozinheiro**
  Diz o nome de qualquer um dos 5 ingredientes. Depois, anuncia se a peça de madeira correspondente está, ou não, dentro da panela.

Agora levanta a tampa da panela e espreita.

Acertaste?

- **Sim. Fantástico!** Recebes uma ficha da pilha. Se a peça de madeira certa estiver na panela, retira-a e coloca-a no prato. Caso contrário, coloca essa peça lá dentro.
- **Não.** Infelizmente, não recebes nenhuma ficha. As peças de madeira permanecem no seu lugar e tens de retirar do jogo uma ficha da pilha.

Depois volta a tapar a panela com a tampa. Depois, é a vez da criança seguinte lançar o dado.

QUANDO É QUE TERMINA?

O jogo termina assim que a pilha de fichas se esgotar.

Depois, empilhem as fichas que apanharam e comparem as vossas pilhas. Vence quem tiver a pilha mais alta.
Em caso de empate, partilham a vitória.

Dica: Para tornar o jogo mais difícil, tapa os ingredientes que se encontram no prato.



HABA



Markus Nikisch

Mirka Schröder

2+ | 1-4 | 10’

IT: Etichetta Ambientale (Smaltimento Imballagi)

Conforms to the requirements of ASTM Standard Consumer Safety Specification on Toy Safety, F 963.

21 PAP

UK CA CE

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

FR ÉLÉMENTS D’EMBALLAGE BAC DE TRI

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

Art. Nr.: 2013797001
TL A180526

© HABA-Games Bad Rodach 2026