

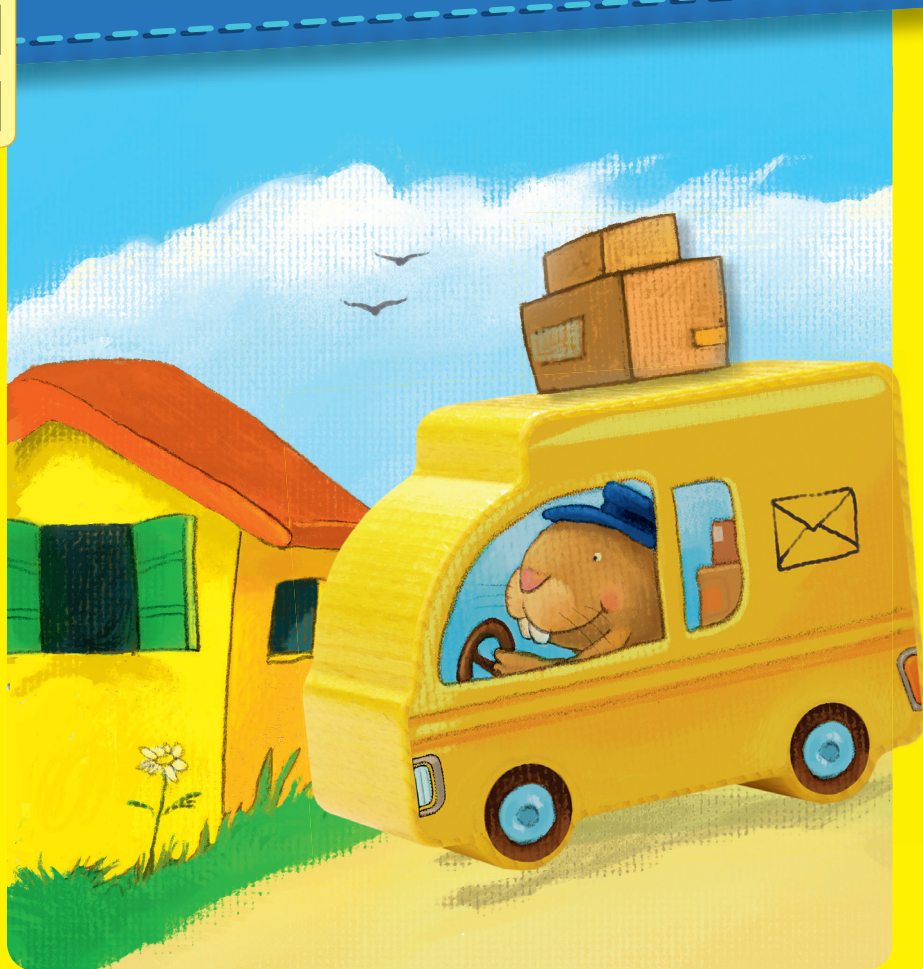


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Meine ersten Spiele

Die Post ist da



Mail for You! • C'est le facteur ! • Hier is de post! • ¡Ha llegado el correo!
E' arrivato il postino!

Copyright **HABA** - Spiele Bad Rodach 2015







Meine ersten Spiele

Die Post ist da!



Ein kooperatives FarbzusordnungsSpiel für 1 - 4 Postboten ab 2 Jahren.

Autor: Tim Rogasch
Illustration: Michael Schober
Spieldauer: je 5 Minuten

Spielinhalt

1 Postauto mit Piet, dem Postboten, 1 Wohnhaus (2-teilig), 12 Paketplättchen, 1 Spielanleitung

Liebe Eltern,

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

Diese Anleitung bietet viele Tipps und Anregungen, wie Sie das Spielmaterial mit Ihrem Kind entdecken und für Post-Spielspaß einsetzen können. Beim Spielen werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Feinmotorik, Konzentration, Sprache und Zuordnen von Farben und Abbildungen. Vor allem macht das Spielen aber eines: viel Spaß! Lernen geht also nebenbei und fast von allein.

Viel Vergnügen beim gemeinsamen Spielen und Zustellen der Post wünschen

Ihre Erfinder für Kinder



*Bitte drücken Sie die Plättchen vor dem ersten Spiel vorsichtig aus dem Tableau!
 Wichtig: Werfen Sie die restlichen Teile des Tableaus gleich weg, damit keine Gefahr besteht, dass kleine Kinder sie verschlucken.*





Bevor es losgeht

Stecken Sie die beiden Teile des Wohnhauses in der Mitte zusammen. Achten Sie darauf, dass sich vier verschiedenfarbige Räume bilden: Ein grüner Raum mit Kuh Karo, ein blauer Raum mit Hund Hansi, ein gelber Raum mit Maus Marie und ein roter Raum mit Hase Hugo.



Freies Spielen und Details entdecken

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Erkunden Sie gemeinsam die Abbildungen und sprechen Sie darüber, was im Haus der Tiere und auf den Plättchen zu sehen ist. Dabei können Sie Zimmer für Zimmer vorgehen:

Wo wohnt Kuh Karo, Hund Hansi, Maus Marie und Hase Hugo? Welche Dinge gibt es in den Zimmern noch zu entdecken?

Sprechen Sie vor dem ersten Spiel über Piet und seine Aufgaben als Postbote. Mit dem gelben Postauto transportiert er alle Pakete und bringt sie zu ihren Empfängern: Ihr Kind kann ein Paketplättchen aus dem Paketlager (= Schachtelboden) auf das Dach des Postautos legen und es so zu einem Tier transportieren.

Bei älteren Kindern können Sie fragen, warum es ein Paket zu einem bestimmten Raum gebracht hat. Wenn es möchte, kann das Kind seine Entscheidung erklären und so Wortschatz und Sprache üben.



Spiel 1: Klingeling, Postbote Piet ist da!

Piet hat jeden Tag viele Pakete auszuliefern und wenn er nicht genau aufpasst, passieren ihm dabei auch schon mal Fehler. Zum Glück helfen die Kinder Piet, dass er heute die Pakete richtig zustellt.

Bevor es losgeht

Stecken Sie, wie oben beschrieben und abgebildet, die beiden Teile des Wohnhauses in der Mitte zusammen und stellen Sie es in die Tischmitte. Legen Sie alle Paketplättchen mit der farbigen Seite nach oben in das Paketlager (= Schachtelboden). Stellen Sie das Postauto daneben.



Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt Post bekommen hat, darf beginnen und ein beliebiges Paketplättchen aus dem Paketlager nehmen.

Fragen Sie das Kind: *Wohin muss Piet dieses Paket bringen? Schau dir die Farbe des Pakets an und suche das passende Zimmer im Wohnhaus.*

Das Kind legt das Paketplättchen auf das Postauto und schiebt dieses zum farblich passenden Zimmer. Dort kann es den Bewohner begrüßen, das Paket abladen und kontrollieren, ob es das Paket zum richtigen Zimmer gebracht hat. Dazu dreht es das Paketplättchen um und sieht, was in ihm enthalten ist. Wenn der gezeigte Gegenstand im entsprechenden Zimmer abgebildet wird, ist das Paket richtig.

Fragen Sie das Kind: *Findest du den Gegenstand des Pakets im belieferten Zimmer?*

- *Ja! Prima. Piet hat das Paket richtig ausgeliefert. Fahre das Postauto zurück zum Paketlager.*
- *Nein! Schade. Piet hat sich leider verfahren. Lade das Paket wieder auf das Postauto und fahre damit weiter, bis du das passende Zimmer gefunden hast.*

Dann ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Wenn alle Pakete ausgeliefert sind, endet das Spiel. Alle Kinder freuen sich gemeinsam und klopfen sich gegenseitig auf die Schultern.

Variante: Wer hat denn das bestellt?

Legen Sie die Paketplättchen mit der farbigen Seite nach unten in das Paketlager (= Schachtelboden) so dass die Gegenstände zu sehen sind. So üben die Kinder die Zuordnung nach Abbildungen. Zur Kontrolle kann das Kind, das an der Reihe ist, das Paketplättchen umdrehen und nachsehen, ob die Farbe zum Zimmer passt.

Variante: Großes Durcheinander im Paketlager

Bei dieser Variante werden die Paketplättchen in die Schachtel gelegt und ordentlich durchgemischt, zum Beispiel, indem man die Schachtel schließt und schüttelt. Nun herrscht ein großes Durcheinander im Paketlager und die Kinder ordnen die Paketplättchen nach Farben oder nach den abgebildeten Gegenständen zu. Zur Kontrolle kann das Paketplättchen jeweils umgedreht werden.



Spiel 2: Die Tiere verschicken Pakete

Die Tiere wollen sich gegenseitig eine Freude machen und haben Geschenke ausgesucht. Diese schicken sie sich jetzt als bunte Pakete verpackt, gegenseitig zu. Und selbstverständlich rufen sie dafür Piet, den Postboten an, damit er die Pakete dann zum jeweiligen Empfänger transportiert. Puh, das ist ganz schön viel Arbeit. Wer möchte Piet helfen?

Bevor es losgeht

Stecken Sie, wie oben beschrieben und abgebildet, die beiden Teile des Wohnhauses in der Mitte zusammen und stellen Sie es in die Tischmitte. Legen Sie jeweils 3 Paketplättchen mit den Gegenständen nach oben in jedes Zimmer. Achten Sie darauf, dass die abgebildeten Gegenstände nicht zu diesem Zimmer gehören, also von Piet transportiert werden können. Stellen Sie das Postauto daneben.

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Geschenk bekommen hat, darf beginnen und Piet, den Postboten, zu einem beliebigen Zimmer schieben.

Fragen Sie das Kind: *Welches Paket gehört nicht in dieses Zimmer? Wohin muss Piet dieses Paket bringen? Schau dir den Gegenstand an und suche das passende Zimmer im Wohnhaus.*

Das Kind legt das Paket auf das Postauto und schiebt es vorsichtig zu dem entsprechenden Zimmer. Dort kann es den Bewohner begrüßen, das Paket abladen und dann zur Kontrolle umdrehen.

Fragen Sie das Kind: *Passt die Farbe des Pakets zu dem belieferten Zimmer?*

Wenn nein, lassen Sie das Kind weiter nach dem entsprechenden Zimmer schauen und das Postauto dorthin schieben.

Wenn ja, ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Pakete beim richtigen Empfänger liegen. Alle Kinder freuen sich gemeinsam und fahren eine Runde wie brummende Postautos durch die Wohnung.



Sich gemeinsam freuen macht emotional stark und sorgt für gute Laune!
Es bestärkt Kinder in ihrem Tun und fördert den Zusammenhalt in der Familie oder in der Gruppe, in der gespielt wird.

My Very First Games Mail for You!

ENGLISH

A co-operative color and object matching game for 1 to 4 mail carriers 2 years or older.

Author: Tim Rogasch
Illustration: Michael Schober
Game duration: approx. 5 minutes

Game contents

1 Mail truck with Marty the Mailman, 1 Apartment house (2 parts), 12 package cards, 1 set of instructions

Dear Parents,

Thank you for choosing this game from the *My Very First Games* series. You've made an excellent choice, providing your child an opportunity to develop important skills in a playful manner.

These instructions provide you with many ideas on how you and your child can explore the game contents together, enjoying a variety of mail carrier adventures. This game encourages your child's development in several areas, including fine motor skills, concentration and language skills as well as recognition and allocation of colors and images. But most importantly, your child will simply have a lot of fun! The rest comes practically on its own.

We wish you and your child wonderful moments of postal pleasure!

Your children's inventors



Before the first game, press the cards carefully out of the board! Important: immediately discard the remainder of the board to avoid the danger of smaller children ingesting or choking.

My Very First Games



HABA

7



Before you begin

Slide the two parts of the house together in the center. The result should then be four rooms in four different colors, Caro the cow in the green room, Dorsey the dog in the blue room, a yellow room housing Merry the mouse, and Hugo the hare in the red room.

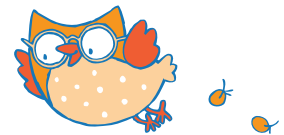


Discovering details with creative play

Before actually playing the game, take the time to discover the game contents with your child. Explore the various images and talk about what you see in the house of animals and on the package cards. You could wander from room to room, asking, *Where do Caro the cow, Dorsey the dog, Merry the mouse and Hugo the hare live? What else do you see in their rooms?*

Prior to the first game, have a chat about Marty and his mail carrier activities. He loads all the packages into his yellow mail truck and brings them to the recipients. Let your child choose a package card from the main post office (game box lid), put it on top of the mail truck and deliver it to one of the animals.

Older children can be asked why this particular package goes to that particular room. If the child likes, he or she can explain their decision, practicing vocabulary and language skills.



Game 1: Ding-dong, Marty the mail carrier is here!

Every day, Marty has many packages to deliver. Sometimes he is not very careful and makes a mistake. Thank goodness, the helpful children will make sure all the packages are delivered to right addresses

Setting up the game

As described above, slide the two parts of the house together in the center and place it in the middle of the playing area. Place all package cards with their color side up in the main post office (game box lid). Park the mail truck next to the main post office.





Let's play!

The game proceeds clockwise. The child who has most recently received mail goes first. He or she selects one of the package cards from the main office.

Ask the child, *Where should Marty bring this package? Look at the color. Which room in the house has the same color?*

The child lays the package on top of the mail truck and 'drives' to the color-corresponding room. He/she can give the resident a cheery greeting while taking the package from the truck. In order to make sure he/she is at the right address, turn the package card over. When the object on the package card can be found in the room, the child has delivered the package to the correct recipient.

ENGLISH



Ask the child, *Can you find the contents of this package in the room to which you have delivered it?*

- *Yes! Marty delivered to the right recipient. Drive the mail truck back to the main post office.*
- *No! Too bad. Marty took a wrong turn. Load the package back on the truck and keep looking until you find the right recipient.*

Now, it is the next child's turn

End of game

The game ends when all packages have been successfully delivered. The children give each other a well-earned pat on the back.

Game variation: Who ordered this?

For this variation, lay the package cards in the main post office (game box lid) with the color side down, so that the objects can be seen. Here, children practice matching images. When a child wishes to make certain of an address during her/his turn, she or he can turn the package card over and see if the colors correspond.

Game variation: Chaos at the main post office

In this amusing variation, the package cards are all placed in the game box and thoroughly mixed. One could close the box and shake it. Now there is pure chaos at the main post office and the children are needed to put things back in order, according to color or object. The children can always check their decisions by turning over the package cards.



Game 2: Let's Send a Present!

The animals want to surprise each other with wonderful presents. They wrap them up in bright colors and send them off. Of course, they need Marty to deliver the packages for them. Whew! That's a lot of work! Who wants to help?



Setting up the game

Erect the house as instructed above, and set it in the center of the playing area. Place three package cards with the objects side up in each room. Make sure that the objects do not belong to the room, so Marty will need to transport them. Park the mail truck outside of the house.

Let's play

The game proceeds clockwise. The child who last received a present goes first, pushing Marty to any room she or he chooses.

Ask the child, *Which package does not belong in this room? Where should Marty deliver it? Look at the object and deliver it to the matching room.*

The player lays the package on top of the mail truck, carefully pushing it to the proper room. The player greets the resident and delivers the package, turning it over to see if the color matches.

The child is asked, *Does the package color match that of the room?*

If not, let the child keep looking until she or he finds the right room, pushing the mail truck to deliver the package.

If the color matches, it is the next player's turn.

End of Game

The game ends when all packages have been delivered to the correct address. The children celebrate their success by taking a joyride in the mail truck, rumbling around the house.



Sharing fun makes your child emotionally strong and cheerful! It lends your child positive reinforcement and fosters solidarity within the family or community where the game is played.

Mes premiers jeux

C'est le facteur !

Un jeu coopératif de classement des couleurs pour 1 à 4 apprentis facteurs à partir de 2 ans.

Auteur : Tim Rogasch
Illustrateur : Michael Schober
Durée de la partie : env. 5 minutes

Contenu du jeu

1 voiture de la poste avec Hugo le facteur, 1 maison (à 2 étages), 12 plaquettes-colis, 1 règle du jeu

FRANÇAIS



Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir choisi ce jeu de la série *Mes premiers jeux*. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique.

Dans ce fascicule, de nombreux conseils et des suggestions vous sont donnés pour faire découvrir les accessoires de jeu à votre enfant et savoir comment les utiliser. En jouant, votre enfant fait des expériences qui stimuleront ses aptitudes et facultés, telles que la motricité fine, la concentration, le langage et le classement des couleurs et des illustrations. Mais jouer, c'est surtout avoir beaucoup de plaisir. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir en jouant et en distribuant le courrier !

Les créateurs pour enfants joueurs



Avant de jouer pour la première fois, détachez les plaquettes prédécoupées avec précaution ! N. B. : Jetez tout de suite les morceaux restants pour éviter le risque qu'ils soient avalés par les jeunes enfants.

Mes premiers jeux



HABA

Avant de jouer

Emboîtez les deux parties de la maison l'une dans l'autre dans la partie centrale. Veillez à obtenir quatre pièces de couleurs différentes : une pièce verte avec la vache Rosalie, une pièce bleue avec le chien Médor, une pièce jaune avec la souris Sissi et une pièce rouge avec le lapin Lapinou.



FRANÇAIS

Jeu libre et découverte des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Découvrez ensemble les illustrations et parlez de ce que l'on voit dans la maison des animaux et sur les plaquettes. Vous pouvez le faire en décrivant chaque pièce l'une après l'autre :

Où habite la vache Rosalie, le chien Médor, la souris Sissi et le lapin Lapinou ? Quelles choses y-a-t-il encore à découvrir dans les pièces ?

Avant de jouer la première partie, parlez d'Hugo et de son travail de facteur. Avec la voiture de la poste de couleur jaune, il transporte tous les colis et les amène à leurs destinataires : votre enfant peut prendre une plaquette-colis dans l'entrepôt (= fond de la boîte), la poser sur la voiture et la transporter vers un animal.

Si des enfants plus âgés jouent, vous pouvez demander pourquoi ils ont emmené un colis vers une certaine pièce. Si l'enfant le veut, il peut expliquer les motifs de son choix, ce qui lui fait faire ainsi des exercices de vocabulaire et l'entraîne à s'exprimer.



Jeu n° 1 : Ding, dong ! C'est Hugo le facteur !

Hugo a tous les jours beaucoup de colis à distribuer et s'il ne fait pas bien attention, il arrive qu'il se trompe. Heureusement, aujourd'hui, les enfants aident Hugo à les distribuer sans faire d'erreur.

Avant de jouer

Comme décrit plus haut, emboîtez les deux parties de la maison l'une dans l'autre dans la partie centrale et posez-la au milieu de la table. Posez toutes les plaquettes-colis dans l'entrepôt de colis (= fond de la boîte) faces de couleur visibles. Posez la voiture de la poste à côté.

C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a reçu du courrier en dernier commence en prenant une plaquette-colis quelconque dans l'entrepôt.

Demandez à l'enfant : *Où Hugo doit-il emmener ce colis ? Regarde la couleur du colis et cherche la pièce de la maison qui convient.*

L'enfant pose la plaquette-colis sur la voiture de la poste et pousse celle-ci vers la pièce de la couleur correspondante. Là, il salue les habitants, décharge le colis et vérifie s'il a emmené le colis dans la bonne pièce. Pour cela, il retourne la plaquette et regarde quel objet y est représenté. Si cet objet est illustré dans la pièce, le colis est arrivé à bon port.

Demandez à l'enfant : *As-tu trouvé dans la pièce l'objet représenté sur le colis ?*

- *Oui ! Super. Hugo a bien distribué le colis. Ramène la voiture de la poste vers l'entrepôt.*
- *Non ! Dommage. Hugo s'est trompé. Remets le colis sur la voiture et continue ton chemin pour trouver la bonne pièce.*

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

FRANÇAIS



Fin de la partie

La partie se termine quand tous les colis ont été distribués. Tous les enfants se réjouissent ensemble et se font mutuellement une petite tape sur l'épaule car ils ont bien travaillé.

Variante : Qui a commandé ça ?

Pose les plaquettes-colis dans l'entrepôt (= fond de la boîte) faces objets visibles. Les enfants apprennent ainsi à classer les illustrations. Pour vérifier, l'enfant dont c'est le tour de jouer peut retourner la plaquette et regarder si la couleur correspond à la pièce.

Variante : Grande pagaille dans l'entrepôt de colis

Dans cette variante, on met les plaquettes-colis dans la boîte et les mélange bien, par ex. en fermant la boîte et en la secouant. C'est alors la pagaille dans l'entrepôt de colis et les enfants classent les plaquettes par couleur ou selon les illustrations. Pour vérifier, on peut retourner la plaquette-colis respective.

Mes premiers jeux



HABA

Jeu n°2 : Les animaux envoient des colis

Les animaux veulent se faire mutuellement plaisir et ils ont choisi des cadeaux qu'ils s'envoient les uns aux autres dans des colis de toutes les couleurs. Et bien sûr, ils demandent à Hugo le facteur de les déposer chez chaque destinataire. Ouah ! Ça fait beaucoup de travail. Qui veut aider Hugo ?

Avant de jouer

Comme décrit plus haut, emboîtez les deux parties de la maison l'une dans l'autre dans la partie centrale et posez-la au milieu de la table. Mettez respectivement 3 plaquettes-colis dans chaque pièce faces objets visibles. Veillez à ce que les objets représentés ne correspondent pas à ceux de la pièce où ils se trouvent et donc qu'ils puissent être transportés par Hugo. Posez la voiture de la poste à côté.



FRANÇAIS

C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a reçu un cadeau en dernier commence en emmenant Hugo le facteur vers n'importe quelle pièce.

Demandez à l'enfant : *Quel colis ne convient pas dans cette pièce ? Où Pierrot doit-il emmener ce colis ? Regarde l'objet et cherche la pièce correspondante de la maison.*

L'enfant pose le colis sur la voiture de la poste et pousse celle-ci prudemment vers la pièce correspondante. Là, il salue les habitants, décharge le colis et vérifie en retournant la plaquette.

Demandez à l'enfant : *La couleur du colis correspond-elle à la pièce où tu viens d'emmener le colis ?*

Si l'enfant s'est trompé, laissez-le chercher la bonne pièce et déplacer à nouveau la voiture.

Si c'est bon, c'est le tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine quand tous les colis sont arrivés chez le bon destinataire. Tous les enfants se réjouissent et font un tour dans l'appartement comme s'ils étaient des voitures de la poste.



Se réjouir ensemble rend fort sur le plan émotionnel et apporte de la bonne humeur ! Les enfants se sentent plus forts dans ce qu'ils font et cela stimule la solidarité au sein de la famille ou dans le groupe où le jeu est joué.

Mijn eerste spellen

Hier is de post!

Een coöperatief kleurensorteerspel voor 1 - 4 postbodes vanaf 2 jaar.

Auteur: Tim Rogasch
Illustrator: Michael Schober
Speelduur: ca. 5 minuten

Inhoud van het spel

1 postauto met Piet, de postbode, 1 huis (2-delig), 12 pakketplaatjes, 1 spelhandleiding

Lieve ouders

Hartelijk dank dat u dit spel uit de reeks Mijn eerste spellen hebt gekozen. U hebt een goede keuze gemaakt, waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.

In deze handleiding vindt u talrijke tips om het spelmateriaal samen met uw kind te ontdekken. Zo is veel speelplezier rond het thema post verzekerd. Bij het spelen worden diverse vaardigheden en vermogens van uw kind bevorderd: fijne motoriek, concentratie, taal en het ordenen van kleuren en afbeeldingen. Maar bij ieder spel staat steeds één ding voorop: veel plezier! Zo wordt tijdens het spelen een heleboel haast vanzelf geleerd.

Wij wensen u en uw kind veel plezier tijdens het spelen en het afleveren van de post!

De uitvinders voor kinderen



Duw de plaatjes voor het eerste spel voorzichtig uit de plaat! Belangrijk: gooi de overgebleven stukjes van de plaat meteen weg, zodat er geen gevaar bestaat dat kleine kinderen ze kunnen inslikken.



Voordat er wordt begonnen

Steek de beide delen van het huis in het midden in elkaar. Let erop dat u vier kamers met verschillende kleuren vormt: een groene kamer met Kaatje, de koe, een blauwe kamer met Hans, de hond, een gele kamer met Marie, de muis, en een rode kamer met Hugo, de haas.



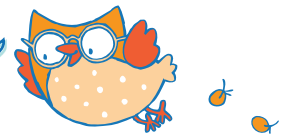
Vrij spelen en details ontdekken

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Bekijk samen de afbeeldingen en praat over wat in het huis van de dieren en op de plaatjes te zien is. Daarbij kunt u kamer per kamer overlopen:

Waar woont Kaatje, de koe, Hans, de hond, Marie, de muis, en Hugo, de haas? Welke dingen kun je nog zien in de kamers?

Vertel voor het eerste spel over Piet en zijn taken als postbode. Met de gele postauto vervoert hij alle pakketten en brengt hij ze naar hun bestemming: uw kind kan de pakketplaatjes uit het depot (= bodem van de doos) nemen, op het dak van de postauto leggen en zo naar een dier brengen.

Bij oudere kinderen kunt u vragen waarom ze een pakket naar een bepaalde kamer hebben gebracht. Dan kan het kind zijn keuze toelichten en zo woordenschat en taal oefenen.



Spel 1: Ding dong, postbode Piet is hier!

Piet moet elke dag heel veel pakketten bezorgen en als hij niet goed oplet, maakt hij wel eens een fout. Gelukkig helpen de kinderen Piet om vandaag de pakketten op de juiste plaats te bezorgen.

Voordat er wordt begonnen

Steek zoals hierboven beschreven en afgebeeld, de beide delen van het huis in het midden in elkaar en plaats het huis in het midden van de tafel. Leg alle pakketplaatjes met de gekleurde kant naar boven in het depot (de bodem van de doos). Zet de postauto ernaast.



Nu begint het

De kinderen spelen om de beurt volgens de wijzers van de klok. Wie als laatste post heeft gekregen, mag beginnen en een willekeurig pakketplaatje uit het depot nemen.

Vraag aan het kind: *Waar moet Piet dit pakket naartoe brengen? Kijk naar de kleur van het pakket en zoek de bijbehorende kamer in het huis.*

Het kind legt het pakketplaatje op de postauto en duwt de auto naar de kamer met de bijpassende kleur. Daar kan het de bewoner begroeten, het pakket afladen en controleren of het pakket wel naar de juiste kamer is gebracht. Daarvoor draait het kind het plaatje om, om te zien wat erin zit. Als het afgebeelde voorwerp ook in de kamer terug te vinden is, is het pakket op de juiste plek afgeleverd.

Vraag aan het kind: *Vind je het voorwerp in het pakket terug in de kamer waar je het naartoe hebt gebracht?*

- *Ja! Prima. Piet heeft het pakket op de juiste plek afgeleverd. Rij met de postauto terug naar het depot.*
- *Nee! Jammer. Piet is verkeerd gereden. Laad het pakket weer op de postauto en rij verder, tot je de juiste kamer hebt gevonden.*

Dan is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Als alle pakketten afgeleverd zijn, eindigt het spel. Alle kinderen zijn blij en geven elkaar een schouderklopje.

Variant: Wie heeft dit besteld?

Leg de pakketplaatjes met de gekleurde kant naar onderen in het depot (de bodem van de doos), zodat de voorwerpen in de pakketten zichtbaar zijn. Hiermee oefenen de kinderen het ordenen volgens afbeelding. Ter controle kan het kind dat aan de beurt is, het pakketplaatje omdraaien en nagaan of de kleur bij de kamer past.

Variant: Grote warboel in het depot

Bij deze variant worden de pakketplaatjes in de doos gelegd en door elkaar gemengd, bijv. door de doos te sluiten en te schudden. Nu heerst er een grote warboel in het depot en moeten de kinderen de pakketplaatjes ordenen volgens kleur of afbeelding. Ter controle kan het pakketplaatje telkens worden omgedraaid.



Spel 2: De dieren versturen pakketten

De dieren willen elkaar verrassen en hebben cadeautjes uitgezocht. Die willen ze nu in kleurige pakketten naar elkaar versturen. Natuurlijk bellen ze daarvoor Piet op: hij moet de pakketten naar de juiste bestemming brengen. Oei, dat is veel werk! Wie wil Piet helpen?

Voordat er wordt begonnen

Steek zoals hierboven beschreven en afgebeeld, de beide delen van het huis in het midden in elkaar en plaats het huis in het midden van de tafel. Leg telkens 3 pakketplaatjes met de voorwerpen naar boven in elke kamer. Let erop dat de afgebeelde voorwerpen niet bij de kamer horen, zodat Piet ze kan wegbrengen. Zet de postauto ernaast.

Nu begint het

De kinderen spelen om de beurt volgens de wijzers van de klok. Wie als laatste een cadeautje heeft gekregen, mag beginnen en Piet, de postbode, naar een willekeurige kamer duwen.

Vraag aan het kind: *Welk pakket hoort niet in deze kamer? Waar moet Piet dit pakket naartoe brengen? Kijk naar het voorwerp en zoek de bijpassende kamer in het huis.*

Het kind legt het pakket op de postauto en duwt de auto voorzichtig naar de bijpassende kamer. Daar kan het de bewoner begroeten, het pakket afdalen en het plaatje ter controle omdraaien.

Vraag aan het kind: *Past de kleur van het pakket bij de kamer waar je het naartoe hebt gebracht?*

Als dat niet het geval is, mag het kind verder naar de juiste kamer zoeken en de postauto naar die kamer duwen.

Als dat wel het geval is, is het volgende kind aan de beurt.

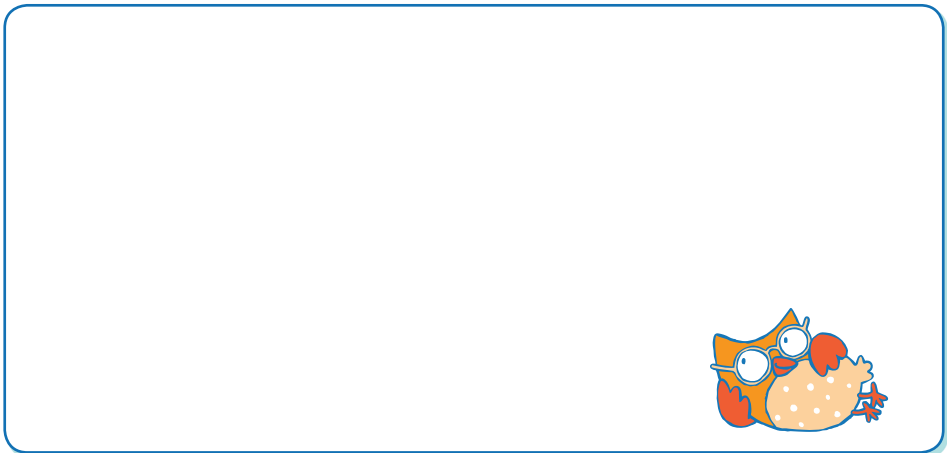
Einde van het spel

Het spel eindigt, als alle pakketten bij de juiste bestemming liggen. Alle kinderen zijn blij en maken als ronkende postauto's een rondje door het huis.



Samen plezier maken, maakt de kinderen emotioneel sterker en zorgt voor een goed humeur! Het moedigt de kinderen aan in hun activiteiten en stimuleert de samenwerking in het gezin of in de groep waarin het spel wordt gespeeld.

Mis primeros juegos:
¡Ha llegado el correo!



ESPAÑOL



Antes de comenzar

Junten las dos partes de la casa en el centro. Procuren que se formen cuatro habitaciones de diferentes colores: una habitación verde con la vaca Caro, una habitación azul con el perro Roco, una habitación amarilla con el ratón Tom y una habitación roja con el conejo Rejo.



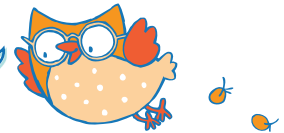
Jugar libremente y descubrir detalles

En el juego libre, su hijo se entretiene con el material de juego. ¡Jueguen ustedes también! Exploren juntos las ilustraciones y hablen sobre lo que puede verse en la casa de los animales y en las fichas. Al hacerlo pueden proceder habitación tras habitación:

¿Dónde vive la vaca Caro, el perro Roco, el ratón Tom y el conejo Rejo? ¿Qué cosas más hay por descubrir en las habitaciones?

Antes de jugar por primera vez, hablen sobre Pío y sobre sus tareas como cartero. Con el coche amarillo de Correos, Pío transporta todos los paquetes y los lleva a sus destinatarios: su hijo puede colocar una ficha de paquete del depósito de paquetes (= base de la caja) encima del coche de Correos y transportarlo así hasta un animal determinado.

Con niños de más edad pueden preguntarles ustedes por qué han repartido un paquete en una habitación determinada. Si el niño así lo desea, puede aclarar su decisión y practicar así el vocabulario y el idioma.



Juego 1: ¡Tlin, tlan! ¡Ha llegado el cartero!

Cada día, Pío tiene que entregar muchos paquetes y si no está muy al tanto, se puede equivocar fácilmente. Por suerte, los niños ayudan a Pío a repartir los paquetes correctamente hoy.

Antes de comenzar

Junten las dos partes de la casa, tal como se describe y se ilustra más arriba, y colóquenlas en el centro de la mesa. En el depósito de paquetes (= base de la caja), pongan todas las fichas de paquetes con la cara de color boca arriba. Coloquen el coche de Correos al lado.



Comienza la función

Los niños juegan por turno en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya recibido un regalo. Este jugador cogerá una ficha cualquiera del depósito de paquetes.

Pregunten al niño: *¿Adónde tiene que repartir Pío este paquete? Fíjate en el color del paquete y busca la habitación correspondiente en la casa.*

El niño coloca la ficha encima del coche de Correos y la transporta con el coche hasta la habitación del color correspondiente. Una vez allí, puede saludar a su morador, descargar el paquete y controlar si ha repartido el paquete en la habitación correcta. Para ello dará la vuelta a la ficha y verá lo que contiene. Si el objeto mostrado aparece dibujado también en la habitación correspondiente, el paquete ha sido repartido correctamente.

Pregunten al niño: *¿Está el objeto del paquete en la habitación?*

- *¡Sí! ¡Bravo! Pío ha repartido correctamente el paquete. Transporta el coche de Correos de nuevo hasta el depósito de paquetes.*
- *¡No! ¡Lástima! Pío se ha equivocado de lugar. Vuelve a cargar el paquete encima del coche de Correos y sigue tu ruta hasta que encuentres la habitación correspondiente.*

A continuación es el turno del siguiente niño.

Final del juego

La partida acaba cuando se han repartido todos los paquetes. Todos los niños se alegran en equipo y se dan palmaditas unos a otros en los hombros.

Variante: ¿Quién ha pedido esto?

Pongan las fichas con la cara de color boca abajo en el depósito de paquetes (= base de la caja) de modo que los objetos puedan verse. Los niños practicarán así la clasificación por las ilustraciones. Como control, el niño en posesión del turno puede dar la vuelta a la ficha y comprobar si el color se corresponde con la habitación.

Variante: Vaya lío en el depósito de paquetes

En esta variante, las fichas se meten en la caja y se mezclan bien, por ejemplo, cerrando la caja y agitándola. Ahora habrá un lío muy grande en el depósito de paquetes y los niños ordenarán las fichas por color o por los objetos ilustrados. Para controlar se dará la vuelta a la ficha en cada caso.



Juego 2: Los animales envían paquetes

Los animales quieren depararse una alegría y han elegido unos regalos para hacerse entre ellos. Estos regalos se los envían en paquetes de colores. Y, naturalmente, llaman a Pío, el cartero, para que lleve los paquetes a los destinatarios respectivos. ¡Uf! Eso significa mucho trabajo. ¿Quién quiere ayudar a Pío?

Antes de comenzar

Junten las dos partes de la casa, tal como se describe y se ilustra más arriba, y colóquenlas en el centro de la mesa. En cada habitación pongan 3 fichas de paquete con los objetos boca arriba. Pongan cuidado en que los objetos ilustrados no correspondan a la habitación respectiva para que Pío pueda transportarlas. Coloquen el coche de Correos a un lado.

Comienza la función

Los niños juegan por turno en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya recibido un regalo. Este jugador moverá a Pío, el cartero, hasta una habitación cualquiera.

Pregunten al niño: *¿Qué paquete no va en esa habitación? ¿Adónde tiene que llevar Pío ese paquete? Fíjate bien en el objeto y busca la habitación correspondiente de la casa.*

El niño pondrá el paquete encima del coche de Correos y lo transportará con cuidado hasta la habitación correspondiente. Una vez llegado podrá saludar al morador, descargará el paquete y dará la vuelta a la ficha para realizar el control.

Pregunten al niño: *¿Se corresponde el color del paquete con el de la habitación?*

Si no es ése el caso, dejen que el niño siga mirando cuál es la habitación correspondiente y que transporte el coche de Correos hasta allí.

Si ése es el caso, será el turno entonces del siguiente niño.

Final del juego

La partida acaba cuando todos los paquetes están con sus destinatarios correctos. Todos los niños se alegran en equipo y hacen una ronda por la casa como si condujeran un coche de Correos haciendo rugir los motores.



¡Alegrarse junto a otras personas nos hace fuertes emocionalmente y nos procura buen humor! Refuerza a los niños en su actividad y fomenta la cohesión en la familia o en el grupo en el que se juega.

I miei primi giochi **E' arrivato il postino!**

Un gioco cooperativo di classificazione dei colori, per 1 - 4 postini a partire da 2 anni.

Autore: Tim Rogasch
Illustrazioni: Michael Schober
Durata del gioco: ca. 5 minuti

Contenuto

1 auto delle poste con il postino Pietro, 1 casa (in 2 parti), 12 tavolette pacco, 1 istruzioni di gioco

Cari genitori,

siamo felici che abbiate scelto questo gioco della serie *I miei primi giochi*. Avete fatto un'ottima scelta, offrendo al vostro bambino molte possibilità di svilupparsi attraverso il gioco.

Queste istruzioni vi offrono molti consigli su come scoprire il materiale con il vostro bambino e su come utilizzarlo per giocare a fare il postino. Questo gioco stimola diverse abilità e capacità del vostro bambino: motricità fine, concentrazione, linguaggio e classificazione dei colori e delle illustrazioni. Ma, soprattutto, giocare significa divertirsi un sacco! E giocando si impara.

Gustatevi il divertimento di giocare insieme recapitando la posta!

I vostri inventori per bambini



*Prima di giocare, rimuovete le tavolette dal pannello premendole con delicatezza!
Importante: Gettate subito le parti restanti del pannello per evitare che i bambini piccoli possano ingoiarle.*

ITALIANO



I miei primi giochi



HABA

23

Prima di iniziare

Montate le due parti della casa incastrandole al centro. Fate attenzione a formare quattro stanze, ciascuna di colore diverso: Una stanza verde con la mucca Mirella, una stanza blu con il cane Carlo, una stanza gialla con la topolina Teresa e una stanza rossa con il coniglio Corrado.



Gioco libero e scoperta dei dettagli

Nel gioco libero il bambino si diverte a giocare con il materiale. Scoprite insieme ai vostri bimbi le illustrazioni e parlate di ciò che si vede nella casa degli animali e sulle tavolette. Potete farlo procedendo stanza per stanza.

Dove abitano la mucca Mirella, il cane Carlo, la topolina Teresa e il coniglio Corrado? Quali altre cose ci sono ancora da scoprire nelle stanze?

Prima di cominciare a giocare, parlate di Pietro e del suo lavoro di postino. Con l'auto delle poste Pietro trasporta tutti i pacchi e li consegna ai rispettivi destinatari. Il vostro bambino può prendere una tavoletta pacco dal deposito pacchi (= fondo della scatola), metterla sul tetto dell'auto delle poste e trasportarla fino a uno degli animali.

Ai bambini che sono più grandicelli potete chiedere perché hanno portato un pacco in una determinata stanza. Volendo, il bambino può spiegare la sua decisione, esercitando così il lessico e il linguaggio.



Gioco n. 1: Drindrin, è arrivato il postino Pietro!

Ogni giorno Pietro deve consegnare molti pacchi e, se non sta attento, può capitargli di fare degli errori. Per fortuna i bambini aiutano Pietro, così oggi potrà recapitare i pacchi senza sbagliare.

Prima di iniziare

Come sopra descritto e illustrato, montate le due parti della casa incastrandole al centro e mettete la casa in mezzo al tavolo. Mettete tutte le tavolette pacco nel deposito pacchi (= fondo della scatola), con il lato colorato rivolto verso l'alto. Accanto mettete l'auto delle poste.

Si comincia

I bambini giocano a turno in senso orario. Chi ha ricevuto posta più di recente può cominciare prendendo una tavoletta pacco a piacere dal deposito pacchi.

Chiedete al bambino: *Dove deve portare Pietro questo pacco? Osserva il colore del pacco e cerca la stanza giusta della casa.*

Il bambino mette la tavoletta pacco sull'auto delle poste e spinge l'auto verso la stanza del colore corrispondente. Poi può salutare chi ci abita, scaricare il pacco e controllare di aver consegnato il pacco nella stanza giusta. Basta girare la tavoletta pacco e vedere il contenuto del pacco. Se l'oggetto raffigurato è presente nella stanza, il pacco è stato consegnato correttamente.

Chiedete al bambino: *Nella stanza dove hai fatto la consegna trovi l'oggetto contenuto nel pacco?*

- *Si! Perfetto. Pietro ha consegnato correttamente il pacco. Riporta l'auto delle poste al deposito pacchi.*
- *No! Peccato. Purtroppo Pietro è andato nel posto sbagliato. Carica di nuovo il pacco sull'auto delle poste e continua il giro fino a che non avrai trovato la stanza giusta.*

Poi il turno passa al prossimo compagno di gioco.

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando tutti i pacchetti sono stati consegnati. Tutti i bambini festeggiano tra loro e si danno a vicenda una pacca sulla spalla.

Variante: Chi ha ordinato questo?

Mettete nel deposito pacchi (= fondo della scatola) le tavolette pacco con il lato colorato rivolto verso il basso, in modo che si vedano gli oggetti. In questo modo i bambini si esercitano a classificare le illustrazioni. Per controllare, il giocatore di turno può girare la tavoletta pacco e verificare se il colore corrisponde a quello della stanza.

Variante: Gran disordine nel deposito pacchi

In questa variante le tavolette pacco vengono messe nella scatola e mescolate bene, per esempio chiudendo la scatola e scuotendola. Ora c'è un gran disordine nel deposito pacchi, e i bambini possono classificare le tavolette pacco per colore o secondo gli oggetti illustrati. Per controllare è possibile girare ciascuna tavoletta pacco.



Gioco n. 2: Gli animali spediscono i pacchi

Gli animali vogliono farsi felici a vicenda e hanno scelto dei regali, che si spediscono a vicenda confezionati in pacchi colorati. E naturalmente per farlo chiamano Pietro il postino, perché recapiti i pacchi ai rispettivi destinatari. Accidenti, è un sacco di lavoro. Chi vuole aiutare Pietro?

Prima di iniziare

Come sopra descritto e illustrato, montate le due parti della casa incastrandole al centro e mettete la casa in mezzo al tavolo. In ogni stanza mettete 3 tavolette pacco con gli oggetti rivolti verso l'alto. Fate attenzione che gli oggetti raffigurati non siano presenti nella stanza, ossia che possano essere recapitati da Pietro. Accanto mettete l'auto delle poste.

Si comincia

I bambini giocano a turno in senso orario. Chi ha ricevuto un regalo più di recente può cominciare e spinge il postino Pietro fino a una stanza a piacere.

Chiedete al bambino: *Quale pacco non è adatto a questa stanza? Dove deve portare Pietro questo pacco? Osserva l'oggetto e cerca la stanza giusta.*

Il bambino mette il pacco sull'auto delle poste e la spinge verso la stanza corrispondente, dove può salutare chi ci abita, scaricare il pacco e girarlo per controllare.

Chiedete al bambino: *Il colore del pacco è lo stesso della stanza dove è stato consegnato?*

In caso negativo, lasciate che il bambino continui a cercare la stanza giusta e che vi spinga l'auto delle poste.

In caso positivo, il turno passa al prossimo compagno di gioco.

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando tutti i pacchi sono stati recapitati ai destinatari giusti. I bambini sono contenti e fanno un giro intorno alla casa come rombanti auto delle poste.



Gioire insieme consolida le facoltà emotive dei bambini ed influisce positivamente sul buon umore! Rafforza i bambini nelle loro azioni e favorisce la coesione nella famiglia o nel gruppo in cui si gioca.



ITALIANO



Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.



Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se a peça ainda é disponível.

Kære børn, kære forældre,

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelmaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehoh sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.



It's
playtime!



Art. Nr.: 300964 TL 86946 1/21

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

HABA