

# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



*Baby & Kleinkind*

*Infant Toys*

*Jouets premier âge*

*Baby & kleuter*

*Bebé y niño pequeño*

*Bebè & bambino piccolo*



*Geschenke*

*Gifts*

*Cadeaux*

*Geschenken*

*Regalos*

*Regali*



*Kugelbahn*

*Ball Track*

*Toboggan à billes*

*Knikkerbaan*

*Tobogán de bolas*

*Pista per biglie*



*Kinderzimmer*

*Children's room*

*Chambre d'enfant*

*Kinderkamers*

*Decoración habitación*

*Camera dei bambini*

## **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

## **Children are world explorers!**

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

## **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

## **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

## **¡Los niños son descubridores del mundo!**

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

## **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

# HABA®

Made in  
Germany

Habermaaß GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de

1/13

TL 83373

Art. Nr. 7129



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

# Meine ersten Spiele



## Lillis Lieblingskleider



My Very First Games – Lilli's Favorite Clothes  
Mes premiers jeux – Habille Lilli et ses copines !  
Mijn eerste spellen – Lilli's lievelingskleren  
Mis primeros juegos – Los vestidos favoritos de Lilli  
I miei primi giochi – I vestiti di Lilli



# Meine ersten Spiele

## Lillis Lieblingskleider

Ein erstes Legespiel für 2 - 4 Kinder ab 2 Jahren.

**Autorin:** Gabriela Kratochvil  
**Illustration:** Elke Broska  
**Spieldauer:** 5 - 10 Minuten pro Spiel



### Liebe Eltern,

herzlichen Glückwunsch zum Kauf dieses Spiels aus der Reihe *Meine ersten Spiele*. Sie haben eine gute Wahl getroffen und eröffnen Ihrem Kind damit viele Perspektiven, sich spielerisch zu entwickeln.

Diese Anleitung bietet Ihnen viele Tipps und Anregungen, wie Sie das Spielmaterial gemeinsam mit Ihrem Kind entdecken und für verschiedene Spiele einsetzen können. Dabei werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Feinmotorik, Konzentration, genaues Schauen sowie das Zuordnen von Kleidungsstücken. Vor allem macht das Spielen aber eines: viel Spaß! Lernen geht also nebenbei und fast von allein.

Wir wünschen Ihnen und Ihrem Kind viel Spaß beim Spielen!

**Ihre Erfinder für Kinder**



## Spielinhalt

4 Spielpläne mit Mädchen (Lilli, Felicitas, Victoria, Milla), 1 Spielplan Kleiderschrank, 1 Spielplan Kommode, 16 Plättchen mit Kleidungsstücken und Gegenständen, 1 Würfel, 1 Anleitung



Lilli

Felicitas

Victoria

Milla

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.

## Freies Spiel

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Spielen Sie mit! Erkunden Sie gemeinsam die Abbildungen, erzählen Sie, was es auf den Plättchen und Spielplänen sehen kann und wie die Mädchen sowie die einzelnen Körperteile, Kleidungsstücke und Gegenstände heißen. Lassen Sie Ihr Kind die Plättchen frei auf die Spielpläne legen und sprechen Sie dabei über die verschiedenen Möglichkeiten der Zuordnung.



Bei Kindern, die das Spielmaterial schon kennen, können Sie auch Fragen nach Details stellen. Beispiele sind: Wie heißt dieses Kleidungsstück? Welche Farbe ist das? Wo ist der Kopf/der Bauch usw.?

# Spiel 1: Was möchten Lilli und ihre Freundinnen anziehen?

## Bevor es los geht

Zeigen Sie den Kindern die Abbildungen auf dem Würfel und sagen Sie die Namen der Körperteile. Zeigen und sagen Sie, welches Kleidungsstück dazu passt. Sagen Sie auch, wie die Gegenstände (Tasche, Teddy usw.) heißen.



Hand



Beine



Oberkörper

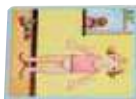


Füße



Dann werden die Mädchen-Spielpläne mit dem hellblauen Rand nach oben auf den Tisch gelegt. Jedes Kind sucht sich ein Mädchen aus. Die restlichen Mädchen-Spielpläne werden nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück.

Der Kleiderschrank wird mit geöffneter Tür in die Tischmitte gelegt, die Kommode kommt daneben. Nun verdecken die Kinder alle Plättchen, mischen sie und legen sie in den Kleiderschrank und die Kommode. Der Würfel liegt bereit.





## Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer sich schon allein eine Jacke anziehen kann, darf beginnen und würfelt.

**Fragen Sie das Kind:** *Was zeigt der Würfel?*

- **Beine/Oberkörper/Hand/Füße:**

Das Kind sagt, wie der Körperteil heißt. Hat es das Richtige gesagt, bekommt es ein dickes Lob. Helfen Sie, wenn das Kind die Bezeichnung noch nicht weiß. Dann sucht es sich eines der Plättchen aus und deckt es auf.

**Fragen Sie das Kind:** *Passt die Abbildung auf dem Plättchen zu der Abbildung auf dem Würfel?*

→ Ja? *Prima! Das Kind legt das Plättchen auf sein Mädchen an die entsprechende Stelle.*

→ Nein? *Schade! Das Plättchen wird allen gezeigt und dann verdeckt zurückgelegt.*

- **Einen Stern?**

Super! Alle freuen sich gemeinsam für das Kind, das sich jetzt ein beliebiges Plättchen aus dem Kleiderschrank oder der Kommode aussuchen darf.

### Wichtig:

Wenn das Kind ein passendes Kleidungsstück/einen passenden Gegenstand gezogen hat, dessen Platz bei seinem Mädchen schon belegt ist, kann es das Plättchen behalten, das ihm besser gefällt. Das andere wird wieder verdeckt in den Kleiderschrank oder die Kommode gelegt.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

## Ende des Spiels

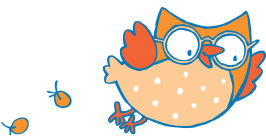
Wer zuerst vier Plättchen für sein Mädchen gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

## Variante für jüngere Kinder

Bei den ersten Spielerunden mit jüngeren Kindern empfiehlt es sich, die Plättchen offen auf Kleiderschrank und Kommode zu legen. So können die Kinder die Zuordnung üben.

## Variante für ältere Kinder

Würfelt das Kind den Stern, muss es ansagen, für welchen Körperteil es ein Kleidungsstück bzw. einen Gegenstand sucht. Nur, wenn es ein passendes Plättchen aufdeckt, darf es dieses behalten. Ansonsten muss das Kind das Plättchen wieder verdeckt zurücklegen.



Sich gemeinsam freuen macht emotional stark und sorgt für gute Laune! Es bestärkt Kinder in ihrem Tun ... und tröstet die Verlierer, denn eine gemeinsame Jubelrunde lenkt von traurigen Gefühlen ab. Sich gemeinsam zu freuen, fördert den Zusammenhalt in der Familie oder in der Gruppe, in der gespielt wird.



## Spiel 2: Was haben die Mädchen an?

### Bevor es los geht

Die Mädchen-Spielpläne werden mit dem rosafarbenen Rand nach oben auf den Tisch gelegt. Jedes Kind sucht sich ein Mädchen aus. Alle Plättchen werden verdeckt, gemischt und in den geöffneten Kleiderschrank und die Kommode gelegt. Der Würfel und überzählige Mädchen-Spielpläne werden nicht benötigt.

### Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer sich schon allein eine Hose anziehen kann, darf beginnen und deckt ein Plättchen auf.

**Fragen Sie das Kind:** *Was ist auf dem Plättchen zu sehen?*

Das Kind sagt, wie das Kleidungsstück/der Gegenstand heißt. Hat es das Richtige gesagt, bekommt es ein dickes Lob. Helfen Sie, wenn das Kind die Bezeichnung noch nicht weiß. Dann vergleicht das Kind die Abbildung auf dem Plättchen mit den Sachen, die das Mädchen auf seinem Spielplan trägt.

**Fragen Sie das Kind:** *Ist es das gleiche Kleidungsstück/der gleiche Gegenstand?*

- Ja? *Prima! Das Kind legt das Plättchen auf sein Mädchen.*
- Nein? *Schade! Das Plättchen wird allen gezeigt und dann verdeckt zurückgelegt.*

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und deckt ein Plättchen auf.

### Ende des Spiels

Wer zuerst die vier richtigen Plättchen für sein Mädchen gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



Spielen Sie Kleidungs-Detektive! Das geht in der Wohnung, aber auch draußen beim Spaziergehen oder auf dem Rückweg von der Krippe oder dem Kindergarten. Deuten Sie auf verschiedene Kleidungsstücke und fragen Sie Ihr Kind nach dem Namen. Bei Kindern, die die Farben schon kennen, können Sie auch solche Fragen stellen: Welche Farbe magst du gerne? Hast du etwas in dieser Farbe an?





# My Very First Games

## Lilli's

### Favorite Clothes

A first placement game for 2 - 4 children age 2+

**The author:** Gabriela Kratochvil  
**Illustrations:** Elke Broska  
**Length of the game:** approx. 5 - 10 minutes per game



#### Dear Parents,

Congratulations for purchasing a product from the series My Very First Games. Your investment in this toy is a smart decision, as it will offer your child many possibilities to learn through playing.

These instructions offer many hints and suggestions about how to explore the game material with your child and how to use them in different games. In this way, your child's skills and abilities are fostered: motor skills, concentration, close observation, as well as assigning garments. Above all, however, playing these games is simply fun! So learning happens while they play, almost without effort.

Lots of fun playing and exploring!

**Your inventors of inquisitive playthings!**



## Contents

4 girl game boards (Lilli, Felicitas, Victoria, Milla), 1 wardrobe game board, 1 dresser game board, 16 tiles showing garments and accessories), 1 die, set of game instructions



Lilli

Felicitas

Victoria

Milla

*Before starting to play for the first time, carefully press the tiles out of the cardboard. Important: Please throw the remaining cardboard pieces away immediately to avoid any swallowing hazard for little children.*

## Free Play

In free play your child will handle the game material. Play with your child! Together explore the pictures and tell your child what is represented on the tiles and the game boards, what the girls are called as well as the parts of the body, the garments and other accessories. Let your child freely place the tiles onto the game boards while talking at the same time about the different ways of assigning them.



When children are familiar with the game material you can also ask questions about little details. For example: What is this garment called? What color is that? Where is the head/ the belly and so on?



# Game 1: What do Lilli and her friends want to wear today?

## Before Starting to Play

ENGLISH

Show the pictures on the die to your child and tell her the name of the body parts. Show your child which garment fits where. Also tell the names of the accessories (bag, teddy and so on).



hand



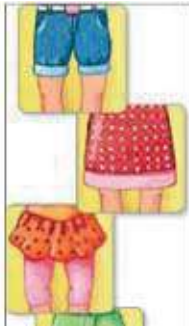
legs



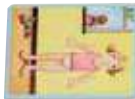
upper  
body



feet



Now place the girl game boards with the light blue border face up, on the table. Each child chooses a game board. The remaining game boards will not be needed and are returned to the game box. Place the wardrobe game board in the center of the table, with the side of the opened door face up, and next to it the dresser game board. The players then turn all the tiles face down, shuffle them and place them in the wardrobe and the drawer. Get the die ready.



## And Off You Go

The children play one by one in a clockwise direction. Whoever is already able to put on a coat on their own may start and rolls the die.

**Ask the child:** *What appears on the die?*

- **Legs/torso/hand/feet:**

The child says the name of the body part. If she is right, praise her nicely. Help your child if she does not know the name. Then she chooses a tile and turns it over.

**Ask the child:** *Does the picture on the tile fit the picture on the die?*

→ Yes? *Excellent! The child puts down the tile on the corresponding place on her girl game board.*

→ No? *Pity! Show the tile to everybody then return it face down.*

- **A star?**

Great! All players rejoice for the child who may now choose any tile from the wardrobe or the drawer.

### Important:

If a child takes a garment or an accessory from the wardrobe/ drawer that would fit on a spot on her game board where a matching tile has already been placed, she can choose to swap it and then return the other tile face down to the wardrobe/ drawer.

It's the turn of the next player to roll the die.

## End of the Game

Whoever has collected the first four tiles for her girl, wins the game.

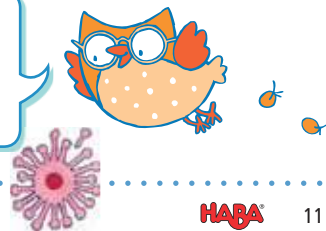
## Variation for younger Children

When younger children are playing, we recommend placing the tiles face up onto the wardrobe or the drawer in the first rounds. In this way the children can practice the assignment options.

## Variation for older Children

Whoever rolls a star has to announce for which part of the body she is going to search for a garment or accessory. Only if she turns over a matching tile can she keep it. Otherwise she has to return the tile face down.

Cheering together emotionally empowers children and creates a good mood. It confirms children in their actions ... and comforts the loser as a round of communal cheering distracts him from feeling sad. Being happy together fosters cohesion within the family or the playgroup.



# Game 2: What are the girls wearing?

ENGLISH

## Before Starting to Play

Place the girls' game boards with the pink border face up on the table. Each child chooses a girl game board. The tiles are turned face down, shuffled and placed into the wardrobe with the opened door and the drawer. The die and the remaining girl game boards are not needed.

## And Off You Go

The children play one by one in a clockwise direction. Whoever can already put on trousers on their own may start and turns over a tile.

**Ask the child:** *What is there on the tile?*

The child says what the garment / accessory is called. If she is right, praise her nicely. Help your child if she does not know the name.

Now the child compares the picture on the tile with the garments / accessories of the girl on her game board.

**Ask the child:** *Is it the same garment/accessory?*

- Yes? *Excellent! The child places the tile on her girl game board.*
- No? *Pity! Show the tile to everyone and return it face down.*

It's the turn of the next player to turn over a tile.

## End of the Game

Whoever is the first to collect four correct tiles for her girl, wins the game.



Play garment detectives with your child! This can be done in the house, outside on a walk or coming home from play school or nursery. Point at different garments and ask your child for the names. When your child is familiar with the colors you can also ask questions such as: Which are your favorite colors? Are you wearing something of this color?

# Mes premiers jeux

## Habille Lilli et ses copines !

Un premier jeu d'assemblage pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.

**Auteure :** Gabriela Kratochvil  
**Illustration :** Elke Broska  
**Durée de la partie :** env. 5 à 10 minutes par jeu



FRANÇAIS

### Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir acheté un produit de la gamme Mes premiers jeux. Vous avez fait un bon choix. et allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique.

Le présent fascicule vous donne de nombreux conseils ainsi que des suggestions pour faire découvrir les accessoires du jeu à votre enfant et les utiliser pour différents jeux. Ceci permettra de stimuler différentes capacités et aptitudes de votre enfant : la motricité fine, la concentration, le sens de l'observation et le classement de vêtements. Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir et de partage. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de plaisir en jouant et découvrant cet univers !

### Les créateurs pour enfants joueurs



## Contenu du jeu

4 plateaux de jeu représentant des petites filles (Lilli, Felicitas, Victoria, Milla), 1 plateau de jeu armoire, 1 plateau de jeu commode, 16 plaquettes illustrant des vêtements et des objets, 1 dé, 1 règle du jeu

FRANÇAIS



Lilli

Felicitas

Victoria

Milla

*Avant de jouer pour la première fois, appuyez avec précaution sur les plaquettes pour les détacher de la plaque ! N.B. : Jetez immédiatement les parties restantes pour éviter le risque que des tout-petits les avalent.*

## Jeu libre

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les illustrations, parlez de ce que l'on voit sur les plaquettes et les plateaux de jeu et dites-lui le nom des petites filles ainsi que le nom des différentes parties du corps, des différents vêtements et des objets. Dites à votre enfant de poser les plaquettes comme il veut sur les plateaux de jeu en lui expliquant les différentes possibilités de les classer.



Si les enfants connaissent déjà les accessoires de jeu, vous pourrez poser des questions sur des détails. Par exemple : Comment ce vêtement s'appelle-t-il ? De quelle couleur est-il ? Où est la tête/le ventre, etc. ?



# Jeu 1: Quels habits Lilli et ses amies aimeraient-elles porter ?

## Avant de commencer la partie

Montrez aux enfants les symboles du dé et nommez les parties du corps. Montrez et dites quel vêtement convient à cette partie du corps. Nommez aussi les objets (sac, ours, etc.).



Main



Jambes



Torse

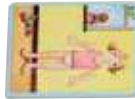


Pieds



FRANÇAIS

Ensuite, posez les plateaux de jeux représentant les petites filles au milieu de la table, bord bleu clair visible. Chaque enfant choisit une petite fille. Les plateaux de jeu restants sont remis dans la boîte. Posez l'armoire avec la porte ouverte au milieu de la table. Posez la commode à côté. Les enfants retournent toutes les plaquettes (faces cachées), les mélangent et les posent sur l'armoire et sur la commode. Préparez le dé.



## C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui sait mettre une veste tout seul a le droit de commencer. Il lance le dé.

**Demandez à l'enfant :** « *Qu'indique le dé ?* »

- **Jambes/torse/main/pied :**

L'enfant nomme la partie du corps indiquée par le dé. S'il a bien trouvé, pensez à le féliciter. Aidez l'enfant à trouver. Ensuite, il choisit une des plaquettes et la retourne.

**Demandez à l'enfant :** *L'illustration sur la plaquette correspond-elle à celle du dé ?*

→ Oui ? *Bravo ! L'enfant pose la plaquette au bon emplacement sur sa petite fille.*

→ Non ? *Domage ! La plaquette est montrée à tous et reposée, face cachée.*

- **Une étoile ?**

Super ! Tous se réjouissent pour le joueur qui a alors le droit de choisir une plaquette de l'armoire ou de la commode.

**N. B. :**

Si le joueur a tiré une plaquette avec un vêtement ou un objet qui convient et si l'emplacement correspondant sur sa petite fille est déjà occupé, il peut garder la plaquette qui lui plaît le mieux. L'autre plaquette est remise sur l'armoire ou la commode, face cachée.

C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

## Fin de la partie

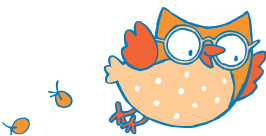
Celui qui aura récupéré en premier quatre plaquettes pour sa petite fille gagne la partie.

## Variante pour enfants plus jeunes

Lors des premiers tours joués avec de très jeunes enfants, il est recommandé de laisser les plaquettes visibles sur l'armoire et la commode. Les enfants s'exercent ainsi au classement.

## Variante pour enfants plus âgés

Lorsque le dé indique l'étoile, le joueur doit annoncer pour quelle partie du corps il cherche un vêtement ou un objet. Il ne garde la plaquette que s'il a retourné une plaquette qui convient, sinon il la repose face cachée.



Se réjouir avec d'autres est une sensation qui rend fort du point de vue émotionnel et apporte de la bonne humeur ! Les enfants se sentent plus forts dans ce qu'ils font ... et celui qui perd est moins déçu car, dans l'euphorie commune, il est détourné de son triste sort. Se réjouir ensemble stimule les liens dans la famille ou dans le groupe où le jeu est joué.

# Jeu 2: Quels vêtements les petites filles portent-elles ?

## Avant de commencer la partie

Les plateaux de jeu sont posés sur la table, bord rose visible. Chaque joueur choisit une petite fille. Toutes les plaquettes sont mélangées, faces cachées, et posées sur l'armoire et la commode ouvertes. Le dé et les plateaux de jeu en trop ne sont pas utilisés.

## C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui sait déjà enfiler un pantalon tout seul a le droit de commencer. Il retourne une plaquette.

**Demandez à l'enfant :** *Que vois-tu sur la plaquette ?*

L'enfant nomme le vêtement ou l'objet indiqué par le dé. S'il a bien trouvé, pensez à le féliciter. Aidez l'enfant à trouver.

Ensuite, le joueur compare l'illustration de la plaquette avec les affaires que sa petite fille porte.

**Demandez à l'enfant :** *Est-ce le même vêtement/le même objet ?*

- Oui ? *Bravo ! Le joueur pose la plaquette sur sa petite fille.*
- Non ? *Domage ! La plaquette est montrée à tous et est reposée, face cachée.*

C'est au tour du joueur suivant de retourner une plaquette.

## Fin de la partie

Celui qui aura récupéré en premier les quatre bonnes plaquettes de sa petite fille gagne la partie.



Jouez aux détectives des vêtements ! Vous pouvez y jouer partout : dans l'appartement, dehors, en se promenant ou en revenant de la crèche ou de la maternelle. Montrez différents vêtements et demandez à votre enfant comment ils s'appellent. Si les enfants connaissent déjà les couleurs, vous pouvez aussi poser des questions, telles que : Quelle couleur aimes-tu ? As-tu un vêtement de cette couleur sur toi ?



# Mijn eerste spellen

## Lilli's lievelingskleren

Een eerste legspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 2 jaar.

**Auteur:** Gabriela Kratochvil  
**Illustraties:** Elke Broska  
**Speelduur:** ca. 5 - 10 minuten per spel



### Lieve ouders

Van harte gefeliciteerd met de aankoop van dit spel uit de serie Mijn eerste spellen. U hebt een goede keuze gemaakt waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen. Deze handleiding geeft u veel tips en suggesties hoe u het spelmateriaal samen met uw kind kunt leren kennen en voor verschillende spellen kunt gebruiken. Hiermee worden verschillende vaardigheden en vermogens bevorderd, zoals fijne motoriek, concentratie, goed kijken en het ordenen van kledingstukken. 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!

**Uw uitvinderts voor kinderen!**



## Spelinhoud

4 speelborden met meisjes (Lilly, Felicitas, Victoria, Milla), 1 speelbord kleerkast, 1 speelbord commode, 16 kaartjes met kledingstukken en voorwerpen, 1 dobbelsteen, spelregels



Lilly

Felicitas

Victoria

Milla

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

## Vrij spelen

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Speel mee! Onderzoek samen de afbeeldingen, vertel wat er op de kaartjes en speelborden te zien is en hoe de meisjes, de afzonderlijke lichaamsdelen, kledingstukken en voorwerpen heten. Laat uw kind de kaartjes vrij op de speelborden leggen en vertel tegelijk over de verschillende mogelijkheden om ze te ordenen.



Met kinderen die het spelmateriaal al wat beter kennen, kunt u ook vragen over bepaalde onderdelen stellen. Bijvoorbeeld: Hoe heet dit kledingstuk? Welke kleur is dit? Waar is het hoofd/de buik enz.?



# Spel 1: Wat willen Lilly en haar vriendinnen aantrekken?

## Voordat er wordt begonnen

Laat de kinderen de afbeeldingen op de dobbelsteen zien en noem de namen van de lichaamsdelen. Wijs de kledingstukken aan die hierbij horen en benoem ze. Vertel ook hoe de voorwerpen (tas, beer, enz.) heten.



hand



benen



bovenlichaam

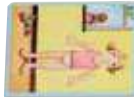


voeten



NEDERLANDS

Daarna worden de speelborden met de lichtblauwe rand omhoog op tafel gelegd. Elk kind kiest een meisje uit. De overige speelborden worden niet gebruikt en gaan terug in de doos. De kleerkast wordt met geopende deur midden op tafel gelegd, de commode komt ernaast. Nu draaien de kinderen alle kaartjes om, schudden ze en leggen ze in de kleerkast en de commode. De dobbelsteen ligt klaar.



## Nu gaat het beginnen

De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt. Wie al zelf een jas kan aantrekken, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

**Vraag aan het kind:** *wat vertoont de dobbelsteen?*

- **Benen/bovenlichaam/hand/voeten:**

Het kind zegt hoe het lichaamsdeel heet: Als zij het goed heeft gezegd, krijgt zij een flinke pluim. Help het kind als zij niet weet hoe het heet. Daarna zoekt zij een van de kaartjes uit en draait het om.

**Vraag aan het kind:** *Past de afbeelding op het kaartje bij de afbeelding op de dobbelsteen?*

→ Ja? *Geweldig! Het kind legt het kaartje op haar meisje op de bijpassende plek.*

→ Nee? *Helaas! Het kaartje wordt aan iedereen getoond en daarna omgedraaid teruggelegd.*

- **Een ster?**

Geweldig! Iedereen is blij voor het kind dat nu een willekeurig kaartje uit de kleerkast of de commode mag uitzoeken.

### Belangrijk:

Als het kind een bijpassend kledingstuk/een bijpassend voorwerp heeft getrokken waarvan de plek bij haar meisje al is bezet, mag zij het kaartje houden dat haar het meest bevalt. Het andere wordt opnieuw omgedraaid in de kleerkast of de commode gelegd.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit het met de dobbelsteen.

## Einde van het spel

Wie als eerste vier kaartjes voor haar meisje heeft verzameld, wint het spel.

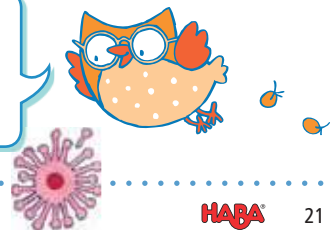
## Variant voor jongere kinderen

Bij de eerste spelronden met jongere kinderen wordt aangeraden om de kaartjes open op de kleerkast en de commode te leggen. Zo kunnen de kinderen het ordenen oefenen.

## Variant voor oudere kinderen

Als het kind de ster gooit, moet zij aankondigen voor welk lichaamsdeel zij een kledingstuk of een voorwerp zoekt. Alleen als zij een bijpassend plaatje omdraait, mag zij dit houden. Is dit niet het geval, dan moet het kind het kaartje weer omgekeerd terugleggen.

Samen plezier hebben, maakt emotioneel sterk en zorgt voor een goed humeur! Het sterkt kinderen in hun activiteiten... en troost de verliezers want het samen juichen leidt af van treurige gevoelens. Samen vrolijk zijn bevordert de saamhorigheid van het gezin of van de groep die het spel speelt.





# Spel 2: Wat hebben de meisjes aan?

## Voordat er wordt begonnen

De speelborden worden met de roze gekleurde rand omhoog op tafel gelegd. Elk kind kiest een meisje uit. Alle kaartjes worden omgedraaid, geschud en in de geopende kleerkast en commode gelegd. De dobbelsteen en de overgebleven speelborden worden niet gebruikt.

## Nu gaat het beginnen

De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt. Wie zelf al een broek kan aantrekken, mag beginnen en draait een kaartje om.

**Vraag aan het kind:** *Wat is er op het kaartje te zien?*

Het kind zegt hoe het kledingstuk/het voorwerp heet. Als zij het goed heeft gezegd, krijgt zij een flinke pluim. Help het kind als zij niet weet hoe het heet. Daarna vergelijkt het kind de afbeelding op het kaartje met de dingen die het meisje op haar speelbord draagt.

**Vraag aan het kind:** *Is het hetzelfde kledingstuk/hetzelfde voorwerp?*

- Ja? *Geweldig! Het kind legt het kaartje op haar meisje.*
- Nee? *Helaas! Het kaartje wordt aan iedereen getoond en daarna omgedraaid teruggelegd.*

Daarna is het volgende kind aan de beurt en draait het een kaartje om.

## Einde van het spel

Wie als eerste de vier juiste kaartjes voor haar meisje heeft verzameld, wint het spel.



Speel klerendetective! Dat kan thuis, maar ook tijdens een uitje of op de terugweg van de crèche of de kleuterschool. Wijs verschillende kledingstukken aan en vraag aan uw kind hoe ze heten. Met kinderen die de kleuren al kennen, kunt u ook dit soort vragen stellen: Welke kleur vind je mooi? Heb je iets met deze kleur aan?

# Mis primeros juegos

## Los vestidos favoritos de Lilli

Un primer juego de composición para 2 - 4 niños a partir de los 2 años.

**La autora:**

Gabriela Kratochvil

**Ilustraciones:**

Elke Broska

**Duración de una partida:**

aprox. 5 - 10 minutos por juego



### Queridos padres:

Les felicitamos por la compra de un producto de la serie «Mis primeros juegos».

Se han decidido ustedes por el juguete correcto y con él van a abrirle a su hijo muchas perspectivas para desarrollarse jugando.

Estas instrucciones les ofrecen muchos consejos y sugerencias acerca de cómo descubrir conjuntamente con su hijo el material de juego y cómo utilizarlo en los diferentes juegos. En ellos se fomentan diferentes capacidades y habilidades de su hijo: la motricidad fina, la concentración, la observación precisa así como la clasificación de las prendas de vestir. Pero jugando lo que uno obtiene sobre todo es ¡mucho diversión! El aprendizaje se produce, por tanto, como de pasada y casi por sí solo.

¡Les deseamos que se diviertan mucho jugando!

**Sus inventores para niños**



ESPAÑOL

## Contenido del juego

4 tableros de juego con chicas (Lilli, Felicitas, Victoria, Milla), 1 tablero de juego Armario ropero, 1 tablero de juego Cómoda, 16 fichas con prendas de vestir y objetos, 1 dado, 1 instrucciones del juego



Lilli

Felicitas

Victoria

Milla

*¡Por favor, antes de jugar por primera vez presionen con cuidado las fichas para extraerlas del cartón! Importante: Tiren inmediatamente las partes sobrantes del cartón para que no se dé la situación peligrosa de que los niños pequeños se las traguen.*

ESPAÑOL

## Juego libre

En el juego libre su hijo se entretiene con el material de juego. ¡Jueguen ustedes también! Exploren juntos las ilustraciones, cuenten lo que el niño puede ver en las fichas y en los tableros de juego y díganle cómo se llaman las chicas, así como los nombres de las diferentes partes del cuerpo, de las prendas de vestir y de los demás objetos. Dejen que su hijo coloque libremente las fichas en los tableros de juego y háblenle al mismo tiempo sobre las diferentes posibilidades de clasificación.



Pueden formular preguntas por los detalles a los niños que ya conocen el material de juego. Algunos ejemplos: ¿Qué nombre tiene esta prenda de vestir? ¿De qué color es esto? ¿Dónde está la cabeza / la barriga, etc.?

# Juego 1: ¿Qué ropa quieren ponerse Lilli y sus amigas?

## Antes de empezar a jugar

Muestran a los niños las ilustraciones que aparecen en el dado y díganles los nombres de las partes del cuerpo. Muestran y digan qué prenda de vestir va en cada una de ellas. Digam también cómo se llaman los objetos (bolso, osito de peluche, etc.).



mano



piernas



tronco



pies



A continuación se colocan encima de la mesa los tableros de las chicas con el borde de color azul claro boca arriba. Cada niño elige una chica.

Los tableros sobrantes de las chicas no se necesitan y se devuelven a la caja.

El armario de la ropa se coloca en el centro de la mesa con la puerta abierta; la cómoda va al lado. Los niños dan ahora la vuelta a todas las fichas, las mezclan y las ponen en el armario ropero y en la cómoda. Tenemos el dado preparado.



## Comienza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado quien ya sepa ponerse una chaqueta sin ayuda.

**Pregunten al niño:** *¿Qué se ve en el dado?*

- **Piernas / tronco / mano / pies:**

El niño dice cómo se llama esa parte del cuerpo. Si la ha nombrado correctamente, recibirá un buen elogio. Ayuden si el niño no sabe cómo se llama. A continuación elegirá una ficha y le dará la vuelta.

**Pregunten al niño:** *¿Se corresponde la ilustración de la ficha con la ilustración del dado?*

→ *¿Sí? ¡Estupendo! El niño pone la ficha en su chica, en el lugar correspondiente.*

→ *¿No? ¡Lástima! Se muestra la ficha a los demás jugadores y se le vuelve a dar la vuelta.*

- **¿Una estrella?**

¡Estupendo! Todos se alegran juntos por el niño que ahora deberá elegir una ficha cualquiera del armario de la ropa o de la cómoda.

### Importante:

Si el niño saca una prenda de vestir / un objeto que va bien, pero su lugar en la chica está ocupado ya, podrá quedarse con la ficha que más le guste, la que acaba de dar la vuelta o la que está ya colocada. Después tendrá que volver a colocar la otra boca abajo en el armario ropero o en la cómoda.

Ahora es el turno del siguiente niño que tirará el dado.

## Final del juego

Gana la partida el primer jugador que haya reunido cuatro fichas para su chica.

## Variante para niños muy pequeños

En las primeras rondas con niños muy pequeños se recomienda poner las fichas boca arriba en el armario de la ropa y en la cómoda. De esta manera, los niños pueden practicar la clasificación de las prendas.

## Variante para niños mayores

Si un niño saca la estrella en el dado, tendrá que avisar qué prenda de vestir o bien qué objeto busca para qué parte del cuerpo. Sólo cuando el niño saque una ficha que vaya bien, podrá quedársela; de lo contrario, tendrá que devolverla a su sitio boca abajo.



¡Alegrarse junto a otras personas nos hace fuertes emocionalmente y nos procura buen humor! Refuerza a los niños en su actividad... y consuela a los perdedores porque una ronda de celebración conjunta les distrae de su tristeza momentánea. Alegrarse conjuntamente fomenta la cohesión en la familia o en el grupo en el que se juega.

# Juego 2: ¿Qué ropa llevan puesta las chicas?

## Antes de empezar a jugar

Se colocan encima de la mesa los tableros de las chicas con el borde de color rosa boca arriba. Cada niño elige una chica. Se da la vuelta a todas las fichas, se mezclan y se colocan en el armario abierto y en la cómoda. No se necesitan ni el dado ni los tableros sobrantes de las chicas.

## Comienza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza dando la vuelta a una ficha quien ya sepa ponerse los pantalones sin ayuda.

**Pregunten al niño:** *¿Qué se ve en la ficha?*

El niño dice cómo se llama la prenda de vestir / el objeto. Si lo ha dicho correctamente, recibirá un gran elogio. Ayuden si el niño no sabe el nombre. A continuación, el niño compara la ilustración de la ficha con las cosas que lleva puestas la chica de su tablero de juego.

**Pregunten al niño:** *¿Es la misma prenda de vestir / el mismo objeto?*

- *¿Sí? ¡Estupendo! El niño pone la ficha en su chica..*
- *¿No? ¡Lástima! Se muestra la ficha a los demás jugadores y se devuelve a su sitio boca abajo.*

Ahora es el turno del siguiente niño que dará la vuelta a una ficha.

## Final del juego

Gana la partida el primer jugador que haya reunido las cuatro fichas correctas para su chica.



ESPAÑOL

¡Jueguen ustedes a los detectives de la ropa! Se puede jugar en casa, pero también fuera durante el paseo o a la vuelta de la guardería o del parvulario. Señalen con el dedo diferentes prendas de vestir y pregunten a su hijo por el nombre. Con aquellos niños que ya conozcan los colores, podrán formular ustedes también preguntas como éstas: ¿Qué color te gusta? ¿Llevas alguna prenda puesta de ese color?



# I miei primi giochi

## I vestiti di Lilli

Un primo gioco da tavolo, per 2 - 4 bambini a partire da 2 anni.

**L'autrice:** Gabriela Kratochvil  
**Illustrazioni:** Elke Broska  
**Durata del gioco:** ca. 5 - 10 minuti per ogni gioco



### Cari genitori,

Congratulazioni per aver acquistato un prodotto della serie I miei primi giochi. Avete fatto un'ottima scelta, offrendo al vostro bambino molte possibilità di svilupparsi attraverso il gioco. Questo opuscolo vi propone molti consigli e stimoli, che potete mettere in pratica con il vostro bambino, sulla scoperta del materiale di gioco e sulla sua utilizzazione per giochi diversi. Attraverso il gioco vengono stimolate diverse facoltà e abilità del vostro bambino: motricità fine, concentrazione, osservazione attenta, come pure l'abbinamento degli indumenti. Ma una cosa è assicurata sempre: un sacco di divertimento! E giocando si impara.

Buon divertimento!

**I vostri inventori per bambini**





## Dotazione del gioco

4 tabelloni con figure di bambina (Lilli, Felicitas, Vittoria, Milla), 1 tabellone del guardaroba, 1 tabellone del cassetto, 16 tessere di indumenti e oggetti, 1 dado, 1 opuscolo di istruzioni



Lilli

Felicitas

Vittoria

Milla

*Prima di cominciare a giocare per la prima volta, staccate con attenzione le tessere dal tabellone! Importante: Eliminate subito gli altri pezzi del tabellone, per evitare il rischio che i bambini più piccoli possano ingoiarli.*

## Gioco libero

Nel gioco libero il bambino si impegna a giocare con il materiale. Giocate insieme a lui! Provate insieme a riconoscere le illustrazioni, descrivete che cosa il bambino può vedere sulle tessere e come si chiamano le singole parti del corpo, gli indumenti e gli oggetti. Lasciate che il vostro bambino disponga liberamente le tessere sui tabelloni e, mentre lo fa, descrivete le varie possibilità di associazione.



Ai bambini che già conoscono il materiale di gioco potete porre domande sui dettagli. Ad esempio: Come si chiama questo indumento? Che colore è questo? Dov'è la testa/la pancia, ecc.?



# Gioco 1: Che cosa vorrebbero indossare Lilli e le sue amiche?

## Prima di iniziare a giocare

Mostrate ai bambini le figure sul dado e dite loro i nomi delle parti del corpo. Mostrate e dite qual è l'indumento adatto. Dite anche come si chiamano gli oggetti (borsetta, orsacchiotto, ecc.).



*mano*



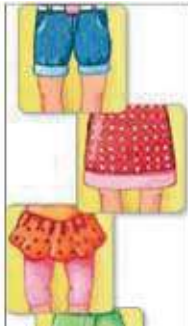
*gambe*



*busto*

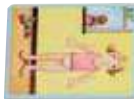


*piedi*



Poi i tabelloni con le figure di bambina vengono collocati sul tavolo con il bordo azzurro rivolto verso l'alto. Ciascuno sceglie una figura di bambina. Gli altri tabelloni con figure di bambine non servono e vengono riposti nella scatola.

Il guardaroba con le ante aperte viene collocato al centro del tavolo, con accanto il cassettone. Ora i bambini, tenendo le tessere coperte, le mescolano e le mettono nel guardaroba e nel cassettone. Il dado è pronto sul tavolo.



## Si comincia

Si gioca in senso orario. Chi è già capace di indossare da solo un giubbotto può cominciare e tira il dado.

**Domandate al bambino:** *Che cosa mostra il dado?*

- **Gambe/busto/mano/piedi:**

Il bambino dice come si chiama la parte del corpo. Se ha risposto correttamente, tutti si congratulano con lui. Aiutate il bambino se non sa trovare la parola giusta. Poi sceglie una tessera e la scopre.

**Domandate al bambino:** *L'immagine sulla tessera si adatta all'immagine sul dado?*

→ Sì? *Benissimo! Il bambino posiziona la tessera al posto giusto sulla sua figura di bambina.*

→ No? *Peccato! La tessera viene mostrata a tutti e poi nuovamente coperta.*

- **Una stella?**

Fantastico! Tutti si mostrano contenti per il bambino, che adesso può scegliere una tessera qualsiasi nel guardaroba o nel cassettoncino.

### Importante:

Se il bambino ha tirato ed è uscito un indumento/oggetto adatto, il cui posto è però già occupato sulla sua figura di bambina, può tenere la tessera che più gli piace. L'altra tessera viene rimessa, coperta, nel guardaroba o nel cassettoncino.

Ora il turno passa al prossimo compagno di gioco, che tira il dado.

## Conclusione del gioco

Vince chi per primo ha raccolto le quattro tessere per la sua figura di bambina.

## Variante per i bambini più piccoli:

Le prime volte in cui si gioca con i bambini più piccoli è consigliabile disporre le tessere scoperte nel guardaroba e nel cassettoncino. In questo modo i bambini possono esercitarsi ad associarle.

## Variante per bambini più grandicelli

Se esce la stella, il bambino che ha tirato il dado deve dire per quale parte del corpo cerca un indumento o un oggetto. Soltanto se scopre una tessera adatta, potrà tenerla. Altrimenti dovrà rimetterla in gioco coperta.

Essere contenti insieme rende emotivamente forti e mette di buon umore! Rafforza i bambini nel loro comportamento... e, nel gioco, consola il perdente, perché fare festa insieme lo distrae dal suo senso di tristezza. Essere contenti insieme favorisce la coesione della famiglia o del gruppo in cui si gioca.



## Gioco 2: Che cosa indossano le bambine?

### Prima di iniziare a giocare

I tabelloni con le figure di bambina vengono collocati sul tavolo con il bordo rosa rivolto verso l'alto. Ognuno sceglie una figura di bambina. Tutte le tessere vengono coperte, mescolate e riposte nel guardaroba e nel cassetto aperti. Il dado e le rimanenti figure di bambina non servono.

### Si comincia

Si gioca in senso orario. Chi è già capace di indossare da solo i pantaloni può cominciare e scoprire una tessera.

**Domandate al bambino:** *Che cosa si vede sulla tessera?*

Il bambino dice come si chiama l'indumento/l'oggetto. Se ha risposto correttamente, tutti si congratulano con lui. Aiutate il bambino se non sa trovare la parola giusta. Poi il bambino confronta l'immagine sulla tessera con ciò che indossa la bambina del suo tabellone.

**Domandate al bambino:** *È lo stesso indumento/oggetto?*

- Sì? *Benissimo! Il bambino posiziona la tessera sulla sua bambina.*
- No? *Peccato! La tessera viene mostrata a tutti e poi nuovamente coperta.*

Ora il turno passa al prossimo compagno di gioco, che scopre una tessera.

### Conclusione del gioco

Vince chi per primo ha raccolto quattro tessere adatte alla sua bambina.



Giocate al detective alla ricerca dei vestiti! Si può giocare in casa, ma anche fuori, durante una passeggiata o al ritorno dal nido o dalla scuola materna. Indicate vari indumenti e chiedete al vostro bambino di dire come si chiamano. Ai bambini che conoscono già i colori potete anche rivolgere domande come: qual è il tuo colore preferito? Indossi o hai con te qualche cosa di questo colore?





### **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

### **Dear Children and Parents,**

At [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

### **Chers enfants, chers parents,**

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur [www.haba.fr](http://www.haba.fr) dans la partie Pièces détachées.

### **Geachte ouders, lieve kinderen**

via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

### **Queridos niños, queridos padres:**

en [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

### **Cari bambini e cari genitori,**

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

### **Queridas crianças, queridos pais,**

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) para ver se há peças de reposição.

### **Kære børn, kære forældre,**

på hjemmesiden [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

### **Kära barn, kära föräldrar,**

se hemsidan [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile), när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

### **Kedves Gyerekek, kedves Szülők!**

A [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.

