



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



*Meine ersten Spiele*

# Fütter mich!



Nibble Munch Crunch • Animo Miam  
Dieren voederen • ¡Mmm...tengo hambre! • Che cosa mangia?

# Meine ersten Spiele

## Fütter mich!

Eine kleine Spielesammlung für 1 - 5 angehende Tierpfleger ab 2 Jahren.

**Autorin:** Annemarie Wolke

**Illustration:** Elke Broska

**Spieldauer:** ca. 5 Minuten

### 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, Sprache, genaues Schauen sowie das Zuordnen von Farben und Formen. 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

5 Holzteile (1 Möhre, 1 Gras, 1 Fisch, 1 Käse, 1 Knochen), 5 Tierkärtchen (blaue Rückseite), 5 Formenkärtchen (gelbe Rückseite), 5 Farbkärtchen (rote Rückseite), 1 Spielanleitung

# 1. Freies Spiel

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Spielen Sie mit! Erkunden Sie gemeinsam die Abbildungen auf den Kärtchen und die Holzteile. Erzählen Sie Ihrem Kind, was es auf den Kärtchen sehen kann. Zeigen Sie, welche Formen und welche Farben die Holzteile haben und was sie darstellen. Geben Sie Ihrem Kind die Holzteile zum besseren Begreifen in die Hand.

Lassen Sie Ihr Kind die Holzteile in die Formenkärtchen einfügen und sprechen Sie dabei über die Zuordnung. Bei manchen Teilen ist die Ausrichtung wichtig, damit es sich einfügt. Korrigieren Sie gegebenenfalls positiv, indem Sie zum Beispiel sagen: „Schau mal, so passt das Gras nicht ganz in die Raufe. Ist das wirklich richtig?“ Anschließend können Sie auch noch die Farbkärtchen dazu ordnen. Benennen Sie dabei die Farben. So fördern Sie Sprache und Wortschatz, Feinmotorik und Aufmerksamkeit Ihres Kindes.

Sprechen Sie mit Ihrem Kind darüber, welche Tiere welches Futter fressen.

Lassen Sie Ihrem Kind dabei genügend Zeit und bleiben Sie geduldig, wenn es nach Ihrem Empfinden sehr lang dauert oder Ihr Kind für die richtige Zuordnung Hilfe braucht. Jedes Kind ist anders und nur Übung macht den Meister. Wenn Ihr Kind dann mit der Zuordnung des Spielmaterials vertraut ist, können Sie mit den ersten Regelspielen starten.



Bei Kindern, die das Spielmaterial schon kennen, können Sie auch Fragen nach Details stellen. Beispiele sind: *Was frisst die Katze? Welches Tier ist hier zu sehen? Welche Farbe ist das? Was fressen diese Tiere sonst noch?* Sie können sich auch gemeinsam Namen für die Tiere überlegen. Das fördert die Fantasie und das Einfühlungsvermögen.



## 2. Was fressen die Tiere?

Ein kooperatives Zuordnungsspiel, bei dem die Kinder immer gewinnen. Zum gemeinsamen Kennenlernen der verschiedenen Tiere und ihrem jeweiligen Futter für 2 - 5 Spieler.

### Bevor es losgeht

Legen Sie alle Holzteile am Rand der Spielfläche bereit. Stapeln Sie die Tierkärtchen (blaue Rückseite) verdeckt in der Tischmitte. Legen Sie die Formen- und Farbkärtchen getrennt voneinander offen in der Tischmitte aus.



### Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Tier gefüttert hat, darf beginnen und deckt das oberste Tierkärtchen auf.

#### Fragen Sie das Kind: *Welches Tier siehst du hier?*

Das Kind benennt das Tier auf dem Kärtchen. Hat es das Richtige gesagt, bekommt es ein dickes Lob. Helfen Sie, wenn das Kind nicht weiß, wie das Tier heißt.

#### Fragen Sie jetzt das Kind: *Was frisst dieses Tier?*

Das Kind benennt das Futter des Tiers und sucht das passende Holzteil. Helfen Sie, wenn das Kind Schwierigkeiten hat. Nun sucht das Kind auch noch das entsprechende Formenkärtchen in der Tischmitte und puzzelt das Holzteil in das Formenkärtchen. Anschließend darf es noch das Formenkärtchen mit dem Holzteil auf das passende Farbkärtchen legen. Das geht am besten mit beiden Händen. So entsteht ein kleiner Stapel. Helfen Sie, wenn nötig, bei der Zuordnung und der Handhabung.

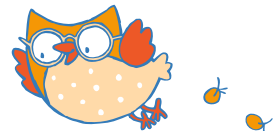
Am Schluss schiebt das Kind den Futterstapel zum aufgedeckten Tierkärtchen. Happs! Das Tier ist gefüttert und glücklich!

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

### Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald allen 5 Tieren ihr passendes Futter zugeordnet wurde. Juhu, alle sind satt geworden!

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.

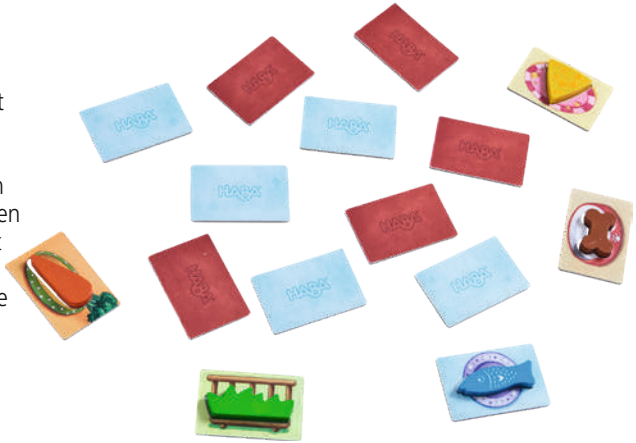


## 3. Wer frisst das?

Ein Futter-Memospiel für 2 - 5 Kinder

### Bevor es losgeht

Jedes Kind wählt eines der Holzteile aus. Daraufhin nimmt sich jedes Kind das passende Formenplättchen, puzzelt das Holzteil ein und legt es vor sich ab. Mischen Sie alle Tierkärtchen und alle Farbkärtchen verdeckt und legen Sie diese in der Tischmitte aus. Übrige Holzteile und Formenplättchen werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.



### Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Tier gestreichelt hat, darf beginnen und deckt entweder ein Tierkärtchen oder ein Farbkärtchen in der Mitte auf.

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

Das Kind sagt, wie das Tier oder die Farbe heißt. Hat es das Richtige gesagt, bekommt es ein dickes Lob. Helfen Sie, wenn sich das Kind noch schwer tut.

**Fragen Sie das Kind:** *Passt das Tier / die Farbe zu deinem Futter?*

- Ja?  
Prima! Das Kind legt das Tier- oder Farbkärtchen zu seinem Futter.
- Nein?  
Schade! Alle Spieler merken sich gut, was auf dem Kärtchen zu sehen ist. Das Kärtchen wird dann wieder verdeckt.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und deckt ein beliebiges Kärtchen in der Mitte auf.

### Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler sein Set mit Tierkärtchen und Farbkärtchen vervollständigt hat. Dieses Tier freut sich über das Futter. Die anderen Spieler können natürlich noch weiter spielen, bis alle Spieler alle ihre Kärtchen gesammelt haben.



## *My Very First Games*

# Nibble Munch Crunch

ENGLISH

A small collection of games for 1 - 5 aspiring pet owners (ages 2 years and up)

**Game Designer:** Annemarie Wolke

**Illustration:** Elke Broska

**Playing Time:** about 5 minutes

### Dear parents,

Thank you for purchasing this game from the My Very First Games series. Nibble Munch Crunch will help your child develop and work on a variety of skills through the Power of Play.

This rulebook will provide you with ideas and suggestions on how you can introduce and explore the components and rules of the game with your child. There are three suggested ways to play with the components, but we always encourage your child to play their way. The components have been designed to help your child develop fine motor skills, powers of concentration, language skills, powers of observation, and the ability to arrange items according to color and shape. But above all, these games are intended to be fun. This goes hand in hand with learning, which takes place without your child even realizing it.

We hope you and your child enjoy playing!  
Your Inventors for Children



### Game Contents

5 wooden food pieces (1 carrot, 1 clump of grass, 1 fish, 1 cheese, 1 bone), 5 animal cards (blue on the back), 5 cut-out cards (yellow on the back), 5 color cards (red on the back), 1 rulebook

# 1. Free Play

In free play, your child occupies themselves with the game components. As a parent, you can join in the fun. Explore the pictures on the cards and the wooden pieces together. Tell your child about the pictures on the cards. Talk about the shapes and colors of the wooden pieces, and explain what they show. Let your child handle the wooden pieces to become familiar with them.

Encourage your child to put the wooden pieces into the cut-out cards and help them match the shapes. Some of the wooden pieces have to be aligned correctly to fit. If necessary, give positive guidance; for example, you could say: "Hmm, the grass doesn't seem to fit. Try it the other way around." Next, you can help your child to arrange the color cards. Name the colors as you go. This way, you will encourage language development and vocabulary building, fine motor skills and concentration.

Talk to your child about which animals eat which foods.

Give your child enough time and be patient, even if progress seems to be slow or if your child needs help in getting all the pieces in their right place. Every child is different, and only practice makes perfect. As soon as your child is familiar with how to match and arrange the game materials, you can play one of the games with more rules.



If children are already familiar with the game components, you can ask questions about the details. For example: *What does the cat eat? Which animal can you see here? What color is that? What else do these animals eat?* You can also think up names for the animals. This helps to develop imagination and insight.



## 2. What Do Animals Eat?

A cooperative matching game for 2 - 5 players, in which the children always win. Get to know the different animals and their food.

### Before the Game Begins

Spread out all of the wooden pieces at the edge of the playing area. Stack the animal cards (blue back) face down in the center of the table. Spread out the cut-out cards and the color cards in the center of the table, face-up.



### The Game Can Begin

Play goes in a clockwise direction. The player who last fed an animal starts by turning over the animal card on top of the pile.

**Ask the child:** *What animal do you see here?*

The child names the animal on the card. If they get it right, make sure you praise them. If the child does not know what the animal is, then gently prompt them.

**Next question:** *What does this animal eat?*

The child names the animal's favorite food and looks for the matching wooden piece. Help the child if they are not sure. Now the child looks for the matching cut-out card in the center of the table and places the wooden part into it. Next, the child places the card and wooden piece on the matching color card. This is probably best done two-handed. If necessary, you can help with matching and stacking.

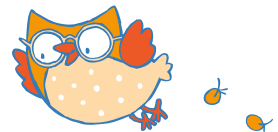
The child now pushes the stack across to the animal card that was turned over at the beginning of the move. Hooray! The animal has been fed and is now happily eating. Nibble munch crunch!

Then it is the next child's turn to reveal an animal card.

### End of the Game

The game ends as soon as all five animals have been paired up with their favorite food. Woo hoo, all of the animals have been fed and are happy!

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.





### 3. Who Eats What?

A memory game on a food theme for 2 - 5 children

#### Before the Game Begins

Each child selects one of the wooden pieces and places it into the matching cut-out card. All of the animal cards and color cards are shuffled face down and spread out in the center of the table. Return any wooden pieces or cut-out cards not in use to the box.



ENGLISH

#### The Game Can Begin

Play goes in a clockwise direction. The player who last pet an animal starts by turning over any card from the center of the table.

**Ask the child:** *What do you see on the card?*

The child names the animal or the color. If the answer is correct, make sure you praise them. If the child struggles to answer, gently prompt them.

**Ask the child:** *Does the animal/color match the food on your card?*

- Yes?  
Great! The child places the card next to their food card.
- No?  
Never mind! The players try to remember what they have seen on the card as it is turned back face down..

Then it is the next child's turn to reveal one of the cards in the middle.

#### End of the Game

The game ends for a player as soon as they have a matching set of food card, animal card and color card. Their animal has been fed and is happy! The other players can continue to play until everyone has a complete set of cards..



# Mes premiers jeux

## Animo Miam



Une petite collection de jeux pour 1 à 5 futurs soigneurs à partir de 2 ans.

**Auteure :** Annemarie Wolke

**Illustration :** Elke Broska

**Durée du jeu :** env. 5 minutes

FRANÇAIS

### Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir acheté ce jeu de la série Mes premiers jeux. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant d'évoluer dans un environnement ludique en lui ouvrant de nombreuses perspectives.

Dans ce livret, nous vous donnons de nombreux conseils ainsi que des suggestions pour faire découvrir les accessoires du jeu à votre enfant et les utiliser pour différents jeux. Ces jeux permettront de stimuler différentes capacités et aptitudes de votre enfant : motricité fine, concentration, langage, observation et classement des couleurs et des formes. Ce jeu est surtout fait pour apporter beaucoup de plaisir à jouer ! Apprendre se fait donc tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à jouer ensemble.  
Les créateurs pour enfants joueurs



### Contenu du jeu

5 éléments en bois (1 carotte, 1 herbe, 1 poisson, 1 fromage, 1 os), 5 plaquettes-animaux (dos bleu), 5 plaquettes-formes (dos jaune), 5 plaquettes-couleurs (dos rouge), 1 règle du jeu

# 1. Jeu libre

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les illustrations sur les plaquettes et les éléments en bois. Expliquez à votre enfant ce qu'il y a à voir sur les plaquettes. Montrez-lui les formes et les couleurs des éléments en bois et ce qu'ils représentent. Donnez les éléments en bois à votre enfant pour qu'il comprenne mieux en les prenant en main.

Laissez votre enfant insérer les éléments en bois dans les plaquettes-formes. Il est important d'observer le sens des éléments afin de pouvoir les insérer. S'il faut le corriger, faites-le de manière positive, par exemple en disant : « Regarde, l'herbe ne va pas bien dans le râtelier. Est-ce que c'est bien la bonne position ? ». Ensuite vous pouvez parler des plaquettes-couleurs en nommant les couleurs. Vous favoriserez ainsi le langage et le vocabulaire, la motricité fine et l'attention de votre enfant.

Parlez avec votre enfant de ce que mangent les différents animaux.

Laissez suffisamment de temps à votre enfant et restez patient si vous trouvez qu'il prend trop de temps ou qu'il a besoin d'aide pour associer correctement les pièces. Chaque enfant est différent... C'est en forgeant que l'on devient forgeron ! Lorsque votre enfant connaîtra bien les accessoires de jeu et saura les associer, vous pourrez commencer à jouer selon les premières règles.



Si les enfants connaissent déjà les accessoires de jeu, vous pourrez également leur poser des questions concernant les détails. Par exemple : *que mange le chat ? Quel animal est représenté ici ? Quelle est cette couleur ? Que ces animaux mangent-ils d'autre ?* Vous pouvez aussi chercher ensemble des noms pour ces animaux. Cela stimule l'imagination et l'empathie.



## 2. Quel aliment mangent les animaux ?

Un jeu de classement coopératif dans lequel les enfants gagnent toujours. Pour apprendre à connaître ensemble les différents animaux et leurs aliments respectifs pour 2 à 5 joueurs.

### Avant de commencer

Préparez tous les éléments en bois au bord de la surface de jeu. Empilez les plaquettes-animaux (dos bleu) faces cachées au milieu de la table. Posez les plaquettes-formes et les plaquettes-couleurs séparément les unes des autres faces visibles au milieu de la table.



FRANÇAIS

### C'est parti

Les enfants jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a nourri un animal en dernier commence et retourne la plaquette-animal du dessus de la pile.

**Demandez à l'enfant :** *Quel animal vois-tu ici ?*

L'enfant nomme l'animal qu'il voit sur la plaquette. S'il a bien deviné, félicitez-le chaleureusement. Aidez votre enfant s'il ne sait pas comment s'appelle l'animal.

**Demandez maintenant à l'enfant :** *Que mange cet animal ?*

L'enfant nomme l'aliment de l'animal et cherche l'élément en bois correspondant. Aidez votre enfant s'il a des difficultés. Puis, l'enfant cherche la plaquette-forme correspondante au centre de la table et associe l'élément en bois à la plaquette-forme. Il peut maintenant poser la plaquette-forme avec l'élément en bois sur la plaquette-couleur assortie. C'est plus facile avec les deux mains. On obtient alors une petite pile. Si nécessaire, aidez-le à associer et manipuler les pièces.

A la fin, l'enfant pousse la pile d'aliments vers la plaquette-animal retournée. Hop ! L'animal est nourri et heureux !

C'est au tour de l'enfant suivant de retourner la plaquette-animal suivante.

### Fin de la partie

La partie est terminée lorsque les 5 animaux ont été nourris. Youpiiii, ils n'ont plus faim !

Se réjouir ensemble rend fort sur le plan émotionnel et apporte de la bonne humeur ! Les enfants se sentent plus forts dans leurs actions et cela renforce l'esprit de solidarité au sein de la famille ou dans le groupe de jeu.



### 3. Qui mange ça ?

Un jeu de mémo pour 2 à 5 enfants

#### Avant de commencer

Chaque enfant choisit un élément en bois. Puis, chaque enfant prend la plaquette-forme correspondante, place l'élément en bois dedans et pose le tout devant lui. Mélangez toutes les plaquettes-animaux et toutes les plaquettes-couleurs faces cachées puis placez-les au centre de la table. Les éléments en bois et les plaquettes-formes non utilisés sont replacés dans la boîte.



FRANÇAIS

#### C'est parti

Les enfants jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a caressé un animal en dernier commence et retourne soit une plaquette-animal, soit une plaquette-couleur.

**Demandez à l'enfant :** *Que voit-on sur la plaquette ?*

L'enfant donne le nom de l'animal ou de la couleur. S'il a bien deviné, félicitez-le chaleureusement. Aidez votre enfant s'il a des difficultés.

**Demandez à l'enfant :** *Est-ce que l'animal/la couleur est assorti(e) à ton aliment ?*

- Oui ?  
Super ! L'enfant pose la plaquette-animal ou couleur à côté de l'aliment.
- Non ?  
Dommage ! Tous les joueurs observent ce que représente la plaquette, elle est retournée face cachée.

Ensuite c'est au tour de l'enfant suivant de retourner une plaquette de son choix.

#### Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a complété son ensemble avec les plaquettes-animaux et couleurs. Cet animal se réjouit d'avoir été bien nourri. Les autres joueurs peuvent continuer à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient collecté toutes leurs plaquettes.



# Mijn eerste spellen

## Dieren voederen

Een kleine collectie spellen voor 1 - 5 toekomstige dierenverzorgers vanaf 2 jaar.

**Auteur:** Annemarie Wolke

**Illustrator:** Elke Broska

**Speelduur:** ca. 5 minuten

### 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.

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

Veel plezier bij het samen spelen wensen u,  
de uitvinders voor kinderen



NEDERLANDS

### Inhoud van het spel

5 houten stukken (1 wortel, 1 graszode, 1 vis, 1 stuk kaas, 1 bot), 5 dierenkaartjes (blauwe achterkant), 5 vormenkaartjes (gele achterkant), 5 kleurenkaartjes (rode achterkant), 1 handleiding

# 1. Vrij spelen

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich bezig met het spelmateriaal. Speel mee! Verken samen de afbeeldingen op de kaartjes en de houten stukken. Vertel uw kind wat er op de kaartjes te zien is. Laat zien welke vormen en welke kleuren de houten stukken hebben en wat ze afbeelden. Geef uw kind de houten stukken in de hand om ze beter te begrijpen.

Laat uw kind de houten stukken in de vormenkaartjes leggen en vertel daarbij over het ordenen. Bij sommige stukken is het belangrijk om ze in de goede richting te houden, anders passen ze er niet in. Corrigeer indien nodig positief, door bijvoorbeeld te zeggen: „Kijk eens, zo past het gras niet helemaal in de ruif. Is dat echt goed?“ Vervolgens kunt u ook nog de kleurenkaartjes erbij halen. Benoem daarbij de kleuren. Op die manier bevordert u taalvermogen en woordenschat, fijne motoriek en concentratievermogen van uw kind. Praat met uw kind over welke dieren welk voer eten.

Geef uw kind daarbij voldoende tijd en blijf geduldig, als het voor uw gevoel erg lang duurt of als uw kind hulp nodig heeft om erachter te komen wat waar hoort. Elk kind is anders en alleen oefening baart kunst. Als uw kind dan vertrouwd is met het ordenen van het spelmateriaal, kunt u beginnen met de eerste spellen volgens regels.



Bij kinderen die het spelmateriaal al kennen, kunt u ook vragen stellen over details. Bijvoorbeeld: *Wat eet een kat? Welk dier zie je hier? Welke kleur is dit? Wat eten deze dieren nog meer?* U kunt ook samen namen bedenken voor de dieren. Dat bevordert de fantasie en het inlevingsvermogen.



## 2. Wat eten de dieren?

Een samen-ordenen-spel waarbij de kinderen altijd winnen. Om de verschillende dieren en hun voer samen te leren kennen voor 2 - 5 spelers.

### Spelvoorbereiding

Leg alle houten stukken klaar aan de rand van het vlak waar gespeeld wordt. Leg de dierenkaartjes (blauwe achterkant) verdekt op een stapel in het midden van de tafel. Leg de vormen- en kleurenkaartjes apart en open in het midden van de tafel.



### Nu begint het

De kinderen spelen om de beurt met de wijzers van de klok mee. Wie als laatste een dier heeft gevoerd, mag beginnen en draait het bovenste dierkaartje om.

**Vraag het kind:** *Welk dier zie je hier?*

Het kind benoemt het dier op het kaartje. Als het het juiste dier heeft genoemd, krijgt het een dikke pluim. Help een beetje als uw kind niet weet hoe het dier heet.

**Vraag het kind dan:** *Wat eet dit dier?*

Het kind noemt het voer van het dier en zoekt het juiste houten stuk. Help een beetje als dit lastig is voor het kind. Nu zoekt het kind ook nog het juiste vormkaartje in het midden van de tafel en puzzelt het houten stuk in het vormkaartje. Dan mag het nog het vormkaartje met het houten stuk op het juiste kleurkaartje leggen. Dat gaat het beste met twee handen. Op die manier ontstaat een kleine stapel. Help indien nodig mee bij het ordenen en leggen.

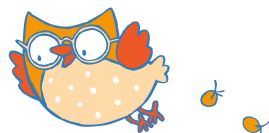
Tot slot schuift het kind de voerstapel naar het omgedraaide dierkaartje. Hap! Het dier is gevoerd en gelukkig!

Vervolgens is het volgende kind aan de beurt en draait het volgende dierkaartje om.

### Einde van het spel

Het spel eindigt zodra de 5 dieren het juiste voer hebben gekregen. Jippie, alle dieren hebben een volle buik!

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.





### 3. Wie eet dat?

Een voeder-geheugenspel voor 2 - 5 kinderen

#### Spelvoorbereiding

Elk kind kiest een van de houten stukken en het bijpassende vormkaartje, puzzelt het houten stuk erin en legt het voor zich neer. Meng alle dierenkaartjes en alle kleurenkaartjes verdekt en verdeel ze in het midden van de tafel. Overgebleven houten stukken en vormenkaartjes zijn niet nodig en gaan terug in de doos.



#### Nu begint het

De kinderen spelen om de beurt met de wijzers van de klok mee. Wie als laatste een dier heeft geaaid, mag beginnen en draait ofwel een dierkaartje of een kleurkaartje uit het midden om.

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

Het kind zegt hoe het dier of de kleur heet. Als dit klopt, krijgt het een dikke pluim. Help een beetje als dit nog lastig is voor het kind.

**Vraag uw kind:** *Past dit dier / deze kleur bij jouw voer?*

- Ja?  
Prima! Het kind legt het dier – of kleurkaartje bij zijn voer.
- Nee?  
Jammer! Alle spelers onthouden goed, wat op het kaartje staat. Dan wordt het kaartje weer omgedraaid.

Vervolgens is het volgende kind aan de beurt en draait een willekeurig kaartje in het midden om.

#### Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler zijn set compleet heeft met dierkaartje en kleurkaartje. Dit dier is blij met het voer. De andere spelers kunnen natuurlijk nog verder spelen totdat alle spelers al hun kaartjes bij elkaar hebben.



## Mis primeros juegos

# ¡Mmm...tengo hambre!

Una pequeña colección de juegos para 1 - 5 cuidadores y cuidadoras noveles de animales a partir de los 2 años.

**Autora:** Annemarie Wolke  
**Ilustraciones:** Elke Broska  
**Duración de una partida:** aprox. 5 minutos

### Queridos papás y queridas mamás:

Les felicitamos por la compra de este juego de la serie «Mis primeros juegos». Se han decidido ustedes por el juguete correcto y con él van a abrirle a su hijo o a su hija muchas perspectivas para desarrollarse jugando.

Estas instrucciones les ofrecen muchos consejos y sugerencias sobre cómo pueden ir descubriendo juntos el material de juego y emplearlo. Al jugar se fomentan diferentes capacidades y habilidades: la motricidad fina, la concentración, el lenguaje, la observación precisa así como la clasificación de los colores y de las diferentes formas. Ahora bien, jugando, lo que se 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 juntos.  
Sus inventores de juegos para niños y niñas



ESPAÑOL

### Contenido del juego

5 piezas de madera (1 zanahoria, 1 hierba, 1 pescado, 1 queso, 1 hueso), 5 fichas de animales (dorso azul), 5 fichas de formas diferentes (dorso amarillo), 5 fichas de colores (dorso rojo), 1 instrucciones del juego



# 1. Juego libre

En el juego libre, su hijo o su hija se entretiene con el material de juego. ¡Jueguen ustedes también! Exploren conjuntamente las ilustraciones de las fichas y las piezas de madera. Cuéntenle a su hijo o a su hija lo que se ve en las fichas. Muestran qué formas y qué colores tienen las piezas de madera y lo que representan. Pongan las piezas de madera en sus pequeñas manos para una mejor comprensión.

Dejen que su hijo o su hija encaje las piezas de madera en las fichas de las distintas formas al tiempo que le hacen comentarios sobre la clasificación. Para algunas piezas es importante la orientación para que encajen. En caso necesario corrijan con un talante positivo, diciendo por ejemplo: «Mira, la hierba no encaja así del todo en el comedero. ¿Está bien así de verdad?». A continuación pueden clasificar la ficha de color. Al hacerlo pronuncien el nombre de los colores. De esta manera fomentarán el lenguaje y el vocabulario, la motricidad fina y la atención de su hijo o de su hija.

Hablen con su hijo o su hija acerca de qué comida comen los animales.

Denle suficiente tiempo para responder y sean pacientes en el caso de que les parezca que tarda demasiado tiempo en reaccionar o si necesita ayuda para una clasificación correcta. Cada niño y cada niña es diferente y solo la práctica hace al maestro. Una vez que su hija o hijo esté familiarizado con la clasificación del material de juego, podrán comenzar con las primeras reglas de juego.



Para aquellos niños y niñas que ya conozcan el material de juego, también podrán hacerles preguntas sobre los detalles. Algunos ejemplos: *¿Qué comen los gatos?* *¿Qué animal se ve aquí?* *¿Qué color es este?* *¿Qué otras cosas comen estos animales?* También pueden inventarse conjuntamente los nombres de los animales. Esto fomenta la imaginación y la empatía.



## 2. ¿Qué comen los animales?

Un cooperativo juego de clasificación en el que los niños y las niñas siempre ganan. Un juego para 2 - 5 jugadores para conocer juntos los diferentes animales y sus comidas respectivas.

### Antes de empezar

Coloquen todas las piezas de madera a un lado de la superficie de juego. Apilen las fichas de animales (dorso azul) boca abajo en el centro de la mesa. Extiendan en el centro de la mesa boca arriba las fichas de las diferentes formas y colores, separadas unas de otras.



### Vamos a jugar

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza dando la vuelta a la primera ficha de la pila quien más recientemente haya dado de comer a un animal.

#### Pregunten a su hijo o a su hija: *¿Qué animal ves aquí?*

El niño o la niña dirá el nombre del animal de la ficha. Si lo dice correctamente, se le elogiará a lo grande. Ayúdele un poquito si no sabe cómo se llama ese animal.

#### Pregunten ahora a su hijo o a su hija: *¿Qué come este animal?*

El niño o la niña dirá el nombre de la comida y buscará la correspondiente pieza de madera. Pueden ayudarle en el caso de que tenga dificultades. Ahora el niño o la niña buscará la ficha con la forma correspondiente en el centro de la mesa y encajará la pieza de madera en la ficha de forma geométrica. A continuación pondrá la ficha de forma geométrica con la pieza de madera encima de la ficha de color correspondiente. La mejor forma de hacerlo es utilizando ambas manos. De esta manera se origina una pequeña pila. Ayúdenle en la clasificación y en el manejo en caso de que sea realmente necesario.

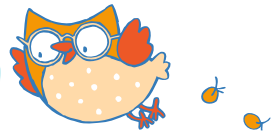
Al final, el niño o la niña empujará la pila con la comida hacia la ficha destapada del animal. ¡Bravo! ¡Has dado de comer al animal y está contento!

A continuación es el turno del siguiente jugador o jugadora que dará la vuelta a la siguiente ficha de animal.

### Final del juego

La partida acaba en el momento en el que se ha dado de comer su comida a los 5 animales. ¡Yuju, todos los animalitos han quedado satisfechos!

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

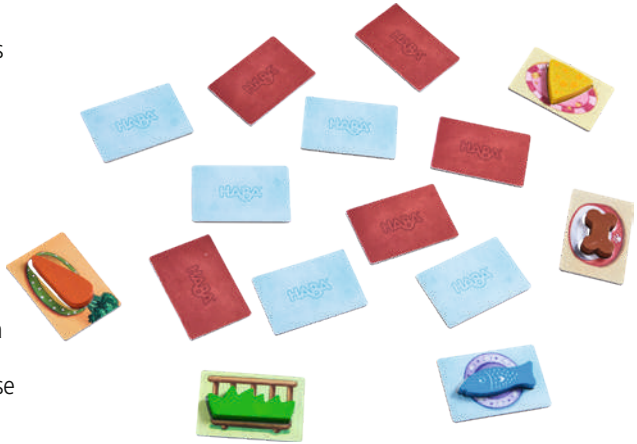


### 3. ¿Quién come esto?

Un juego de memoria sobre las comidas de los animales, para 2 - 5 niños y niñas.

#### Antes de empezar

Todos eligen una de las piezas de madera. A continuación, cada niño o niña cogerá la correspondiente ficha con esa forma, encajará la pieza de madera y se la colocará delante. Mezclen todas las fichas de animales y todas las fichas de colores boca abajo y colóquenlas en el centro de la mesa. Las piezas de madera y las fichas con las formas restantes no se necesitarán y se dejarán en la caja del juego.



#### Vamos a jugar

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza dando la vuelta a una ficha de animales o a una ficha de colores del centro quien más recientemente haya acariciado a un animal.

**Pregunten a su hijo o a su hija:** *¿Qué se ve en la ficha?*

El niño o la niña dirá el nombre del animal o del color. Si lo dice correctamente, se le elogiará a lo grande. Ayúdenle si todavía le cuesta un poco reaccionar.

**Pregunten a su hijo o a su hija:** *¿Encaja el animal / el color con tu comida?*

- ¿Sí?  
¡Estupendo! El niño o la niña colocará la ficha de animal o de color con su comida.
- ¿No?  
¡Lástima! Todos memorizarán bien lo que aparece en esa ficha. Se volverá a dar la vuelta a la ficha.

A continuación es el turno del siguiente jugador o jugadora y dará la vuelta a una ficha cualquiera del centro.

#### Final del juego

La partida acaba en el momento en que un jugador o jugadora haya completado el conjunto entero con la ficha de animales y la ficha de colores. Ese animal se pondrá muy contento con la comida. Los demás jugadores y jugadoras podrán seguir jugando, por supuesto, hasta que todos hayan reunido sus correspondientes fichas.



# *I miei primi giochi*

## **Che cosa mangia?**



Una piccola raccolta di giochi per 1-5 futuri amici degli animali a da 2 anni in su.

**Autrice:** Annemarie Wolke

**Illustrazioni:** Elke Broska

**Durata del gioco:** circa 5 minuti

### **Cari genitori,**

Congratulazioni per aver acquistato 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 di gioco con il vostro bambino durante il gioco e su come utilizzarlo per varie idee di gioco. Il gioco stimola diverse abilità e capacità del vostro bambino: motricità fine, concentrazione, linguaggio, osservazione attenta e classificazione di forme e colori. Ma giocando una cosa è assicurata sempre: un sacco di divertimento! E giocando si impara.

Buon divertimento, giocando insieme!  
I vostri inventori per bambini



### **Dotazione del gioco:**

5 pezzi in legno (1 carota, 1 ciuffo d'erba, 1 pesce, 1 fetta di formaggio, 1 osso),  
5 carte animale (dorso blu), 5 carte forma (dorso giallo), 5 carte colore (dorso rosso),  
1 istruzioni di gioco

# 1. Gioco libero

Nel gioco libero il bambino si diverte a giocare con il materiale. Giocate anche voi! Scoprite insieme al bimbo le illustrazioni sulle carte e sui pezzi in legno. Raccontategli cosa si può vedere sulle carte. Mostrate quali forme e colori hanno i pezzi in legno e cosa rappresentano. Mettete in mano al vostro bambino i pezzi in legno per farglieli conoscere meglio.

Lasciate che il bambino inserisca i pezzi in legno nelle carte forma e parlategli degli abbinamenti. Per poter inserire alcuni pezzi è importante trovare il giusto orientamento. Se necessario, correggete in modo costruttivo, dicendo ad esempio: "Guarda bene, così l'erba non entra del tutto bene nella mangiatoia. Sarà giusto così?" Poi potrete anche associare le carte colore. Dite il nome dei colori. In questo modo si stimola il linguaggio e il vocabolario, la motricità fine e l'attenzione del bambino.

Parlate con il bambino di cosa mangiano gli animali.

Concedetegli abbastanza tempo e siate pazienti se ritenete che ci vorrà un po' o se il vostro bambino ha bisogno di aiuto per fare le associazioni giuste. Ogni bambino è diverso, ma con la pratica si diventa bravissimi. Quando il bambino ha preso dimestichezza con la classificazione del materiale di gioco, è possibile iniziare a giocare seguendo le prime regole.



Ai bambini che conoscono già il materiale di gioco potete fare anche domande sui dettagli. Ad esempio: *Cosa mangia il gatto? Quale animale vedi qui? Che colore è questo? Cos'altro mangiano questi animali?* Potete anche pensare a nomi propri da dare agli animali. Questo stimola l'immaginazione e l'empatia.



## 2. Che cosa mangiano gli animali?

Un gioco cooperativo di classificazione in cui i bambini vincono sempre. Per conoscere insieme i diversi animali e quello che mangiano, per 2 - 5 giocatori.

### Prima di iniziare

Posizionate tutti i pezzi in legno sul bordo dell'area di gioco. Impilate le carte animale (dorso blu) coperte al centro del tavolo.

Disponete al centro del tavolo le carte forma e le carte colore, scoperte e separate le une dalle altre.



### Si comincia

I bambini giocano a turno in senso orario. Inizia, scoprendo la prima carta animale, chi per ultimo ha dato da mangiare a un animale.

**Domandate al bambino:** *Quale animale vedi qui?*

Il bambino dice il nome dell'animale che vede sulla carta. Se risponde correttamente, fategli molti complimenti. Se non conosce il nome dell'animale, aiutatelo.

**Ora domandate al bambino:** *Che cosa mangia questo animale?*

Il bambino dice il nome del cibo dell'animale e cerca il pezzo in legno corrispondente. Se è in difficoltà, aiutatelo. Poi cerca anche, al centro del tavolo, la carta con la forma corrispondente e inserisce il pezzo in legno nella carta forma. Infine, può anche mettere la carta forma con il pezzo in legno inserito sulla carta colore corrispondente. Se usa entrambe le mani, riesce meglio a farlo. Il risultato è una piccola pila. Se necessario, aiutate il bambino ad associare e a maneggiare i pezzi.

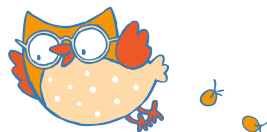
Alla fine il bambino spinge la pila con il cibo verso la carta animale scoperta. Gnam, gnam! L'animale mangia ed è felice!

Il turno passa al bambino successivo, che scopre a sua volta una carta animale.

### Conclusione del gioco

Il gioco termina quando tutti e 5 gli animali sono stati associati agli alimenti giusti. Evviva, ora hanno tutti la pancia piena!

Gioire insieme consolida le facoltà emotive dei bambini e influisce positivamente sul buon umore! Rende i bambini più sicuri di sé e favorisce la coesione della famiglia o del gruppo in cui si gioca





### 3. Chi lo mangia?

Un gioco di memoria sul tema del cibo, per 2 – 5 bambini.

#### Prima di iniziare

Ogni bambino sceglie uno dei pezzi in legno, prende la carta con la forma corrispondente, vi inserisce il pezzo in legno e la mette davanti a sé. Mescolate tutte le carte animale e tutte le carte colore e sparpagiatele al centro del tavolo. Riponete nella scatola i pezzi in legno e le carte forma rimanenti.



#### Si comincia

I bambini giocano a turno in senso orario. Inizia, scoprendo una carta animale o una carta colore, chi per ultimo ha accarezzato un animale.

**Domandate al bambino:** *Che cosa vedi sulla carta?*

Il bambino dice il nome dell'animale o del colore. Se risponde correttamente, fategli molti complimenti. Se è in difficoltà, aiutatelo.

**Domandate al bambino:** *È l'animale / il colore giusto per il tuo cibo?*

- Sì?  
Benissimo! Il bambino mette l'animale o la carta colore vicino al suo cibo.
- No?  
Peccato! Tutti i giocatori memorizzano bene il soggetto della carta. La carta poi viene coperta di nuovo.

Il turno passa quindi al prossimo compagno di gioco, che scopre a sua volta una carta a piacere.

#### Conclusione del gioco

Il gioco termina quando un giocatore completa il suo set con la carta animale e la carta colore. L'animale è molto contento di aver trovato la sua pappa. Gli altri giocatori naturalmente possono continuare a giocare fino a quando tutti hanno riunito le proprie carte.



### **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](http://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](http://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](http://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](http://www.haba.de/Ersatzteile)** kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

### **Queridos niños y niñas, queridas familias:**

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](http://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](http://www.haba.de/Ersatzteile)** (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.



It's  
playtime!



Art. Nr.: 305473 TL A 106243 1/21

HABA Sales GmbH & Co.KG  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany  
[www.haba.de](http://www.haba.de)

**HABA**