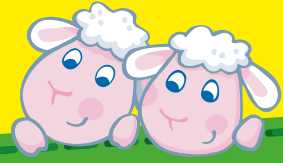




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



*Meine ersten Spiele*



# Zählspaß



My Very First Games – Counting Fun

Mes premiers jeux – Premiers chiffres à la ferme

Mijn eerste spellen – Telpret

Mis primeros juegos – Diversión de contar

I miei primi giochi – Per divertirsi a contare



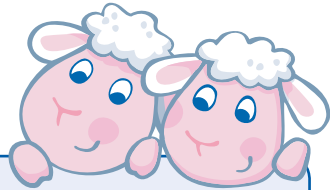
Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2012

# Meine ersten Spiele

## Zählspaß

Ein quietschvergnühtes Zählspiel für 2 - 4 Kinder ab 2 Jahren.  
Mit Schau-genau-Aufgaben für 1 Kind und 1 Erwachsenen.

**Autoren:** Imke Storch & Markus Nikisch  
**Design:** Anna Lena Räckers  
**Coverillustration:** Martina Leykamm  
**Spieldauer:** ca. 10 Minuten



### Liebe Eltern,

im freien Spiel beschäftigen sich die Kinder mit Bauer Tim, den Tierkindern und den Kleeblättern und erwecken sie so zum Leben.

Das Regelspiel macht die Kinder mit ersten Regeln und deren Anwendung vertraut. Dabei entführen die spielerischen Beschreibungen der Regeln die Kinder in die Welt des Rollenspiels und helfen ihnen so, die Anweisungen des Spiels besser zu verstehen und umzusetzen. Außerdem werden die Kinder immer wieder zum Zählen angeregt. Dadurch üben und festigen sie diese Fähigkeit.

Spielen Sie mit! Sprechen Sie mit Ihrem Kind über das Leben auf dem Bauernhof und welche Tiere dort zu finden sind. Schauen Sie sich gemeinsam Ihre Umgebung an und zählen Sie die unterschiedlichsten Dinge. Sie fördern damit Sprache, Wahrnehmung und Fantasie Ihres Kindes!

**Ihre Erfinder für Kinder**



### Spielinhalt

- 1 Spielplan (aus 6 Puzzleteilen)
- 1 Bauer Tim
- 12 Kleeblätter
- 12 Tierkinderplättchen
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



## Spielidee

Bauer Tim möchte auf der Weide der Tierkinder nach dem Rechten sehen und die kleinen Racker füttern. Doch die Tierkinder springen immer wild durcheinander und Bauer Tim verliert schnell den Überblick!

Könnt ihr Tim beim Zählen und Füttern der Tierkinder helfen?

## Spielvorbereitung

Puzzelt den Spielplan zusammen und verteilt die zwölf Tierkinderplättchen mit einer beliebigen Seite nach oben in der Mitte des Spielplans. Stellt Bauer Tim auf ein beliebiges Feld mit Klee. Jedes Kind bekommt drei Kleeblätter und legt sie vor sich. Überzählige Kleeblätter kommen in die Schachtel zurück. Haltet den Würfel bereit.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das am schnellsten bis drei zählen kann, beginnt und würfelt.

### Was zeigt der Würfel?

- **Das Kälbchen, das Lämmchen, das Ferkel oder das Fohlen?**

Bauer Tim hat in dem großen Durcheinander den Überblick verloren! Zähle alle auf dem Spielplan offen liegenden Tierkinder dieser Tierart! Anschließend ziehst du Tim genau so viele Felder vor, wie du Tierkinder gezählt hast.

### Wo landet Bauer Tim?

- **Auf einem Feld mit Klee**

Du darfst ein Tierkind mit Klee füttern! Nimm dazu eines deiner Kleeblätter und tippe mit ihm auf ein beliebiges Tierkinderplättchen in der Spielplanmitte. Danach drehst du dieses Plättchen um und legst das Kleeblatt in die Schachtel.

- **Auf einem leeren Feld**

Du kannst leider kein Tierkind mit Klee füttern, es passiert nichts.

- **Das Kleeblatt?**

Du darfst sofort ein Tierkind mit Klee füttern! Nimm dazu eines deiner Kleeblätter und tippe mit ihm auf ein beliebiges Tierkinderplättchen in der Spielplanmitte. Danach drehst du dieses Plättchen um und legst das Kleeblatt in die Schachtel. Bauer Tim bleibt stehen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind sein letztes Kleeblatt verfüttert hat. Super! Du hast Bauer Tim am besten geholfen und damit das Spiel gewonnen!

### Tipp:

Im Spiel zählen die Kinder maximal zehn Tierkinder einer Tierart. Einfacher wird es, wenn die Tierkinderplättchen mit dem dunkelgrünen Rand aussortiert werden, dann müssen die Kinder höchstens fünf Tierkinder zählen.

## Schau-genau-Aufgaben für 1 Kind und 1 Erwachsenen

Legen Sie den Spielplan zusammengepuzzelt in die Tischmitte. Bauer Tim, die Tierkinderplättchen und die Kleeblätter werden nicht benötigt.

Lesen Sie dann die Aufgaben langsam vor. Geben Sie Ihrem Kind Zeit zum Überlegen, Suchen und Zählen. Helfen Sie nur, wenn Ihr Kind nicht von allein auf die Lösung kommt. Sollte eine Frage noch zu schwer sein, lassen Sie sie einfach aus. Sie können sich natürlich auch weitere Fragen ausdenken.

Die Aufgaben 1 und 2 machen Ihr Kind mit den Details auf dem Spielplan vertraut. Das ist eine gute Vorbereitung für das Zählen in Aufgabe 3.

### 1. Details suchen und entdecken

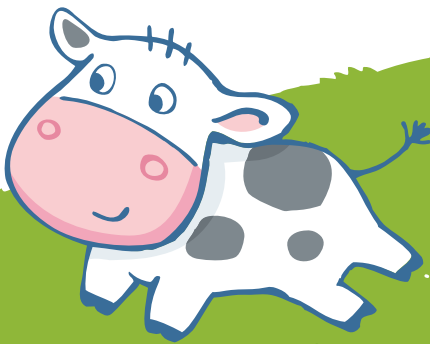
- Wo ist der Regenwurm?
- Wo sind die Katzenkinder?
- Hast du schon die Pilze entdeckt?
- Wo sind die Körbe?
- Was machen die beiden Mäuse?

### 2. Farben erkennen und benennen

- Die Pilze leuchten. In welcher Farbe?
- Die Küken sind alle ... (gelb).
- Wo siehst du überall Braun?
- Die Schmetterlinge leuchten in vielen Farben. Kennst du sie?
- Welche Farbe haben die kleinen Mäuse?

### 3. Zählen im Zahlenraum bis 12

- Wie viele Regenwürmer siehst du? (1)
- Zähle die Mäuse. (2)
- Wie viele Körbe stehen auf der Weide? (2)
- Zähle die abgebildeten Kleeblätter. (3)
- Die Katzenkinder sind süß. Kannst du sie zählen? (4)
- Wie viele Küken siehst du? (5)
- Hast du schon die Schmetterlinge entdeckt? Zähle sie! (6)
- Die rot-weißen Pilze sind lustig. Wie viele siehst du? (7)
- Schau genau: Wie viele Herzen sind auf der Picknickdecke im Korb? (8)
- Auf der Weide gibt es viele Blumen.  
Zähle die Gänseblümchen und die Löwenzahnblüten. (9/10)
- Wie viele Füße haben alle Küken zusammen? (10)
- Und zum Schluss: Wie viele große Steinfelder liegen auf der Weide? (12)

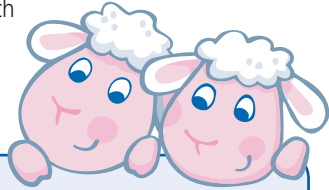


# My Very First Games

## Counting Fun

An entertaining counting game for 2 - 4 children ages 2+.  
Includes look closely assignments for 1 child and 1 adult.

**Authors:** Imke Storch & Markus Nikisch  
**Design:** Anna Lena Räckers  
**"Coverillustration":** Martina Leykamm  
**Length of the game:** approx. 10 minutes



### Dear Parents

In free play your child will interact with farmer Tim, the animal kids and the cloverleaves thus bringing the game accessories to life. The game acquaints your child to playing according to rules and applying first game instructions. The playful descriptions of the game rules will introduce your child into the realm of role-play, helping him to better understand and carry out the indications of the game. The children are also continuously stimulated to count thus practicing and consolidating this skill. Play with your child and talk about life on a farm and the animals living there. Together look at your surroundings and count all the very different things. In this way, your child's language and perception, as well as his imagination are fostered.

**Your inventors of inquisitive playthings**



### Contents

- 1 game board (consisting of 6 puzzle pieces)
- 1 farmer Tim
- 12 cloverleaves
- 12 animal kid tiles
- 1 die
- Set of game instructions





## Game Idea

Farmer Tim wants to check to see if everything is in order on the meadow so he can feed the animal kids. But the rascals happily frolic about and farmer Tim soon loses track.

Can you help Tim feed and count the animal kids?

## Preparation

Assemble the game board and spread the twelve animal tiles with either side face up in the center of the game board. Place farmer Tim on any square showing a cloverleaf. Each child receives three cloverleaves and keeps them in front of him. Remaining cloverleaves are returned to the game box. Get the die ready.

## How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever is the quickest at counting up to three starts and rolls the die.

### What does the die show?

- **The little calf, lamb, piglet or foal?**

Amidst the bedlam Farmer Tim has lost track! Count all the animal kids of this kind that are lying face up on the game board! Then move farmer Tim as many squares, as animal kids that you have counted.

### Where does farmer Tim land?

- **On a square with a cloverleaf**

Now you can feed an animal! Take one of your cloverleaves and with it tap any animal kid on the game board. Then turn over this animal tile and place your cloverleaf in the game box.

- **On an empty square**

Nothing happens. Unfortunately you can't feed any animal kid.

- **The cloverleaf?**

You can immediately feed an animal kid! Take one of our cloverleaves and use it to tap any animal kid lying on the game board. Then turn over the animal tile that was tapped and place the cloverleaf in the game box. Farmer Tim stays where he is.

Then it's the turn of the next child to roll the die.



## End of the Game

The game ends as soon as a child has fed his last cloverleaf to an animal kid. Super, you were Farmer Tim's best helper and have won the game!

### Hint:

In this game the children count a maximum of ten animal kids of any kind. The game becomes easier if you sort out all the animal tiles with the dark green border. Now the children will only have to count a maximum of five animal kids.

## Look closely assignments for 1 child and 1 adult

Assemble the game board and place it in the center of the table. Farmer Tim, the animal kid tiles and cloverleaves are not needed.

Slowly read the assignments out loud. Give your child time to think, search and count. Only help your child if he can't find the solution on his own. If a question is still too difficult just skip it. Of course you can also think up other questions.

The assignments 1 and 2 familiarize your child with the details shown on the game board and are good preparation for the counting tasks of assignment 3.

### 1. Searching for, and discovering details

- Where is the earthworm?
- Where are the kittens?
- Have you already discovered the mushrooms?
- Where are the baskets?
- What are the two mice doing?

### 2. Recognizing and naming colors

- The mushrooms are shining bright. What color are they?
- All the chicks are ... (yellow).
- Where on the game board can you spot the color brown?
- The butterflies glow in many colors. Can you name them?
- What color are the little mice?



### 3. Counting with numbers up to 12

- How many earthworms can you count? (1)
- Count the mice. (2)
- How many baskets are on the meadow? (2)
- Count the cloverleaves shown on the game board. (3)
- How sweet the kittens are! Can you count them? (4)
- How many chicks can you count? (5)
- Have you already discovered the butterflies? Count them! (6)
- The red and white mushrooms look funny. How many do you see? (7)
- Have a close look: How many hearts are shown on the picnic blanket in the basket? (8)
- There are many flowers on the meadow. Count the daisies and the dandelion flowers. (9/10)
- How many feet do all the chicks have in total? (10)
- And finally: How many stone squares can you count on the meadow? (12)

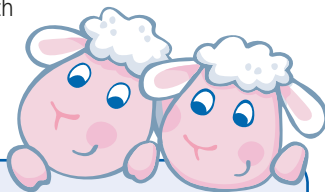


# Mes premiers jeux

## Premiers chiffres à la ferme

Un premier jeu pour compter en s'amusant, pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.  
Avec actions d'observation visuelle pour 1 enfant et 1 adulte.

**Auteurs :** Imke Storch & Markus Nikisch  
**Design :** Anna Lena Räckers  
**"Coverillustration" :** Martina Leykamm  
**Durée de la partie :** env. 10 minutes



### Chers parents,

Dans le jeu libre, les enfants jouent avec le paysan Tim, les bébés animaux et les feuilles de trèfle en les mettant en scène et leur donnant vie.  
Le jeu à règles familiarise les enfants avec des premières règles qu'ils apprennent à appliquer. Les règles sont ici décrites de manière à amener votre enfant vers le jeu de rôle et à lui faire mieux comprendre une règle du jeu et à la mettre en pratique. Les enfants sont en plus toujours incités à compter, ce qui est un bon entraînement pour maîtriser cette faculté.  
Jouez avec votre enfant ! Parlez-lui de la vie à la ferme et dites-lui quels animaux on y trouve. Regardez autour de vous et comptez différentes choses. Vous stimulerez ainsi son langage, sa perception et son imagination pendant qu'il joue !

**Les créateurs pour enfants joueurs**

### Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu (constitué de 6 pièces de puzzle)
- 1 paysan Tim
- 12 feuilles de trèfle
- 12 plaquettes de bébés animaux
- 1 dé
- 1 règle du jeu



## Idée

Le paysan Tim va dans le pré des bébés animaux pour voir si tout se passe bien et pour leur donner à manger. Mais les jeunes animaux turbulents sautent dans tous les sens et Tim ne sait plus où il en est.

Pouvez-vous aider Tim à compter et nourrir les animaux ?

## Préparatifs

Assemblez les pièces du puzzle pour former le plateau de jeu et répartissez les douze plaquettes d'animaux au milieu du plateau de jeu en les posant sur n'importe quelle face. Posez Tim sur n'importe quelle case avec un trèfle. Chaque joueur prend trois feuilles de trèfle et les pose devant lui. Les feuilles de trèfle en trop sont remises dans la boîte. Préparez le dé.

## Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui comptera le plus rapidement jusqu'à trois commence en lançant le dé.

### Qu'indique le dé ?

- **Le petit veau, l'agneau, le porcelet ou le poulain ?**

Dans tout ce remue-ménage, Tim ne sait plus où il en est ! Comptez tous les animaux de cette espèce visibles sur le plateau de jeu. Ensuite, avancez Tim du même nombre de cases que d'animaux comptés.

### Où Tim atterrit-il ?

→ **Sur une case avec une feuille de trèfle**

Tu donnes une feuille de trèfle à manger à un animal. Prends une de tes feuilles de trèfle et touche une plaquette quelconque posée au milieu du plateau de jeu avec cette feuille de trèfle. Retourne cette plaquette et mets ensuite la feuille de trèfle dans la boîte.

→ **Sur une case vide**

Tu ne peux pas donner à manger à un animal, il ne se passe rien.

- **La feuille de trèfle ?**

Tu donnes tout de suite à manger à un animal ! Prends une de tes feuilles de trèfle et touche une plaquette quelconque posée au milieu du plateau de jeu avec cette feuille de trèfle. Retourne cette plaquette et mets ensuite la feuille de trèfle dans la boîte. Tim reste là où il est.

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



## Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a nourri un animal avec sa dernière feuille de trèfle. Super ! Tu as bien aidé Tim et gagnes la partie !

### Conseil :

Dans le jeu, les enfants comptent au maximum dix petits d'animaux d'une espèce. Le jeu sera plus facile si l'on retire les plaquettes au bord vert foncé. Les enfants ne devront alors compter que cinq animaux au maximum.

## Actions d'observation visuelle pour 1 enfant et 1 adulte

Posez le plateau de jeu assemblé au milieu de la table. Le paysan Tim, les plaquettes des bébés animaux et les feuilles de trèfle ne sont pas nécessaires.

Lisez les actions lentement.

Laissez à votre enfant le temps de réfléchir, de chercher et de compter. Aidez-le seulement s'il ne trouve pas la solution tout seul.

Si une question devait être encore trop difficile, laissez-la de côté. Vous pouvez bien sûr imaginer vous-même d'autres questions.

Les actions n°1 et 2 familiarisent votre enfant avec les détails du plateau de jeu. Votre enfant sera ainsi bien préparé pour compter, comme demandé à l'action n°3.

### 1. Chercher des détails et les trouver

- Où est le ver de terre ?
- Où sont les chatons ?
- As-tu déjà découvert les champignons ?
- Où sont les paniers ?
- Que font les deux petites souris ?

### 2. Reconnaître les couleurs et les nommer

- De quelle couleur sont les champignons ?
- Les poussins sont tous ... (jaunes).
- Où y-a-t-il du marron ?
- Les papillons ont des couleurs resplendissantes. Connais-tu ces couleurs ?
- De quelle couleur sont les petites souris ?

### 3. Compter jusqu'à 12

- Combien de vers de terre vois-tu ? (1)
- Compte les souris (2)
- Combien de paniers y-a-t-il dans le pré ? (2)
- Compte les feuilles de trèfle (3)
- Les chatons sont mignons. Peux-tu les compter ? (4)
- Combien de poussins vois-tu ? (5)
- As-tu découvert les papillons ? Compte-les ! (6)
- Les champignons rouges et blancs sont amusants. Combien en vois-tu ? (7)
- Regarde bien : combien de cœurs y-a-t-il sur la couverture de pique-nique posée dans le panier ? (8)
- Dans le pré, il y a beaucoup de fleurs. Compte les pâquerettes et les fleurs de pissenlits. (9/10)
- Combien de pattes les poussins ont-ils en tout ? (10)
- Et pour terminer : combien de cases-cailloux y-a-t-il dans le pré ? (12)

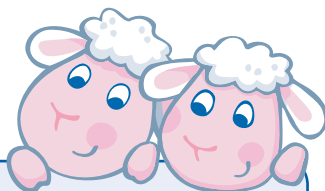


# Mijn eerste spellen

## Telpret

Een vrolijk telspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 2 jaar.  
Met observatieopdrachten voor 1 kind en 1 volwassene.

**Auteurs:** Imke Storch & Markus Nikisch  
**Design:** Anna Lena Räckers  
**"Coverillustratie":** Martina Leykamm  
**Speelduur:** ca. 10 minuten



### Lieve ouders

Tijdens het vrije spel raken de kinderen met boer Tim, de dierenkinderen en de klaverblaadjes vertrouwd en worden ze tot leven gewekt.

Door het spel maken de kinderen voor het eerst kennis met spelregels en hoe ze worden toegepast. De speelse beschrijving van de spelregels introduceren de kinderen in de wereld van het rollenspel en helpen hen om de opdrachten van het spel beter te begrijpen en uit te voeren. Bovendien worden de kinderen steeds opnieuw aangemoedigd om te tellen. Hierdoor wordt hun vermogen om te tellen geoefend en ondersteund.

Speel mee! Vertel uw kind over het leven op de boerderij en welke dieren er kunnen worden aangetroffen. Bekijk samen hun omgeving en tel de verschillende dingen.

Hiermee bevordert u het spraakvermogen, de waarneming en de fantasie van uw kind!

**Uw uitvindings voor kinderen**



### Spelinhoud

- 1 speelbord (van 6 puzzelstukken)
- 1 boer Tim
- 12 klaverblaadjes
- 12 dierenkindkaartjes
- 1 dobbelsteen
- spelregels



## Spelidee

Boer Tim gaat naar de wei om de dierenkinderen te eten te geven en tegelijk een oogje in het zeil te houden. Maar de dierenkinderen springen de hele tijd wild in het rond en boer Tim raakt al snel het overzicht kwijt!

Kunnen jullie boer Tim bij het voeren en tellen van de dierenkinderen helpen?

## Spelvoorbereiding

Puzzel het speelbord in elkaar en verdeel de twaalf dierenkindkaartjes met een willekeurige zijde omhoog over het speelbord. Zet boer Tim op een veld met een klaverblad naar keuze. Elk kind krijgt drie klaverblaadjes en legt ze voor zich neer. Overgebleven klaverblaadjes gaan terug in de doos. Leg de dobbelsteen klaar.

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het kind dat het snelst tot drie kan tellen, begint en gooit met de dobbelsteen.

### Wat vertoont de dobbelsteen?

- **Het kalfje, het lammetje, het biggetje of het veulen?**

Boer Tim is door al die wanorde het overzicht kwijtgeraakt! Tel alle dierenkinderen van deze soort die open op het speelbord liggen! Daarna zet je Tim net zoveel velden vooruit als het aantal dierenkinderen dat je hebt geteld.

### Waar komt boer Tim terecht?

- **Op een veld met een klaverblad**

Je mag klaver aan een dierenkind voeren! Hiervoor pak je een van je klaverblaadjes en raak je er een dierenkindkaartje naar keuze mee aan. Daarna draai je dit kaartje om en leg je het klaverblad in de doos.

- **Op een leeg veld**

Je mag helaas geen klaver aan een dierenkind voeren en er gebeurt niets.

- **Het klaverblad?**

Je mag meteen klaver aan een dierenkind voeren! Hiervoor pak je een van je klaverblaadjes en raak je er een dierenkindkaartje naar keuze mee aan. Daarna draai je dit kaartje om en leg je het klaverblad in de doos. Boer Tim blijft staan.

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



## Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de kinderen zijn laatste klaverblaadje heeft gevoerd. Geweldig! Jij hebt boer Tim het best geholpen en daarom het spel gewonnen!

### Tip:

Tijdens het spel tellen de kinderen maximaal tien dierenkinderen van een bepaalde soort. Het spel wordt eenvoudiger als de dierenkindkaartjes met een donkergroene rand uit het spel worden genomen. Dan hoeven de kinderen niet meer dan vijf dierenkinderen te tellen.

## Observatieopdrachten voor 1 kind en 1 volwassene

Leg het in elkaar gepuzzelde speelbord in het midden op tafel. Boer Tim, de dierenkindkaartjes en de klaverblaadjes worden niet gebruikt.

Lees vervolgens de opdrachten langzaam voor. Geef het kind de tijd zodat het kan nadenken, zoeken en tellen. Help alleen als uw kind niet alleen de oplossing kan vinden. Als een van de vragen nog te moeilijk is, laat u deze gewoon achterwege. U kunt natuurlijk ook zelf nieuwe vragen bedenken.

Door de opdrachten 1 en 2 raakt uw kind met de details van het speelbord vertrouwd. Dit is een goede voorbereiding voor het tellen bij opdracht 3.

### 1. Details zoeken en ontdekken

- Waar is de regenworm?
- Waar zijn de poezenkindjes?
- Heb je de paddenstoelen al gevonden?
- Waar zijn de mandjes?
- Wat doen de twee muisjes?

### 2. Kleuren herkennen en benoemen

- De paddenstoelen stralen. In welke kleur?
- De kuikentjes zijn allemaal... (geel).
- Waar is de kleur bruin te zien?
- De vlinders hebben een heleboel prachtige kleuren. Ken je ze?
- Welke kleur hebben de kleine muisjes?



### 3. Tellen met de getallen van 1 tot 12

- Hoeveel regenwormen zie je? (1)
- Tel de muisjes. (2)
- Hoeveel mandjes staan er op de wei? (2)
- Tel de afgebeelde klaverblaadjes. (3)
- De poezenkindjes zijn schattig. Kan je ze tellen? (4)
- Hoeveel kuikens zie je? (5)
- Heb je de vlinders al ontdekt? Tel ze! (6)
- De rood-witte paddenstoelen zien er grappig uit. Hoeveel zie je er? (7)
- Kijk 'ns goed: hoeveel hartjes staan er op de picknickdeken in de mand? (8)
- In de wei groeien heel veel bloemen. Tel de madeliefjes en de paardenbloemen. (9/10)
- Hoeveel pootjes hebben alle kuikens in totaal? (10)
- En ten slotte: hoeveel grote steenvelden liggen er in de wei? (12)

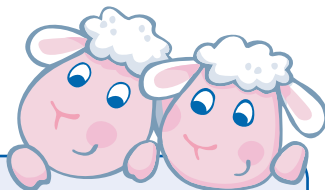


## Mis primeros juegos

# Diversión de contar

Un alegre juego de contar cantidades para 2 - 4 niños a partir de los 2 años.  
Actividades de observación precisa para un niño y para 1 adulto.

**Autores:** Imke Storch y Markus Nikisch  
**Diseño gráfico:** Anna Lena Räckers  
**"Coverillustration":** Martina Leykamm  
**Duración de una partida:** aprox. 10 minutos



### Queridos padres:

En el juego libre, los niños se entretienen con el campesino Timoteo, las crías de los animales y las hojas de trébol, dándoles vida.

El juego de reglas comienza a familiarizar a los niños con las primeras reglas y su aplicación. El tono juguetón de las descripciones de las reglas introduce al niño en el mundo de los juegos de rol y lo ayudan a entender mejor las instrucciones del juego y a ponerlas en práctica. Además se estimula continuamente a los niños a contar cantidades y así ejercitan y consolidan esta destreza.

¡Jueguen ustedes también! Hablen con su hijo sobre la vida en la granja y los animales que hay en ella. Examinen juntos el entorno que les rodea a ustedes y cuenten los objetos más variados.

¡Con ello fomentarán el lenguaje, la percepción y la imaginación de su hijo!

**Sus inventores para niños**



### Contenido del juego

- 1 tablero de juego (formado por 6 piezas de puzzle)
- 1 campesino Timoteo
- 12 hojas de trébol
- 12 fichas de crías de animales
- 1 dado
- 1 instrucciones del juego



## El juego

El campesino Timoteo quiere ir al prado a ver si todo está en orden y a echar de comer a los pequeñuelos. Pero las crías de los animales andan muy revoltosas moviéndose todo el tiempo de un lado a otro y el campesino Timoteo pierde enseguida la cuenta.

¿Podéis ayudar al campesino Timoteo a contar cuántas crías de animales hay y también a darles de comer?

## Preparativos

Montad el tablero de juego con las partes del puzzle y repartid en el centro del tablero las doce fichas de crías de animales mostrando una cualquiera de sus caras. Colocad al campesino Timoteo en una de las casillas que tienen una hoja de trébol. Cada niño recibe tres hojas de trébol y se las coloca delante. Las hojas de trébol sobrantes se devuelven a la caja. Tened el dado preparado.

## ¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado el niño que más rápido sepa contar hasta tres.

### ¿Qué ha salido en el dado?

- **¿El ternero, el cordero, el lechón o el potro?**

¡El campesino Timoteo ha perdido la cuenta con todo el barullo que se ha formado! ¡Cuenta todas las crías de animales de esa especie que se ven sobre el tablero de juego! A continuación avanza al campesino Timoteo el mismo número de casillas que crías de animales de esa especie hayas contado.

### ¿Dónde ha ido a parar el campesino Timoteo?

- **Sobre una casilla con una hoja de trébol**

¡Tienes que dar de comer a una cría con hojas de trébol! Para ello coge una de tus hojas de trébol y toca con ella una ficha cualquiera de cría de animales que están colocadas en el centro del tablero de juego. Dale la vuelta a esa ficha y coloca la hoja de trébol en la caja.

- **En una casilla vacía**

No puedes dar de comer a ninguna cría de animal, pero no pasa nada.

- **¿La hoja de trébol?**

¡Tienes que dar de comer enseguida una hoja de trébol a una cría de animal! Para ello coge una de tus hojas de trébol y toca con ella una ficha cualquiera de crías de animales colocadas en el centro del tablero de juego. Dale la vuelta a esa ficha y coloca la hoja de trébol en la caja. El campesino Timoteo se queda donde está.

A continuación le toca tirar el dado al siguiente niño.



## Final del juego

La partida acaba cuando un niño ha dado de comer su última hoja de trébol.  
¡Fantástico! ¡Eres el que mejor ha ayudado al campesino Timoteo y por consiguiente eres también el ganador de esta partida!

### Consejo:

Durante la partida, los niños contarán como máximo diez crías de una especie. El juego se vuelve más sencillo si se desechan las fichas de crías de animales con el borde de color verde oscuro, pues de esta manera los niños sólo tendrán que contar hasta cinco crías de animales.

## Actividades de observación precisa para un niño y para 1 adulto

Coloquen el tablero de juego en el centro de la mesa una vez compuesto el puzzle. No se necesitan ahora ni el campesino Timoteo, ni las fichas de crías de animales ni las hojas de trébol.

Lea a continuación las actividades despacio y en voz alta. Dele tiempo a su hijo para reflexionar, buscar y contar. Ayúdelo solamente si su hijo no da por sí solo con la solución. Si alguna pregunta fuera todavía demasiado difícil para él, simplemente retírela. Como es natural, también puede pensarse usted otras preguntas.

Las actividades 1 y 2 familiarizan a su hijo con los detalles existentes en el tablero de juego. Se trata de una buena preparación para la actividad 3 en la que se cuentan cantidades.

### 1. Buscar y descubrir detalles

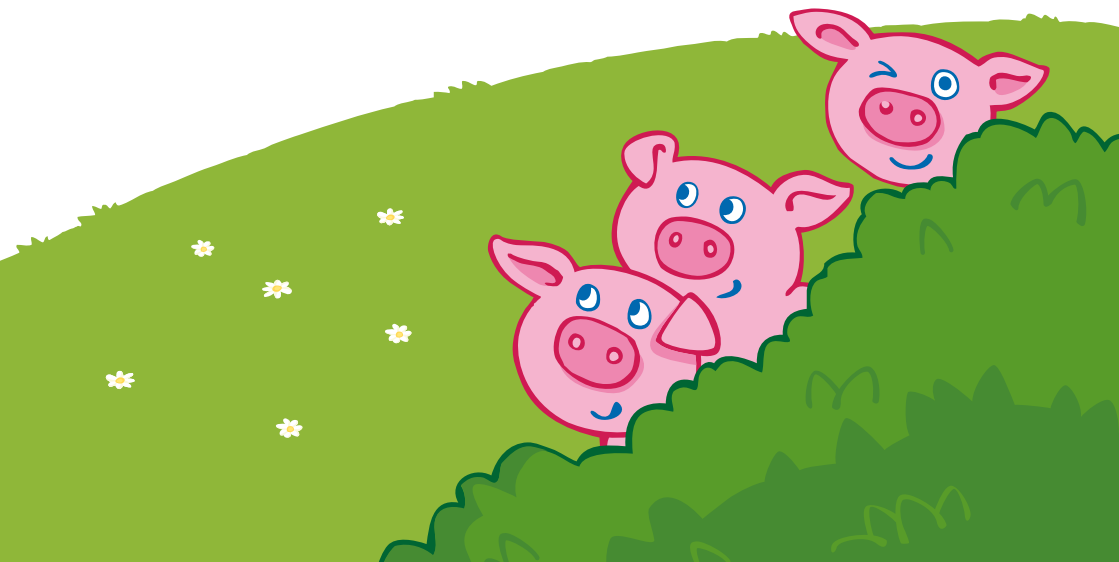
- ¿Dónde está la lombriz?
- ¿Dónde están los gatitos?
- ¿Has descubierto ya las setas?
- ¿Dónde están los cestos?
- ¿Qué hacen los dos ratoncitos?

### 2. Reconocer y nombrar los colores

- Las setas brillan. ¿De qué color?
- Los pollitos son todos de color... (amarillo).
- ¿Dónde encuentras el color marrón?
- Las mariposas brillan de muchos colores. ¿Los conoces?
- ¿De qué color son los ratoncitos?

### 3. Contar en el intervalo numérico del 1 al 12

- ¿Cuántas lombrices ves? (1)
- Cuenta los ratoncitos. (2)
- ¿Cuántos cestos hay en el prado? (2)
- Cuenta las hojas de trébol que hay dibujadas. (3)
- Los gatitos son adorables. ¿Puedes contar cuántos hay? (4)
- ¿Cuántos pollitos ves? (5)
- ¿Has descubierto ya las mariposas? ¡Cuéntalas! (6)
- Las setas de color rojo y blanco son divertidas. ¿Cuántas ves? (7)
- Observa con atención: ¿Cuántos corazones hay en el mantel que está en el cesto de la merienda? (8)
- En la pradera hay muchas flores. Cuenta las margaritas y los dientes de león. (9/10)
- ¿Cuántos pies tienen todos los pollitos juntos? (10)
- Y para acabar: ¿Cuántas rocas grandes hay en el prado? (12)

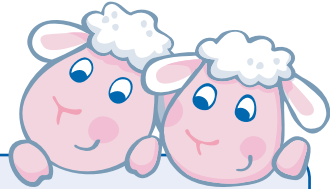


## *I miei primi giochi*

# Per divertirsi a contare

Un allegro gioco per contare, per 2 - 4 bambini a partire da 2 anni.  
Con compiti per osservare con attenzione, per 1 bambino ed 1 adulto.

**Autori:** Imke Storch & Markus Nikisch  
**Design:** Anna Lena Räckers  
**"Coverillustration":** Martina Leykamm  
**Durata del gioco:** 10 minuti circa



### **Cari genitori,**

nel gioco libero i bambini si occupano del contadino Tommaso, dei cuccioli degli animali e dei trifogli, infondendo così vita alle loro figure. Il gioco con regole introduce i bambini alle prime regole e al loro uso. Le divertenti descrizioni delle regole trasportano il bambino nel mondo del gioco di ruolo, aiutandolo così a capire e ad applicare meglio le istruzioni del gioco. I bambini sono inoltre costantemente stimolati a contare, esercitando e rafforzando in tal modo questa capacità. Giocate con vostro figlio! Parlate con lui della vita alla fattoria e degli animali che vi vivono. Guardatevi intorno insieme al bambino e contate il maggior numero di oggetti possibile. Ne stimolerete così il linguaggio, la percezione e la fantasia!

**I vostri inventori per bambini**

### **Dotazione del gioco**

- Tabellone (composto da 6 pezzi di puzzle)
- Contadino Tommaso
- 12 trifogli
- 12 dischetti con cuccioli di animali
- Dado
- Istruzioni per giocare



## Idea e scopo del gioco

Il contadino Tommaso vuole controllare che tutto sia in ordine sul prato dei cuccioli e cerca di dare da mangiare ai piccoli briconcelli. Ma i cuccioli si muovono saltellando disordinatamente e il contadino Tommaso perde il controllo della situazione! Potete aiutarlo a contare ed a dare da mangiare ai cuccioli degli animali?

## Preparazione del gioco

Assemblate il tabellone e distribuite al suo centro i 12 dischetti dei cuccioli con un lato a piacere rivolto verso l'alto. Mettete il contadino Tommaso lo su una delle caselle con trifoglio. Ogni bambino riceve 3 trifogli e li mette davanti a sé. I trifogli eccedenti li riponete nella scatola. Preparate il dado.

## Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia e tira il dado il bambino che sa contare più velocemente fino a tre.

### Cosa c'è sul dado?

- **Il vitello, l'agnello, il maialino od il puledro?**

Nella più completa confusione, il contadino Tommaso ha perso il controllo della situazione! Conta sul tabellone tutti i cuccioli di questa specie che appaiono scoperti! Avanza poi il contadino Tommaso di tante caselle quanti sono gli animali che hai contato.

### Dove arriva il contadino Tommaso?

- **Su una casella con il trifoglio**

Puoi dar da mangiare del trifoglio ad un cucciolo! Prendi uno dei tuoi trifogli e tocca con esso uno dei dischetti dei cuccioli al centro del tabellone, a tua scelta. Gira poi questo dischetto e metti il trifoglio nella scatola.

- **Su una casella vuota**

Non puoi dar da mangiare ad un cucciolo, non succede nulla.

- **Il trifoglio?**

Puoi dare subito da mangiare ad un cucciolo! Prendi uno dei tuoi trifogli e tocca con esso uno dei dischetti al centro del tabellone, a tua scelta. Gira poi questo dischetto e metti il trifoglio nella scatola. Il contadino Tommaso resta dove si trova.

È adesso il turno del bambino seguente, che tira il dado.

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un bambino ha usato tutti i suoi trifogli per dar da mangiare ai cuccioli. Magnifico! Sei stato un ottimo aiutante del contadino Tommaso ed hai pertanto vinto il gioco!

### Consiglio:

Nel gioco i bambini contano al massimo 10 cuccioli di una specie. Il gioco risulta più semplice se si scartano i dischetti con il bordo verde scuro, i bambini dovranno così contare tutt'al più 5 cuccioli.

## Compiti per osservare con attenzione, per 1 bambino ed un adulto

Mettete al centro del tavolo il tabellone assemblato. Il contadino Tommaso, i dischetti dei cuccioli degli animali e i trifogli non servono.

Leggete poi lentamente e a voce alta i compiti al vostro bambino. Dategli il tempo di riflettere, di cercare e di contare. Aiutatelo soltanto quando non riesce a trovare da solo la soluzione. Se una domanda risulta troppo difficile, saltatela. Potete naturalmente proporre anche domande diverse.

I compiti 1 e 2 familiarizzano il bambino con i particolari che appaiono sul tabellone. È questo un buon esercizio di preparazione per l'attività di conto del compito 3.

### 1. Cercare e scoprire

- Dov'è il lombrico?
- Dove sono i gattini?
- Hai già scoperto i funghi?
- Dove sono i cestini?
- Cosa fanno i due topi?

### 2. Riconoscere e nominare i colori

- I funghi risplendono. Di che colore?
- I pulcini sono tutti... (gialli)
- Dove vedi qualcosa di marrone?
- Le farfalle risplendono di molti colori. Li conosci?
- Di che colore sono i topini?



### 3. Contare da 1 a 12

- Quanti lombrichi vedi? (1)
- Conta i topi. (2)
- Quanti cestini ci sono sul prato? (2)
- Conta le illustrazioni dei trifogli. (3)
- I gattini sono carini. Puoi contarli? (4)
- Quanti pulcini vedi? (5)
- Hai già scoperto le farfalle? Contale! (6)
- I funghi bianchi e rossi sono divertenti. Quanti ne vedi? (7)
- Osserva con attenzione: quanti cuoricini ci sono sulla tovaglia del picnic, nel cestino? (8)
- Sul prato ci sono molti fiori. Conta le pratoline e i fiori di dente di leone. (9/10)
- Quante zampe hanno complessivamente tutti i pulcini? (10)
- E per finire: quante grandi caselle ci sono sul prato? (12)



## **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 Szül k!**

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





**BAUERNHOF**

My First Play World – Farm  
Mon premier univers de jeu – La ferme  
Mijn eerste speelwereld – Boerderij  
Mi primer mundo de juegos – La granja  
Il mio primo mondo dei giochi – Fattoria

Weitere Produkte dieser Serie erhalten Sie im Fachhandel.  
Additional items in series are available at specialist retailers.  
D'autres articles de cette série sont disponibles dans les magasins spécialisés.  
Andere producten uit deze serie zijn verkrijgbaar bij de vakhandel.  
Encontrará más productos de esta serie en su tienda especializada.  
Altri articoli di questa serie sono disponibili presso i rivenditori autorizzati.



Habermäß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany • [www.haba.de](http://www.haba.de)

**HABA**<sup>®</sup>

Art. Nr. 4985 TL 81645 1/12