



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

Meine ersten Spiele

Mein Tag



My Very First Games – My Day · Mes premiers jeux – Ma journée
Mijn eerste spellen – Mijn dag · Mis primeros juegos – Mi horario
I miei primi giochi – La mia giornata

Meine ersten Spiele

Mein Tag

Zwei aufgeweckte Farblegespiele für 1 – 2 Kinder ab 2 Jahren oder 1 Kind und 1 Erwachsener.

Spielautor: Hanna Bachmann

Design: Jutta Neundorfer

Spieldauer: ca. 5 – 10 Minuten

Liebe Eltern,

das speziell für Kinderhände gemachte Spielmaterial fördert die kognitiven Fähigkeiten und die Fantasie Ihres Kindes. Im freien Spiel legen die Kinder die Holzplättchen beliebig zusammen und bilden so individuelle Tagesabläufe. Im Farblegespiel ordnen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind die unterschiedlichen Situationen farblich passend aneinander und üben so die Farbwahrnehmung Ihres Kindes. Im Würfellaufspiel wird Ihr Kind an das erste Spielen nach Regeln herangeführt.

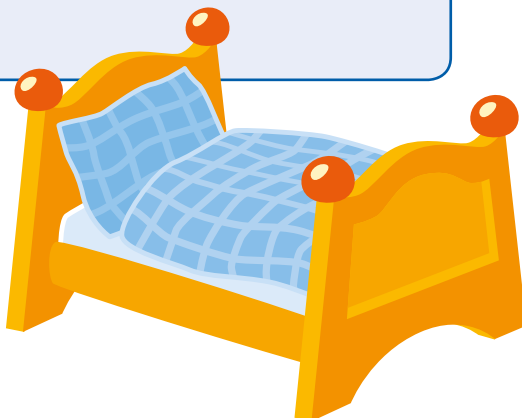
Spiele mit! Sprechen Sie mit Ihrem Kind über die Motive, deren Bedeutung und die Situationen, die sie darstellen. Fördern Sie somit Sprache, Hörsinn, Kreativität und Spielfreude Ihres Kindes.

Viel Spaß beim Spielen!

Ihre Erfinder für Kinder!

Spielinhalt

- 16 Holzplättchen, quadratisch
- 2 Holzplättchen Motiv „Bett“
- 1 Figur Mädchen
- 1 Figur Junge
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



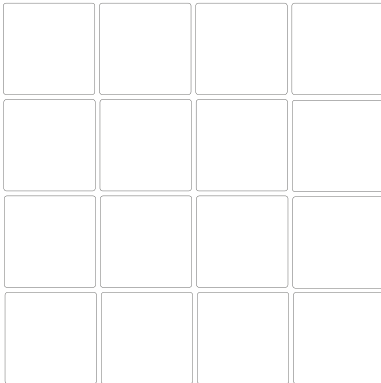
Spiel 1: Aufgewacht und ab in den Tag!

Ein erstes lustiges Farblege-Memospiel für zwei kleine Schlafmützen.

Noch liegen alle Kinder schlafend in den Betten, doch schon bald werden sie von den ersten Sonnenstrahlen geweckt und der Tag beginnt. Jetzt heißt es frühstücken, Zähne putzen, spielen... und was mag der Tag sonst noch für Überraschungen bereit halten? Wer hat als Erster seinen farblich passenden Tagesablauf zusammengelegt?

Spielvorbereitung

Jeder nimmt sich ein Holzplättchen mit dem Motiv „Bett“ und legt es vor sich. Mischt die anderen Holzplättchen mit der Bildseite nach unten und legt sie wie abgebildet aus.



Die Spielfiguren und der Würfel werden für dieses Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer heute als Erster aufgestanden ist, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der Ältere und deckt ein beliebiges Holzplättchen auf.

Du suchst jetzt immer ein Holzplättchen, das farblich an das letzte ausliegende Holzplättchen passt.

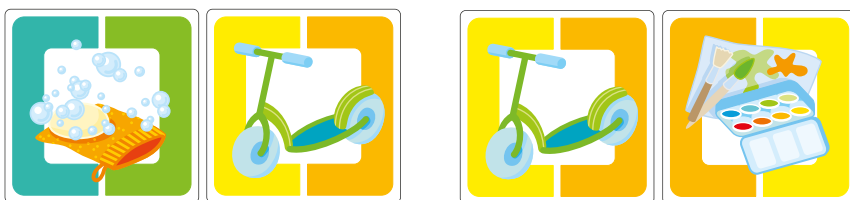
Aber aufgepasst! Die Motive dürfen dabei nicht auf dem Kopf liegen!



Beispiel:



richtig



falsch 1

falsch 2

Ist es ein passendes Holzplättchen?

- **Ja?**

Super! Nimm das Plättchen und lege es an das zuletzt ausgelegte Holzplättchen. Liegt z.B. noch das Startplättchen mit dem Bett vor dir, so suchst du ein Holzplättchen mit einem blauen Hintergrund auf der linken Seite.

- **Nein**

Schade! So ein Farbschlamassel! Verdecke das Plättchen wieder, nachdem dein Mitspieler es auch gesehen hat.

Anschließend ist das andere Kind an der Reihe und deckt ein beliebiges Holzplättchen auf.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind seinen Tagesablauf mit dem roten Holzplättchen beendet und damit das Spiel gewinnt. Glücklicherweise gehst du jetzt schlafen, kuschelst dich in dein Bett und träumst von dem wunderschönen Tag.

Spiel 2: Achtung, fertig, ein neuer Tag!

Ein erstes aufgewecktes Würfellaufspiel für 1 – 2 erste Frühaufsteher.

Ihr habt schon Pläne für den kommenden Tag, schnell zieht ihr euch an.
Ein weiterer spannender Tag liegt vor euch. Wer darf sich als Erster über eine Gute-Nacht-Geschichte freuen und mit seinem Teddybär sanft einschlafen?

Spielvorbereitung

Legt die Holzplättchen mit den Abbildungen nach oben in die Tischmitte.
Jeder Spieler legt jetzt beginnend mit einem Bett-Plättchen einen Tagesablauf aus den ausliegenden Plättchen. Achtet auf die farblich passende Reihenfolge.
Nehmt eine Spielfigur und stellt sie auf euer Bett-Plättchen.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind mit den meisten roten Kleidungsstücken darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

- **Ein, zwei oder drei Punkte**
Super, ab in den Tag! Nimm deine Figur und setze sie die entsprechende Anzahl Holzplättchen weiter Richtung rotes Plättchen.
- **Das müde Gesicht**
Uahh...Gäh! Du bist ganz hundemüde und kannst nicht weiterlaufen.
Gähne einmal richtig und strecke dich. Danach bist du wieder fit und spielst weiter.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.



Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind mit seiner Spielfigur das rote Holzplättchen erreicht und damit das Spiel gewinnt.

Tipp:

Wenn ihr etwas geübter seid und länger spielen möchtet, könnt ihr auch die beiden Spiele direkt hintereinander spielen. Mit Spiel 1 baut ihr zunächst euren Tagesablauf zusammen, sucht euch dann eine Spielfigur aus und spielt direkt mit Spiel 2 weiter.

Wer ist heute besonders gut in Form und durchläuft als Erster seinen Tag?

Schau-genau-Geschichte „Mein Tag“

Lukas wohnt in Berlin, das liegt in Deutschland. Jeden Tag in der Woche erlebt Lukas tolle Abenteuer zu Hause und im Kindergarten – vom frühen Morgen, wenn die Sonne aufgeht, bis zum Abend, wenn die Sterne leuchten und der Mond am Himmel steht. Komm mit und schau, was Lukas heute macht!

Es ist 7 Uhr morgens. Mama klopft an Lukas' Tür und kommt leise in sein Zimmer. „Guten Morgen, mein kleiner Liebling.“, sagt sie, „Komm, steh auf. Das Frühstück ist fertig!“

Wie sieht Lukas' Lieblingsbettwäsche aus?

Um 7.30 Uhr sitzt Lukas am Frühstückstisch und isst ein Brot mit Erdbeermarmelade. Dazu trinkt er Kakao.

Welche Farbe hat seine Tasse?

Nach dem Frühstück zieht sich Lukas an und putzt sich die Zähne. Es ist 8 Uhr und Papa bringt ihn gleich in den Kindergarten.

Was braucht Lukas zum Zähneputzen?

Im Morgenkreis werden alle Kinder von der Erzieherin Ina begrüßt. Zum Abschluss singen sie ein Lied. Jetzt ist es 9 Uhr – die Bastelstunde beginnt!

Was basteln Lukas und die anderen Kinder?

Um 10 Uhr machen Lukas und seine Freunde eine Pause. Lukas holt die Brotdose aus seinem Rucksack hervor.

Was hat ihm Mama alles eingepackt?



Bis 11.30 Uhr dürfen die Kinder spielen, was sie wollen.

Womit spielt Lukas?

Dann wird aufgeräumt, denn um 12 Uhr gibt es Mittagessen! Lukas freut sich: Heute gibt es seine Lieblingsspeise.

Siehst du, was es ist?

Lukas gähnt. Der Vormittag war ganz schön anstrengend. Jetzt, um 13 Uhr, ruhen sich die Kinder ein bisschen aus. Den Schnuller braucht Lukas schon lange nicht mehr. Der gehört jetzt seinem Lieblingsteddy.

Kannst du dir einen Namen für Lukas' Teddy ausdenken?

Nachdem die Kinder aufgewacht sind, gehen sie in den Garten. Hier toben und spielen sie, bis sie um 16 Uhr abgeholt werden.

Womit flitzt Lukas umher?

Mama deckt den Abendbrottisch. Um 17.30 Uhr kommt Papa von der Arbeit nach Hause und alle setzen sich gemeinsam an den Tisch.

Was isst Lukas heute Abend?

Nach dem Abendessen um 18.30 Uhr putzt sich Lukas die Zähne, wäscht sich und zieht seinen Schlafanzug an.

Weißt du, in welchem Zimmer Lukas das alles macht?

Papa liest Lukas vor. Dabei darf Lukas auf Papas Schoß sitzen. Um 19 Uhr knipst Papa das Licht aus – und zaubert mit der Taschenlampe lustige Kreise an die Decke. Das ist schön! Dann krabbelt Lukas in sein Bett. „Gute Nacht“, sagt Papa.

Was passiert in der Geschichte, die Papa vorliest?

Lukas kuschelt sich in sein Kissen und schließt die Augen. Das war ein langer, schöner Tag. Morgen werden wieder viele neue Überraschungen auf ihn warten.

Lukas gähnt und schläft ein. Was, denkst du, träumt er heute Nacht?

My Very First Games

My Day



Two lively color placement games for 1 – 2 players age 2+ or one child with an adult.

Author: Hanna Bachmann
Design: Jutta Neundorfer
Length of the game: approx. 5 – 10 minutes

Dear Parents,

This game material is especially designed for children's hands. It will foster improved cognitive skills and your child's imagination. In free play children will arrange the wooden tiles however they like thus generating individual daily routines.

When playing the color placement game with your child, you arrange different situations according to a sequence of colors thus improving your child's perception of color. The die competition game acquaints your child with first game rules.

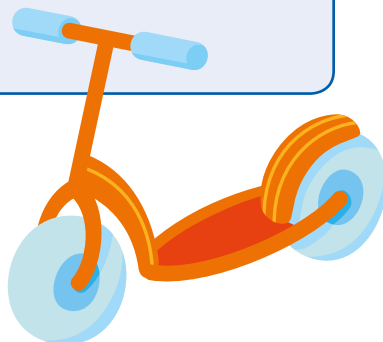
Play with your child and talk about the motifs, their meaning and the situations they depict thus enhancing your child's language, auditory and creative skills as well as their enjoyment of playing.

Lots of fun playing!

Sincerely
Your inventors of playthings!

Contents

- 16 wooden tiles, square shape
- 2 wooden tiles showing a bed
- 1 play figure Girl
- 1 play figure Boy
- 1 die
- Set of game instructions





Game #1: Waking up and starting the day!

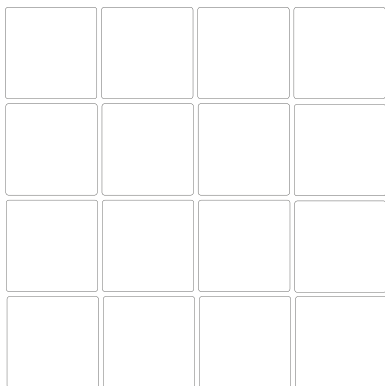
A first funny color placement memory game for two little sleepyheads.

Everybody is still in bed. Soon the first rays of sun will wake them up and the day will begin. What comes next? Breakfast, brushing of teeth, playing ... and whatever other surprise the day holds.

Who is the first to assemble the right daily routine by color?

Preparation of the Game

Each player takes a wooden tile showing a bed and places it in front of him. Shuffle the remaining wooden tiles face-down and arrange them as shown.



The play figures and the die are not needed and are kept in the game box.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever woke up first today may start.

If you cannot agree, the elder player starts and turns over any wooden tile.

You have to search for a tile that matches the color of the last one to have been placed.

Watch out! Pictures may not be placed upside down!



Example:



right



wrong 1



wrong 2



Does it match?

- **Yes?**

Great! Take the tile and place it next to the last wooden tile that has been placed. If you have for example the starting tile with the bed in front of you, you have to look for a wooden tile with a blue frame on the left hand side.

- **No?**

Pity! What a color mix! Let the other player have a look at the tile and turn it over again.

Then it's the turn of the other player to turn over a tile.

End of the Game

The game ends as soon as a player has added the red tile to his daily routine thus winning the game. You snuggle up happily in bed and dream about your beautiful day.

Game #2:

Ready, steady, let the new day begin!

A first bright die competition game for 1 – 2 early birds.

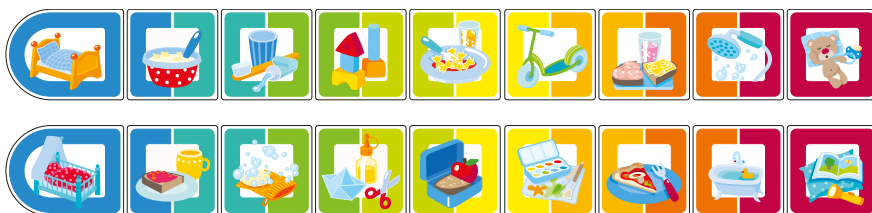
You have a busy day and get dressed quickly.

Yet another exciting day awaits you. Who will be back in bed first, to listen to a nice bedtime story before falling asleep with teddy?

Preparation of the Game

Place the wooden tiles face-up in the center of the table.

Each player arranges the tiles in a daily routine starting with the bed tile. Make sure the color on the tiles matches. Place a play figure on the starting tile.



How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has slept the longest may start.

If you cannot agree, the younger player starts and rolls the die.

On the die appears:

- **One, two or three dots?**

Great! Start your day! Take your figure and move it the corresponding number of tiles towards the red tile.

- **A tired face?**

Uaah ... what a yawn! You are still so tired you cannot move.

Yawn and stretch with the other player. Now you are ready to carry on playing.

Then it's the turn of the other player.



End of the Game

The game ends as soon as the figure of a player has reached the red tile thus winning the game.

Hint:

When you have some experience and want to prolong the game you can play the two games one after the other. In game #1 you arrange the daily routine, then choose a play figure and continue playing game #2. Who will be the fittest and finish his daily routine first?

A look-closely story “My day”

Lukas lives in Berlin. Berlin is in Germany. Every day Lukas has fabulous adventures, both at home and at nursery school, from when the sun rises in the morning until the evening when the stars shine and the moon is high up in the sky. Come and have a look what Lukas is doing today!

It is 7 o'clock in the morning. Mum knocks at his door and silently enters the room. "Good morning, my little darling" she says. "It's time to get up. Breakfast is ready!"

What do Lukas' favorite bedclothes look like?

At 7.30 Lukas sits at the breakfast table and eats a slice of bread with jam and drinks a mug of hot chocolate.

What color is the mug?

After breakfast Lukas gets dressed and brushes his teeth. It's 8 o'clock and his dad takes him to nursery school.

What does Lukas use to brush his teeth?

The teacher Ina gathers all the children in a circle and says hello to everyone. Together they sing a song. It is 9 o'clock – time to do some handicrafts!

What are Lukas and the other children making?

At 10 o'clock Lukas and his friends have a break. Lukas takes the lunchbox from his backpack.

What has his mum packed for him?

The children are allowed to play however they like until 11.30h.

What does Lukas play with?

Then it's time to tidy up as at 12 o'clock it's lunchtime. Lukas is happy.

Today it is his favorite food.

Can you see what it is?

Lukas yawns. The morning has been quite exhausting. It's 13.00 and the children have a little rest. Lukas hasn't needed his pacifier for a long time. It belongs to his teddy now.

Can you think of a name for Lukas' teddy?

When the children wake up they go out in the garden where they run around and play until they are picked up at 16.00.

What is Lukas zipping around with?

Mum prepares the supper table. Dad arrives home from work at 17.30 and they all gather round the table.

What is Lukas eating this evening?

After supper at 18.30 Lukas brushes his teeth, washes and puts on his pajamas.

In what room do you think Lukas does all this?

Dad reads a story out loud to Lukas who may sit on his dad's knee. At 19.00 he puts out the light and draws funny circles with the torch on the ceiling. How nice! Then Lukas crawls into bed. "Good night" says his dad.

What happens in the story his dad is reading to him?

Lukas snuggles up to his pillow and closes his eyes. What a long and lovely day. Tomorrow new surprises await him. Lukas yawns and falls asleep.

What do you think he is dreaming of tonight?

Mes premiers jeux

Ma journée

Deux jeux d'assemblage des couleurs pour 1 à 2 enfants
à partir de 2 ans ou 1 enfant et 1 adulte.

Auteur du jeu : Hanna Bachmann
Design : Jutta Neundorfer
Durée de la partie : env. 5 à 10 minutes

Chers parents

Les accessoires de ce jeu sont spécialement conçus pour les mains des enfants et sont destinés à stimuler les capacités cognitives de votre enfant ainsi que son imagination.

Dans le jeu libre, les enfants posent les plaquettes en bois comme ils veulent et forment ainsi une succession individuelle des activités de la journée. Dans le jeu de classement des couleurs, vous ordonnez, en jouant avec votre enfant, les différentes situations selon leur couleur et entraînez ainsi votre enfant à distinguer les couleurs. Dans le jeu de dé, votre enfant est initié à un premier jeu joué selon des règles.

Jouez avec votre enfant ! Parlez-lui en lui décrivant les motifs, en lui expliquant leur signification et les situations qu'ils représentent. Stimulez ainsi le langage, l'ouïe et la créativité de votre enfant qui prendra plaisir au jeu.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement !

Les créateurs de jeux pour enfants

Contenu du jeu

- 16 plaquettes carrées en bois
- 2 plaquettes motif « lit »
- 1 pion fille
- 1 pion garçon
- 1 dé
- 1 règle du jeu



Jeu n°1 : Debout, la journée t'attend !

Un premier jeu de classement des couleurs et de mémoire pour deux petits lève-tard.

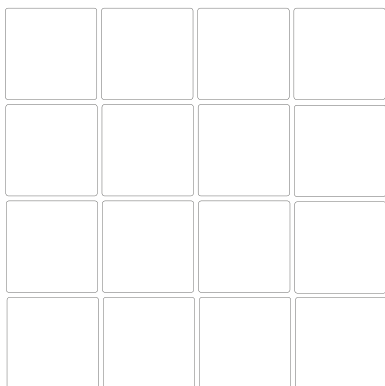
Tous les enfants sont encore au lit mais ils vont bientôt être réveillés par les premiers rayons du soleil et la journée va commencer.

Il faut alors prendre le petit déjeuner, se laver les dents, jouer ou quelles surprises la journée va-t-elle encore réserver ?

Qui assemblera en premier les plaquettes d'une journée aux bonnes couleurs ?

Préparatifs

Chacun prend une plaquette en bois représentant un lit et la pose devant lui.
Les autres plaquettes sont mélangées, faces cachées, et posées comme montré ci-dessous.



Les pions et le dé sont remis dans la boîte car on ne s'en servira pas dans ce jeu.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui s'est levé le plus tôt aujourd'hui a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus âgé qui commence en retournant n'importe quelle plaquette.

Tu cherches maintenant toujours une plaquette de la même couleur que celle posée en dernier.

Attention : les motifs ne doivent pas être posés à l'envers !

Exemples :



bon



mauvais 1

mauvais 2

FRANÇAIS

Est-ce que la plaquette convient ?

- **Oui ?**

Bravo ! Prends la plaquette et pose-la contre celle qui a été posée en dernier.

Si, par ex., la plaquette représentant le lit est encore posée devant toi, tu devras retourner une plaquette à fond bleu du côté gauche.

- **Non ?**

Domage ! Montre la plaquette aux autres et repose-la de nouveau, face cachée.

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

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a complété sa journée en posant la plaquette rouge : il gagne la partie. Heureux d'avoir gagné, tu vas te coucher, tu t'allonges dans ton lit douillet et rêves de la merveilleuse journée que tu viens de passer.

Jeu n° 2:

Prêts, partez pour une nouvelle journée !

Un premier jeu de dé pour 1 à 2 lève-tôt.

Vous savez déjà ce que vous allez faire aujourd'hui. Alors habillez-vous vite, car une journée pleine d'activités intéressantes vous attend. Qui sera récompensé par une histoire avant d'aller au lit et de s'endormir en serrant son doudou dans ses bras ?

Préparatifs

Posez les plaquettes faces visibles au milieu de la table. Chaque joueur assemble une série de plaquettes, en commençant par une plaquette-lit, de manière à obtenir une journée complète. Faites attention à la bonne couleur des plaquettes. Prenez un pion et posez-le sur votre plaquette de départ.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura dormi le plus longtemps aujourd'hui a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Un, deux ou trois points !**

Super, c'est parti pour la journée ! Prends ton pion et avance-le du nombre correspondant de plaquettes en direction de la plaquette rouge.

- **Le visage fatigué**

Ouahh... ! Tu es très fatigué et ne peux pas continuer ta journée. Baille une fois et étire toi. Tu es alors de nouveau en forme et vous pouvez continuer à jouer.

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

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur arrive sur la plaquette rouge avec son pion : il est le gagnant.

Conseil:

Si vous êtes déjà un peu plus expérimenté et voulez jouer plus longtemps, vous pouvez jouer aux deux jeux l'un après l'autre. Avec le jeu n° 1, vous classez d'abord les activités de la journée, prenez un pion et continuez directement en jouant le jeu n° 2. Qui est en super forme aujourd'hui et arrivera en premier en fin de journée ?

Une histoire d'observation « Ma journée »

Lucas habite à Berlin en Allemagne. Tous les jours de la semaine, il vit de super aventures chez lui et à l'école maternelle : dès le matin, quand le soleil se lève, jusqu'au soir, quand les étoiles brillent dans le ciel en compagnie de la lune. Viens avec Lucas et regarde ce qu'il va faire aujourd'hui !

Il est 7 heures du matin. Maman frappe à la porte de la chambre de Lucas et rentre sans faire de bruit. « Bonjour, mon petit chéri » lui dit-elle. « C'est l'heure de se lever. Le petit déjeuner est prêt. »

Comment est la couette préférée de Lucas ?

A 7.30 heures, Lucas est à table en train de prendre son petit déjeuner. Il mange une tartine de pain avec de la confiture et boit du chocolat chaud.

De quelle couleur est sa tasse ?

Après le petit déjeuner, Lucas s'habille et se lave les dents. Il est 8 heures et papa va l'emmener à l'école maternelle.

Que prend Lucas pour se laver les dents ?

Assis tous en rond, les enfants sont accueillis par la maîtresse Ina. Après, ils chantent une chanson. Maintenant, il est 9 heures : c'est l'heure des activités manuelles !

Quel objet Lucas et les autres enfants ont-ils bricolé ?

A 10 heures, Lucas et ses amis vont en récréation. Lucas va chercher son casse-croûte dans son sac d'école.

Qu'est-ce que sa maman lui a préparé ?

Jusqu'à 11.30 heures, les enfants ont le droit de faire les jeux qu'ils veulent.

A quoi joue Lucas ?



Puis, on range les affaires, car à 12 heures (midi) c'est l'heure du repas. Lucas est content car aujourd'hui il y a son plat préféré.

Vois-tu ce que c'est ?

Lucas baille. Il a fait beaucoup de chose ce matin. Maintenant, à 13 heures, les enfants se reposent pendant un petit moment. Lucas n'a plus besoin de tétine. Il l'a donnée à son ours préféré.

Peux-tu donner un nom à l'ours de Lucas ?

Une fois que les enfants sont réveillés, ils vont dehors. Ils se défoulent et jouent jusqu'à ce que l'on vienne les chercher à 16 heures.

Avec quoi Lucas joue-t-il ?

Maman met la table pour le repas du soir. A 17.30 heures, papa revient du travail et tous se mettent à table.

Que mange Lucas ce soir ?

Après le repas du soir, à 18.30 heures, Lucas se lave les dents et met son pyjama.

Sais-tu dans quelle pièce Lucas fait tout cela ?

Papa lit une histoire à Lucas qui s'est assis sur ses genoux. A 19 heures, il éteint la lumière et, avec sa lampe électrique, il s'amuse à faire des cercles sur le plafond. C'est rigolo ! Puis Lucas va se coucher. « Bonne nuit » lui dit son papa.

Que se passe-t-il dans l'histoire que papa est en train de lire ?

Lucas enfouit son visage dans l'oreiller et ferme les yeux. C'était une longue belle journée. Demain, de nouvelles surprises vont de nouveau l'attendre. Lucas baille et s'endort.

A ton avis, va-t-il rêver cette nuit ?

Mijn eerste spellen

Mijn dag



Twee wakkere spellen om kleuren op volgorde te leggen voor 1 – 2 kinderen vanaf 2 jaar of 1 kind en een volwassene.

Spelauteur: Hanna Bachmann
Design: Jutta Neundorfer
Speelduur: ca. 5 – 10 minuten

Lieve ouders

Het speciaal voor kinderhanden gemaakte spelmateriaal bevordert de cognitieve vaardigheden en de fantasie van uw kind. Bij het vrije spel leggen de kinderen de houten kaartjes willekeurig bij elkaar en stellen zo hun persoonlijke dagindeling samen.

Bij het kleurenlegspel legt u samen met uw kind de verschillende situaties op volgorde overeenkomstig hun kleuren en oefent hiermee het waarnemen van kleuren van uw kind. Bij het dobbelspel maakt uw kind voor het eerst kennis met spelregels.

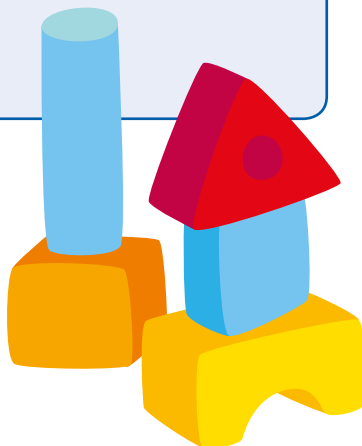
Speel mee! Praat met uw kind over de afbeeldingen, hun betekenis en de situaties die ze voorstellen. Bevorder hiermee de spraak, de gehoorzin, de creativiteit en het speelplezier van uw kind.

Veel plezier tijdens het spelen!

Uw uitvinders voor kinderen

Spelinhoud

- 16 houten kaartjes, vierkant
- 2 houten kaartjes met de afbeelding "bed"
- 1 figuur meisje
- 1 figuur jongen
- 1 dobbelsteen
- spelregels



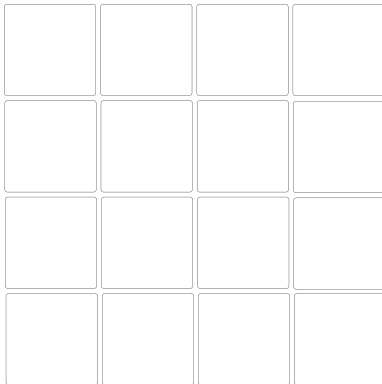
Spel 1: Uitgeslapen op naar een nieuwe dag!

Een eerste vrolijk geheugenspel om kleuren op volgorde te leggen voor twee kleine slaapkoppen.

Alle kinderen liggen nog in hun bed te slapen, maar al gauw worden ze door de eerste zonnestralen gewekt en begint de dag. Nu geldt: ontbijten, tanden poetsen, spelen... en alles wat de dag nog aan verrassingen in petto heeft. Wie heeft als eerste zijn dagindeling met de bij elkaar passende kleuren op volgorde gelegd?

Spelvoorbereiding

Iedere speler pakt een houten kaartje waarop een bed staat afgebeeld en legt het voor zich. Schud de overige houten kaartjes met de beeldzijde omlaag en leg ze zoals afgebeeld op tafel neer.



NEDERLANDS

De speelfiguren en de dobbelsteen worden bij dit spel niet gebruikt en gaan terug in de doos.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie vandaag het vroegst is opgestaan, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste en draait een willekeurig houten kaartje om.

Je gaat nu steeds op zoek naar een kaartje dat aan de linkerzijde dezelfde kleur heeft als het laatst neergelegde kaartje.

Maar let op! De afbeeldingen mogen niet op hun kop staan!

Voorbeeld:



goed



fout 1

fout 2

Is het een bijpassend kaartje?

- **Ja?**

Geweldig! Pak het kaartje en leg het bij het als laatste neergelegde houten kaartje aan. Als bv. nog het startkaartje met het bed voor je ligt, moet je een houten kaartje met aan de linkerzijde een blauwe achtergrond omdraaien.

- **Nee?**

Jammer! Helaas, wat een kleurenellende! Laat het kaartje aan je medespeler zien en keer het weer om.

Daarna is het andere kind aan de beurt en draait hij/zij een houten kaartje naar keuze om.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de kinderen zijn hele dag met het rode houten kaartje heeft voltooid en zo het spel wint. Je gaat nu tevreden slapen, nestelt je in je bed en droomt van deze geweldige dag.

Spel 2: Klaar? Af! Een nieuwe dag!

Een eerste wakker dobbelspel voor 1 – 2 vroege vogels.

Jullie hebben van tevoren al bedacht wat jullie vandaag willen gaan doen. Kleed jullie snel aan, want er staat jullie weer een spannende dag te wachten. Wie krijgt als eerste een verhaaltje voor het slapengaan te horen en kan samen met zijn teddybeer lekker gaan slapen?

Spelvoorbereiding

Leg de houten kaartjes met hun afbeelding omhoog in het midden op tafel. Iedere speler maakt nu, te beginnen met een beddenkaartje, een dagindeling met de kaartjes die op tafel liggen. Let erop dat de kaartjes op de juiste kleurenvolgorde achter elkaar liggen. Pak een speelfiguur en zet hem op jullie startkaartjes.



NEDERLANDS

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie vandaag het langst heeft geslapen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit met de dobbelsteen.

Wat vertoont de dobbelsteen?

- **Eén, twee of drie ogen:**
Geweldig, je gaat een nieuwe dag tegemoet! Pak je figuur en zet hem het overeenkomstige aantal houten kaartjes in de richting van het rode kaartje vooruit.
- **Het vermoeide gezicht:**
Oeaaahh...gaap! Je bent bekap en kan niet verder gaan. Gaap eens flink een rek je uit. Daarna ben je weer fris en speel je verder.

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

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de kinderen met zijn speelfiguur het rode kaartje bereikt en zo het spel wint.

Tip:

Als jullie het spel al een beetje kennen en wat langer willen spelen, kunnen de twee spellen ook direct na elkaar worden gespeeld.

Met spel 1 stellen jullie als eerste jullie dagindeling samen, daarna wordt een speelfiguur uitgekozen en direct met spel 2 verder gespeeld.

Wie is vandaag het best in vorm en doorloopt als eerste zijn dag?

Verhaaltje om bij te kijken en te vergelijken „Mijn dag“

Lucas woont in Berlijn, een stad in Duitsland. Iedere dag van de week beleeft Lucas thuis en op de kleuterschool geweldige avonturen, van 's ochtends vroeg als de zon opgaat, tot 's avonds als de sterren flonkeren en de maan aan de hemel staat.

Kom mee en kijk wat Lucas vandaag allemaal meemaakt/doet!

Het is 7 uur 's ochtends. Mama klopt op de Lucas' deur en gaat zachtjes zijn kamer binnen. "Goedemorgen, lieveling van me", zegt ze. "Kom, opstaan, het ontbijt staat klaar!"

Hoe ziet Lucas' lievelingsbeddengoed eruit?

Om 7.30 uur zit Lucas aan de ontbijttafel en eet een boterham met aardbeienjam. Hij drinkt er een kop chocola bij.

Wat voor kleur heeft zijn kop?

Na het ontbijt kleedt Lucas zich aan en poetst zijn tanden. Het is 8 uur en papa brengt hem zo meteen naar de kleuterschool.

Wat heeft Lucas nodig om zijn tanden te poetsen?

's Ochtends in de kring worden alle kinderen door de lerares Ina begroet. Tot besluit zingen ze een lied. Nu is het 9 uur – het knutseluurtje begint!

Wat maken Lucas en de andere kinderen?

Om 10 uur hebben Lucas en zijn vriendjes pauze. Lucas haalt zijn broodtrommel uit zijn rugzak tevoorschijn.

Wat heeft mama er allemaal ingestopt?



Tot 11.30 uur mogen de kinderen spelen wat ze zelf willen.

Waarmee speelt Lucas?

Daarna wordt er opgeruimd, want om 12 uur is het tijd voor het middageten! Lucas verheugt zich: vandaag is het zijn lievelingsgerecht.

Kan je zien wat het is?

Lucas gaapt. Het is een heel vermoeiende ochtend geweest. Nu, om 13 uur, rusten de kinderen een beetje uit. Lucas heeft al lang geen speen meer nodig. Die is nu van zijn lievelingsteddybeer.

Kan je een naam voor Lucas' beer bedenken?

Als de kinderen wakker zijn geworden, gaan ze naar de speelplaats. Hier spelen en ravotten ze tot ze om 16 uur worden afgehaald.

Waarmee raast Lucas in het rond?

Mama dekt de tafel voor de broodmaaltijd. Om 17.30 uur komt papa van het werk thuis en iedereen gaat gezamenlijk aan tafel.

Wat eet Lucas vanavond?

Na het avondeten om 18.30 uur poetst Lucas zijn tanden, wast zich en trekt zijn pyjama aan.

Weet je in welke kamer Lucas dat allemaal doet?

Papa leest Lucas voor. Hierbij mag Lucas op papa's schoot zitten. Om 19 uur doet hij het licht uit en tovert met de zaklamp grappige cirkels op het plafond. Dat is mooi! Dan kruipt Lucas in zijn bed. „Welterusten“, zegt papa.

Wat gebeurt er in het verhaaltje dat papa voorleest?

Lucas vlijt zich in zijn kussen en sluit zijn ogen. Het is een lange, mooie dag geweest. Morgen staan hem weer een heleboel nieuwe verrassingen te wachten. Lucas gaapt en slaapt in.

Waar denk je dat hij vannacht van droomt?

Mis primeros juegos

Mis actividades de hoy



Dos espabilados juegos de composición con colores para 1 – 2 niños a partir de los 2 años o para un niño y uno de los padres.

Autora: Hanna Bachmann
Diseño: Jutta Neundorfer
Duración de una partida: aprox. 5 – 10 minutos

Queridos padres:

Este material de juego, elaborado con la mente puesta en las manos de los niños, fomenta las habilidades cognitivas y la fantasía de su hijo. En el juego libre, los niños componen a su aire las tablillas de madera formando de esta manera su propio horario de actividades del día.

En el juego de composición, les sugerimos que ordenen en compañía de su hijo las diferentes situaciones del día siguiendo la serie de colores, y de esta manera ejercitará la percepción que su hijo tiene de los colores. En el juego de competición con el dado, su hijo se iniciará en un primer juego siguiendo unas reglas de juego determinadas.

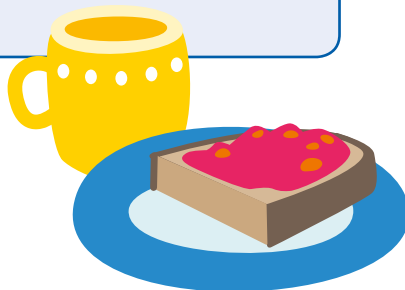
¡Jueguen ustedes también! Hablen con su hijo sobre los motivos dibujados, su significado y las situaciones que reproducen. De esa manera fomentarán el lenguaje, el oído, la creatividad y las ganas de jugar de su hijo.

¡Les deseamos que se diviertan mucho jugando!

Sus inventores para niños

Contenido del juego

- 16 tablillas de madera, cuadradas
- 2 tablillas de madera con el motivo «cama»
- 1 figurita de chica
- 1 figurita de chico
- 1 dado
- Instrucciones del juego



Juego 1:

¡Despiertos y arriba: comenzó un nuevo día!

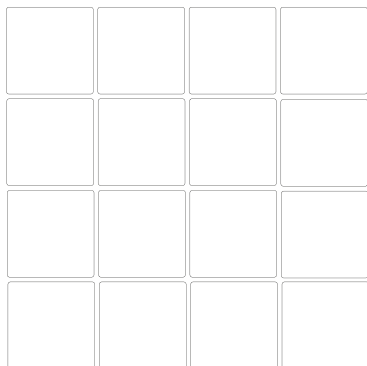
Un primer y divertido juego de memoria y de composición con colores para dos pequeñas marmotas.

Todos los niños están durmiendo en sus camas, pero ya muy pronto los despertarán los primeros rayos del sol y dará comienzo un nuevo día.

Ahora hay que desayunar, cepillarse los dientes, jugar... ¿Qué otras sorpresas nos deparará el día? ¿Quién será el primero en juntar su horario de actividades del día siguiendo los colores correspondientes?

Preparativos

Cada jugador coge una tablilla de madera en la que aparece dibujada una cama y se la coloca delante. Mezclad las otras tablillas de madera, con la cara dibujada hacia abajo, y colocadlas tal como se indica en la ilustración.



En este juego no se necesitan las figuritas ni el dado, por lo que tendréis que volverlos a meter en la caja.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien se haya levantado hoy más temprano. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador de más edad dando la vuelta a una tablilla cualquiera de madera.

Ahora lo que hay que hacer es buscar una tablilla que encaje con el color de la tablilla anterior.

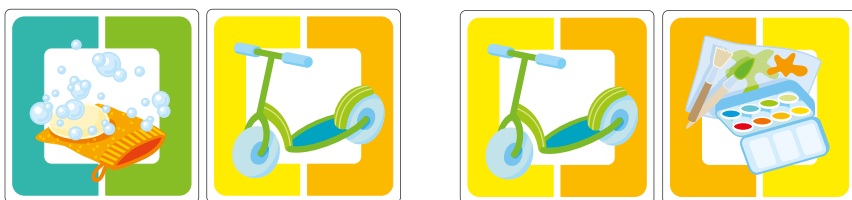
Pero ¡ojo! Los motivos dibujados en las tablillas han de verse en su posición normal, no al revés.



Ejemplo:



bien



mal 1

mal 2

¿Tiene la tablilla el color que encaja con la anterior?

- **Sí: ¡Bravo!**

Coge la tablilla y colócala al lado de la última tablilla.

Por ejemplo: si tienes delante la tablilla de salida con la cama, tendrás que darle la vuelta a una tablilla que tenga un marco azul en su parte izquierda.

- **No: ¡Lástima!**

¡Qué pena penita de color! Enseña la tablilla a tu compañero de juego y vuelve a darle la vuelta.

A continuación le toca el turno al otro niño que dará la vuelta a una tablilla cualquiera.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un niño acaba su horario de actividades del día con la tablilla roja, convirtiéndose en el ganador. Te vas bien feliz a dormir, te acurrucas en tu cama y sueñas con todas las cosas maravillosas que te han ocurrido en el día de hoy.



Juego 2: ¡Preparados, listos, un nuevo día!

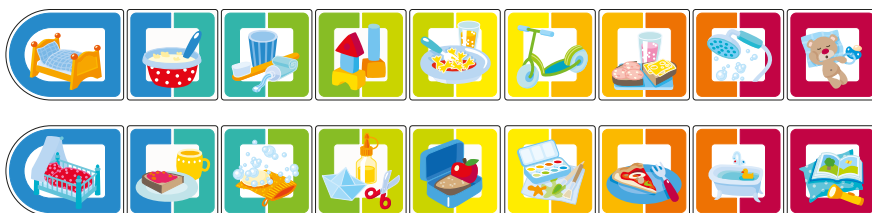
Un primer y espabilado juego de competición con dado para 1 – 2 primeros madrugadores.

Ya os habéis imaginado lo que vais a hacer hoy, ¿verdad? Vestiros rápidamente porque os está esperando un emocionante día.

¿Quién será el primero en alegrar su oído con un cuento antes de quedarse dormido como un angelito con su osito de peluche?

Preparativos

Colocad las tablillas de madera en el centro de la mesa con los dibujos boca arriba. Cada jugador montará su horario de actividades del día con las tablillas, comenzando con una tablilla de cama. Fijaos en que la sucesión de colores sea la correcta. Coged una figurita y colocadla encima de vuestra tablilla de salida.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien haya dormido más tiempo hoy. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el niño más pequeño tirando el dado.

¿Qué ha salido en el dado?

- **Uno, dos o tres puntos:**
¡Bravo, el día está avanzando! Coge tu figurita y adelántala el número correspondiente de casillas en dirección a la tablilla roja.
- **La cara de cansancio:**
¡Uahh...! Estás cansadísimo y no te sientes capaz de seguir avanzando. Haz un bostezo muy grande y desperézate bien. Después vuelves a estar en forma para seguir jugando.

A continuación es el turno del siguiente niño que tirará el dado.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un niño alcanza con su figurita la tablilla de color rojo, convirtiéndose así en el ganador.

Consejo:

Si ya tenéis alguna práctica en el juego y queréis que la partida sea un poco más larga, podéis jugar los dos juegos, uno tras otro. Con el juego 1 montáis primero vuestras actividades del día y después elegís una figurita y seguís jugando al juego 2.

¿Quién se encuentra hoy en forma y es el primero en recorrer todas las actividades del día?

Una historia de veo-veo “Mi horario”

Lucas vive en Berlín, una ciudad que está en Alemania. Cada día de la semana, Lucas vive unas fantásticas aventuras en casa y en la guardería, desde las primeras horas de la mañana, cuando sale el sol, hasta la noche, cuando brillan las estrellas y la luna está en el cielo. ¡Vente y mira las cosas que va a hacer Lucas hoy!

Son las 7 de la mañana. Mamá llama a la puerta de Lucas y entra sin hacer ruido en la habitación. «¡Buenos días, mi pequeñín!» dice ella. «¡Vamos, levántate ya. El desayuno está listo!»

¿Cuál es el color favorito de Lucas para las sábanas de su cama?

A las 7:30, Lucas se sienta a la mesa del desayuno y se come una rebanada de pan con mermelada de fresa. Y se bebe su bebida de cacao.

¿De qué color es su taza?

Después del desayuno, Lucas se viste y se lava los dientes. Son las 8 y papá lo lleva enseguida a la guardería.

¿Qué necesita Lucas para lavarse los dientes?

Fina, la maestra, saluda a todos los niños que forman un círculo en torno a ella. Para terminar el saludo cantan una canción. Ahora son las 9: ¡Comienza la hora de los trabajos manuales!

¿Qué trabajo manual están haciendo Lucas y los demás niños?

A las 10, Lucas y sus amigos tienen recreo. Lucas saca la tartera de su mochila.

¿Qué le ha puesto mamá en ella?



Hasta las 11:30 Uhr los niños tienen permiso para jugar a lo que quieran.

¿Con qué está jugando Lucas?

A continuación se recogen todas las cosas, pues a las 12 es la hora del almuerzo.

Lucas se pone contento porque hoy le sirven su comida favorita.

¿Ves cuál es?

Lucas bosteza. La mañana ha sido agotadora. Ahora, a las 13 horas, los niños descansan un poco. Lucas hace tiempo ya que no necesita chupete. Ahora lo utiliza su osito de peluche favorito.

¿Se te ocurre un nombre para ponerle al osito de peluche de Lucas?

Cuando despiertan los niños, salen todos al jardín. Aquí alborotan y juegan hasta las 16 horas, la hora en la que pasan a buscarlos.

¿Con qué va Lucas disparado de un lado a otro?

Mamá pone la mesa para la cena. A las 17:30, papá regresa del trabajo a casa y todos se sientan juntos alrededor de la mesa.

¿Qué va a cenar hoy Lucas?

Después de la cena, a las 18:30, Lucas se cepilla los dientes, se lava y se pone el pijama.

¿Sabes en qué cuarto hace Lucas todas esas cosas?

Papá le lee una historia a Lucas. Durante la lectura, Lucas puede estar sentado en el regazo de su papá. A las 19 horas, aprieta el interruptor de la luz y, con la linterna, se pone a dibujar en el techo divertidos círculos. ¡Qué bonito! Luego, Lucas se mete a gatas en la cama. «¡Buenas noches!» dice papá.

¿Qué cosas pasan en la historia que papá le lee a Lucas?

Lucas se acurruca en la almohada y cierra los ojos. Fue un día largo y bonito. Mañana le esperarán de nuevo muchas sorpresas. Lucas bosteza y se queda dormido.

¿Qué te parece a ti? ¿Crees que soñará esta noche?



I miei primi giochi

La mia giornata



Due vivaci giochi colorati per comporre per 1 – 2 bambini a partire da 2 anni, oppure per 1 bambino e 1 genitore.

Autore: Hanna Bachmann
Design: Jutta Neundorfer
Durata del gioco: circa 5 – 10 minuti

Cari genitori,

il materiale di gioco creato specificamente per le manine dei bambini ne stimola le facoltà cognitive e la fantasia. Nel corso del libero gioco i bambini raggruppano a piacere le tessere in legno componendo il loro individuale svolgimento della giornata.

Insieme al vostro bambino ordinate secondo il colore adatto le diverse situazioni presentate nel gioco di composizione a colori, esercitando così la percezione cromatica di vostro figlio. Nel gioco con il dado il bambino si inizierà per la prima volta al gioco secondo regole.

Giocate con vostro figlio! Parlate con lui dei motivi, del loro significato e delle situazioni rappresentate. Ne stimolerete così il linguaggio, l'udito, la creatività e il piacere di giocare.

Buon divertimento!

I vostri inventori per bambini

Contenuto del gioco

- 16 tessere in legno, quadrate
- 2 tessere in legno con il motivo "letto"
- 1 figura di bambina
- 1 figura di bambino
- 1 dado
- Istruzioni per giocare



Gioco 1: Risveglio e inizio di giornata!

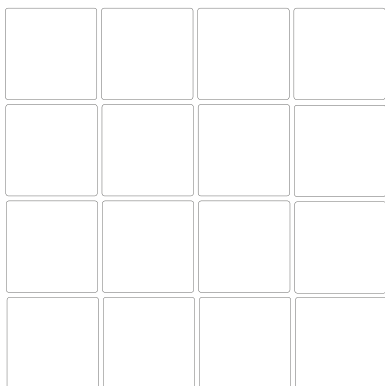
Un primo divertente memory e gioco di composizione per due piccoli dormiglioni.

Tutti i bambini dormono ancora nei loro lettini, ma ben presto i primi raggi del sole li risveglieranno e avrà così inizio la nuova giornata.

E' tempo di far colazione, lavarsi i denti, giocare... che altre sorprese può ancora preparare la giornata? Chi ha composto per primo la propria giornata secondo i corrispondenti colori?

Preparativi del gioco

Ogni bambino prende una tessera in legno su cui è raffigurato un letto e la mette davanti a sé. Mescolate le altre tessere con l'immagine verso il basso e disponetele come di seguito:



Le figure e il dado non si utilizzano in questo gioco e tornano quindi nella scatola

Svolgimento del gioco

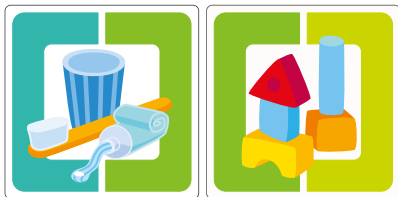
Giocate in senso orario. Inizia chi oggi si è alzato per primo. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più grande e scopre una tessera a piacere.

Adesso cercherai sempre una tessera in legno che corrisponda per colore all'ultima collocata.

Attenzione! I motivi non dovranno però risultare rovesciati!



Esempio:



corretto



sbagliato 1



sbagliato 2



E' una tessera che corrisponde?

- **Sì?**

Magnifico! Prendi la tessera e collocala accanto alla tessera messa per ultima.

Se ad esempio davanti a te hai ancora la tessera iniziale con il letto, dovrai scoprire una tessera in legno con uno sfondo blu sul lato sinistro.

- **No?**

Peccato! Che pasticcio di colori! Mostra la tessera al tuo compagno di gioco e coprila di nuovo.

Il turno passa poi all'altro bambino che scopre una tessera in legno a piacere.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un bambino conclude la propria giornata con la tessera in legno rossa vincendo così il gioco. Vai a letto felice, ti accoccoli ben bene nel tuo lettino e sogni la fantastica giornata.



Gioco 2:

Tutti pronti? Via nella nuova giornata!

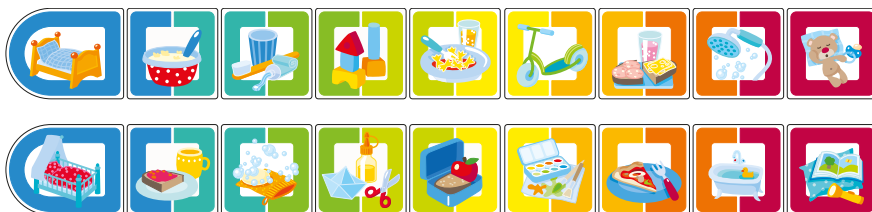
Una prima vivace gara al dado per 1 – 2 bambini mattinieri.

Già avete programmi per la giornata e vi vestite rapidamente per vivere un'altra emozionante giornata.

Chi sarà il primo ad ascoltare una storia della buonanotte e ad addormentarsi soavemente con il proprio orsacchiotto?

Preparativi del gioco

Collocate le tessere in legno al centro del tavolo con le figure verso l'alto. Con le tessere collocate ogni giocatore dispiega ora i diversi momenti della giornata iniziando con una tessera con il letto. Fate attenzione alla successione cromatica. Prendete una figura e collocatela sulla vostra tessera d'inizio.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi oggi ha dormito più a lungo. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il bambino più piccolo e tira il dado.

Cosa mostra il dado?

- **Uno, due o tre punti?**

Fantastico! Via nella nuova giornata! Prendi la tua figura e avanzala di un numero di tessere corrispondente al punteggio in direzione della tessera rossa.

- **La faccia stanca?**

Uahh... che sbadiglio! Sei stanchissimo e non puoi procedere. Sbadigli a fondo e stiracchiati. Sarai così di nuovo in forma e potrei continuare a giocare.

Il turno passa poi all'altro bambino che tira il dado.



Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un bambino ha raggiunto con la sua figura la tessera rossa vincendo così il gioco.

Consiglio:

Quando avrete preso un poco di pratica e volete giocare più a lungo, potete giocare di seguito i due giochi. Con il gioco 1 costruite prima la vostra giornata, vi scegliete poi una figura e continuate a giocare con il gioco 2.

Chi è oggi in perfetta forma e percorre per primo le tappe della propria giornata?

Una storia per aguzzare la vista

„La mia giornata“

Luca vive a Berlino, in Germania. Ogni giorno Luca vive delle magnifiche esperienze a casa e all'asilo, dal primo mattino quando sorge il sole fino alla sera quando brillano le stelle e la luna splende in cielo. Accompagna Luca per vedere tutto quanto fa oggi!

Sono le 7. La mamma bussa pianino alla porta di Luca ed entra in punta di piedi nella sua stanza. “Buon giorno, tesoro!”, lo saluta, “suvvia, alzati! La colazione è pronta”.

Come sono le lenzuola preferite di Luca?

Alle 7.30 Luca è seduto a fare colazione e mangia una fetta di pane con la marmellata di fragole e beve una tazza di cacao.

Di che colore è la sua tazza?

Finita la colazione Luca si veste e si lava i denti. Sono le 8 e il papà lo accompagna all'asilo.

Cosa serve a Luca per lavarsi i denti?

In cerchio tutti i bambini ricevono il saluto della loro maestra. Alla fine cantano una canzone. Adesso sono le 9, ha inizio l'ora di attività manuali.

Cosa fanno di bello Luca e i suoi compagni?

Alle 10 c'è l'intervallo. Luca prende la sua merenda dallo zainetto.

Cosa gli ha preparato la mamma?

Alle 11.30 i bambini possono giocare liberamente.

Con cosa gioca Luca?



Poi si mette in ordine e alle 12 si pranza! Luca è contento: oggi c'è la sua pietanza preferita.

Vedi qual è?

Luca sbadiglia, la mattinata è stata veramente impegnativa. Alle 13 i bambini fanno un riposino. Già da tanto tempo Luca non usa più il ciuccio, che appartiene adesso al suo orsacchiotto preferito.

Trova un nome per l'orsacchiotto di Luca!

Al risveglio i bambini vanno in giardino a giocare e sfogarsi fino alle 16, quando li vengono a prendere.

Con cosa sfreccia Luca?

La mamma prepara la cena. Alle 17.30 il papà torna a casa dal lavoro e tutti siedono a tavola.

Cosa mangia Luca questa sera?

Dopo cena, alle 18.30 Luca si lava i denti, si lava e indossa il pigiama.

Sai in che stanza fa tutto ciò Luca?

Il papà legge una storia a Luca che può starsene accoccolato in braccio al suo papà. Alle 19 chiude la luce e con la pila traccia divertenti cerchi sul soffitto. E' proprio bello! Poi Luca si infila nel suo lettino. „Buona notte“, gli dice il papà.

Cosa succede nella storia che il papà legge a Luca?

Luca si accoccola nel suo cuscino e chiude gli occhi. E' stata una bella e lunga giornata. Domani lo attendono altre nuove sorprese. Luca sbadiglia e si addormenta.

Cosa pensi sognerà questa notte?



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

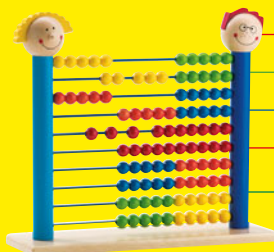
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

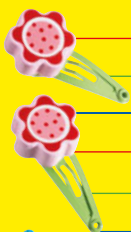
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini



Kinder begreifen spielend die Welt.

HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.



Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.



Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !



Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.



Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.



I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.



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