Instructions • 说明书 • Spielanleitung • Règle du jeu • Instrucciones

My Very First Games

Eeny, meeny, moo, where will I find you?



嗷呜、咩咩、哞哞，你住在哪个房子里？

Ene, mene, muh, in welchem Haus wohnst du?

1, 2, 3, qui est caché là ? • Mi, ma, mú, ¿en qué casa vives tú?

Copyright HABA® - Games Bad Rodach 2016

My Very First Games

Eeny, meeny, moo,
where will I find you?

Two amusing memory games for 1 to 3 children 2 years and older

Author: Miriam Koser
Illustrations: Mascha Greune
Game duration: 5 to 10 minutes, each game

Contents

18 animal tiles (3 each: rooster, dog cat, cow, sheep, pig) 3 houses, 2 roofs,
1 game instructions

Dear Parents,

Thank you for choosing this game from the *My Very First Games* series. You've made an excellent choice, providing your child an opportunity to develop important skills in a playful manner.
These instructions provide you with many ideas on how you and your child can explore the game contents together, enjoying a variety of playing ideas. This game encourages your child's development in several areas, including fine motor skills, concentration and language skills as well as recognition and allocation of colors and images. But most importantly, your child will simply have a lot of fun! The rest comes practically on its own.

We wish you and your child wonderful moments of hide & seek!
Your children's inventors



Before the first game, press the tiles carefully out of the board! Immediately discard the remainder of the board to avoid any dangers of younger children ingesting or choking.



ENGLISH

Discovering details in free play

Before actually playing the game, take the time to discover the game contents with your child. Play along! Explore and talk about the various animals, the houses and the roofs. Talk about the animals. What sounds do they make? Which animals live on a farm? Practice hiding the animal tiles under the houses together.

Game 1: Eeny, meeny, dear, who is hiding here?

An amusing seeking & guessing game for 2 or more children 2 years and older

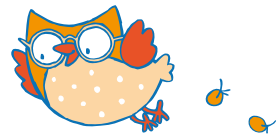
Before Starting to Play

Lay one tile from each animal face up in the center of the playing area. Place the three houses, with the opening on the bottom next to the tiles. The rest of the materials are not needed and can be returned to the box.

And Off You Go

Who last played hide & seek? This child begins. He or she chooses one tile and secretly – the other children close their eyes or turn away - hides it beneath one of the houses.
While hiding the tile the child chants, *Eeny, meeny, guiding, where is the* (name of animal) *hiding?*

Recite the rhyme with the child whose turn it is, playfully fostering his or her speech development.



The other children then open their eyes or turn back to the playing area.
The guessing game proceeds clockwise.
The child whose turn it is taps on one of the houses, chanting, *Eeny, meeny, scout,* (name of the animal) *come out!* – and lifts the house.

- Too bad, wrong house! It's the next child's turn.
- Super, you're right! The tile gets put back into the box, and the correct guesser gets to hide the next animal under one of the houses.

End of the Game

When all the animals have been found, the children celebrate their success together!



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.

Lucky Duck variety

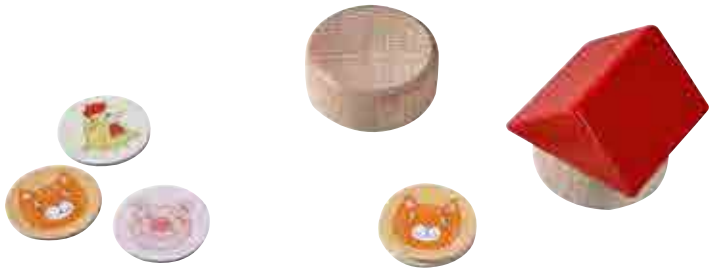
The animal tile is laid openly beneath one of the houses. The child hiding the animal now moves the houses around as much as she or he likes. They should be moved slowly, so that the hidden tile slides along. The other players watch and try to keep their eyes on the house with the hidden tile. For the guessing of the correct house, the rules of the basic game apply.

Game 2: Eeny, meeny, moo, where will I find you?

An amusing memory game for 2 to 3 children of 2 years and older

Before Starting to Play

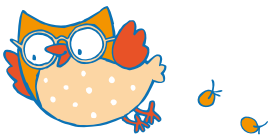
You need all animal tiles from three kinds of animal, two houses and one roof.
The rest of the materials are not needed and can be returned to the box.
For orientation, lay one animal tile face up on the edge of the playing area. The other two tiles of each animal are stacked and placed in the center of the playing area in a circle.
Now cover two of these stacks with the houses and place the roof on one of the houses.



And Off You Go

The child who can moo like a cow the loudest begins.
You ask *which animal is hiding under the house WITHOUT a roof?*
The seeking child chants, *Eeny, meeny, bidden, here's where the* (name of animal) *is hidden!*

The tiles on the edge of the playing area reveal which animals are in the game. Recite the rhyme with the child whose turn it is, playfully fostering his or her speech development.



The child raises the house.

- Wrong house! *Too bad, there are no tiles to take here.*
- Right! *You can take the tile on top.*

Now put the house on top of the open stack of tiles. Take the roof and put it on the house you just put down.
Important: the house and roof must ALWAYS change places!

Now it's the next child's turn to guess.

End of the Game

The game is over when the first stack of tiles has been collected. The children stack their tiles in a tower. The child with the highest tower wins and does a hilarious moo-cow wiggle dance around the room. Should there be a tie, the children dance together.

Winning and losing … are both part of playing! Whoever wins is as happy as a lark. Whoever loses is sad, disappointed, and sometimes even angry. Show interest in your child's emotions, be happy for him or comfort him. Children who just lost need to be reassured. Let them know that they'll have another chance in the next game. They will become emotionally stronger and better prepared for life's up and downs.



Variety 1: For little eagle eyes of 2.5 years

The same rules as in game 2 apply with the following additions:

- You need all tiles of four animals, three houses and both roofs. The rest of the materials are not needed and can be returned to the box.
- Three random tile stacks are covered with houses. The roofs are placed on two of the houses.

Variety 2: for little memo pros of 3 years

The same rules as in game 2 apply with the following additions:

- You need all tiles of all six animals, all three houses and both roofs.
- Three random tile stacks are covered with houses. The roofs are placed on two of the houses.



The game becomes even more complex when the stacks of tiles are mixed together and no longer sorted according to animal type. The children then have to keep in mind which animal is on top at any given moment.

我的第一个游戏
- 嗷呜、咩咩、哞哞，你住在哪个房子里？

中文

这是一个适于 1-3 名 2 周岁以上儿童的趣味记忆游戏，本游戏有 2 个版本。

作者： Miriam Koser
插图： Mascha Greune
游戏时长： 每个游戏 5 - 10 分钟

游戏内容：

18 块动物板（各 3 × 鸡、狗、猫、牛、羊、猪）、3 房、2 屋顶、1 份游戏指南

亲爱的家长：

我们很高兴看到您从“我的第一个游戏”系列中选择了本套游戏。您做出了一个明智的选择——这会拓宽孩子的视野，并让孩子在游戏中得到锻炼和成长。
本指南介绍了各种技巧提示，以便您与孩子能够发现游戏材料，并使用不同的游戏方案。在游戏过程中，孩子的各种能力和技能都会得到提升：动作技能、注意力、语言和图片分配。这个游戏的最显著特点：乐趣无穷！寓教于乐，独立学习。

游戏作者祝小朋友一起玩耍、隐藏和探索的过程中
享受游戏的无穷乐趣



在做第一个游戏前，请小心从面板按出小板！重要提示：请把面板的其余部分扔掉，以免发生儿童吞食的危险。

自由游戏，发现细节

在自由游戏中，您的孩子会摆弄各种游戏材料。请您跟着一起玩吧！一起探索不同的动物、房屋和屋顶。在做第一场游戏前，先谈谈动物：他们发出什么声音？哪些动物在农场生活？一起练习把动物小板藏在房子下面。

中文

游戏 1：嗷呜、咩咩、哞哞，你在哪个房子里？

这是一个适于 2 名或更多 2 周岁以上儿童的趣味性搜索-猜测游戏。

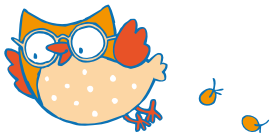
游戏开始之前

在桌子中间展开各种动物的一块小板。请把三幢房屋以开口朝下放到小板旁。不需要其余材料，并将它们放回盒子。

我们开始吧

最近谁玩过捉迷藏？这个孩子开始游戏：孩子选择一块动物小板，并秘密地（其他孩子闭上眼睛或扭头）把小板藏在任何一幢房子下面。
隐藏时孩子说：嗷呜、咩咩、哞哞，.....藏在哪？- 同时根据韵律插入各个动物。

与轮到的孩子一起发出这个韵律。这样，
您就会在玩耍中提高孩子的语言能力。



然后其他孩子重新睁开眼，或转头面向桌子。现在按顺时针方向猜测。
轮到的孩子轻击房屋，说道：嗷呜、咩咩、哞哞.....，快出来！- 并提起房屋。.

- 可惜，猜错了！轮到下一个孩子了。
- 真棒，猜对了！把小板放到盒子里。作为奖励，这个孩子可以把一个新动物藏在任一房屋下面。

游戏结束

当所有动物都被找到时，孩子们一起庆祝这个成就！



一起欢庆，营造热烈的气氛，并确保心情愉快！
这将增强孩子们的行动
能力，促进孩子融入家庭或游戏的小团体。

幸运儿游戏的版本

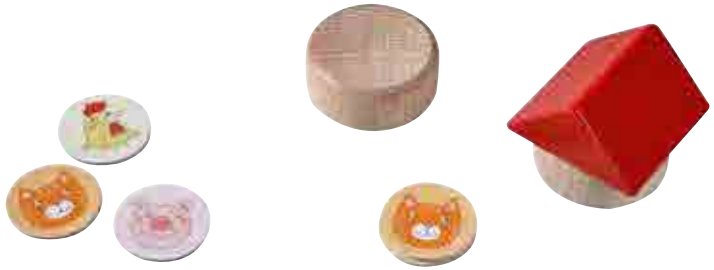
动物板会被在大家能看见的情况下放在一个幢房屋内。隐藏动物的孩子现在可以把房屋的位置任意改动几次。应缓慢移动房屋，从而让其中的动物“一起迁移”。这时其他玩家可以在一旁观看，并努力不让隐藏有动物的房屋离开视线。正确房屋的猜测以基本游戏规则为准。

游戏 2：嗷呜、咩咩、哞哞，你在哪个房子里？

这是一个适于 2-3 名 2 周岁以上儿童的机智性记忆游戏。

游戏开始之前

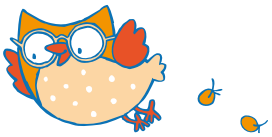
您需要三种动物的所有小板、两幢房屋和一个屋顶。不需要其余材料，并将它们放回盒子。每个动物种类各展示一块小板并放在桌边。一种动物的两块剩余小板总是彼此重叠放置，并在桌子中间布置为圆形。然后用房屋隐藏任意两个堆叠，并把屋顶放在任一房屋上。



我们开始吧

像牛一样哞哞叫得最大声的可以开始游戏。
提问题：哪个动物藏在没有屋顶的房屋里？
孩子在搜寻过程中说：嗷呜、咩咩、哞哞，.....藏在这里？- 同时根据韵律插入各个动物。

通过桌边的小板总览可以看出游戏中有哪些动物。
与轮到的孩子一起发出这个韵律，这样，
您就会在玩耍中提高孩子的语言能力。



然后提起房屋。

- 猜错了！可惜，你不能拿任何小板。
- 猜对了！太棒了，请把最上面的板取走。然后把房屋摆放到其他暴露的板堆上。拿起屋顶，并把它放到刚刚摆放的房屋上。

重要提示：房屋和屋顶必须一直在变换位置！

接下来就轮到下一个孩子并进行猜测。

游戏结束

当第一个板堆用完时，游戏结束。孩子们每次都把各自的小板堆成塔状。塔最高的孩子是获胜者。这个孩子在房间里跳一个有趣的哞哞小牛舞。如果是平局，获胜者就一起跳舞。

游戏中有输也有赢！获胜者自豪得像只蹦蹦跳跳的小鸟。
然而，失败者会伤心，失望，有时甚至愤怒。无论是哪种情况，都走到孩子跟前，同孩子一起欢庆或安慰孩子。
安慰并告诉刚刚失败的孩子，下一次游戏中还有机会。
这样孩子们就会坚强面对生活中的酸甜苦辣。



版本 1：适于 2 岁半以上的机灵小朋友

游戏 2 的规则有以下变化：

- 您需要所有四种动物板、三幢房屋和两个屋顶。不需要其余小板，并将其放回盒子。
- 用房屋盖住三个任意板堆，每两幢房屋有一个屋顶。

版本 2：适于 3 周岁以上的小记忆专家

游戏 2 的规则有以下变化：

- 您需要所有六种动物板、所有三幢房屋和两个屋顶。
- 用房屋盖住三个任意板堆，每两幢房屋有一个屋顶。



如果板堆被杂乱地混合且不按动物种类分类，难度就会增加。这样的话，孩子就必须始终记住刚刚是什么动物放在上面。

Meine ersten Spiele

Ene, mene, muh,
in welchem Haus wohnst du?

Ein lustiges Memo-Spiel mit 2 Spielideen für 1 - 3 Kinder ab 2 Jahren.

Autorin: Miriam Koser
Illustration: Mascha Greune
Spieldauer: je Spiel 5 - 10 Minuten

DEUTSCH

Spielinhalt

18 Tier-Plättchen (je 3 x Hahn, Hund, Katze, Kuh, Schaf, Schwein), 3 Häuser, 2 Dächer, 1 Spielanleitung

Liebe Eltern,

wir freuen uns, dass Sie sich für dieses Spiel aus der Reihe *Meine ersten Spiele* entschieden haben. Sie haben eine gute Wahl getroffen und eröffnen Ihrem Kind damit viele Perspektiven, sich spielerisch zu entwickeln.
Diese Anleitung bietet viele Tipps, wie Sie das Spielmaterial mit Ihrem Kind entdecken und für verschiedene Spielideen einsetzen können. Beim Spielen werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Feinmotorik, Konzentration, Sprache und Zuordnen von Abbildungen. Vor allem macht das Spielen aber eines: viel Spaß! Lernen geht also nebenbei und fast von allein.

Viel Vergnügen beim gemeinsamen Spielen, Verstecken und Entdecken wünschen
Ihre Erfinder für Kinder



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

Freies Spiel und Details entdecken

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Spielen Sie mit! Erkunden Sie gemeinsam die verschiedenen Tiere, die Häuser und die Dächer. Sprechen Sie vor dem ersten Spiel über die Tiere: Welche Laute machen sie? Welche Tiere leben noch auf dem Bauernhof? Üben Sie gemeinsam, die Tier-Plättchen unter den Häusern zu verstecken.

Spiel 1: Ene, mene, meck, wer hat sich hier versteckt?

Ein lustiges Such-Rate-Spiel für 2 oder mehr Kinder ab 2 Jahren.

Bevor es losgeht

Legen Sie von jeder Tierart ein Plättchen offen in die Tischmitte. Stellen Sie die drei Häuser mit der Öffnung nach unten neben die Plättchen. Das restliche Material wird nicht benötigt und kommt zurück in die Schachtel.

Jetzt geht´s los

Wer hat zuletzt Verstecken gespielt? Dieses Kind beginnt: Es sucht sich ein Tier-Plättchen aus und versteckt es heimlich (die anderen Kinder schließen die Augen oder drehen sich um) unter einem beliebigen Haus.
Beim Verstecken sagt das Kind: *Ene, mene, meck, wo ist der/die/das … versteckt?* – dabei wird das jeweilige Tier in den Reim eingefügt.



Sprechen Sie die Reime gemeinsam mit dem Kind, das an der Reihe ist. So fördern Sie spielerisch seine Sprachentwicklung.

Dann machen die anderen Kinder die Augen wieder auf bzw. drehen sich wieder zum Tisch um. Nun wird im Uhrzeigersinn geraten.
Das Kind, das an der Reihe ist, tippt auf ein Haus, sagt: *Ene, mene, maus, …, komm heraus!* – und hebt das Haus an.

- Leider falsch geraten! Das nächste Kind ist an der Reihe.
- Prima, richtig geraten! Das Plättchen kommt in die Schachtel.
  Zur Belohnung darf das Kind ein neues Tier unter einem beliebigen Haus verstecken.

Ende des Spiels

Wenn alle Tiere gefunden wurden, feiern die Kinder diesen Erfolg gemeinsam!



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.

Variante für Glückspilze

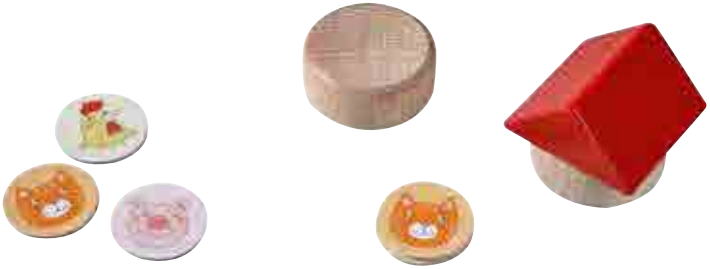
Das Tier-Plättchen wird für alle sichtbar unter ein Haus gelegt. Das Kind, das das Tier versteckt hat, darf jetzt beliebig oft die Position der Häuser ändern. Sie sollten langsam verschoben werden, damit das Tier darunter „mitwandert". Die Mitspieler dürfen dabei zusehen und versuchen das Haus, unter dem das Tier versteckt ist, nicht aus den Augen zu lassen. Für das Erraten des richtigen Hauses gelten die Regeln des Grundspiels.

Spiel 2: Ene, mene, muh, in welchem Haus bist du?

Ein witziges Memo-Spiel für 2 - 3 Kinder ab 2 Jahren.

Bevor es losgeht

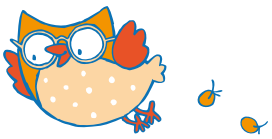
Sie brauchen alle Plättchen von drei Tierarten, zwei Häuser und ein Dach. Das restliche Material wird nicht benötigt und kommt zurück in die Schachtel.
Legen Sie von jeder ausgewählten Tierart ein Plättchen zur Übersicht offen an den Tischrand. Die beiden übrigen Plättchen einer Tierart werden jeweils aufeinander gelegt und kreisförmig in der Tischmitte angeordnet. Verdecken Sie dann zwei beliebige Stapel mit den Häusern und legen Sie das Dach auf eines der beiden Häuser.



Jetzt geht´s los

Wer am lautesten wie eine Kuh muhen kann, beginnt.
Fragen Sie: *Welches Tier hat sich unter dem Haus OHNE Dach versteckt?*
Beim Suchen sagt das Kind: *Ene, mene, meck, hier hat sich der/die/das … versteckt!* – dabei wird das jeweilige Tier in den Reim eingefügt.

Welche Tiere im Spiel sind, verrät die Plättchen-Übersicht am Tischrand. Sprechen Sie die Reime gemeinsam mit dem Kind, das an der Reihe ist. So fördern Sie spielerisch seine Sprachentwicklung.



Dann hebt es das Haus an.
- Falsch geraten! *Schade, du darfst leider kein Plättchen nehmen.*
- Richtig geraten! *Prima, nimm das oberste Plättchen zu dir.*

Setze dann das Haus über den anderen offenen Plättchen-Stapel.
Nimm das Dach und lege es auf das gerade abgesetzte Haus.
Wichtig: Das Haus und das Dach müssen IMMER den Platz wechseln!

Dann ist das nächste Kind an der Reihe und rät.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald der erste Plättchen-Stapel aufgebraucht ist. Die Kinder stapeln ihre Plättchen jeweils zu einem Turm. Gewinner ist das Kind mit dem höchsten Turm. Es macht einen lustigen Muh-Kuh-Wackeltanz durch das Zimmer. Bei Gleichstand tanzen die Gewinner gemeinsam.

Gewinnen und verlieren ... beides gehört zum Spielen dazu! Wer gewinnt, ist stolz wie ein Schneekönig. Wer aber verliert, ist traurig, enttäuscht und manchmal sogar wütend. Gehen Sie in jeder Situation auf Ihr Kind ein, freuen Sie sich mit ihm oder trösten Sie. Kinder, die eben verloren haben, brauchen die Bestätigung und das Wissen, dass es für sie schon im nächsten Spiel eine neue Chance gibt. So werden sie emotional stark für die Hochs und Tiefs im Leben.



Variante 1: Für kleine Blitzmerker ab 2,5 Jahren

Es gelten die Regeln von Spiel 2 mit folgenden Änderungen:
- Sie brauchen alle Plättchen von vier Tierarten, drei Häuser und beide Dächer. Die restlichen Plättchen werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.
- Es werden drei beliebige Plättchen-Stapel mit Häusern verdeckt, auf zwei Häuser kommt jeweils ein Dach.

Variante 2: Für kleine Memo-Profis ab 3 Jahren

Es gelten die Regeln von Spiel 2 mit folgenden Änderungen:
- Sie brauchen alle sechs Plättchen jeder Tierart, alle drei Häuser und beide Dächer.
- Es werden drei beliebige Plättchen-Stapel mit Häusern verdeckt, auf zwei Häuser kommt jeweils ein Dach.



Noch schwieriger wird es, wenn die Plättchen-Stapel kunterbunt gemischt und nicht mehr nach Tierarten sortiert sind. Dann müssen sich die Kinder immer merken, welches Tier gerade oben liegt.

Mes premiers jeux

1, 2, 3, qui est caché là ?

Un amusant jeu de mémoire avec 2 idées de jeu pour 1 à 3 enfants à partir de 2 ans.

Auteure : Miriam Koser
Illustration : Mascha Greune
Durée de la partie : 5 à 10 minutes par jeu

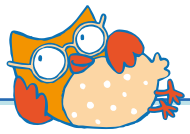
Contenu du jeu

18 plaquettes d'animaux (3 de chaque sorte : coq, chien, chat, vache, mouton, cochon), 3 maisons, 2 toits, 1 règle du jeu

Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir choisi ce jeu de la série *Mes premiers jeux*. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique.
Ce fascicule vous donne de nombreux conseils et suggestions pour faire découvrir les accessoires de jeu à votre enfant et savoir comment les utiliser. En jouant, votre enfant fait des expériences qui stimuleront ses aptitudes et facultés, telles que la motricité fine, la concentration, le langage et le classement des couleurs et des illustrations. Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir et de partage. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir en jouant à ces jeux de cache-cache !
Les créateurs pour enfants joueurs



FRANÇAIS

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

Jeu libre et découverte des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les différents animaux, les maisons et les toits. Avant de jouer la première partie, parlez des animaux : quels cris font-ils ? Quels animaux vivent à la ferme ? Exercez-vous ensemble à cacher les plaquettes d'animaux sous les maisons.

Jeu n° 1 : Un, deux, trois, qui est caché là ?

Un amusant jeu de devinettes pour 2 enfants ou plus, à partir de 2 ans.

Avant de jouer

Posez une plaquette de chacune des espèces d'animaux, face visible, au milieu de la table Posez les trois maisons à côté des plaquettes, l'ouverture étant tournée vers le bas. Les accessoires restants ne sont pas utilisés et sont remis dans la boîte.

C'est parti

Qui a joué à cache-cache en dernier ? Cet enfant commence : il choisit une plaquette d'animal et la cache discrètement sous la maison de son choix (les autres enfants ferment les yeux ou se retournent).
En cachant la plaquette, l'enfant dit en même temps : *Un, deux, trois : camouflé ! Où le/la… est-il/est-elle caché(e) ?* – le nom de l'animal correspondant est nommé dans la rime.

FRANÇAIS

Dites les rimes en même temps que l'enfant dont c'est le tour de jouer. Vous stimulez ainsi son langage de manière ludique.



Les autres enfants rouvrent les yeux ou se tournent de nouveau vers la table.
Les enfants devinent chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.
L'enfant dont c'est le tour de deviner montre une maison et dit en ajoutant le nom de l'animal : *Un, deux, trois, … sors de là !* – et il soulève la maison.

- Pas de chance : aucun animal n'est caché ici. C'est au tour de l'enfant suivant.
- Bravo : l'animal était bien caché ici. La plaquette est mise dans la boîte.
  En récompense, l'enfant a le droit de cacher un autre animal sous une maison.

Fin de la partie

Quand tous les animaux ont été trouvés, les enfants se réjouissent tous ensemble de leur réussite !



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

Variante pour chanceux

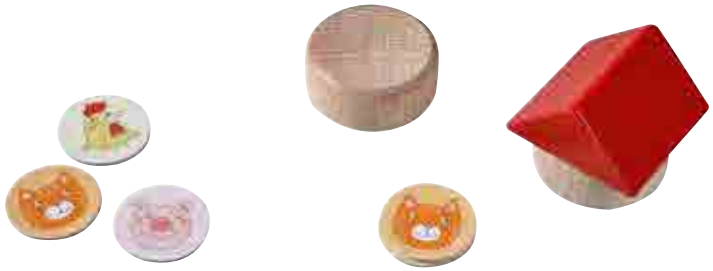
La plaquette d'animal est posée sous une maison de manière à ce que tous la voient. L'enfant qui a caché l'animal a alors le droit de changer la position des maisons autant de fois qu'il veut. Il devra les déplacer lentement pour que l'animal posé en dessous ne soit pas « délogé ». Les autres joueurs ont bien sûr le droit de l'observer et doivent bien garder un œil sur la maison qui héberge l'animal. Pour deviner la bonne maison, on suit les règles du jeu de base.

Jeu n° 2 : Un, deux, trois, turlututu, dans quelle maison es-tu ?

Un jeu de mémoire rigolo pour 2 à 3 enfants à partir de 2 ans.

Avant de jouer

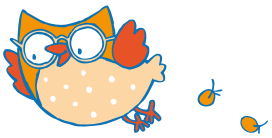
On a besoin ici de toutes les plaquettes des trois espèces d'animaux, de deux maisons et d'un toit. Les accessoires en trop sont remis dans la boîte.
Posez une plaquette de chaque espèce d'animaux de manière visible au bord de la table. Les deux plaquettes restantes d'une espèce d'animal sont posées l'une sur l'autre et mises en cercle au milieu de la table. Cachez deux piles au choix avec les maisons et posez le toit sur l'une des deux maisons.



C'est parti

Celui qui pourra meugler le plus fort comme une vache commence.
Demandez : *Quel animal est caché sous la maison SANS toit ?*
En cherchant, l'enfant dit : *Un, deux, trois, vite : c'est là que le/la … habite !* – en nommant l'animal correspondant dans la rime.

La rangée de plaquettes posées au bord de la table indique quels animaux participent au jeu. Dites les rimes en même temps que l'enfant dont c'est le tour de jouer. Vous stimulerez ainsi son langage.



L'enfant soulève alors la maison :

- Mal deviné ! *Dommage, tu ne récupères pas de plaquette.*
- Bien deviné ! *Super, ramasse la plaquette supérieure de la pile.*

Ensuite pose la maison sur l'autre pile de plaquettes. Enlève le toit posé et pose-le sur la maison que tu viens de déplacer
N. B. : La maison et le toit doivent TOUJOURS être déplacés !

C'est ensuite au tour de l'enfant suivant de deviner.

Fin de la partie

La partie se termine dès que la première pile de plaquettes est épuisée. Les enfants empilent leurs plaquettes. Le gagnant est celui qui aura la pile la plus haute. Il se réjouit en présentant une danse « vachement » amusante. En cas d'égalité, les gagnants dansent tous ensemble.

Gagner et perdre : cela va de pair quand on joue ! Celui qui gagne est fier comme Artaban, mais celui qui perd est déçu, découragé et parfois même en colère. Quelle que soit la situation, montrez votre solidarité à votre enfant : réjouissez-vous avec lui ou réconfortez-le. Les enfants qui viennent de perdre une partie ont besoin d'avoir la confirmation et de savoir qu'ils ont une nouvelle chance lors de la partie suivante. Cela les rend forts émotionnellement pour les moments de joie et de tristesse auxquels ils seront confrontés au cours de leur vie.



FRANÇAIS

Variante 1 : Pour petits futés à partir de 2 ans et demi

On joue comme dans le jeu n°2 avec les changements suivants :

- On a besoin de toutes les plaquettes de quatre espèces d'animaux, des trois maisons et des deux toits. Les plaquettes en trop sont remises dans la boîte.
- On recouvre trois piles de plaquettes avec les maisons et pose respectivement un toit sur deux maisons.

Variante 2 : Pour petits fans des jeux de mémoire, à partir de 3 ans

On joue comme dans le jeu n°2 avec les changements suivants :

- On a besoin de toutes les plaquettes des six espèces d'animaux, des trois maisons et des deux toits.
- On recouvre trois piles de plaquettes avec des maisons et pose respectivement un toit sur deux maisons.



Le jeu sera encore plus difficile si l'on mélange les piles de plaquettes n'importe comment et plus selon l'espèce d'animal. Les enfants doivent alors bien observer chaque fois quel animal est posé en haut de la pile.

Mis primeros juegos

Mi, ma, mú,
¿en qué casa vives tú?

Un divertido juego de memoria con dos propuestas de juego para 1 a 3 niños a partir de los 2 años.

Autora: Miriam Koser
Ilustraciones: Mascha Greune
Duración de una partida: según el juego, de 5 a 10 minutos

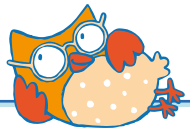
Contenido del juego

18 fichas de animales (3 de cada animal: gallo, perro, gato, vaca, oveja, cerdo), 3 casitas, 2 tejados, 1 instrucciones del juego

Queridos padres:

Nos alegra hayan escogido 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 muchas perspectivas para desarrollarse jugando.
Estas instrucciones les ofrecen muchos consejos y sugerencias sobre cómo pueden ir descubriendo con su hijo el material de juego y emplearlo para varias ideas diferentes. Al jugar se fomentan diferentes capacidades y habilidades de su hijo: la motricidad fina, la concentración, el lenguaje, así como la clasificación de los colores y de las ilustraciones. Pero jugando lo que uno obtiene sobre todo es ¡mucha diversión! El aprendizaje se produce, por tanto, como de pasada y casi por sí solo.

Mucho placer al jugar juntos, esconder y descubrir les desean
los inventores para niños



ESPAÑOL

¡Por favor, antes de jugar por primera vez, retiren con cuidado las fichas del cuadro! Importante: deshágánse inmediatamente de las partes restantes del cuadro para que no haya peligro de que los niños pequeños se las lleven a la boca.



Jugar libremente y descubrir detalles

En el juego libre, su hijo se entretiene con el material de juego. ¡Jueguen ustedes también! Exploren juntos los diferentes animales, las casitas y los tejados. Antes de la primera partida, hablen de los animales: ¿Qué sonido hacen? ¿Qué animales viven en la granja? Practiquen juntos cómo esconder las fichas de los animales bajo las casitas.

Juego 1: Da, de, di, ¿quién se esconde aquí?

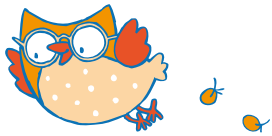
Un divertido juego de buscar y adivinar para dos o más niños a partir de 2 años.

Antes de comenzar

Pongan una ficha de cada animal boca arriba en el centro de la mesa. Coloque las tres casitas con la abertura hacia arriba cerca de las fichas. El material restante no se utiliza y se vuelve a guardar en la caja.

Comienza la función

¿Quién ha sido el último que ha jugado al escondite? Ese niño será quien empiece. Escogerá una de las fichas y la esconderá debajo de cualquiera de las casitas (mientras tanto, los demás niños deben cerrar los ojos o darse la vuelta). Mientras esconde la ficha, el niño debe decir: *Da de dido, ¿dónde está el/la… escondido?* - nombrando al correspondiente animal en la rima.



Pronuncien la rima junto con el niño al que le toque el turno. Así, jugando, fomentarán también su desarrollo lingüístico.

Después, los demás niños abrirán los ojos o se girarán hacia la mesa.
Ahora se empieza a adivinar en el sentido de las agujas del reloj.
El jugador en posesión del turno toca una casita, dice:
Da, de, di, ¡… sal de aquí!, y levanta la casita.

- ¡Lástima, no has acertado! Es el turno del siguiente niño.
- ¡Genial, lo has adivinado! La ficha vuelve a la caja.
  Como premio, el niño esconderá otro animal debajo de una casita cualquiera.

ESPAÑOL

Final del juego

Cuando se han descubierto a todos los animales, los niños se alegran en equipo.



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

Variante para suertudos

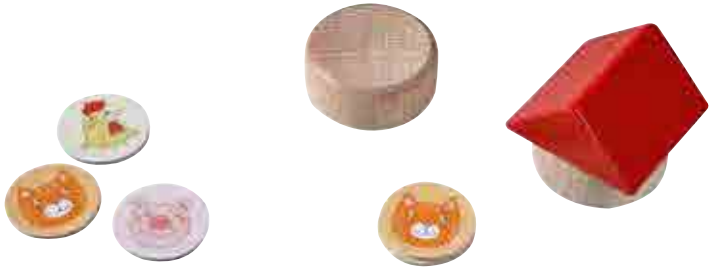
La ficha con un animal se coloca de forma visible para todos debajo de una casita. El niño que la ha escondido cambiará la posición de las casitas las veces que quiera. Las casitas deberían ser arrastradas poco a poco para que el animal de debajo «viaje» con ellas. Los demás jugadores mirarán e intentarán no perder de vista la casita bajo la cual se esconde el animal. Para adivinar cuál es la casita correcta, las reglas son las mismas que en el juego básico.

Juego 2: Pi, pa, pu, ¿en qué casita vives tú?

Un divertido juego de memoria para 2 - 3 niños a partir de los 2 años.

Antes de comenzar

Se necesitan todas las fichas de tres especies animales, dos casitas y un tejado. El material restante no se utiliza y se vuelve a guardar en la caja.
Pongan una ficha de cada especie animal boca arriba en el borde de la mesa. Las dos fichas restantes de cada especie animal se colocan en el centro de la mesa, una encima de la otra, y se forma un círculo con ellas. Tapen dos de los montoncitos con las casitas y coloquen el tejado sobre una de las dos casitas.



Comienza la función

Empieza quien sepa mugir tan fuerte como una vaca de verdad.

Pregunten: *¿Qué animal se esconde bajo la casita SIN tejado?*
Al adivinar, el niño dice: *Pa, pe, pi, el/la … se esconde aquí* - nombrando al animal correspondiente en la rima.

las fichas que están en el borde de la mesa indican qué animales participan en el juego. Pronuncien juntos la rima con el niño al que le toque el turno. Así, jugando, fomentarán su desarrollo lingüístico.



ESPAÑOL

Entonces el niño levanta la casita.

- ¡No has acertado! *Lástima, no puedes quedarte la ficha.*
- ¡Lo has adivinado! *¡Genial! Quédate la ficha de arriba.*

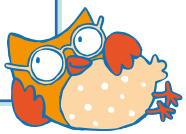
Vuelve a poner la casita encima del montoncito restante. Toma el tejado y ponlo encima de la casita que has escogido.
Importante: la casita y el tejado deben cambiar de posición SIEMPRE.

Ahora le toca adivinar al siguiente niño.

Final del juego

La partida acaba cuando un montón se queda sin fichas. Los niños apilan sus fichas en una pila. El niño con la torre más alta gana la partida. Entonces hará un divertido baile por la habitación imitando el sonido de una vaca. En caso de empate, los ganadores bailarán juntos.

¡Ganar y perder... son las dos caras integrantes del juego! Quien gana no cabe en sí de alegría y orgullo. Sin embargo, quien pierde está triste, decepcionado y, a veces, hasta se pone furioso. Diríjanse a su hijo adecuadamente según la situación; alégrense con él o consuélenle. Los niños que acaban de perder necesitan que se les confirme que tendrán una nueva oportunidad de ganar en la siguiente partida. De esta manera se fortalecerán emocionalmente para los altibajos de la vida.



Variante 1: Para pequeños linces a partir de los 2 años y medio

Las reglas son las mismas que en el juego 2, pero con las modificaciones siguientes:

- Se necesitan todas las fichas de cuatro especies animales, tres casitas y los dos tejados. No se necesitan las fichas restantes y vuelven a guardarse en la caja.
- Se esconden tres de los montones de fichas debajo de las casitas, los tejados se ponen en dos de las casitas.

Variante 2: Para pequeños profesionales del memory a partir de los 3 años

Las reglas son las mismas que en el juego 2, pero con las modificaciones siguientes:

- Se necesitan las seis fichas de cada animal, las tres casitas y los dos tejados.
- Se esconden tres de los montones de fichas debajo de las casitas, los tejados se ponen en dos de las casitas.



El juego se complica todavía más si se mezclan las fichas en vez de hacer montones de la misma especie animal. Así, los niños deben memorizar qué animal está arriba en ese momento.



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

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

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

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

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

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

Queridos pais, queridas crianças,
Depois de algumas partidas engraçadas deu-se pela falta de alguma peça que não se consegue encontrar. Não faz mal! Via o website **www.haba.de/Ersatzteile** pode perguntar se essa peça ainda está disponível.

Kære forældre og børn.
Efter et spændende spil opdager I pludselig, at dette HABA-spil mangler en del. Den er bare ikke til at finde igen. Ikke noget problem!
På **www.haba.de/Ersatzteile** kan I se, om delen stadig fås.

Kära barn, kära föräldrar!
Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelmaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det.Ingetproblem! Titta på webbsidan **www.haba.de/Ersatzteile** och fråga om biten kan levereras.

亲爱的孩子和家长，
经过一轮的乐趣，你会突然发现，缺少的这个HABA游戏的部件，无处可寻。没问题！**在www.haba.de/ Ersatzteile**，你可以找出这部件仍然可发货。







Inventive Playthings for Inquisitive Minds

追求创意;激发好奇 · 好奇心に富んだ子供達にニューアイディアを提供する

Erfinder für Kinder • Créateur pour enfants joueurs

Inventor para los niños



Infant Toys
婴儿玩具
Baby & Kleinkind
Jouets premier âge
Bebé y niño pequeño



Gifts
礼品
Geschenke
Cadeaux
Regalos



Ball Track
滚珠轨道
Kugelbahn
Toboggan à billes
Tobogán de bola



Children's room
儿童房间
Kinderzimmer
Chambre d'enfant
Decoración habitación

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

孩子们通过玩耍
了解世界。 HABA使得他们很容易由游戏和玩具唤起好奇心，富有想象力的家具，愉快的饰品，珠宝，礼品和更多。HABA鼓励我们身材矮小的探索者的大思路。

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

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

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

HABA®

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

TL 88499 1/16 Art. Nr.: 302200