

Meine erste Spielesammlung

Großer Spielezauber

10 erste Spiele im Zauberland für 1 - 3 Spieler ab 1½ Jahren.

Autoren: Annemarie Hölscher, Christiane Hüpper, Markus Nikisch, Johannes Zirm
Illustration: Katharina Wieker
Spielzeit: ca. 5 Minuten

Spielmaterial

1 Spielplan (beidseitig bedruckt), 1 Zauberer, 8 Burgbausteine (2 Würfel, 2 Säulen, 1 Brücke, 1 Zylinder, 1 Spitzdach, 1 Lochscheibe), 12 runde Kronen-Plättchen, 12 quadratische Memo-Plättchen, 15 Domino-Plättchen, 1 Farb-Symbolwürfel, 1 Spielanleitung

Liebe Eltern,

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

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

Wir wünschen Ihnen und Ihrem Kind viel Spaß beim Spielen!

Ihre Erfinder für Kinder



Spielmaterial

Spielplan „Schlossbaustelle“



Startfeld

Spielplan „Entdeckerseite“



Bauwerk

Burgbausteine



Spieldfigur Zauberer



1 Farb-Symbolwürfel



12 quadratische
Memo-Plättchen
Vorderseite / Rückseite



15 Domino-Plättchen
Vorderseite / Rückseite

Spieleübersicht

Spiel 1: Zauberhaftes Zauberlotto

6

Ein erstes Bilderlotto ab 1½ Jahren

Lernthemen: Bilder erkennen und zuordnen

Spiel 2: Magische Sternenschlange

7

Ein erstes kooperatives Farbwürfelspiel ab 1½ Jahren

Lernthemen: Farben und Symbole erkennen und zuordnen

Spiel 3: Frühjahrsputz im Märchenschloss

8

Ein kooperatives Memospiel ab 20 Monaten

Lernthemen: Bilder erkennen und zuordnen

Spiel 4: Reise auf der Sternenschlange

10

Ein erstes Domino ab 20 Monaten

Lernthemen: Farben erkennen und zuordnen

Spiel 5: Zwillinge im Zauberwald

11

Ein erstes Memo ab 2 Jahren

Lernthemen: Bilder erkennen und zuordnen

Spiel 6: Entdecker im Zauberwald

12

Ein erstes Schau-genau-Spiel ab 2 Jahren

Lernthemen: genaues Schauen; Bilder erkennen und zuordnen

Spiel 7: Ich sehe was, was du nicht siehst

13

Ein erstes Farbzuordnungs- und Benennspiel ab 2½ Jahren

Lernthemen: genaues Schauen; Bilder, Farben und Symbole erkennen, zuordnen und benennen

Spiel 8: Der Turm des Zauberers

14

Ein erstes Motorikspiel ab 2½ Jahren

Lernthemen: Formen, Farben und Symbole erkennen und zuordnen; Merkfähigkeit

Spiel 9: Verhexte Baumeisterei

15

Ein spannendes Stapelspiel ab 3 Jahren

Lernthemen: Formen, Farben und Symbole erkennen und zuordnen; Feinmotorik

Spiel 10: Wir bauen ein Zauberschloss

16

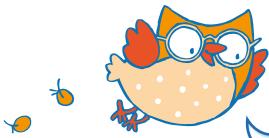
Ein kooperatives Stapelspiel ab 3 Jahren

Lernthemen: genaues Schauen; Formen, Farben und Symbole erkennen und zuordnen; Merkfähigkeit



Freies Spielen und Details entdecken

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Spielen Sie mit! Erkunden Sie gemeinsam die Abbildungen. Erzählen Sie Ihrem Kind, was es auf den Spielplänen sehen kann. So fördern Sie Sprache, Wortschatz und Aufmerksamkeit.



Bei Kindern, die etwas älter sind und das Spielmaterial schon kennen, können Sie auch Fragen nach Details stellen, die auf den Spielplänen zu sehen sind.
Beispiele sind: Welches Tier ist hier zu sehen? Welche Farbe ist das? Wo siehst du den Maulwurf/die Mäuse/die Fee?
Auch einfache Zählaufgaben machen Kindern viel Spaß.
Beispiele sind: Zähle die Tannenbäume. Wie viel Pilze siehst du?
Zähle die Zuckerstangen.

Spiel 1: Zauberhaftes Zauberlotto

Ein erstes Bilderlotto ab 18 Monaten

Benötigtes Spielmaterial:

runde Kronen-Plättchen, quadratische Memo-Plättchen

Lernthemen:

- Bilder erkennen und zuordnen

Spielvorbereitung

Sortieren Sie die Motive zu Paaren zusammen, je 3 Paare pro mitspielendes Kind.
Überzählige Plättchen kommen zurück in die Schachtel. Nun werden die Plättchen verdeckt gemischt. Jedes Kind bekommt 3 quadratische Plättchen und legt sie aufgedeckt vor sich ab.
Die runden Plättchen kommen verdeckt in die Spielmitte.

Jetzt geht's los

Das jüngste Kind beginnt. Es deckt ein rundes Plättchen auf und zeigt es allen Kindern.

Fragen Sie die Kinder: Wer hat das passende Bild vor sich?

Die Kinder vergleichen die gezeigte Abbildung mit denen, die vor ihnen ausliegen, auch das Kind, das gerade an der Reihe ist. Wer das passende Plättchen findet, deutet darauf. Super!
Das runde Plättchen wird darauf gelegt.

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

Ende des Spiels

Es gewinnt das Kind, das als Erstes alle quadratischen Plättchen abgedeckt hat.

Beginnen Sie mit 3 Paaren pro Kind und steigern Sie dann langsam die Anzahl der Plättchen.



Spiel 2: Magische Sternenschlange

Ein erstes kooperatives Farbwürfelspiel ab 18 Monaten

Benötigtes Spielmaterial:

Zauberer, Würfel, Domino-Plättchen

Lernthemen:

- Farben und Symbole erkennen und zuordnen

Spielvorbereitung

Die Domino-Plättchen werden offen in die Spielmitte gelegt. Der Zauberer wird mit etwas Abstand aufgestellt und der Würfel bereit gelegt.

Jetzt geht's los

Das jüngste Kind beginnt und würfelt.

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

Sprechen Sie mit dem Kind und helfen Sie ihm mit begleitenden Worten, die richtige Spielaktion auszuführen:

- **Eine Farbe:**

Du darfst ein Plättchen passender Farbe nehmen.



- **Den Stern:**

Du darfst ein beliebiges Plättchen nehmen.



- **Den Zauberhut:**

Jetzt bekommt der Zauberer ein Plättchen.

Lege ein beliebiges Plättchen neben dem Zauberer ab.

Nun ist das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt.



Ende des Spiels

Wenn alle Plättchen verteilt sind, endet das Spiel. Die Plättchen der Kinder und die des Zauberers werden zu einer Strecke aneinander gelegt. Nun vergleichen alle gemeinsam: Wer hat die längere Strecke, die Kinder oder der Zauberer?



Selbstständig einfache Spielzüge auszuführen lernen Kinder durch Übung. Begleiten Sie die Handlungen durch einfache, ruhig gesprochene Sätze und lassen Sie die Kinder eigenständig Würfel bzw. Plättchen nehmen/aufdecken. So werden sie sich schnell in einfache Spielzüge hineinfinden und viel Spaß haben.

Spiel 3: Frühjahrsputz im Märchenschloss

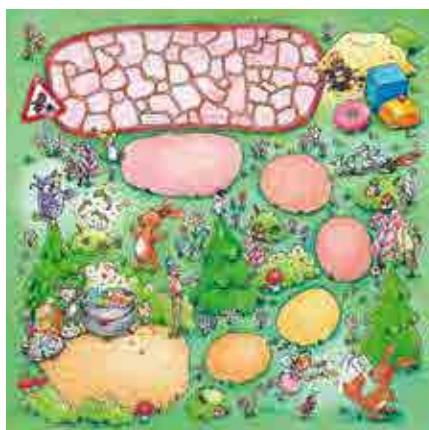
Ein kooperatives Memospiel ab 20 Monaten

Benötigtes Spielmaterial:

Spielplan mit Schlossbaustelle, Zauberer, runde Kronen- und quadratische Memo-Plättchen, Bausteine (optional)

Lernthemen:

- Bilder erkennen und zuordnen



Spielvorbereitung

Der Spielplan mit dem Schlossbauplatz kommt in die Spielmitte. Stellen Sie den Zauberer auf das Feld mit dem Zauberkessel (= Startfeld). Die Memo-Plättchen werden verdeckt um Spielplan herum verteilt. Wer möchte, baut aus den Bausteinen ein beliebiges Schloss auf dem Schlossbauplatz!

Jetzt geht's los

Das jüngste Kind beginnt und deckt erst ein beliebiges quadratisches Plättchen, anschließend ein beliebiges rundes Plättchen auf:

Fragen Sie das Kind: Ist auf einem oder beiden Plättchen der Zauberer abgebildet?

Sprechen Sie mit dem Kind und helfen Sie ihm mit begleitenden Worten, die richtige Spielaktion auszuführen:

- **Ja!** Oh Schreck, der Zauberer macht sich auf den Weg zum Schloss.
Gehe mit dem Zauberer ein Feld weiter.
Anschließend soll das Kind beide Plättchen wieder umdrehen.
- **Nein!** Super aufgepasst, schau dir jetzt die beiden Bilder an.

Fragen Sie das Kind: Passen die beiden Bilder zusammen?

- **Ja!** Staple die beiden Plättchen offen auf dem Schlossplatz.
- **Nein!** Fordern Sie die Kinder auf, sich die Motive genau anzusehen:
Merk euch die Bilder. Nun drehst du die Plättchen wieder um.

Nun ist das nächste Kind ist an der Reihe und deckt ein beliebiges quadratisches und rundes Plättchen auf.

Ende des Spiels

Die Kinder gewinnen das Spiel, wenn sie alle Memo-Paare finden, bevor der Zauber am Schlossplatz ankommt.



Man kann auch mit weniger Paaren spielen. Bei kleinen Kindern erst mit 4 Motiven starten, dann langsam steigern. Das Paar mit dem Zauberer muss aber immer dabei sein. Das Spiel wird schwerer, wenn der Zauberer nicht auf dem Feld mit dem Zauberkessel, sondern auf einem beliebigen Feld des Wegs näher am Schlossplatz startet.



Spiel 4: Reise auf der Sternenschlange

Ein erstes Domino ab 20 Monaten

Benötigtes Spielmaterial:

alle Domino-Plättchen

Lernthemen:

- Farben erkennen und zuordnen

Spielvorbereitung

Die Domino-Plättchen werden verdeckt gemischt. Dann bekommt jedes Kind 3 Plättchen und legt sie offen vor sich ab. Eines der restlichen Plättchen kommt als Startplättchen aufgedeckt in die Spielmitte, die anderen werden verdeckt darum verteilt.

Jetzt geht's los

Das jüngste Kind beginnt und schaut sich das Plättchen in der Spielmitte gut an:

Fragen Sie das Kind: Hast du ein Plättchen mit einem Stern in dieser Farbe?

Sprechen Sie mit dem Kind und helfen Sie ihm mit begleitenden Worten, die richtige Spielaktion auszuführen:

- **Ja!** Super! Lege das Plättchen passend an.
So entsteht nach und nach eine lange Sternenschlange.
- **Nein!** Schade, aber du darfst jetzt ein Plättchen aus der Spielmitte nehmen.
Wenn dieses an die Dominoschlange passt, darf es das Kind sofort anlegen.
Sollte es nicht passen, kommt es zu den anderen offenen Plättchen des Kindes.
Gibt es kein Plättchen mehr, muss auch keines genommen werden.

Anschließend schaut das nächste Kind, ob es eines seiner Plättchen anlegen kann.

Ende des Spiels

Es gewinnt das Kind, das als Erstes keine Domino-Plättchen mehr vor sich liegen hat.

Kann kein Kind mehr anlegen und es liegen auch keine verdeckten Plättchen mehr in der Mitte, ist das Spiel ebenfalls zu Ende. Wer jetzt die wenigsten Domino-Plättchen hat, gewinnt.

Haben mehrere Kinder gleich wenig Plättchen, gibt es mehrere Gewinner.

Sie können den Kindern beim Spielen die Farben der Sterne sagen.
So lernen sie nach und nach, wie die Farben heißen.



Spiel 5: Zwillinge im Zauberwald

Ein erstes Memo ab 2 Jahren

Benötigtes Spielmaterial:

runde Kronen-Plättchen, quadratische Memo-Plättchen

Lernthemen:

- Bilder erkennen und zuordnen

Spielvorbereitung

Jeder Plättchen-Stapel wird gemischt und dann mit der Rückseite nach oben, getrennt nach der Form in zwei Rechtecken angeordnet.



Jetzt geht's los

Das jüngste Kind beginnt und deckt erst ein beliebiges quadratisches Plättchen, anschließend ein beliebiges rundes Plättchen auf.

Fragen Sie das Kind: Passen die beiden Motive zusammen?

Sprechen Sie mit dem Kind und helfen Sie ihm mit begleitenden Worten, die richtige Spielaktion auszuführen:

- **Ja!** Super, du darfst das Paar zu dir nehmen.
- **Nein!** Fordern Sie die Kinder auf, sich die Motive genau anzusehen:
Merkt euch die Bilder. Nun drehst du die Plättchen wieder um.

Nun ist das nächste Kind an der Reihe.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Paare gefunden wurden. Jedes Kind stapelt seine Plättchen. Gewinner ist das Kind mit dem höchsten Stapel.



Man kann auch mit weniger Paaren spielen. Bei kleinen Kindern erst mit 4 Motiven starten, dann langsam steigern. Bei der Auswahl sollten die Motive klar und eindeutig sein.



Spiel 6: Entdecker im Zauberwald

Ein erstes Schau-genau-Spiel ab 2 Jahren

Benötigtes Spielmaterial:

Spielplan mit Entdeckerseite, runde Kronen-Plättchen

Lernthemen:

- genaues Schauen
- Bilder erkennen und zuordnen



Spielvorbereitung

Der Spielplan mit der Entdeckerseite kommt in die Spielmitte.

Die Kronen-Plättchen werden gemischt und verdeckt um den Spielplan herum verteilt.

Jetzt geht's los

Das jüngste Kind beginnt, dreht ein Plättchen um und sieht sich das Bild an.

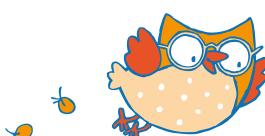
Sagen Sie dem Kind, was dort abgebildet ist.

Fragen Sie das Kind: Siehst du das Bild auf dem Spielplan?

- **Ja!** Das Kind zeigt auf das Bild und bekommt das Plättchen als Belohnung. Es soll das Plättchen verdeckt vor sich ablegen.
- **Nein!** Wenn das Kind das Bild nicht findet, gibt es das Plättchen an seinen Nachbarn weiter. Dieses sucht nun nach dem Bild.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Plättchen verteilt sind. Jedes Kind stapelt seine Plättchen. Gewinner ist das Kind mit dem höchsten Stapel.



Ältere Kinder kann man natürlich nach dem Namen der Bilder fragen.

Spiel 7: Ich sehe was, was du nicht siehst

Ein erstes Farbzuordnungs- und Benennspiel ab 2½ Jahren

Benötigtes Spielmaterial:

Spielplan mit Entdeckerseite, Würfel, runde Kronen-Plättchen

Lernthemen:

- genaues Schauen
- Bilder, Farben und Symbole erkennen, zuordnen und benennen

Spielvorbereitung

Der Spielplan mit der Entdeckerseite kommt in die Spielmitte. Die Kronen-Plättchen werden gemischt und verdeckt um Spielplan herum verteilt. Legen Sie den Würfel bereit.



Jetzt geht's los

Das jüngste Kind beginnt und würfelt.



Fragen Sie das Kind: Was zeigt der Würfel?

Sprechen Sie mit dem Kind und helfen Sie ihm mit begleitenden Worten, die richtige Spielaktion auszuführen:

• Eine Farbe:

Schau dir den Spielplan genau an und zeige/sage ein Objekt mit derselben Farbe. Hat das Kind ein passendes Objekt gefunden, bekommt es ein Kronen-Plättchen als Belohnung.



• Den Zauberhut:

Fragen Sie die anderen Kinder: Welche Farbe suchen wir?

Jetzt sagen die anderen Kinder eine Farbe, zu der das Kind, das an der Reihe ist, ein passendes Objekt auf dem Spielplan suchen soll. Hat das Kind ein passendes Objekt gefunden, bekommt es ein Kronen-Plättchen als Belohnung.



• Den Stern:

Super, du darfst dir ein Kronen-Plättchen nehmen.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Plättchen verteilt sind. Jedes Kind stapelt seine Plättchen. Gewinner ist das Kind mit dem höchsten Stapel.



Spiel 8: Der Turm des Zauberers

Ein erstes Motorikspiel ab 2½ Jahren

Benötigtes Spielmaterial:

Bausteine, Zauberer, Würfel

Lernthemen:

- Formen, Farben und Symbole erkennen und zuordnen
- Merkfähigkeit

Spielvorbereitung

Die Bausteine, der Zauberer und der Würfel werden in die Spielmitte gelegt.

Jetzt geht's los

Das jüngste Kind beginnt und würfelt.

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

Sprechen Sie mit dem Kind und helfen Sie ihm mit begleitenden Worten, die richtige Spielaktion auszuführen:

- **Eine Farbe:**

Nimm einen Baustein in der passenden Farbe zu dir.



- **Den Stern:**

Suche dir einen beliebigen Baustein aus.



- **Den Zauberhut:**

Du bekommst den Zauberer! Hat ein anderes Kind den Zauberer muss es ihn weitergeben. Steht er bereits bei diesem Kind, bleibt er dort.

Ende des Spiels

Wenn alle Bausteine verteilt sind, endet das Spiel. Jetzt baut jedes Kind aus seinen Bausteinen einen Turm. Wer den Zauberer hat, stellt ihn oben auf seinen Turm.

Das Kind mit dem höchsten Turm gewinnt das Spiel.

Etwas schwieriger wird es, wenn die Bausteine etwas im Raum verteilt liegen und die Kinder sich auf dem kurzen Weg dorthin merken müssen, welche Farbe sie gerade suchen.



Spiel 9: Verhexte Baumeisterei

Ein spannendes Stapelspiel ab 3 Jahren

Benötigtes Spielmaterial:

Spielplan mit Entdeckerseite, alle Bausteine, runde Kronen-Plättchen

Lernthemen:

- Formen, Farben und Symbole erkennen und zuordnen
- Feinmotorik

Spielvorbereitung

Der Spielplan mit der Entdeckerseite kommt in die Spielmitte. Die Kronen-Plättchen werden gemischt und verdeckt als Rechteck neben dem Spielplan ausgelegt. Die Bausteine kommen neben den Spielplan.



Jetzt geht's los

Das jüngste Kind beginnt und dreht ein Plättchen um.

Fragen Sie das Kind: Wo ist das Bild auf dem Spielplan zu sehen?

Das Kind sucht das Motiv, das auf dem Plättchen abgebildet ist, auf dem Spielplan. Hat es das Motiv gefunden, weiß es, welches Bauwerk es bauen soll. Das Kind sucht die passenden Bausteine heraus und baut das Bauwerk nach.

Hat es das Kind geschafft?

- **Ja!** Super! Alle freuen sich gemeinsam.
Der kleine Baumeister bekommt das Plättchen als Belohnung.
- **Nein!** Lege das Plättchen verdeckt zurück.
Beim nächsten Mal hast du bestimmt mehr Glück.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Plättchen verteilt sind. Die Kinder gewinnen gemeinsam.



Man kann auch einen Gewinner ermitteln: Dann stapelt am Ende jedes Kind seine Plättchen. Gewinner ist das Kind mit dem höchsten Stapel.



Spiel 10: Wir bauen ein Zauberschloss

Ein kooperatives Stapelspiel ab 3 Jahren

Benötigtes Spielmaterial:

Spielplan mit Schlossplatz, Zauberer, Würfel, Bausteine

Lernthemen:

- genaues Schauen
- Formen, Farben und Symbole erkennen und zuordnen
- Merkfähigkeit

Spielvorbereitung

Der Spielplan mit dem Schlossplatz kommt in die Spielmitte. Stellen Sie den Zauberer auf das Feld mit dem Zauberkessel (= Startfeld). Die Bausteine und der Würfel kommen neben den Spielplan.

Jetzt geht's los

Das jüngste Kind beginnt und würfelt.

Fragen Sie das Kind: Was zeigt der Würfel?

Sprechen Sie mit dem Kind und helfen Sie ihm mit begleitenden Worten, die richtige Spielaktion auszuführen:

- **Eine Farbe:**

Nimm einen Baustein in der passenden Farbe und staple ihn auf dem Schlossplatz/auf den Bausteinen. Gibt es keinen passenden Baustein mehr, kannst du leider auch nicht bauen.



- **Den Zauberhut:**

Oh Schreck, der Zauberer macht sich auf den Weg zum Schloss.
Gehe mit dem Zauberer ein Feld weiter.



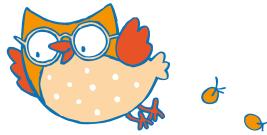
- **Der Stern:**

Du darfst dir einen beliebigen Baustein nehmen und bauen.

Ende des Spiels

Die Kinder gewinnen das Spiel, wenn sie ein Schloss mit allen Steinen gebaut haben, bevor der Zauber am Schlossplatz ankommt.

Das Spiel wird schwerer, wenn der Zauberer nicht auf dem Feld mit dem Zauberkessel, sondern näher zum Schlossplatz auf dem Weg startet.



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

My Very First Game Collection

Big Wonderland



ENGLISH

Ten first wonderland games for 1-3 players age 18 months+.

Authors: Annemarie Hölscher, Christiane Hüpper, Markus Nikisch, Johannes Zirm
Illustrations: Katharina Wieker
Length of the game: approx. 5 minutes

Game material

1 game board (printed on both sides), 1 magician, 8 castle building blocks, 12 round crown tiles, 12 square memory tiles, 15 domino tiles, 1 color/ symbol die, set of game instructions

Dear Parents,

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

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

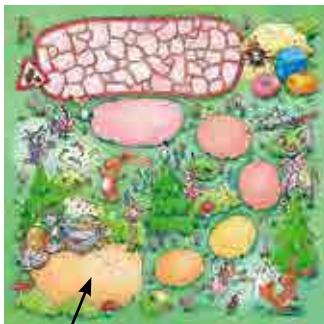
We wish you and your child lots of fun playing!

Your inventors of inquisitive playthings



Game material

game board "castle site"



starting square

game board "explorers' side"



building

8 castle building blocks



magician



1 color/ symbol die



12 square memory tiles
frontside/ backside



12 round crown tiles
frontside/ backside



15 domino tiles
frontside/ backside

Games' summary

Game#1: Fantastic Magic Bingo	22
A first picture bingo, age 18 months +.	
Educational topics: recognizing and assigning pictures	
Game#2: Magical Serpent of Stars	23
A first cooperative color die game, age 18 months+.	
Educational topics: recognizing and assigning colors and symbols	
Game#3: Spring-cleaning in the Enchanted Castle	24
A cooperative memory game, age 20 months+.	
Educational topics: recognizing and assigning pictures	
Game#4: Travelling along the Serpent of Stars	26
A first domino, age 20 months+.	
Educational topics: recognizing and assigning colors	
Game#5: Twins in the Enchanted Forest	27
A first memory game, age 2 years+.	
Educational topics: recognizing and assigning pictures	
Game#6: Explorers in the enchanted forest	28
A first look-closely game, age 2 years+.	
Educational topics: close observation, recognizing and assigning pictures	
Game#7: My Eyes Spy	29
A first color assignment and designating game, age 2.5 years+.	
Educational topics: close observation: recognizing, assigning and naming pictures, colors, and symbols	
Game#8: The Tower of the Magician	30
A first game requiring motor skills, age 2.5 years +.	
Educational topics: recognizing and assigning colors and symbols; memory skills	
Game#9: Bewitched Master Building	31
An exciting stacking game, age 3 years +.	
Educational topics: recognizing and assigning shapes, colors, and symbols; motor skills	
Game#10: We build a Magic Castle	32
A cooperative stacking game, age 3 years +.	
Educational topics: close observation, recognizing and assigning shapes, colors, and symbols	



Free play and discovering details

In free play, your child will handle the game material. Play with your child! Explore the illustrations together. Talk to your child about what can be discovered on the game boards. In this way, you are stimulating your child's language skills, vocabulary, and attention to detail.



If the children are a little older and already know the game material, you can also ask questions about details of the game board.

For example: What animal can you see here? What color is that? Where do you see the mole/ the mice/ the fairy?
Simple counting is also a lot of fun for children.

For example: Count the pines. How many mushrooms can you count? Count the candy sticks.

Game #1: Fantastic Magic Bingo

A first picture bingo, age 18 months+.

Game material needed:

Round crown tiles, square memory tiles

Educational topics:

- Recognizing and assigning pictures

Preparation

Sort the motifs into pairs, 3 pairs for each child.

Return the remaining tiles to the game box. Now turn the tiles over and shuffle them. Each child receives 3 square tiles and places them face up in front of him. The round tiles are placed face down in the center of the table.

And Off You Go!

The youngest child starts. He turns over a round tile and shows it to the other children.

Ask the children: *Who has the matching picture in front of him?*

The children, including the one whose turn it is, compare the picture shown with the pictures of the tiles in front of them. Whoever discovers the matching tile points at it. Great! Place the round tile on top of it.

It's now the next child's turn to turn over a round tile.

End of the Game

The child who is the first to cover all his square tiles is the winner.

Start with three pairs per child then gradually integrate more tiles into the game.



Game #2: Magical Serpent of Stars

A first cooperative color die game, age 18 months+.

Game material needed:

Magician, die, domino tiles

Educational topics:

- Recognizing and assigning colors and symbols

Preparation

The domino tiles are placed face up in the center. Put the magician at a certain distance and get the die ready.

And Off You Go!

The youngest child starts and rolls the die.

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

Talk with the child and help him carry out the right action by commenting on the play situation:

• **A color:**

You can take any tile showing a star of the corresponding color.



• **The star:**

You can take any tile.



• **The magician's hat:**

The magician gets a tile. Take any tile and place it next to the magician.

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



End of the Game

The game ends as soon as all tiles are distributed. Now arrange the tiles of the children and magician respectively into a row. Compare the rows together. Whose row is longer, the one of the children or that of the magician?



Children learn by carrying out by practicing simple game moves on their own. Accompany the actions with plain and soft-spoken phrases and let the children take the die/ turn over the tiles on their own. In this way they will quickly learn simple game moves and have a lot of fun.

Game #3: Spring-cleaning in the Enchanted Castle

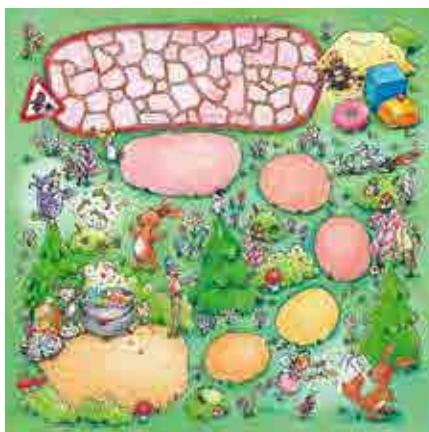
A cooperative memory game, age 20 months+.

Game material needed:

Game board showing the castle building site, magician, round crown and square memory tiles, building blocks (optional)

Educational topics:

- Recognizing and assigning pictures



Preparation

Place the game board showing the castle building site in the middle.

Place the magician on the square showing the cauldron (= starting square). Distribute the memory tiles around the game board. If you want, build a castle with the building blocks on the castle building site!

And Off You Go!

The youngest child starts and first turns over any square tile, then any round tile.

Ask the child: Does one or both tile show the magician?

Talk with the child and help him carry out the correct action by commenting on the play situation:

- **Yes!** Oh dear! The magician sets off to walk up to the castle.
Move the magician one square.

Then ask the child to turn back over both tiles.

- **No!** Great! Have a look at both pictures.

Ask the child: Do the two pictures match?

- **Yes!** Pile the two tiles face up next to the castle site.
- **No!** Ask the children to have a close look at the motifs.
Memorize the pictures. Then turn the tiles back over.

It's the turn of the next player to turn over any square and a round tile.

End of the Game

If the children find all memory pairs before the magician reaches the castle square, they win the game.



You can also play with fewer pairs. When playing with younger children, we suggest that you start with four motifs then, step-by-step, integrate more. The pair of magicians always has to be in the game. The game becomes more difficult, if the magician does not start on the square showing the cauldron but starts on any other square closer to the castle site.



Game #4:

Travelling along the Serpent of Stars

A first domino game, age 20 months+.

Game material needed:

All domino tiles

Educational topics:

- Recognizing and assigning colors

ENGLISH

Preparation

Turn the domino tiles face down and shuffle them. Each child receives 3 tiles and places them face up in front of him. Place one of the remaining tiles as starting tile face up in the center and arrange the other tiles face down in a circle around it.

And Off You Go!

The youngest child starts and has a look at the tile in the center:

Ask the child: Do you have a tile showing a star of this color in front of you?

Talk with the child and help him carry out the correct action by commenting on the play situation:

- **Yes!** Great! Place the tile where it corresponds.
In this way, one-by-one, you compose a long serpent of stars.
- **No!** Pity! But you can take a tile from the circle. If this tile matches with the serpent of domino tiles, the child may add it immediately. If not, the child places it next to the other tiles face up in front of him. If no tiles are left in the circle, he may not take any.

Then it's the turn of the next child to see whether he can add one of his tiles.

End of the Game

The child who is left first without domino tiles wins the game.

The game is also over if no child can add any more tiles and there are no tiles left face down in the circle. In this case, the child with the fewest domino tiles in front of him wins. If more than one has the same amount of fewer tiles, there are joint winners.

While playing, you can name the colors of the stars.
In this way the children learn, one by one, the names of the colors.



Game #5: Twins in the Enchanted Forest

A first memory game, age 2 years+.

Game material needed:

Round crown tiles, square memory tiles

Educational topics:

- Recognizing and assigning pictures

Preparation

Shuffle each pile of tiles. Then arrange the tiles according to their shape into two rectangles with the backside showing up.



And Off You Go!

The youngest player starts and first turns over any square tile and then any round tile.

Ask the child: Do the two motifs match?

Talk with the child and help him carry out the correct action by commenting on the play situation:

- **Yes!** Great, you can take the pair of tiles.
- **No!** Ask the children to have a close look at the motifs. Memorize the pictures. Then turn the tiles back over.

Then it's the turn of the next player.

End of the Game

The game ends as soon as all the matching pairs have been found. Each player piles up his tiles. The child with the highest pile wins the game.



You can also play with fewer pairs. When playing with younger children, we suggest you start with four motifs then, step-by-step, integrate more. The motifs chosen should be clear and plain.



Game #6: Explorers in the Enchanted Forest

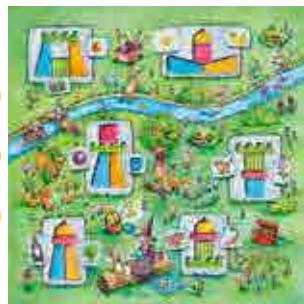
A first look-closely game, age 2 years+.

Game material needed:

Game board showing the explorers' side, round crown tiles

Educational topics:

- Close observation
- Recognizing and assigning pictures



Place the game board showing the explorers' side in the middle.

Shuffle the crown tiles and arrange them in a circle around the game board.

And Off You Go!

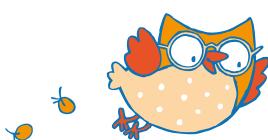
The youngest player starts, turns over a tile and has a look at the picture. Tell your child what it is.

Ask the child: Can you see this picture on the game board?

- **Yes!** The child points to the picture and receives the tile as a reward. Tell him to place the tile face down in front of him.
- **No!** If the child cannot find the picture, he passes the tile on to his neighbor who now looks for the picture.

End of the Game

The game ends as soon as all the tiles are distributed. Each player piles up his tiles. The child with the highest pile wins the game.



Of course you can also ask older children to name the pictures themselves.

Game #7: My Eyes Spy

A first color assignment and designating game, age 2.5 years+.

Game material needed:

Game board showing the explorers' side, die, round crown tiles

Educational topics:

- Close observation
- Recognizing, assigning, and naming pictures, colors, and symbols

Preparation

Place the game board showing the explorers' side in the middle. Shuffle the crown tiles and arrange them face down around the game board.

Get the die ready.



And Off You Go!

The youngest child starts and rolls the die.



Ask the child: What appears on the die?

Talk with the child and help him carry out the correct action by commenting on the play situation:

- **A color:**

Have a close look at the game board and state an object of the same color.
If the child finds a matching object, he receives a tile as a reward.



- **The magician's hat:**

Ask the other children: What colors are we looking for?

The other players now announce a color and the child whose turn it is has to find a matching object on the game board.

If the child finds a matching object, he receives a tile as a reward.



- **The star:**

Great! You can take a crown tile.

End of the Game

The game ends as soon as all the tiles have been distributed. Each player creates a stack with his tiles. The child with the highest pile wins the game.



Game #8: The Tower of the Magician

A first game requiring motor skills, age 2.5 years+.

Game material needed:

Building blocks, magician, die

ENGLISH

Educational topics:

- Recognizing and assigning shapes, colors, and symbols
- Memory skills

Preparation

Place the building blocks, the magician, and the die in the center.

And Off You Go!

The youngest child starts and rolls the die.

Ask the child: What appears on the die?

Talk with the child and help him carry out the correct action by commenting on the play situation:

- **A color:**

Take a building block of the corresponding color.



- **The star:**

Take any building block.



- **The magician's hat:**

Get the magician! If the magician is with another player, he has to pass it on to you. If the magician is already with you, he stays there.

End of the Game

The game ends as soon as all the building blocks are distributed. Each player now builds a tower with the building blocks. The player who has the magician, places him on top of his tower. The player with the highest tower wins the game.

The game gets more difficult if the building blocks are at different places in the room. The children now have to remember the color they are actually looking for.



Game #9: Bewitched Master Building

An exciting stacking game, age 3 years+.

Game material needed:

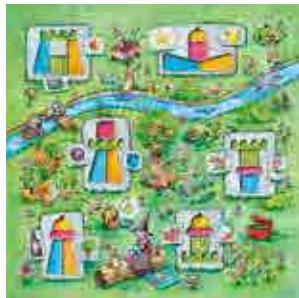
Game board showing the explorers' side, all building blocks, and round crown tiles

Educational topics:

- Recognizing and assigning shapes, colors, and symbols
- Motor skills

Preparation

Place the game board showing the explorers' side in the middle. Shuffle the crown tiles and arrange them face down in a rectangle next to the game board. Also place the building blocks next to the game board.



And Off You Go!

The youngest player starts by turning over a tile.

Ask the child: Where can you see the same picture on the game board?

The player now searches on the game board for the motif shown on the tile. If he finds the motif he knows which building he has to construct. The player selects the corresponding building blocks and constructs the building shown.

Did the player succeed?

- **Yes!** Great! All players rejoice. The little master builder receives a tile as a reward.
- **No!** Turn the tile back over and place it where it was. Next time you surely have more luck.

End of the Game

The game ends as soon as all the tiles have been distributed. The children win together.



You can also find a winner; to do so, at the end each player stacks his tiles. The child with the highest pile wins the game.



Game #10: We build a Magic Castle

A cooperative stacking game, age 3 years+.

Game material needed:

Game board showing the castle site, magician, die, building blocks



Educational topics:

- Close observation
- Recognizing and assigning shapes, colors, and symbols
- Memory skills

Preparation

Place the game board showing the castle site in the center. Place the magician on the square showing the cauldron (= starting square). Get the building blocks and the die ready next to the game board.

And Off You Go!

The youngest child starts and rolls the die.

Ask the child: What appears on the die?

Talk with the child and help him carry out the correct action by commenting on the play situation:

- **A color:**

Take a building block of the matching color and pile it on the castle site/ the building blocks. If no matching building block is left, unfortunately you can't pile any up.



- **The magician's hat:**

Oh dear! The magician sets off to walk up to the castle.
Move the magician one square.



- **The star:**

You can take any building block and stack it.

End of the Game

The players win the game if they can build a castle before the magician reaches the castle site.

The game becomes more difficult if the magician does not set off on the square showing the cauldron, but on a square closer to the castle site.



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

Ma première sélection de jeux

Mon pays magique

10 premiers jeux aux pays de la magie, pour 1 à 3 joueurs à partir de 18 mois.

Auteurs : Annemarie Hölscher, Christiane Hüpper, Markus Nikisch, Johannes Zirm
Illustration : Katharina Wieker
Durée de la partie : env. 5 minutes

FRANÇAIS

Accessoires de jeu

1 plateau de jeu (imprimé des deux côtés), 1 magicien, 8 blocs de construction de château, 12 plaquettes-couronnes rondes (2 cubes, 2 colonnes, 1 pont, 1 cylindre, 1 toit pointu, 1 rondelle percée), 12 plaquettes-mémoire carrées, 15 plaquettes-dominos, 1 dé multicolore à symboles, 1 règle du jeu

Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir acheté un produit de la gamme *Mes premiers jeux*. Vous avez fait un bon choix et offrez ainsi à votre enfant de nombreuses perspectives afin qu'il se développe dans un environnement ludique.

Le présent fascicule vous donne de nombreux conseils ainsi que des suggestions pour faire découvrir les accessoires du jeu à votre enfant et les utiliser pour différents jeux. Ceci permettra de stimuler différentes capacités et aptitudes de votre enfant : motricité fine, concentration, observation et l'apprentissage du calcul. L'aspect essentiel demeure en premier lieu de prendre plaisir à jouer. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous souhaitons à votre enfant et à vous-même d'agrables parties de plaisir en jouant !

Les créateurs pour enfants joueurs



Accessoires de jeu

plateau de jeu « place du château »



case de départ

plateau de jeu « découverte »



édifice

8 blocs de construction de château



magicien



1 dé multicolore à symboles



12 plaquettes-mémoire
carrées de devant / arrière



12 plaquettes-couronnes
rondes de devant / arrière

15 plaquettes-dominos
de devant / arrière



Récapitulatif des jeux

Jeu n° 1 : Loto magique

38

Un premier loto d'images à partir de 18 mois

Thèmes d'apprentissage : reconnaître les images et les classer

Jeu n° 2 : Serpent magique aux étoiles

39

Un premier jeu de dé coopératif à partir de 18 mois

Thèmes d'apprentissage : reconnaître et classer les couleurs et les symboles

Jeu n° 3 : Mémo rigolo au château féerique

40

Un jeu de mémoire coopératif à partir de 20 mois

Thèmes d'apprentissage : reconnaître et classer les images

Jeu n° 4 : Dominos magiques

42

Un premier domino à partir de 20 mois

Thèmes d'apprentissage : reconnaître et nommer les couleurs

Jeu n° 5 : Duos magiques

43

Un premier memory à partir de 2 ans.

Thèmes d'apprentissage : reconnaître et nommer les couleurs

Jeu n° 6 : Explorateurs de la forêt magique

44

Un premier jeu d'observation à partir de 2 ans

Thèmes d'apprentissage : observation, reconnaître et classer les images

Jeu n° 7 : Je vois ce que tu ne vois pas

45

Un premier jeu de reconnaissance des couleurs et de communication,

à partir de 2,5 ans. Thèmes d'apprentissage : observation, reconnaître

et nommer les images, les couleurs et les symboles, puis les attribuer à un objet

Jeu n° 8 : La tour du magicien

46

Un premier jeu de motricité à partir de 2,5 ans. Thèmes d'apprentissage : reconnaître

les formes, les couleurs et les symboles et les attribuer à un objet, attention et mémoire

Jeu n° 9 : Superposition ensorcelée

47

Un captivant jeu d'adresse à partir de 3 ans. Thèmes d'apprentissage : reconnaître les formes, les couleurs et les symboles et les attribuer à un objet, motricité fine

Jeu n° 10 : Si on construisait un château féerique

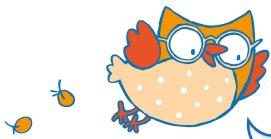
48

Un jeu d'adresse coopératif à partir de 3 ans. Thèmes d'apprentissage : observation, reconnaître les formes, les couleurs et les symboles et les attribuer à un objet, attention et mémoire



Jouer librement et découvrir des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les illustrations. Racontez à votre enfant ce qu'il y a à voir sur les plateaux de jeu. Vous stimulez ainsi son langage et son attention.



Si les enfants sont plus âgés et connaissent déjà les accessoires du jeu, vous pourrez également leur poser des questions concernant des détails représentés sur les plateaux de jeu. Par exemple : Quel animal vois-tu ici ? De quelle couleur s'agit-il ici ? Où est la taupe/la fée ? Où sont les souris ? Les enfants auront également du plaisir à compter différents objets. Par exemple : Compte les sapins. Combien de champignons vois-tu ? Compte les bâtons de sucre.

Jeu n° 1 : Loto magique

Un premier loto d'images à partir de 18 mois

Accessoires de jeu nécessaires :

Plaquettes-couronnes rondes, plaquettes-mémory carrées

Thèmes d'apprentissage :

- reconnaître et classer les images

Préparatifs

Classez les motifs par paires, 3 paires par joueur.

Les plaquettes en trop sont remises dans la boîte. Mélanger les plaquettes, faces cachées.

Chaque joueur prend 3 plaquettes carrées et les pose devant lui, faces visibles.

Les plaquettes rondes sont posées au milieu du jeu, faces cachées.

C'est parti

Le joueur le plus jeune commence.

Il retourne une plaquette ronde et la montre aux autres joueurs.

Demandez aux enfants : *Qui a l'image correspondante dans son jeu ?*

Les enfants comparent l'image montrée avec celles posées devant eux, y compris le joueur qui vient de retourner la plaquette. Celui qui a la plaquette-mémory correspondante la montre du doigt. Super ! Il pose la plaquette ronde dessus.

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

Fin de la partie

Le gagnant est celui qui aura recouvert en premier ses trois plaquettes carrées.

Commencez avec 3 paires par joueur et augmentez peu à peu le nombre de paires de plaquettes.



Jeu n° 2 : Serpent magique aux étoiles

Un premier jeu de dé coopératif à partir de 18 mois

Accessoires de jeu nécessaires :

Magicien, dé, plaquettes-dominos

Thèmes d'apprentissage :

- reconnaître les couleurs et les symboles et les classer

FRANÇAIS

Préparatifs

Poser les plaquettes-dominos, faces visibles, au milieu du jeu.
Mettre le magicien à côté un peu à l'écart et préparer le dé.

C'est parti

Le joueur le plus jeune commence en lançant le dé.

Demandez à l'enfant : Qu'indique le dé ?

Expliquez lui avec des mots appropriés et simples l'action qu'il doit accomplir :

- **Une couleur :**

Tu as le droit de prendre une plaquette quelconque avec une étoile de la même couleur.



- **L'étoile :**

Tu as le droit de prendre n'importe quelle plaquette.



- **Le chapeau de magicien :**

Maintenant, c'est le magicien qui récupère une plaquette.
Pose n'importe quelle plaquette à côté du magicien.

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



Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les plaquettes ont été récupérées. Celles récupérées par les enfants et celles remportées par le magicien sont respectivement posées les unes à côté des autres en un circuit. Maintenant, tous comparent qui a formé le plus grand serpent aux étoiles : les enfants ou le magicien ?



C'est en s'exerçant que les enfants apprennent à accomplir de manière autonome des actions simples au cours du jeu. Accompagnez les actions par de simples phrases énoncées lentement et laissez les enfants prendre/retourner les plaquettes eux-mêmes. Ils comprendront ainsi rapidement les actions à accomplir et auront du plaisir à jouer.

Jeu n° 3 : Mémo rigolo au château

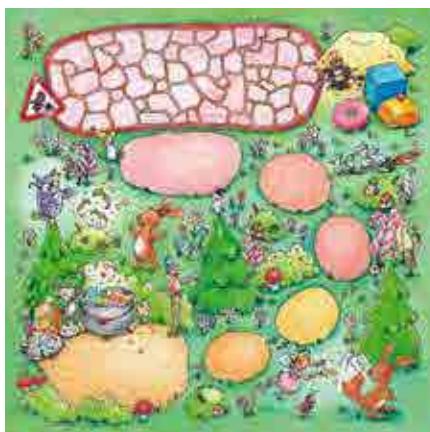
Un jeu de mémoire coopératif à partir de 20 mois

Accessoires de jeu nécessaires :

Plateau de jeu (face blocs de construction du château visible),
magicien, plaquettes-couronnes rondes et plaquettes-memory carrées,
blocs de construction (facultatifs)

Thèmes d'apprentissage :

- reconnaître les images et les classer



Préparatifs

Poser au milieu du jeu le plateau de jeu, face « chantier de construction du château » visible.
 Poser le magicien sur la case représentant la marmite de magicien (= case de départ).
 Répartir les plaquettes-mémoire faces cachées autour du plateau de jeu. Celui qui voudra pourra assembler un château avec les blocs de construction.

C'est parti

Le joueur le plus jeune commence en retournant d'abord une plaquette carrée quelconque puis une plaquette ronde quelconque.

Demandez à l'enfant : Le magicien est-il représenté sur une plaquette ou sur les deux plaquettes ?

Expliquez lui avec des mots appropriés et simples l'action qu'il doit accomplir :

- **Oui !** Mince, le magicien se rapproche du château. Avance le magicien d'une case.
 Ensuite, le joueur retourne de nouveau les deux plaquettes.
- **Non !** Bien joué : regarde bien les deux illustrations.

Demandez à l'enfant : Les deux illustrations vont-elles ensemble ?

- **Qui !** Empile les deux plaquettes, faces visibles, sur la place du château.
- **Non !** Dites aux enfants de bien regarder les motifs. Mémorisez bien les illustrations. Maintenant, retourne de nouveau les plaquettes.

C'est alors au tour du joueur suivant de retourner une plaquette carrée et une plaquette ronde quelconques.

Fin de la partie

Les enfants gagnent la partie s'ils trouvent toutes les paires avant que le magicien n'atteigne la place du château.



On pourra aussi jouer avec moins de paires de plaquettes. Si les enfants sont très jeunes, commencer d'abord avec 4 motifs, puis augmenter le nombre petit à petit. La paire de plaquettes représentant le magicien devra toujours être dans le jeu. Le jeu sera plus difficile si le magicien ne démarre pas sur la case de la marmite mais sur n'importe quelle case du circuit plus proche de la place du château.



Jeu n° 4 : Dominos magiques

Un premier domino à partir de 20 mois

Accessoires de jeu nécessaires :

Toutes les plaquettes-dominos

Thèmes d'apprentissage :

- reconnaître les couleurs et les nommer

Préparatifs

Mélanger les plaquettes-dominos faces cachées. Chaque joueur prend 3 plaquettes et les pose devant lui faces visibles. Une des plaquettes restantes est posée face visible au milieu du jeu comme plaquette de départ. Les autres plaquettes sont réparties faces cachées autour de la plaquette de départ.

C'est parti

Le joueur le plus jeune commence en regardant bien la plaquette posée au milieu du jeu.

Demandez à l'enfant : As-tu une plaquette avec une étoile de cette couleur ?

Expliquez lui avec des mots appropriés et simples l'action qu'il doit accomplir :

- **Qui ! Super ! Pose la plaquette qui convient à côté de celle qui est déjà posée.**
On obtient ainsi au fur et à mesure un grand serpent d'étoiles.
- **Non ! Dommage, tu as le droit de prendre une plaquette posée au milieu du jeu.**
Si celle-ci peut être posée contre un autre domino du serpent d'étoiles, le joueur la pose tout de suite. Si elle ne convient pas, elle est ajoutée aux plaquettes du joueur.
Quand il n'y a plus de plaquettes à piocher, le joueur ne peut plus en prendre.

Ensuite, le joueur suivant regarde s'il peut poser l'une de ses plaquettes.

Fin de la partie

Le gagnant est celui qui, en premier, n'aura plus de plaquettes devant lui.

Si aucun des joueurs ne peut plus poser de plaquettes et s'il n'y en a plus au milieu du jeu, la partie se termine ici. Celui qui a alors le moins de plaquettes gagne la partie. Si plusieurs joueurs ont le même nombre inférieur de plaquettes, il y a plusieurs gagnants.

Au cours du jeu, vous pouvez dire aux enfants les couleurs des étoiles. Ils apprendront ainsi petit à petit le nom des couleurs.



Jeu n° 5 : Duos magiques

Un premier memory à partir de 2 ans.

Accessoires de jeu nécessaires :

Plaquettes-couronnes rondes, plaquettes-memory carrées

Thèmes d'apprentissage :

- reconnaître les couleurs et les classer

Préparatifs

Mélanger chacune des piles de plaquettes. Puis, former deux rectangles en les posant suivant leur forme (verso des plaquettes visible).



C'est parti

Le joueur le plus jeune commence en retournant d'abord une plaquette carrée quelconque puis une plaquette ronde quelconque.

Demandez à l'enfant : Les deux motifs vont-ils ensemble ?

Expliquez lui avec des mots appropriés et simples l'action qu'il doit accomplir :

- **Qui !** Super, tu récupères la paire de plaquettes.
- **Non !** Dites aux enfants de bien regarder les motifs. Mémorisez bien les illustrations. Maintenant, retourne les plaquettes.

C'est alors au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les paires de plaquettes ont été trouvées.

Chaque joueur empile ses plaquettes. Le gagnant est celui qui aura la plus grande pile.



On pourra aussi jouer avec moins de paires de plaquettes. Si des enfants très jeunes jouent, commencer d'abord avec 4 motifs, puis augmenter le nombre petit à petit. En sélectionnant les plaquettes, choisir des motifs bien reconnaissables.



Jeu n° 6 : Explorateurs de la forêt magique

Un premier jeu d'observation à partir de 2 ans

Accessoires de jeu nécessaires :

Plateau de jeu tourné sur la face découverte, plaquettes-couronne rondes

Thèmes d'apprentissage :

- observation
- reconnaître et classer les images

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu du jeu avec la face découverte visible.

Mélanger les plaquettes et les répartir faces cachées autour du plateau de jeu.



C'est parti

Le joueur le plus jeune commence, retourne une plaquette et regarde l'image.

Dites à l'enfant ce qui y est représenté.

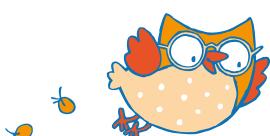
Demandez à l'enfant : Vois-tu cette image sur le plateau de jeu ?

- **Qui !** L'enfant montre l'image et récupère la plaquette en récompense. Il pose la plaquette devant lui, face cachée.
- **Non !** Si l'enfant ne trouve pas l'image, il donne la plaquette à son voisin. Celui-ci cherche alors l'image.

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les plaquettes ont été récupérées.

Chaque joueur empile ses plaquettes. Le gagnant est celui qui aura la plus grande pile.



Si des enfants plus âgés jouent, on pourra leur demander de nommer le motif des plaquettes.

Jeu n° 7 : Je vois ce que tu ne vois pas

Un premier jeu de reconnaissance des couleurs et de communication, à partir de 2,5 ans

Accessoires de jeu nécessaires :

Plateau de jeu tourné sur la face découverte, dé, plaquettes-couronnes rondes

Thèmes d'apprentissage :

- observation
- reconnaître, classer et nommer les images, les couleurs et les symboles

Préparatifs

Poser le plateau de jeu avec la face découverte au milieu du jeu. Mélanger les plaquettes-couronnes et les répartir faces cachées autour du plateau de jeu. Préparer le dé.



C'est parti

Le joueur le plus jeune commence en lançant le dé.



Demandez à l'enfant : Qu'indique le dé ?

Expliquez lui avec des mots appropriés et simples l'action qu'il doit accomplir :

• Une couleur :

Regarde bien sur le plateau de jeu et montre/nomme un objet de la même couleur. Si l'enfant a trouvé un objet qui convient, il récupère une plaquette en récompense.



• Le chapeau de magicien :

Demandez aux autres enfants : Quelle est la couleur recherchée ?

Les autres enfants nomment alors la couleur d'un objet sur le plateau de jeu que doit chercher le joueur dont c'est le tour. Si le joueur a trouvé un objet qui convient, il récupère une plaquette en récompense.



• L'étoile :

Super, tu as le droit de prendre une plaquette-couronne.

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les plaquettes ont été récupérées. Chaque joueur empile ses plaquettes. Le gagnant est le joueur qui aura la plus grande pile.



Jeu n° 8 : La tour du magicien

Un premier jeu de motricité à partir de 2,5 ans

Accessoires de jeu nécessaires :

Blocs de construction, magicien, dé

Thèmes d'apprentissage :

- reconnaître et classer les formes, les couleurs et les symboles
- attention et mémoire

Préparatifs

Poser les blocs de construction, le magicien et le dé au milieu du jeu.

C'est parti

Le joueur le plus jeune commence en lançant le dé.

Demandez à l'enfant : Qu'indique le dé ?

Expliquez lui avec des mots appropriés et simples l'action qu'il doit accomplir :

- **Une couleur :**

Prends un bloc de la couleur correspondante.



- **L'étoile :**

Choisis un bloc quelconque.



- **Le chapeau de magicien :**

Tu récupères le magicien ! Si un autre joueur a le magicien, il doit le redonner. Si le joueur dont c'est le tour l'a déjà, il le garde.

Fin de la partie

La partie se termine quand tous les blocs de construction ont été récupérés. Chaque joueur empile ses blocs de construction. Celui qui a le magicien le pose en haut de sa tour. Le joueur qui aura la plus grande tour gagne la partie.

Le jeu sera un peu plus compliqué si l'on répartit les blocs de construction dans la pièce, les enfants devront alors se souvenir de la couleur recherchée en se déplaçant dans la pièce.



Jeu n° 9 : Superposition ensorcelée

Un captivant jeu d'adresse à partir de 3 ans

Accessoires de jeu nécessaires :

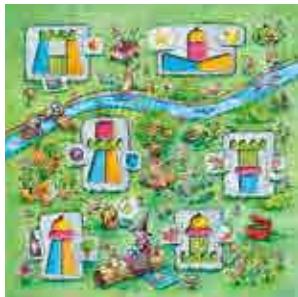
Plateau de jeu tourné sur la face découverte,
tous les blocs de construction, plaquettes-couronnes rondes

Thèmes d'apprentissage :

- reconnaître et classer les formes, les couleurs et les symboles
- motricité fine

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu du jeu avec la face découverte tournée vers le haut. Mélanger les plaquettes-couronnes et les poser faces cachées en formant un rectangle à côté du plateau de jeu.
Poser les blocs de construction à côté du plateau de jeu.



C'est parti

Le joueur le plus jeune commence en retournant une plaquette.

Demandez à l'enfant : Où cette image se trouve-t-elle sur le plateau de jeu ?

L'enfant cherche sur le plateau de jeu le motif illustré sur la plaquette. Une fois qu'il a trouvé le motif, il sait quel édifice il doit construire. Il cherche les blocs correspondants et les assemble.

L'enfant a-t-il réussi ?

- **Qui !** Super ! Tout le monde est content.
Le petit constructeur récupère la plaquette en récompense.
- **Non !** Repose la plaquette face cachée. Tu auras plus de chance au prochain tour.

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les plaquettes ont été récupérées.
Les joueurs gagnent tous ensemble.



On peut aussi déterminer un gagnant : à la fin de la partie, chaque joueur empile ses plaquettes. Le gagnant sera celui qui aura la plus grande pile.



Jeu n° 10 :

Si on construisait un château féerique

Un jeu d'adresse coopératif à partir de 3 ans

Accessoires de jeu nécessaires :

Plateau de jeu avec place du château, magicien, dé, blocs de construction

Thèmes d'apprentissage :

- observation
- reconnaître et classer les formes, les couleurs et les symboles
- attention et mémoire

FRANÇAIS Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu du jeu avec la place du château tournée vers le haut. Poser le magicien sur la case avec la marmite (= case de départ). Poser les blocs et le dé à côté du plateau de jeu.

C'est parti

Le joueur le plus jeune commence en lançant le dé.

Demandez à l'enfant : Qu'indique le dé ?

Expliquez lui avec des mots appropriés et simples l'action qu'il doit accomplir :

- **Une couleur :**

Prends un bloc de la couleur correspondante et pose-le sur la place du château/ empile-le sur les blocs déjà posés. S'il n'y a plus de blocs de la couleur recherchée, tu ne peux rien faire.



- **Le chapeau de magicien :**

Mince, le magicien se rapproche du château. Avance le magicien d'une case.



- **L'étoile :**

Tu as le droit de prendre n'importe quel bloc pour l'assembler.

Fin de la partie

Les enfants gagnent la partie s'ils ont assemblé un château avec tous les blocs de construction avant que le magicien n'arrive sur la place du château.

Le jeu sera plus compliqué si le magicien n'est pas posé sur la case de départ mais plus loin en avant sur le circuit.



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



Mijn eerste spelletjesverzameling

Toverland

10 eerste spellen in toverland voor 1 - 3 spelers vanaf 18 maanden.

Auteurs: Annemarie Hölscher, Christiane Hüpper, Markus Nikisch, Johannes Zirm
Illustraties: Katharina Wieker
Speelduur: ca. 5 minuten

Spelmateriaal

1 speelbord (aan beide kanten bedrukt), 1 tovenaar, 8 kasteelbouwstenen, 12 ronde kronenkaartjes, 12 vierkante memokaartjes, 15 dominokaartjes, 1 kleurendobbelsteen met symbolen, spelregels

Lieve ouders

Van harte gefeliciteerd met de aankoop van dit spel uit de serie *Mijn eerste spellen*. U hebt een goede keuze gemaakt waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.

Deze handleiding geeft u veel tips en suggesties hoe u het spelmateriaal samen met uw kind kunt leren kennen en voor verschillende spellen kunt gebruiken. Hiermee worden verschillende vaardigheden en vermogens bevorderd: fijne motoriek, concentratie, observeren en voor het eerst tellen. Maar bij ieder spel staat steeds één ding voorop: veel plezier! Zo wordt tijdens het spelen een heleboel haast vanzelf geleerd.

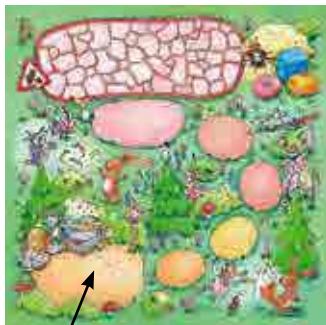
Wij wensen u en uw kind veel plezier tijdens het spelen!

Uw uitvinders voor kinderen



Spelmateriaal

speelbord "kasteelbouwplaats"



startveld

speelbord "ontdekkerszijde"



bouwwerk

8 kasteelbouwstenen



tovenaar



1 kleurendobbelsteen
met symbolen



12 vierkante memokaartjes
front / achterkant



12 ronde kronenkaartjes
front / achterkant



15 dominokaartjes
front / achterkant

Spellenoverzicht

Spel 1: Betoverende toverlotto

54

Een eerste plaatjeslotto vanaf 18 maanden
Leerthema's: beelden herkennen en ordenen

Spel 2: Magische sterrenslang

55

Een eerste coöperatief kleurendobbelspel vanaf 18 maanden
Leerthema's: kleuren en symbolen herkennen en ordenen

Spel 3: Grote schoonmaak in het sprookjeskasteel

56

Een coöperatief geheugenspel vanaf 20 maanden
Leerthema's: beelden herkennen en ordenen

Spel 4: Reis op de sterrenslang

58

Een eerste dominospel vanaf 20 maanden
Leerthema's: kleuren herkennen en ordenen

Spel 5: Tweelingen in het toverbos

59

Een eerste geheugenspel vanaf 2 jaar
Leerthema's: beelden herkennen en ordenen

Spel 6: Ontdekkers in het toverbos

60

Een eerste observatie spel vanaf 2 jaar
Leerthema's: goed kijken; beelden herkennen en ordenen

Spel 7: Ik zie, ik zie wat jij niet ziet

61

Een eerste spel om kleuren te ordenen en te benoemen vanaf 2,5 jaar
Leerthema's: goed kijken; beelden, kleuren en symbolen herkennen, ordenen en benoemen

Spel 8: De toren van de tovenaar

62

Een eerste motoriek spel vanaf 2,5 jaar
Leerthema's: vormen, kleuren en symbolen herkennen en ordenen; geheugen

Spel 9: Betoverde bouwmeesters

63

Een spannend stapelspel vanaf 3 jaar
Leerthema's: vormen, kleuren en symbolen herkennen en ordenen; fijne motoriek

Spel 10: Wij bouwen een toverkasteel

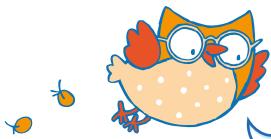
64

Een coöperatief stapelspel vanaf 3 jaar
Leerthema's: goed kijken; vormen, kleuren en symbolen herkennen en ordenen; geheugen



Vrij spelen en details ontdekken

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Speel mee! Bekijk samen de afbeeldingen. Vertel uw kind wat er op de speelborden te zien is. Zo bevordert u het spraakvermogen, de woordenschat en opmerkzaamheid.



Met kinderen die wat ouder zijn en het spelmateriaal al kennen, kunt u ook vragen stellen over details die op het speelbord te zien zijn.

Bijvoorbeeld: Welk dier is hier te zien? Welke kleur is dit? Waar zie je de mol/de muizen/de fee? Ook vinden kinderen het leuk eenvoudige teloefeningen te doen.

Bijvoorbeeld: Tel de dennenbomen. Hoeveel paddenstoelen zie je? Tel de zuurstokken.

Spel 1: Betoverende toverlotto

Een eerste plaatjeslotto vanaf 18 maanden

Benodigd spelmateriaal:

ronde kronenkaartjes, vierkante memokaartjes

Leerthema's:

- beelden herkennen en ordenen

Spelvoorbereiding

Zoek de afbeeldingen bij elkaar die een paar vormen, steeds 3 paren voor elk kind dat meespeelt. Overgebleven kaartjes gaan terug in de doos. Nu worden de kaartjes verdeckt geschud. Ieder kind krijgt 3 vierkante kaartjes en legt ze open voor zich neer. De ronde kaartjes worden verdeckt in het midden van het speelveld gelegd.

Nu gaat het beginnen

Het jongste kind begint. Het draait een rond kaartje om en laat het aan alle kinderen zien.

Vraag nu aan de kinderen: *wie heeft de bijpassende afbeelding voor zich liggen?*

De kinderen vergelijken de getoonde afbeelding met de kaartjes die voor hen op tafel liggen. Ook het kind dat op dit moment aan de beurt is. Wie het bijpassende kaartje vindt, wijst het aan. Geweldig! Het ronde kaartje wordt erop gelegd.

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

Einde van het spel

Het kind dat als eerste al zijn vierkante kaartjes heeft bedekt, wint.

Begin met 3 paren per kind en verhoog daarna langzaam het aantal kaartjes.



Spel 2: Magische sterrenslang

Een eerste coöperatief kleurendobbelspel vanaf 18 maanden

Benodigd spelmateriaal:

tovenaar, dobbelsteen, dominokaartjes

Leerthema's:

- kleuren en symbolen herkennen en ordenen

Spelvoorbereiding

De dominokaartjes worden open in het midden van het speelveld gelegd.
De tovenaar wordt op enige afstand neergezet en de dobbelsteen klaargelegd.

Nu gaat het beginnen

Het jongste kind begint en gooit met de dobbelsteen.

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

Praat met het kind en gebruik woorden die hem helpen om de juiste spelhandeling uit te voeren:

- **Een kleur:** je mag een kaartje naar keuze met een ster van de bijpassende kleur pakken.



- **De ster:** je mag een kaartje naar keuze pakken.



- **De toverhoed:** nu krijgt de tovenaar een kaartje.
Leg een willekeurig kaartje naast de tovenaar.

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



Einde van het spel

Als alle kaartjes zijn verdeeld, is het spel afgelopen. De kaartjes van de kinderen en die van de tovenaar worden achter elkaar op een rij gelegd. Nu vergelijken jullie samen de rijen. Wie heeft de langste rij, de kinderen of de tovenaar?



Zelfstandig eenvoudige spelhandelingen uitvoeren, leren kinderen door oefening. Begeleid de handelingen met eenvoudige, rustig uitgesproken zinnen en laat de kinderen zelfstandig de dobbelsteen pakken of de kaartjes omdraaien. Zo zullen ze snel vertrouwd raken met eenvoudige spelhandelingen en veel plezier beleven.

Spel 3:

Grote schoonmaak in het sprookjeskasteel

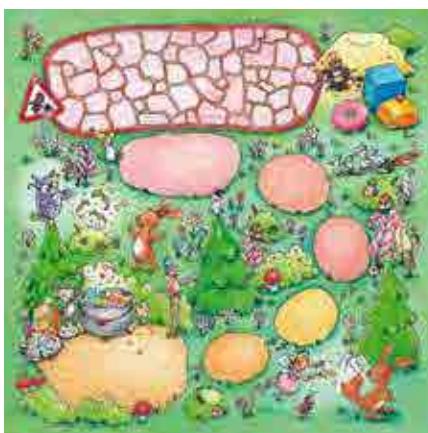
Een coöperatief geheugenspel vanaf 20 maanden

Benodigd spelmateriaal:

speelbord met kasteelbouwterrein, tovenaar, ronde kronen- en vierkante memokaartjes, bouwstenen (optioneel)

Leerthema's:

- beelden herkennen en ordenen



Spelvoorbereiding

Het speelbord met de kasteelbouwplaats komt midden in het speelveld te liggen.

Zet de tovenaar op het veld met de toverketel (= startveld). De memokaartjes worden verdeckt rondom het speelbord verdeeld. Wie dat wil, bouwt met de bouwstenen naar eigen inzicht een kasteel op de kasteelbouwplaats!

Nu gaat het beginnen

Het jongste kind begint en draait eerst een vierkant kaartje naar keuze om en daarna een rond kaartje naar keuze.

Vraag aan het kind: staat op één of beide kaartjes de tovenaar afgebeeld?

Praat met het kind en gebruik woorden die hem helpen om de juiste spelhandeling uit te voeren:

- **Ja!** Lieve hemel, de tovenaar gaat op weg naar het kasteel.
Zet de tovenaar een veld vooruit.
Daarna moet het kind beide kaartjes weer omkeren.
- **Nee!** Nu heel goed opletten! Bekijk de beide kaartjes.

Vraag aan het kind: horen de beide afbeeldingen bij elkaar?

- **Ja!** Leg de beide kaartjes open op een stapel naast de kasteelbouwplaats.
- **Nee!** Vraag nu de kinderen om de afbeeldingen goed te bekijken:
onthoud de afbeeldingen. Nu keer je de kaartjes weer om.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en draait het een vierkant en een rond kaartje naar keuze om.

Einde van het spel

De kinderen winnen het spel als ze alle paren van de memokaartjes vinden voordat de tovenaar de kasteelbouwplaats bereikt.



Er kan ook met minder paren worden gespeeld. Begin met kleine kinderen eerst met 4 afbeeldingen en verhoog langzaam het aantal. Het paar met de tovenaar moet er echter altijd bij zijn. Het spel wordt moeilijker als de tovenaar niet op het veld met de toverketel begint, maar op een veld naar keuze op het pad naar de kasteelbouwplaats.

Spel 4: Reis op de sterrenslang

Een eerste dominospel vanaf 20 maanden

Benodigd spelmateriaal:

alle dominokaartjes

Leerthema's:

- kleuren herkennen en ordenen

Spelvoorbereiding

De dominokaartjes worden verdeckt geschud. Daarna krijgt ieder kind 3 kaartjes en legt ze open voor zich neer. Een van de overgebleven kaartjes wordt als startkaartje open in het midden van het speelveld gelegd, de andere worden er verdeckt omheen gelegd.

Nu gaat het beginnen

Het jongste kind begint en bekijkt het kaartje in het midden van het speelveld goed.

Vraag aan het kind: heb je een kaartje met een ster van deze kleur?

Praat met het kind en gebruik woorden die hem helpen om de juiste spelhandeling uit te voeren:

- **Ja!** *Geweldig! Leg het kaartje met de bijpassende zijde aan.*
Zo ontstaat langzaam maar zeker een lange sterrenslang.
- **Nee!** *Helaas, maar je mag nu een kaartje uit het midden van het speelveld pakken.*
Als dit bij de dominoslang past, mag het kind het direct aanleggen. Wanneer het niet past, wordt het bij de andere openliggende kaartjes van het kind gelegd. Als er geen kaartjes meer zijn, kan er ook geen kaartje worden gepakt.

Daarna kijkt het volgende kind of het een van zijn kaartjes kan aanleggen.

Einde van het spel

Het kind dat als eerste geen dominokaartjes meer voor zich heeft liggen, wint.

Als geen enkel kind kan aanleggen en er ook geen kaartjes meer in het midden liggen, is het spel eveneens afgelopen. Wie nu de minste dominokaartjes heeft, wint. Als meerdere kinderen even weinig kaartjes hebben, zijn er meerdere winnaars.

U kunt de kinderen tijdens het spel vertellen hoe de kleuren van de sterren heten. Zo leren ze beetje bij beetje de namen van de kleuren kennen.



Spel 5: Tweelingen in het toverbos

Een eerste geheugenspel vanaf 2 jaar

Benodigd spelmateriaal:

ronde kronenkaartjes, vierkante memokaartjes

Leerthema's:

- beelden herkennen en ordenen

Spelvoorbereiding

Elke stapel kaartjes wordt geschud en daarna met de achterzijde (kroon, andere motieven) omhoog overeenkomstig hun vorm in twee rechthoeken gelegd.



Nu gaat het beginnen

Het jongste kind begint en draait eerst een vierkant kaartje naar keuze om en daarna een rond kaartje.

Vraag aan het kind: horen de beide motieven bij elkaar?

Praat met het kind en gebruik woorden die hem helpen om de juiste spelhandeling uit te voeren:

- **Ja!** Geweldig, je mag het paar pakken.
- **Nee!** Vraag nu de kinderen om de afbeeldingen goed te bekijken.
Onthoud de afbeeldingen. Nu keer je de kaartjes weer om.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle paren zijn gevonden. Ieder kind legt zijn kaartjes op een stapel. Het kind met de hoogste stapel wint.



Er kan ook met minder paren worden gespeeld. Begin met kleine kinderen eerst met 4 afbeeldingen en verhoog langzaam het aantal. Bij de uitgekozen paren moeten de afbeeldingen duidelijk en ondubbelzinnig zijn.



Spel 6: Ontdekkers in het toverbos

Een eerste observatiespel vanaf 2 jaar

Benodigd spelmateriaal:

speelbord met ontdekkerszijde, ronde kronenkaartjes

Leerthema's:

- goed kijken
- beelden herkennen en ordenen

Spelvoorbereiding

Het speelbord met de ontdekkerzijde wordt in het midden van het speelveld gelegd.

De kronenkaartjes worden geschud en verdeckt rondom het speelbord verdeeld.



Nu gaat het beginnen

Het jongste kind begint, draait een kaartje om en bekijkt de afbeelding. Vertel het kind wat erop staat afgebeeld.

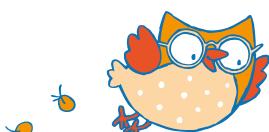
Vraag aan het kind: zie je de afbeelding op het speelbord?

- **Ja!** Het kind wijst de afbeelding aan en krijgt het kaartje als beloning. Hij moet het kaartje verdeckt voor zich neerleggen.
- **Nee!** Als het kind de afbeelding niet vindt, geeft het het kaartje aan zijn buurman door. Deze gaat nu op zoek naar de afbeelding.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle kaartjes verdeeld zijn.

Elk kind legt zijn kaartjes op een stapel. Het kind met de hoogste stapel wint.



Aan oudere kinderen kan natuurlijk ook de naam van de afbeelding worden gevraagd.

Spel 7: Ik zie, ik zie wat jij niet ziet

Een eerste spel om kleuren te ordenen en te benoemen vanaf 2,5 jaar

Benodigd spelmateriaal:

speelbord met ontdekkerszijde, dobbelsteen, ronde kronenkaartjes

Leerthema's:

- goed kijken
- beelden, kleuren en symbolen herkennen, ordenen en benoemen

Spelvoorbereiding

Het speelbord met de ontdekkerszijde wordt in het midden van het speelveld gelegd.

De kronenkaartjes worden geschud en verdeckt rondom het speelbord verdeeld.

Leg de dobbelsteen klaar.



Nu gaat het beginnen

Het jongste kind begint en gooit met de dobbelsteen.

Vraag aan het kind: wat vertoont de dobbelsteen?

Praat met het kind en gebruik woorden die hem helpen om de juiste spelhandeling uit te voeren:

• Een kleur:

bekijk het speelbord eens goed en wijs een voorwerp aan met dezelfde kleur of noem het. Als het kind een passend voorwerp heeft gevonden, krijgt hij als beloning een kaartje.



• De toverhoed:

vraag aan de andere kinderen: welke kleur moeten we zoeken?

Nu noemen de andere kinderen een kleur waarvan het kind dat aan de beurt is een passend voorwerp op het speelbord moet zoeken. Als het kind een passend voorwerp heeft gevonden, krijgt hij als beloning een kaartje.



• De ster:

geweldig, je mag een kronenkaartje pakken.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle kaartjes verdeeld zijn. Elk kind legt zijn kaartjes op een stapel. Het kind met de hoogste stapel heeft gewonnen.



Spel 8: De toren van de tovenaar

Een eerste motoriek spel vanaf 2,5 jaar

Benodigd spelmateriaal:

bouwstenen, tovenaar, dobbelsteen

Leerthema's:

- vormen, kleuren en symbolen herkennen en ordenen
- geheugen

Spelvoorbereiding

De bouwstenen, de tovenaar en de dobbelsteen worden in het midden van het speelveld gelegd.

Nu gaat het beginnen

Het jongste kind begint en gooit met de dobbelsteen.

Vraag aan het kind: wat vertoont de dobbelsteen?

Praat met het kind en gebruik woorden die hem helpen om de juiste spelhandeling uit te voeren:

- **Een kleur:**

pak een bouwsteen van de bijpassende kleur.

- **De ster:**

kies een bouwsteen naar keuze uit.

- **De toverhoed:**

je krijgt de tovenaar! Als een ander kind de tovenaar heeft, moet hij hem doorgeven. Als dit kind hem al bij zich heeft staan, blijft hij daar.



Einde van het spel

Als alle bouwstenen zijn verdeeld, is het spel afgelopen. Nu bouwt ieder kind met zijn bouwstenen een toren. Wie de tovenaar heeft, zet hem bovenop zijn toren. Het kind met de hoogste toren wint het spel.

Het wordt iets moeilijker als de bouwstenen verspreid door het kamer liggen en de kinderen zich op de korte weg ernaartoe moeten herinneren naar welke kleur ze op zoek zijn.



Spel 9: Betoverde bouwmeesters

Een spannend stapelspel vanaf 3 jaar

Benodigd spelmateriaal:

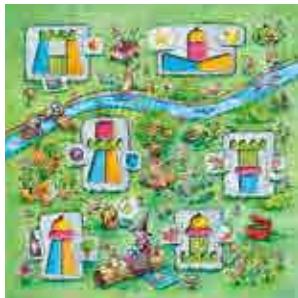
speelbord met ontdekkerszijde, alle bouwstenen, ronde kronenkaartjes

Leerthema's:

- vormen, kleuren en symbolen herkennen en ordenen
- fijne motoriek

Spelvoorbereiding

Het speelbord met de ontdekkerszijde komt in het midden van het speelveld. De kronenkaartjes worden geschud en verdeckt in een rechthoek naast het speelbord gelegd. De bouwstenen komen naast het speelbord.



Nu gaat het beginnen:

Het jongste kind begint en draait een kaartje om.

Vraag aan het kind: waar is de afbeelding op het speelbord te zien?

Het kind zoekt op het speelbord de afbeelding die op het kaartje staat afgebeeld. Als hij de afbeelding heeft gevonden, weet hij welk bouwwerk hij moet bouwen. Het kind zoekt de bijpassende bouwstenen uit en bouwt het bouwwerk na.

Is het kind erin geslaagd?

- **Ja!** Geweldig! Iedereen is blij. De kleine bouwmeester krijgt het kaartje als beloning.
- **Neen!** Leg het kaartje verdeckt terug. De volgende keer heb je vast en zeker meer geluk.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle kaartjes verdeeld zijn. De kinderen winnen gezamenlijk.



Er kan ook een winnaar worden vastgesteld. Hiervoor legt elk kind aan het eind zijn kaartjes op een stapel. Het kind met de hoogste stapel wint.



Spel 10: Wij bouwen een toverkasteel

Een coöperatief stapelspel vanaf 3 jaar

Benodigd spelmateriaal:

speelbord met kasteelbouwplaats, tovenaar, dobbelsteen, bouwstenen

Leerthema's:

- goed kijken
- vormen, kleuren en symbolen herkennen en ordenen
- geheugen

Spelvoorbereiding

Het speelbord met de kasteelbouwplaats komt in het midden van het speelveld.

Zet de tovenaar op het veld met de toverketel (= startveld). De bouwstenen en de dobbelsteen komen naast het speelbord.

Nu gaat het beginnen

Het jongste kind begint en gooit met de dobbelsteen.

Vraag aan het kind: wat vertoont de dobbelsteen?

Praat met het kind en gebruik woorden die hem helpen om de juiste spelhandeling uit te voeren:

- **Een kleur:**

pak een bouwsteen van dezelfde kleur en plaats hem op de kasteelbouwplaats / op de bouwstenen. Als er geen bijpassende bouwstenen meer zijn, kan je helaas ook niets opbouwen.



- **De toverhoed:**

lieve hemel, de tovenaar gaat op weg naar het kasteel.
Zet de tovenaar een veld vooruit.



- **De ster:**

je mag een bouwsteen naar keuze pakken en opbouwen.

Einde van het spel

De kinderen winnen het spel als ze met alle stenen een kasteel hebben gebouwd voordat de tovenaar de kasteelbouwplaats bereikt.

Het spel wordt moeilijker als de tovenaar niet op het veld met de toverketel, maar verder vooruit op het pad begint.



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

NEDERLANDS



Mi primera colección de juegos

La gran magia de los juegos

10 primeros juegos en el País de la Magia para 1 - 3 niños a partir de los 18 meses.

Autores: Annemarie Hölscher, Christiane Hüpper, Markus Nikisch, Johannes Zirm
Ilustraciones: Katharina Wieker
Duración de una partida: aprox. 5 minutos

Material de juego

1 tablero de juego (impreso por ambas caras), 1 mago, 8 piezas de construcción del castillo, 12 fichas redondas de coronas, 12 fichas cuadradas para el juego de memoria, 15 fichas de dominó, 1 dado de símbolos y de colores, 1 instrucciones de juego

Queridos padres:

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

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

¡Les deseamos que se diviertan mucho jugando!

Sus inventores para niños



ESPAÑOL



Material de juego

tablero de juego «obras del castillo»



casilla de salida

tablero de juego «exploradores»



edificio

8 piezas de construcción del castillo



mago



1 dado de símbolos y
de colores



12 fichas redondas
de coronas
frente / trasero



12 fichas cuadradas
para el juego de memoria
frente / trasero



15 fichas de dominó
frente / trasero

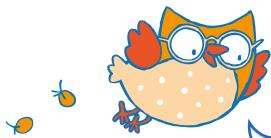
Índice de juegos

Juego 1: Mágica lotería de la magia	70
Un primer juego de lotería con imágenes a partir de los 18 meses	
Temas didácticos: reconocer y clasificar imágenes	
Juego 2: Mágica serpiente de estrellas	71
Un primer juego cooperativo con dados de colores a partir de los 18 meses	
Temas didácticos: reconocer y clasificar colores y símbolos	
Juego 3: Limpieza de primavera en el Castillo de los Cuentos	72
Un juego cooperativo de memoria a partir de los 20 meses	
Temas didácticos: reconocer y clasificar imágenes	
Juego 4: Viaje en la serpiente de las estrellas	74
Un primer juego de dominó a partir de los 20 meses	
Temas didácticos: reconocer y nombrar los colores	
Juego 5: Los mellizos en el bosque encantado	75
Un primer juego de memoria a partir de los 2 años	
Temas didácticos: reconocer y clasificar imágenes	
Juego 6: Exploradores en el bosque encantado	76
Un primer juego de observación precisa a partir de los 2 años	
Temas didácticos: observación precisa; reconocer y clasificar imágenes	
Juego 7: Veo lo que tú no ves	77
Un primer juego para clasificar y nombrar los colores a partir de los 2 años y medio. Temas didácticos: observación precisa; reconocer, clasificar y nombrar imágenes, colores y símbolos	
Juego 8: La torre del mago	78
Un primer juego de motricidad a partir de los 2 años y medio. Temas didácticos: reconocer y clasificar formas, colores y símbolos; memoria inmediata	
Juego 9: Construcciones embrujadas	79
Un emocionante juego de apilar a partir de los 3 años	
Temas didácticos: reconocer y clasificar formas, colores y símbolos; motricidad fina	
Juego 10: Estamos construyendo un castillo encantado	80
Un cooperativo juego de apilar a partir de los 3 años	
Temas didácticos: observación precisa; reconocer y clasificar formas, colores y símbolos; memoria inmediata	



Juego libre y descubrir detalles

En el juego libre su hijo se entretiene con el material de juego. ¡Jueguen ustedes también! Exploren juntos las ilustraciones. Cuenten a su hijo lo que puede verse en los tableros de juego. De esta manera fomentarán el lenguaje, el vocabulario y la atención.



Con niños más mayores que ya conozcan el material de juego, pueden ustedes preguntarles por los detalles que se ven en los tableros de juego.

Algunos ejemplos: ¿Qué animal se puede ver aquí? ¿De qué color es esto? ¿Dónde ves el topo / los ratones / el hada madrina? Las tareas sencillas de enumerar también producen diversión a los niños. Algunos ejemplos: Cuenta los abetos. ¿Cuántas setas ves tú? Cuenta las golosinas.

Juego 1: Mágica lotería de la magia

Un primer juego de lotería con imágenes a partir de los 18 meses.

Material de juego necesario:

las fichas redondas de coronas, las fichas cuadradas del juego de memoria

Temas didácticos:

- reconocer y clasificar imágenes

Preparativos

Clasifiquen los motivos por parejas; 3 parejas para cada niño que juega.

Las fichas sobrantes se devuelven a la caja. Ahora se mezclan las fichas boca abajo.

Cada niño recibe 3 fichas cuadradas y se las coloca delante boca arriba. Las fichas redondas se colocan boca abajo en el centro.

Comienza la función

Comienza el niño de menor edad dando la vuelta a una ficha redonda y mostrándosela a todos los niños.

Pregunten a los niños: *¿Quién tiene delante la imagen que coincide con ésta?*

Los niños, incluido el niño que está en posesión del turno, comparan la ilustración mostrada con las que tienen delante. Quien encuentre la ficha correspondiente lo indicará. ¡Estupendo! Se coloca la ficha redonda encima.

Ahora es el turno del siguiente niño, quien dará la vuelta a una ficha redonda.

Final del juego:

Gana el niño que sea el primero en haber cubierto todas las fichas cuadradas.

Comiencen con 3 parejas por niño
y vayan aumentando progresivamente
el número de fichas.



Juego 2: Mágica serpiente de estrellas

Un primer juego cooperativo con dados de colores a partir de los 18 meses.

Material de juego necesario:

el mago, el dado, las fichas de dominó

Temas didácticos:

- reconocer y clasificar colores y símbolos

Preparativos

Se colocan las fichas de dominó boca arriba en el centro.

Se pone en pie al mago a un poco de distancia y se tiene a mano el dado.

Comienza la función

Comienza el niño de menor edad tirando el dado.

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

Hablen con el niño y ayúdenlo a realizar la acción del juego correcta mediante una frase acompañante:

- **Un color:**

Puedes coger una ficha cualquiera con una estrella de ese color.



- **La estrella:**

Puedes coger una ficha cualquiera.



- **El sombrero del mago:**

Ahora es el mago quien coge una ficha. Pon una ficha cualquiera junto al mago.

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



Final del juego

La partida acaba cuando se hayan repartido todas las fichas. Las fichas de los niños y las del mago se colocan en dos hileras formando un recorrido. Ahora se ponen a comparar todos juntos: ¿quién tiene el recorrido más largo, los niños o el mago?



Los niños aprenden a realizar jugadas fáciles por sí mismos a través de la práctica. Acompañen las acciones con frases sencillas y pronunciadas con calma, y dejen que sean los niños quienes cojan el dado y den la vuelta a las fichas por sí mismos. De esta manera se familiarizarán rápidamente con estas jugadas sencillas y tendrán mucha diversión.

Juego 3: Limpieza de primavera en el Castillo de los Cuentos

Un juego cooperativo de memoria a partir de los 20 meses.

Material de juego necesario:

el tablero de juego con las obras del castillo, el mago, las fichas redondas de coronas y las fichas cuadradas del juego de memoria, las piezas de construcción (opcional)

Temas didácticos:

- reconocer y clasificar imágenes



Preparativos

El tablero de juego con las obras del castillo va en el centro. Sitúen al mago en la casilla con la marmita mágica (= casilla de salida). Las fichas del juego de memoria se colocan boca abajo alrededor del tablero de juego. ¡Quién quiera puede construir en las obras un castillo cualquiera!

Comienza la función

Comienza el niño de menor edad dando la vuelta primero a un ficha cuadrada cualquiera y a continuación a una ficha redonda cualquiera.

Pregunten al niño: ¿Está dibujado el mago en una o en las dos fichas?

Hablen con el niño y ayúdenlo a realizar la acción del juego correcta mediante una frase acompañante:

- **¡Sí!** ¡Oh! ¡Qué horror! El mago se ha puesto de camino hacia el castillo. Avanza una casilla con el mago.
A continuación, el niño debe volver a dar la vuelta a las fichas.
- **¡No!** Muy bien visto. Mira ahora las dos imágenes.

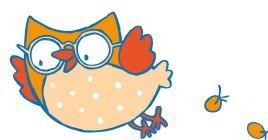
Pregunten al niño: ¿Coinciden las dos imágenes?

- **¡Sí!** Apila las dos fichas boca arriba junto al lugar del castillo.
- **¡No!** Pidan a los niños que observen bien los motivos:
Memorizad las imágenes. Ahora vuelve a dar la vuelta a las fichas.

Ahora es el turno del siguiente niño y dará la vuelta a una ficha cuadrada y a una ficha redonda cualquiera.

Final del juego

Los niños ganan la partida si encuentran todas las parejas antes de que el mago llegue al lugar del castillo.



También puede jugarse con menos parejas. Con niños pequeños se comienza primero con 4 motivos para ir incrementando poco a poco el número. La pareja del mago tiene que estar siempre presente. El juego se vuelve más complicado si el mago comienza su recorrido no en la casilla de la marmita mágica sino en una casilla cualquiera del camino que se halle más cerca del lugar del castillo.



Juego 4: Viaje en la serpiente de las estrellas

Un primer juego de dominó a partir de los 20 meses.

Material de juego necesario:

todas las fichas de dominó

Temas didácticos:

- reconocer y nombrar los colores

Preparativos

Se mezclan las fichas de dominó boca abajo. A continuación, cada niño recibe 3 fichas y se las coloca delante boca arriba. Se coloca boca arriba en el centro una de las fichas restantes; las demás se reparten alrededor boca abajo.

Comienza la función

Comienza el niño de menor edad observando con atención la ficha del centro:

Pregunten al niño: ¿Tienes una ficha con una estrella de este color?

Hablen con el niño y ayúdenlo a realizar la acción del juego correcta mediante una frase acompañante:

- ¡Sí! ¡Estupendo! Pon la ficha que encaja.
De esta manera va surgiendo poco a poco una larga serpiente de estrellas.
- ¡No! Lástima, pero puedes coger una ficha del centro.
El niño podrá colocar esta ficha si encaja en la serpiente de dominó. Si no encajara, se colocará con las demás fichas del niño. Queda claro que no tendrá que coger ninguna ficha si no queda ninguna más.

A continuación, el siguiente niño mira si puede colocar una de sus fichas.

Final del juego

Gana el niño que primero se quede sin fichas de dominó.

La partida acaba también cuando ningún niño puede colocar ninguna ficha y no queden más fichas boca abajo en el centro. Gana quien tenga ahora el menor número de fichas de dominó. Si son varios los niños con el menor número de fichas, serán varios los ganadores.

Al jugar, ustedes pueden ir diciendo al niño los colores de las estrellas. De esta manera irán aprendiendo poco a poco los nombres de los colores.



Juego 5: Los mellizos en el bosque encantado

Un primer juego de memoria a partir de los 2 años.

Material de juego necesario:

las fichas redondas de coronas, las fichas cuadradas del juego de memoria

Temas didácticos:

- reconocer y clasificar imágenes

Preparativos

Se mezclan las pilas de fichas y luego se agrupan separadas por formas en dos rectángulos, con el dorso boca arriba.



Comienza la función

Comienza el niño de menor edad dando la vuelta a una ficha cuadrada cualquiera y a continuación a una ficha redonda cualquiera:

Pregunten al niño: ¿Coinciden los dos motivos?

Hablen con el niño y ayúdenlo a realizar la acción del juego correcta mediante una frase acompañante:

- ¡Sí! ¡Estupendo! Puedes quedarte esta pareja.
- ¡No! Pidan a los niños que se fijen con mucha atención en los motivos: Memorizad las imágenes. Y ahora vuelve a dar la vuelta a las fichas.

Luego le toca el turno al siguiente niño.

Final del juego

La partida acaba una vez encontradas todas las parejas. Cada niño apila sus fichas. El ganador es el niño con la pila más alta.

ESPAÑOL



También puede jugarse con menos parejas. Con niños pequeños se comienza primero con 4 motivos para ir incrementando poco a poco el número. Deberían seleccionarse los motivos más claros e inequívocos.



Juego 6: Exploradores en el bosque encantado

Un primer juego de observación precisa a partir de los 2 años.

Material de juego necesario:

el tablero de juego por la cara de los exploradores, las fichas redondas de coronas

Temas didácticos:

- observar con precisión
- reconocer y clasificar imágenes

Preparativos

Se coloca en el centro el tablero de juego por la cara de los exploradores. Se mezclan las fichas de coronas y se distribuyen boca abajo alrededor del tablero de juego.



Comienza la función

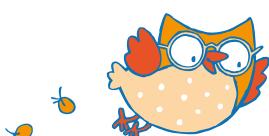
Comienza el niño de menor edad dando la vuelta a una ficha y observando la imagen. Díganle al niño lo que hay dibujado en ella.

Pregunten al niño: ¿Ves esta imagen en el tablero de juego?

- ¡Sí! El niño señala la imagen y recibe la ficha como premio. Se la colocará delante boca abajo.
- ¡No! Si el niño no encuentra la imagen, entregará la ficha al jugador de al lado. Éste buscará ahora la imagen.

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan repartido todas las fichas. Cada niño apila sus fichas. El ganador será el niño con la pila más alta.



Está claro que a los niños mayores se les puede preguntar también por el nombre de las imágenes.

Juego 7: Veo lo que tú no ves

Un primer juego para clasificar y nombrar los colores a partir de los 2 años y medio.

Material de juego necesario:

el tablero de juego por la cara de los descubridores, el dado, las fichas redondas de coronas.

Temas didácticos:

- observar con precisión
- reconocer, clasificar y nombrar imágenes, colores y símbolos

Preparativos

Se coloca en el centro el tablero de juego mostrando la cara de los descubridores. Se mezclan las fichas de coronas y se distribuyen boca abajo alrededor del tablero de juego. Tengan el dado preparado.



Comienza la función

Comienza el niño de menor edad tirando el dado.



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

Hablen con el niño y ayúdenlo a realizar la acción del juego correcta mediante una frase acompañante:

- **Un color:**

Observa con atención el tablero de juego y señala/di un objeto de este mismo color. Si el niño encuentra un objeto que encaje, recibirá una ficha de premio.



- **El sombrero del mago:**

Pregunten a los otros niños: ¿Qué color estamos buscando?

Ahora, los demás niños dirán un color y el niño en posesión del turno tendrá que buscar un objeto de ese color en el tablero de juego.

Si el niño encuentra un objeto que encaje, recibirá una ficha de premio.



- **La estrella:**

¡Estupendo! Quédate una ficha de corona.

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan repartido todas las fichas. Cada niño apila sus fichas. El ganador será el niño con la pila más alta.



Juego 8: La torre del mago

Un primer juego de motricidad a partir de los 2 años y medio.

Material de juego necesario:

las piezas de construcción, el mago, el dado

Temas didácticos:

- reconocer y clasificar formas, colores y símbolos
- memoria inmediata

Preparativos

Se colocan en el centro las piezas de construcción, el mago y el dado.

Comienza la función

Comienza el niño de menor edad tirando el dado.

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

Hablen con el niño y ayúdenlo a realizar la acción del juego correcta mediante una frase acompañante:

- **Un color:**

Coge una pieza de construcción del color correspondiente.



- **La estrella:**

Elige una pieza de construcción cualquiera.



- **El sombrero del mago:**

¡Te quedas el mago! Si el mago lo tiene otro niño, tendrá que entregarlo; si lo tiene este mismo niño, lo seguirá teniendo.

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan repartido todas las piezas de construcción. Ahora, cada niño construye una torre con sus piezas de construcción. Quien tenga el mago lo colocará en lo alto de su torre. Ganará el niño con la torre más alta.

La cosa se complica un poco si se reparten las piezas de construcción por la habitación y los niños tienen que memorizar en ese recorrido breve qué color están buscando en ese momento.



Juego 9: Construcciones embrujadas

Un emocionante juego de apilar a partir de los 3 años.

Material de juego necesario:

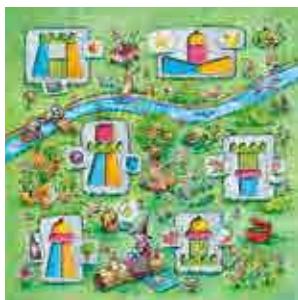
el tablero de juego por la cara de los exploradores,
todas las piezas de construcción, las fichas redondas de coronas

Temas didácticos:

- reconocer y clasificar formas, colores y símbolos
- motricidad fina

Preparativos

Se coloca en el centro el tablero de juego por la cara de los exploradores. Se mezclan las fichas de coronas y se extienden boca abajo junto al tablero de juego formando un rectángulo. Se colocan las piezas de construcción junto al tablero de juego.



Comienza la función

Comienza el niño de menor edad dando la vuelta a una ficha.

Pregunten al niño: ¿Dónde se ve esta imagen en el tablero de juego?

El niño busca en el tablero el motivo que está dibujado en la ficha. Cuando encuentre el motivo, sabrá qué edificio tiene que construir. El niño buscará las piezas de construcción correspondientes y construirá ese edificio.

¿Lo ha conseguido?

- ¡Sí! ¡Estupendo! Todos se alegran juntos. El pequeño arquitecto recibe la ficha de premio.
- ¡No! Devuelve a su sitio la ficha boca abajo. La próxima vez seguro que tendrás más suerte.

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan repartido todas las fichas. Los niños ganan conjuntamente.

ESPAÑOL



También se puede encontrar a un único ganador. A tal fin cada niño apilará sus fichas al final de la partida. El ganador será el niño con la pila más alta.



Juego 10: Estamos construyendo un castillo encantado

Un cooperativo juego de apilar a partir de los 3 años.

Material de juego necesario:

el tablero de juego con el lugar del castillo, el mago, el dado, las piezas de construcción

Temas didácticos:

- observar con precisión
- reconocer y clasificar formas, colores y símbolos
- memoria inmediata

Preparativos

Se coloca en el centro el tablero de juego con el lugar del castillo. Colocan al mago en la casilla con la marmita mágica (= casilla de salida). Las piezas de construcción y el dado se colocan junto al tablero de juego.

Comienza la función

Comienza el niño de menor edad tirando el dado.

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

Hablen con el niño y ayúdenlo a realizar la acción del juego correcta mediante una frase acompañante:

- **Un color:**

Coge una pieza de construcción de ese color y apíllala sobre el lugar del castillo o sobre las piezas de construcción. Si no queda ya ninguna pieza de construcción que encaje, no podrás entonces construir.



- **El sombrero del mago:**

¡Oh, qué horror! El mago se ha puesto en camino hacia el castillo. Avanza una casilla con el mago.



- **La estrella:**

Quédate una pieza de construcción cualquiera y construye.

Final del juego

Los niños ganan la partida cuando hayan construido un castillo con todas las piezas antes de que el mago llegue al lugar del castillo.

El juego se vuelve más difícil si el mago no inicia su recorrido desde la casilla con la marmita mágica sino desde alguna casilla más avanzada.



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



La mia prima raccolta di giochi

Grande magia di giochi

10 primi giochi nel paese incantato, per 1 - 3 giocatori, da 18 mesi.

Autori: Annemarie Hölscher, Christiane Hüpper, Markus Nikisch, Johannes Zirm
Illustrazioni: Katharina Wieker
Durata del gioco: circa 5 minuti

Materiali per il gioco

1 tabellone (stampato su fronte e retro), 1 mago, 8 mattoncini del castello, 12 tessere rotonde con la corona, 12 tessere quadrate Memo, 15 tessere domino, 1 dado con simboli e colori, 1 istruzioni del gioco

Cari genitori,

Congratulazioni per aver acquistato un prodotto della serie "I miei primi giochi". Avete fatto un'ottima scelta, offrendo al vostro bambino molte possibilità di svilupparsi attraverso il gioco.

Questo opuscolo introduttivo vi offre molti consigli e stimoli, che potete mettere in pratica con il vostro bambino, sulla scoperta del materiale di gioco e sulla sua utilizzazione per giochi diversi. Attraverso il gioco vengono stimolate diverse facoltà e abilità del vostro bambino: motricità fine, concentrazione, osservazione attenta ed esecuzione dei primi conticini. Ma una cosa è assicurata sempre: un sacco di divertimento! E giocando si impara.

Buon divertimento!

I vostri inventori per bambini



Materiali per il gioco

tabellone «castello»



casella di inizio

tabellone «esploratori»



edificio

8 mattoncini del castello



mago



1 dado con simboli e colori



12 tessere rotonde
con la corona
fronte / retro



12 tessere quadrate Memo
fronte / retro



15 tessere domino
fronte / retro



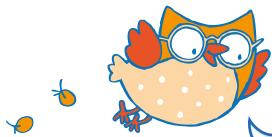
I giochi in sintesi

Gioco 1: L'incantevole tombola magica	86
Una prima tombola figurata, da 18 mesi	
Per imparare: a riconoscere e associare le immagini	
Gioco 2: Magica fila di stelle	87
Un primo gioco da fare insieme con dadi colorati, da 18 mesi	
Per imparare: a riconoscere e associare i colori e i simboli	
Gioco 3: Pulizie di primavera nel castello delle fiabe	88
Un gioco di memoria da fare insieme, da 20 mesi	
Per imparare: a riconoscere e associare le immagini	
Gioco 4: Viaggio su una fila di stelle	90
Un primo domino, da 20 mesi	
Per imparare: a riconoscere e nominare i colori	
Gioco 5: I gemelli nel bosco incantato	91
Un primo gioco di memoria, da 2 anni	
Per imparare: a riconoscere e associare le immagini	
Gioco 6: Alla scoperta del bosco incantato	92
Un primo gioco per osservare con attenzione, da 2 anni	
Per imparare: a osservare con attenzione; a riconoscere e associare le immagini	
Gioco 7: Vedo quello che tu non vedi	93
Un primo gioco per associare e nominare i colori, da 2,5 anni	
Per imparare: a osservare con attenzione; a riconoscere, associare e nominare le immagini, i colori e i simboli	
Gioco 8: La torre del mago	94
Un primo gioco di motricità, da 2,5 anni. Per imparare/esercitare: a riconoscere e associare le forme, i colori e i simboli; la memoria a breve termine	
Gioco 9: Architettura pazzarella	95
Un avvincente gioco di costruzione, da 3 anni. Per imparare/esercitare: a riconoscere e associare le forme, i colori e i simboli; la motricità fine	
Gioco 10: Costruiamo un castello magico	96
Un gioco di costruzione in gruppo, da 3 anni	
Per imparare/esercitare: a osservare con attenzione; a riconoscere e associare le forme, i colori e i simboli; la memoria a breve termine	



Gioco libero e scoperta dei dettagli

Nel gioco libero il bambino si impegna a giocare con il materiale. Giocate insieme a lui! Scoprite insieme al vostro bambino le illustrazioni. Raccontategli che cosa può vedere sui tabelloni. Stimolerete in tal modo il suo linguaggio, il suo vocabolario e la sua attenzione.



Ai bambini più grandicelli e che conoscono già il materiale dei giochi potete fare domande sui dettagli che si vedono sul tabellone.

Ad esempio: Quale animale vedi qui? Che colore è questo? Dove vedi la talpa / i topi / la fata? I bambini si divertono anche a contare.

Ad esempio: Conta gli abeti. Quanti funghi vedi? Conta i bastoncini di zucchero.

Gioco 1: L'incantevole tombola magica

Una prima tombola figurata, da 18 mesi

Materiale necessario:

tessere rotonde con la corona, tessere Memo quadrate

Per imparare:

- a riconoscere e associare le immagini

Preparazione del gioco

Selezzionate i disegni e accoppiateli, 3 coppie per ogni giocatore. Riponete le tessere restanti nella scatola. Quindi le tessere vengono mescolate coperte. Ogni bambino riceve 3 tessere quadrate e le dispone, scoperte, davanti a sé. Le tessere rotonde vengono poste al centro del gioco, coperte.

Si comincia

Comincia il bambino più piccolo. Scopre una tessera rotonda e la mostra a tutti i bambini.

Domandate ai bambini: *Chi ha davanti la figura corrispondente?*

I bambini confrontano l'immagine mostrata con quelle che hanno davanti, e così fa anche il bambino che sta giocando in quel momento. Chi trova la tessera corrispondente la indica. Fantastico! La tessera rotonda viene messa sopra a quella quadrata.

Poi il turno passa al prossimo compagno di gioco, che deve scoprire a sua volta una tessera rotonda.

Conclusione del gioco:

Vince il bambino che per primo ha coperto tutte le tessere quadrate.

Cominciate con 3 coppie per ogni bambino, poi aumentate gradualmente il numero di tessere



Gioco 2: Magica fila di stelle

Un primo gioco con dadi colorati, da fare insieme, da 18 mesi

Materiale necessario:

mago, dado, tessere domino

Per imparare:

- a riconoscere e associare i colori e i simboli

Preparazione del gioco

Le tessere domino vengono disposte, scoperte, al centro del gioco. Il mago è collocato un po' in disparte e il dado è pronto per il gioco.

Si comincia

Comincia il bambino più piccolo, che tira il dado.

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

Parlate con il bambino e, accompagnandolo con le parole, aiutatelo a fare la mossa giusta:

- **Un colore:**

Puoi prendere una tessera qualsiasi con una stella del colore corrispondente.



- **La stella:**

Puoi prendere una tessera qualsiasi.



- **Il cappello del mago:**

Ora è il mago a ricevere una tessera. Metti una tessera qualsiasi accanto al mago.

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



Conclusione del gioco

Quando tutte le tessere sono state distribuite, il gioco finisce. Le tessere dei bambini e quelle del mago vengono disposte su due file affiancate. Ora confrontate tutti insieme: chi ha la fila più lunga: i bambini o il mago?



I bambini imparano, con l'esercizio, a fare autonomamente mosse di gioco facili. Accompagnateli con parole semplici, dette con calma, lasciando che i bambini prendano/scoprano da soli il dado e/o la tessera. Così facendo, i bambini impareranno presto a giocare, divertendosi un sacco.

Gioco 3: Pulizie di primavera nel castello delle fiabe

Un gioco di memoria da fare insieme, da 20 mesi

Materiale necessario:

tabellone con lo spazio per il castello, mago, tessere rotonde con la corona e tessere memo quadrate, mattoncini (optional)

Per imparare:

- a riconoscere e associare le immagini



Preparazione del gioco

Il tabellone con il cantiere del castello è posto al centro del gioco. Mettete il mago nella casella con il pentolone magico (= casella di inizio). Le tessere memo, coperte, vengono distribuite intorno al tabellone. Nel cantiere, chi vuole, costruisce un castello con i mattoncini!

Si comincia

Comincia il bambino più piccolo, che scopre a caso dapprima una tessera quadrata e subito dopo una tessera rotonda:

Domandate al bambino: **Su una o su tutte due le tessere c'è la figura del mago?**

Parlate con il bambino e, accompagnandolo con le parole, aiutatelo a fare la mossa giusta:

- **Sì!** Oh mamma mia, il mago si mette in cammino verso il castello.

Vai avanti di una casella con il mago.

Poi il bambino deve girare nuovamente le due tessere.

- **No!** Bravissimo, ora osserva le due figure.

Domandate al bambino: **Le due figure sono uguali?**

- **Sì!** Metti le due tessere, scoperte, una sopra l'altra, nel cantiere del castello

- **No!** Suggerite ai bambini di osservare con attenzione i disegni:

Memorizzate le figure. Girate poi nuovamente le tessere.

Il turno passa quindi al prossimo compagno di gioco, che scopre a sua volta una tessera quadrata e una rotonda.

Conclusione del gioco

I bambini vincono, se trovano tutte le coppie Memo prima che il mago arrivi al cantiere del castello.



Si può giocare anche con poche coppie. Per i bambini più piccoli cominciate con 4 disegni, aumentandone poi gradualmente il numero. La coppia con il mago deve esserci sempre.

Il gioco si fa più difficile quando il mago parte non dalla casella con il pentolone magico, ma da una casella qualsiasi del percorso, più vicina al cantiere del castello.

Gioco 4: Viaggio su una fila di stelle

Un primo domino, da 20 mesi

Materiale necessario:

tutte le tessere domino

Per imparare:

- a riconoscere e a nominare i colori

Preparazione del gioco

Le tessere domino vengono mescolate coperte. Poi ogni bambino riceve 3 tessere e le dispone scoperte davanti a sé. Una delle tessere restanti diventa la tessera di inizio e viene disposta scoperta al centro del gioco, mentre le altre vengono distribuite intorno a essa, coperte.

Si comincia

Comincia il bambino più piccolo, osservando attentamente la tessera al centro del gioco:

Domandate al bambino: Hai una tessera con una stella di questo colore?

Parlate con il bambino e, accompagnandolo con le parole, aiutatelo a fare la mossa giusta:

- **Sì!** Fantastico! Aggiungi la tessera corrispondente.
Così, poco a poco, si forma una lunga fila di stelle
- **No!** Peccato, ma ora puoi prendere una tessera dal centro del gioco. Se questa tessera si abbina, il bambino può aggiungerla direttamente. Altrimenti, la metterà tra le sue altre tessere scoperte. Se non ci sono più tessere, non se ne potranno più prendere.

Poi il prossimo compagno di gioco guarda se può a sua volta aggiungere una delle sue tessere.

Conclusione del gioco

Vince il bambino che per primo non ha più davanti a sé nemmeno una tessera domino. Il gioco finisce anche quando nessun bambino può più aggiungere le tessere e non ci sono più tessere coperte al centro del gioco. A questo punto, vince chi ha il minor numero di tessere domino. Se più bambini hanno insieme il minor numero di tessere, ci saranno più vincitori.

Durante il gioco potete dire ai bambini i colori delle stelle.
Così, poco a poco, imparano a nominare i colori.



Gioco 5: I gemelli nel bosco incantato

Un primo gioco di memoria, da 2 anni

Materiale necessario:

tessere rotonde con la corona, tessere memo quadrate

Per imparare:

- a riconoscere e associare le immagini

Preparazione del gioco

Ogni pila di tessere viene mescolata e poi, con il retro rivolto verso l'alto e distinta secondo le forme, collocata in due rettangoli.



Si comincia

Comincia il bambino più piccolo, che scopre a caso prima una tessera quadrata e poi una rotonda:

Domandate al bambino: Le due figure sono uguali?

Parlate con il bambino e, accompagnandolo con le parole, aiutatelo a fare la mossa giusta:

- **Sì!** Perfetto, puoi prendere la coppia di tessere.
- **No!** Suggerite ai bambini di osservare con attenzione i disegni:
Memorizzate le figure e girate nuovamente le tessere.

Ora il turno passa al prossimo compagno di gioco.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando sono state trovate tutte le coppie.

Ogni bambino impila le sue tessere. Vince il bambino con la pila più alta.



Si può giocare anche con poche coppie. Per i bambini più piccoli cominciate con 4 disegni, aumentandone poi gradualmente il numero. Scegliete sempre disegni chiari e ben identificabili.



Gioco 6: Alla scoperta del bosco incantato

Un primo gioco per osservare con attenzione, da 2 anni

Materiale necessario:

tabellone con il lato degli esploratori, tessere rotonde con la corona

Per imparare:

- a osservare con attenzione
- a riconoscere e associare le immagini

Preparazione del gioco

Il tabellone con il lato degli esploratori si colloca al centro del gioco. Le tessere con la corona vengono mescolate e distribuite, coperte, intorno al tabellone.

Si comincia

Comincia il bambino più piccolo, che gira una tessera e guarda la figura. Dite al bambino che cosa rappresenta la figura.



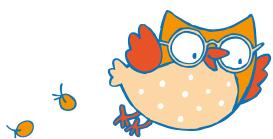
Domandate al bambino: Vedi la figura sul tabellone?

- **Sì!** Il bambino indica la figura e riceve in premio la tessera. Deve metterla davanti a sé, coperta.
- **No!** Se il bambino non trova la figura, passa la tessera al compagno vicino. Ora sarà lui a cercare la figura.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando tutte le tessere sono state distribuite.

Ogni bambino impila le sue tessere. Vince il bambino con la pila più alta.



Naturalmente, ai più grandicelli si può chiedere il nome delle figure.

Gioco 7: Vedo quello che tu non vedi

Un primo gioco per associare e nominare i colori, da 2,5 anni

Materiale necessario:

tabellone con il lato degli esploratori, dado, tessere rotonde con la corona

Per imparare:

- a osservare con attenzione
- a riconoscere, associare e nominare le immagini, i colori e i simboli

Preparazione del gioco

Il tabellone con il lato degli esploratori si colloca al centro del gioco. Le tessere con la corona vengono mescolate e distribuite, coperte, intorno al tabellone. Tenete pronto il dado.



Si comincia

Comincia il bambino più piccolo, che tira il dado.



Domandate al bambino: Che cosa mostra il dado?

Parlate con il bambino e, accompagnandolo con le parole, aiutatelo a fare la mossa giusta:

• Un colore:

Osserva bene il tabellone e indica/nomina un oggetto dello stesso colore. Se il bambino ha trovato un oggetto corrispondente, riceve in premio una tessera.



• Il cappello del mago:

Domandate agli altri bambini: Che colore stiamo cercando?

Gli altri bambini nominano un colore; il bambino di turno deve cercare sul tabellone un oggetto corrispondente. Se il bambino ha trovato un oggetto corrispondente, riceve in premio una tessera.



• La stella:

Perfecto, puoi prendere una tessera con la corona.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando tutte le tessere sono state distribuite.

Ogni bambino impila le sue tessere. Vince il bambino con la pila più alta.



Gioco 8: La torre del mago

Un primo gioco di motricità, da 2,5 anni

Materiale necessario:

mattoncini, mago, dado

Per imparare / esercitare:

- a riconoscere e associare le forme, i colori e i simboli
- la memoria a breve termine

Preparazione del gioco

I mattoncini, il mago e il dado vengono collocati al centro del gioco.

Si comincia

Comincia il bambino più piccolo, che tira il dado.

Domandate al bambino: Che cosa mostra il dado?

Parlate con il bambino e, accompagnandolo con le parole, aiutatelo a fare la mossa giusta:

- **Un colore:**

Prendi un mattoncino del colore corrispondente.



- **La stella:**

Cerca un mattoncino a caso.



- **Il cappello del mago:**

Ricevi il mago! Se un altro bambino ha il mago, deve passarlo al bambino di turno. Se invece questo bambino ha già il mago, lo tiene.

Conclusione del gioco

Quando tutti i mattoncini sono stati distribuiti, il gioco finisce. A questo punto, ogni bambino costruisce una torre con i suoi mattoncini. Chi ha il mago lo mette in cima alla sua torre. Vince il bambino con la torre più alta.

Il gioco diventa un po' più difficile se i mattoncini sono sparsi qua e là nella stanza e se i bambini, nel fare il percorso per trovarli, devono ricordarsi il colore che stanno cercando.



Gioco 9: Architettura pazzerella

Un avvincente gioco di costruzione, da 3 anni

Materiale necessario:

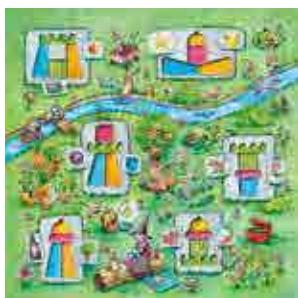
tabellone con il lato degli esploratori, tutti i mattoncini, tessere rotonde con la corona

Per imparare / esercitare:

- a riconoscere e associare le forme, i colori e i simboli
- la motricità fine

Preparazione del gioco

Il tabellone con il lato degli esploratori si colloca al centro del gioco. Le tessere con la corona vengono mescolate e disposte, coperte, a rettangolo accanto al tabellone. I mattoncini sono posti accanto al tabellone.



Si comincia

Comincia il bambino più piccolo, che gira una tessera.

Domandate al bambino: Dove vedi questa figura sul tabellone?

I bambini cercano sul tabellone il disegno raffigurato sulla tessera. Se ha trovato il disegno, sa quale edificio deve costruire. Il bambino cerca i mattoncini adatti e continua la costruzione.

Il bambino ce l'ha fatta?

- **Si!** Fantastico! Tutti sono contenti.
Il piccolo architetto riceve in premio la tessera.
- **No!** Rimetti la tessera, coperta, al suo posto.
La prossima volta sarai di sicuro più fortunato.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando tutte le tessere sono state distribuite. I bambini vincono tutti insieme.



Si può anche proclamare un vincitore. Allora, alla fine, ogni bambino impila le sue tessere. Vince il bambino con la pila più alta.



Gioco 10: Costruiamo un castello magico

Un gioco di costruzione in gruppo, da 3 anni

Materiale necessario:

tabellone con cantiere del castello, mago, dado, mattoncini

Per imparare / esercitare:

- a osservare con attenzione
- a riconoscere e associare le forme, i colori e i simboli
- la memoria a breve termine

Preparazione del gioco

Il tabellone con il cantiere del castello è posto al centro del gioco. Mettete il mago nella casella con il pentolone magico (= casella di inizio). I mattoncini e il dado sono accanto al tabellone.

Si comincia

Comincia il bambino più piccolo, che tira il dado.

Domandate al bambino: Che cosa mostra il dado?

Parlate con il bambino e, accompagnandolo con le parole, aiutatelo a fare la mossa giusta:

- **Un colore:**

Prendi un mattoncino del colore corrispondente e mettilo nel cantiere del castello/sopra gli altri mattoncini. Se non c'è più neanche un mattoncino del colore corrispondente, purtroppo non potrai più costruire.



- **Il cappello del mago:**

Oh mamma mia, il mago si mette in cammino verso il castello.
Vai avanti di una casella con il mago.



- **La stella:**

Puoi prendere un mattoncino a caso e costruire.

Conclusione del gioco

I bambini vinceranno il gioco, se avranno costruito un castello con tutti i mattoncini prima che il mago raggiunga la piazza del castello.

Il gioco diventa più difficile, se il mago parte non dalla casella con il pentolone magico, ma più avanti sul percorso.



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



