



Rulebook • 游戏说明 • Spielanleitung • Règle du jeu • Instrucciones • 게임 설명서



My Very First Games



My Home



My Home • 我的家 • Mein Zuhause
Bienvenue à la maison ! • Mi Casa • 우리 집



Two homely games for 1 – 4 players from 2 years and up.

Game Designers: Markus Nikisch, Thade Precht & Patrick Tonn
Illustrator: Martina Leykamm
Game Developer: Christiane Hüpper
Playtime: Each game lasts about 5 minutes



Dear Parents,

We're happy that you have chosen this game from the *My Very First Games* series. You have made a good choice and will give your child the gift of many different perspectives to help them develop through the power of play. This rulebook offers you tips for how you can discover the game materials and use them for different game ideas. Children develop various skills and abilities during play: recognizing, naming, and matching objects, as well as concentration and language. In addition, this game helps support you with the incidental transfer of everyday knowledge to your child.

In free play, you can, for example, search for the objects that match the cards in your real home with your child. In the two matching games, your child is introduced to the concept of playing with easily understood rules, while remaining thematically and playfully in a familiar environment.

But above all, playing is a lot of fun! Learning happens naturally and almost on its own.

Wishing you lots of fun while playing and discovering together,

Your Inventors for Children



Important: Before the first game, please remove the paper sleeve and cellophane. Both materials are not required for the game and can be discarded.

Game Components

2 game boards (printed on both sides): room/house,
1 play figure (printed on both sides), 32 object cards, 8 category cards
(= 4 pairs: small/big; light/heavy; indoors/outdoors; day/night), 1 rulebook



Discover Free Play and Notice Details:

Your child will engage with the game's components during free play. Play along! Before the first game, explore the illustrations on the game boards, the different object cards, and the various categories together.

The game components are designed to encourage conversations with children about their surroundings, their everyday life, and the events of the day. This is why the components are an excellent starting point for a beginning conversation with your child.

It is important that you give your child time to answer and that you pick up on your child's statements as often as possible during the conversation. Ask lots of questions that cannot be answered with yes or no (e.g.: "Have a look around, what can you see in your bedroom?" or "What do you like to play with the most?"). Talk about topics that are on your child's mind at the moment, particular things that happened that day, or newly acquired skills. Ideally, there will be an object in the game that currently plays a particularly important role for your child. But of course, the selected objects only cover a small part of what your child knows, so use them as cues (e.g. the teddy bear for stuffed animals in general).

And finally: don't expect too much – your child still has a limited vocabulary and putting memories in an easy to understand order is much harder than you might think. This makes regular conversations all the more worthwhile, as they allow you to accelerate and experience your child's development in these exciting areas.



The two games are ideally suited to an adult guiding play and engagement with the game. The games can be played by more than one child at a time. See which form is most suitable for your child/children at the moment and guide them accordingly

Game 1: Hey, Let's Clean Up!

A first matching game that asks "What belongs where?"

The house in the game has 4 rooms: kitchen, living room, children's bedroom, and bathroom.
The children are tasked to match the objects to the individual rooms they might belong in.

Before Starting

Place the two game boards side by side, with the inside of the house facing up, to create a connected house. Select 16 objects cards (objects and categories) and place them face-up below the game boards in the grid shown. Stack the remaining cards next to the game boards. Have the play figure ready.



Now Let's Get Started

*Grandma and grandpa are about to come to visit.
But the house is a mess and some things are even out on the lawn!*

Let's quickly tidy up and put the objects back in their correct rooms

Ask your child: *Which room do you want to tidy up first? What is the room called?*

Help if your child does not know what the room is called (yet).

Guide your child: *Place the figure in the room you want to tidy.*

Then ask your child: *Which object belongs in this room?*

Now your child thinks about which object belongs in the room that the figure is standing in

• Matching object:

If your child finds a matching object, they take the card, name the object, and place the card into the room with the figure in it.



• No matching object:

If your child can't find a matching object for this room, they take a card and place it in the yard (outside the house as shown).



Then have your child place the figure in another room where there is no object and search for a matching object.

If the 4 rooms each have 1 object, the figure goes to the face-up objects laid out. Refill the gaps created this round with object cards from the face-down pile. The next clean-up begins ...

End of the Game

When your child has tidied up 4 sets of objects 3 times, the game ends.

If your child wants to keep playing, you can of course continue for a few rounds.



Encourage your child to talk about each object and what they see in the room picked. Think together about what the child knows from home or daycare. Maybe you are currently in the room shown. Remember that it will be difficult for your child to choose or talk about a "right" object at first. If they choose an object that you do not think is right, be lenient. There is no right or wrong in this game. The aim is to encourage your child to speak. Talk to them and then ask why they chose the object or why they like it.

... with More Than One Child Playing:

If more than one child is playing, have them take turns. If a child has matched an object to a room, they take this card and place it face-down in front of them. Then the next child takes their turn. Refill the gap in the object card grid to a total of 16 objects. The next child gets the figure, places it in a room and searches for a matching object. Keep taking turns until each child has tidied up 4 objects.

Tipp:

The game becomes a little easier if you only play with one part of the house or if you have exactly 4 objects ready in each round that match the 4 rooms.

You can also make the game a little more difficult if you ask the children to match 2 or even more objects to the rooms each turn.

Game 2: Big or Small, Heavy or Light?

A first classifying game that asks „What are things like?“

The two different houses represent different properties, such as big or small. The task of the child or children is now to match the object cards to the right category.



Before Starting

Place the two game boards side by side a little way apart with the outer walls facing up. From the category cards (light blue backs), select 1 pair of opposites you want to play with, e.g. mouse/giraffe for small/big. Place one card on the balcony of one house and the other card on the balcony of the other house.

Select 16 objects from the object cards and place them face-up below the game boards in a grid. Stack the remaining cards next to the game boards. Have the play figure ready. The remaining category cards are not needed for this game and can be returned to the box.



Now Let's Get Started

The child takes the figure and places it below the house for the category they now want to find a matching object. In this case the house with the mouse.

Point to the category card and ask your child something like:

Which object is as "small" as a "mouse"?

Each turn, name the category with the picture and its meaning so that your child can make the connection to the category. Help if your child can't decide or has questions about the objects. If your child finds a suitable object, encourage them to take the card

Then ask your child: *What is the object called?*

Help if your child can't (yet) name the object and ask them to place the card on the front door of the corresponding house.

If they can't find an object for this category, the child places an object in the yard between the houses.

Then place the figure below the other house and ask your child to find an object for this category with guiding questions.



End of the Game

When your child has matched 3 pairs, the game ends. If your child wants to keep playing, you can of course continue for a few rounds.

... with More Than One Child Playing:

If more than one child is playing, it is the next child's turn after a pair has been matched. Refill the object grid below the game boards to 16 object cards. The next child selects an object and classifies it accordingly.

The game ends when each child has matched 3 pairs of objects.

Game Variations: "Small Versus Big"

The basic rules of the game apply, but with the following changes:

The game is now to sort the objects between the two category cards, e.g. between small and big. Example: The toothbrush belongs to the category small and the rug to the category big. Does the teddy bear fit in between? And where does the book belong?



Your child will especially benefit if you create an evening ritual to go through your child's day with similar questions with the help of the game's components. This allows your child to classify the objects as substitutes for events of the day between morning (sun) and night (moon). This encourages your child to speak and strengthens their memory and their ability to perceive their own feelings.



我的首款桌游 我的家

两个温馨游戏, 适合2岁以上1-4名玩家

作者： 马库斯·尼基施, 泰德·普雷希特和帕特里克·托恩
 插画： 玛蒂娜·莱卡姆
 编辑： 克里斯蒂安·于佩尔
 游戏长度 每场游戏大约5分钟



亲爱的家长,

很高兴您选择了我们“我的首款桌游”系列中的这一款。您做了一个很好的决定, 让孩子可以从游戏中学习。以下的说明会提供很多让您和孩子一起探索游戏材料并将其运用到不同游戏中的建议, 并在游戏过程中促进孩子认识、命名和归类物品的能力以及专注力和语言能力等一系列能力的培养。此外, 这款游戏还有利于顺带传授常识。

例如, 在自由游戏环节, 您和您的孩子可以在现实空间中寻找与卡片匹配的物品。在这两个归类游戏中, 您的孩子将按照易于理解的规则进行第一次游戏, 并在他们熟悉环境中贯彻游戏主题和保持游戏的趣味性。

最重要的是, 这款游戏实现了一件事: 充满乐趣! 学习是顺其自然的, 毫不费力。希望你们在共同游戏和探索中发现更多的乐趣!

您的玩具发明家!



游戏材料

2个游戏板（双面印制）：房间/房子，1个游戏人物（双面印制）男孩/女孩，32张物品卡，8张类别卡（= 4对：小/大；易/难；室内/室外；白天/黑夜），1套说明书



自由游戏，发现细节

在自由游戏环节，孩子们的主要任务是熟悉游戏材料。您可以加入孩子们一起玩！在第一个游戏之前，一熟悉游戏板的插画、各种物品卡和不同的类别卡。

这些游戏材料是为了帮助您与孩子们一起聊他们周围的环境、他们的日常生活和当天发生的事情。通过这种方式，您可以将游戏材料用作与孩子开始对话的绝佳引子。

重要的是，您要给孩子回答问题的时间，并在对话中尽可能多地提及孩子的陈述。问很多不能简单地用是或不是来回答的问题（例如：“看看周围，你在儿童房有什么发现？”或“你最喜欢玩什么？”）。挑选您孩子特别关心的话题、当天发生的特别的事情或新习得的技能。理想情况下，有一件物品对您的孩子来说有着特别重要的意义。当然，所选择的物品只涵盖了您孩子所认识的一小部分；因此，您还可以将它们用作提示词（例如，用泰迪熊来指代一般的毛绒玩具）。

最后：不要期望太多 - 您的孩子目前词汇量有限，将记忆整理成可理解的顺序比您想象的要困难得多。经常的对话更有价值，因为这样，您可以加速并体验孩子在这些有趣领域的成长。



这两种游戏都非常适合成人陪同孩子一起玩耍，但也同样适用于几个孩子一起玩。看看哪种形式最适合您的孩子并相应地指导他们。

游戏1：嘿，让我们来整理吧！

首款归类游戏：“什么属于哪里？”

游戏的房子由4个房间组成：厨房、客厅、儿童房和浴室。

孩子们的任务是将物品分配到相应的房间。

游戏准备

将两个游戏板并排放置，房子内部朝上，连贯成一间房子

从卡片（物品卡和类别卡）中选择

16个物品并将它们翻开放在游戏板下方所示的网格中。

将剩余的卡片叠放在游戏板旁边。准备好游戏人物。



现在游戏开始

奶奶和爷爷要来家里拜访了。

但是房子里还是很乱，有些东西甚至散落在草坪上。

让我们快速整理一下，然后将物品放回相应的房间。

提问您的孩子：你想先整理哪个房间？房间叫什么名字？

引导孩子：引导孩子将游戏人物放在相应的房间。

然后提问您的孩子：哪些物品属于这个房间呢？

现在，孩子会思考哪个物品属于游戏人物所在的这个房间。

• 匹配的物品

如果孩子找到匹配的物品，拿起卡片，说出物品的名字，然后将卡片放在图中房间的人物旁边。



• 没有匹配的物品：

如果孩子没有找到与这个房间匹配的物品，需要拿一张卡片放在花园里（如图所示，在房子外面）。



接下来孩子将人物放在另一间还没有物品的房间里，并寻找合适的物品。

如果4个房间都以这种方式分别放了一个物品，把游戏人物放到还没有分配的物品旁。

用卡片堆中的物品卡填充本轮游戏卡片之间产生的缺口，并将房间中的物品从游戏中移出。下一次大扫除开始……

游戏结束：

三次大扫除之后游戏结束。

如果孩子们还有兴趣的话，你们当然还可以继续玩一局。



鼓励孩子谈论每件物品以及他们在图示房间里看到的東西。一起想一想孩子从家里或托儿所认识了什么。也许您现在就在相应的房间里。请记住，一开始对孩子的来说，去挑选或谈论“正确”的物品是很难的。如果他们选择了对您而言并不匹配的物品，请宽容对待。这个游戏没有对与错。其目的是鼓励孩子多说话。和他们一起聊天，然后问他们为什么选择该物品或为什么他们喜欢该物品。

适用于多个玩家的游戏变体：

如果有几个孩子一起玩，则轮流玩。如果一个孩子将物品归类到某个房间里，他就能获得这张卡片并将卡片朝下搜集在他面前。接着就轮到下一个孩子了。再次将物品卡之间的缺口填满至共16个物品。下一个孩子拿到游戏人物，把它放在一个房间里，寻找合适的物品。重复这个顺序，直到每个孩子都整理了4个物品。

提示：

可以通过只用到房子的一部分，或者每轮只准备好刚好与4个房间匹配的4个物品来降低游戏难度。

可以通过让孩子将两个或者甚至更多的物品分配到单个房间来提高游戏难度。

游戏2：大还是小，重还是轻？

首款分类游戏：“是什么怎么样的？”

两个不同的房子代表着不同的属性，比如大或者小。现在孩子们的任务是将物品卡分配到正确的类别。



游戏准备

将两个游戏板隔着一定距离并排放置，房子的那一面朝上。从类别卡片（浅蓝色背面）中选择1对您要使用的对照物品，例如用于小/大对比的老鼠/长颈鹿。分别将一张卡片放在一座房子的阳台上，另一张卡片相应地放在另一座房子的阳台上。

从物品卡中选出16个物品并将它们翻开排列在游戏板下半部分的网格中。

将剩余的卡片叠放在游戏板旁边。

准备好游戏人物。

剩余的类别卡在此次游戏中用不到，可以放回盒子中。



游戏开始

孩子拿起人物并把它放在该类别需要找到匹配物品的房子下面，例如在这种情况下是放有老鼠卡片的房子。

指向类别卡片并问您的孩子

什么物体和老鼠一样（小）呢？

用图片和含义为相应的类别命名，以便您的孩子可以建立与该类别的联系。在孩子不确定或对这些物品有疑问时给他们提供帮助。如果孩子找到了匹配的物品，鼓励他们拿走卡片。

接着提问您的孩子 这个物品叫什么？

在您的孩子（还）不知道物品的名称时，请给他们提供一定的帮助并让他们将卡片放在对应的房子的门口。如果孩子找不到属于该类别的物品，那么他需要拿一张卡片放在房子之间的花园中。

接下来您将人物放在另一座房子下面，向您的孩子抛出引导性的问题，以找到属于该类别的一个物品。



游戏结束:

当孩子分配好三对之后游戏结束。
如果孩子们还有兴趣的话，你们当然还可以再继续玩几轮。

适用于多个玩家的游戏变体:

如果有几个孩子一起玩，则在归类好一对物品后轮到下一个孩子。将游戏板下方的物品卡再次填满至共16个物品卡。下一个孩子选择一个物品并将它归类。
当每个孩子都归类了3对物品时，游戏结束。

游戏变化:“大与小之间”

游戏按照基本游戏规则进行，但有以下变化：

- 在游戏过程中给物品在两张类别卡之间排个序，例如在大与小之间。
比如：牙刷属于小的这一类，地毯则属于大的。那泰迪熊是介于两者之间吗？
书又属于哪里？



如果借助类似问题和游戏材料，您把您的孩子回顾他的日常生活作为一个晚间常规的话，您的孩子将会受益颇丰。通过这种方式，您的孩子可以将代表早晨（太阳）和晚上（月亮）之间的事件的物品进行分类。这会鼓励孩子多说话，增强他们的记忆力和感知情绪的能力。



Meine ersten Spiele

Mein Zuhause

Zwei heimelige Spiele für 1 – 4 Spieler ab 2 Jahren.

Autoren: Markus Nikisch, Thade Precht & Patrick Tonn
Illustration: Martina Leykamm
Redaktion: Christiane Hüpper
Spieldauer: je Spiel ca. 5 Minuten



Liebe Eltern,

wir freuen uns, dass Sie sich für dieses Spiel aus der Reihe *Meine ersten Spiele* entschieden haben. Sie haben eine gute Wahl getroffen und eröffnen Ihrem Kind damit viele Perspektiven, sich spielerisch zu entwickeln. Diese Anleitung bietet vielfältige Tipps, wie Sie das Spielmaterial mit Ihrem Kind entdecken und für verschiedene Spielideen einsetzen können. Beim Spielen werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Objekte erkennen, benennen und zuordnen sowie Konzentration und Sprache. Außerdem unterstützt dieses Spiel Sie bei der beiläufigen Vermittlung von Alltagswissen. Im freien Spiel können Sie zum Beispiel mit Ihrem Kind die zu den Karten passenden Objekte im realen Raum suchen. In den beiden Zuordnungsspielen wird Ihr Kind an das erste Spielen nach leicht verständlichen Regeln herangeführt und bleibt dabei thematisch und spielerisch in seinem bekannten kindlichen Umfeld. Vor allem macht das Spielen aber eines: viel Spaß! Lernen geht also nebenbei und fast von allein.

Viel Vergnügen beim gemeinsamen Spielen und Entdecken wünschen

Ihre Erfinder für Kinder



Wichtig: Bitte entfernen Sie vor dem ersten Spiel die Papierbanderole und das Cellophan. Beide Materialien werden für das Spiel nicht benötigt und können entsorgt werden.

Spielmaterial

2 Spielpläne (beidseitig bedruckt): Zimmer/Haus, 1 Spielfigur (beidseitig bedruckt) Junge/Mädchen, 32 Gegenstandskarten, 8 Kategoriekarten (= 4 Paare: klein/groß; leicht/schwer; drinnen/ draußen; Tag/Nacht), 1 Spielanleitung



Freies Spiel und Details entdecken

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Spielen Sie mit! Erkunden Sie vor dem ersten Spiel gemeinsam die Abbildungen der Spielpläne, der verschiedenen Gegenstandskarten und der unterschiedlichen Kategorien.

Das Spielmaterial ist dafür entwickelt, mit Kindern ins Gespräch über ihre Umgebung, ihren Alltag und die Ereignisse des Tages zu kommen. So können Sie das Spielmaterial hervorragend als Ausgangspunkt für eine beginnende Unterhaltung mit Ihrem Kind nutzen.

Dabei ist es wichtig, dass Sie Ihrem Kind Zeit für die Antworten lassen und im Gespräch so oft wie möglich die Aussagen Ihres Kindes aufgreifen. Stellen Sie dabei viele Fragen, die sich nicht mit ja oder nein beantworten lassen (z.B.: „*Schau dich mal um, was entdeckst du im Kinderzimmer?*“ oder „*Was spielst du denn am liebsten?*“). Greifen Sie Themen auf, die Ihr Kind gerade besonders beschäftigen, besondere Ereignisse des Tages oder neu erworbene Fähigkeiten. Im Idealfall ist unter den Gegenständen einer, der gerade für Ihr Kind eine besonders große Rolle spielt. Aber natürlich decken die ausgewählten Gegenstände nur einen kleinen Teil dessen ab, was Ihr Kind kennt; nutzen Sie sie daher auch als Stichwortgeber (z.B. den Teddybär für Kuscheltiere im Allgemeinen).

Und schließlich: Erwarten Sie nicht zu viel – Ihr Kind verfügt momentan noch über einen eingeschränkten Wortschatz und Erinnerungen in eine nachvollziehbare Ordnung zu bringen, ist viel schwieriger, als es Ihnen erscheinen mag. Umso mehr lohnen sich regelmäßige Gespräche, denn so beschleunigen und erleben Sie die Entwicklung Ihres Kindes in diesen spannenden Bereichen.



Die beiden Spiele sind sehr gut für die gezielte Beschäftigung eines Kindes in Begleitung eines Erwachsenen geeignet. Sie sind aber auch mit mehreren Kindern spielbar. Schauen Sie, welche Form sich für Ihr(e) Kind(er) gerade am besten eignet und leiten Sie die Kinder entsprechend an.

Spiel 1: Hey, lass uns aufräumen!

Ein erstes Zuordnungsspiel: „Was gehört wohin?“

Das Haus des Spiels besteht aus 4 Zimmern: Küche, Wohnzimmer, Kinderzimmer und Bad.

Die Aufgabe des oder der Kinder ist nun, die Gegenstände den einzelnen Zimmern zuzuordnen.

Bevor es losgeht

Legen Sie die beiden Spielpläne mit den Innenräumen nach oben nebeneinander, sodass ein zusammenhängendes Haus entsteht. Wählen Sie aus den Karten (Objekte und Kategorien) 16 Gegenstände aus und legen Sie diese im abgebildeten Raster offen unterhalb der Spielpläne ab. Stapeln Sie die restlichen Karten neben den Spielplänen aufeinander. Stellen Sie die Spielfigur bereit.



Jetzt geht's los

Oma und Opa kommen gleich zu Besuch. Doch im Haus herrscht noch großes Chaos und manche Dinge sind sogar auf dem Rasen verteilt. Lasst uns schnell aufräumen und die Gegenstände wieder in die passenden Zimmer legen.

Fragen Sie das Kind: *Welches Zimmer möchtest du zuerst aufräumen? Wie heißt das Zimmer?*

Jetzt überlegt Ihr Kind, welcher Gegenstand zu dem Zimmer passt, auf dem die Figur steht. Helfen Sie, wenn Ihr Kind die Bezeichnung des Zimmers (noch) nicht weiß.

Leiten Sie Ihr Kind an: *Stelle die Figur auf das passende Zimmer.*

Dann fragen Sie Ihr Kind: *Welcher Gegenstand gehört in dieses Zimmer?*

Jetzt überlegt Ihr Kind, welcher Gegenstand zu dem Zimmer passt, auf dem die Figur steht.

• passender Gegenstand:

Findet Ihr Kind einen passenden Gegenstand, nimmt es die Karte, benennt den Gegenstand und legt die Karte zu der Figur auf das abgebildete Zimmer.



• kein passender Gegenstand:

Findet Ihr Kind keinen passenden Gegenstand für dieses Zimmer, so nimmt es eine Karte und legt sie im Garten ab.



Anschließend stellt Ihr Kind die Figur auf ein anderes Zimmer, auf dem noch kein Gegenstand liegt und sucht nach einem passenden Gegenstand.

Sind auf diese Art die 4 Räume mit je einem Gegenstand belegt, kommt die Figur zu den offen ausliegenden Gegenständen. Füllen Sie die in dieser Runde entstandenen Lücken zwischen den Karten wieder mit Gegenstandskarten vom verdeckten Stapel auf und legen Sie die Gegenstände aus den Räumen aus dem Spiel. Die nächste Aufräumaktion beginnt ...

Ende des Spiels

Hat Ihr Kind nach dreimal 4 Gegenstände aufgeräumt, endet das Spiel. Wenn das Kind noch Lust hat, können Sie natürlich auch noch ein paar Runden weiterspielen.



Ermuntern Sie das Kind, über die einzelnen Gegenstände und über das, was es in dem abgebildeten Zimmer sieht, zu sprechen. Überlegen Sie gemeinsam, was das Kind von Zuhause oder von der Kinderkrippe kennt. Vielleicht sind Sie ja gerade in dem entsprechenden Zimmer. Bedenken Sie, dass es Ihrem Kind zunächst schwerfallen wird, überhaupt einen „richtigen“ Gegenstand auszuwählen oder darüber zu sprechen. Wählt es einen für Sie nicht passenden Gegenstand, seien sie nachsichtig. Es gibt bei diesem Spiel kein richtig oder falsch. Ziel ist, dass Kind zum Sprechen zu animieren. Sprechen Sie mit und fragen Sie dann, warum es den Gegenstand ausgewählt hat bzw. warum es den Gegenstand mag.

... mit mehreren spielenden Kindern:

Spielen mehrere Kinder, wird reihum abwechselnd gespielt. Hat ein Kind einem Zimmer einen Gegenstand zugeordnet, so bekommt es diese Karte und sammelt sie verdeckt vor sich. Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Füllen Sie die entstandenen Lücken zwischen den Gegenstandskarten erneut auf insgesamt 16 Gegenstände auf. Das nächste Kind bekommt die Figur, stellt sie in ein Zimmer und sucht nach einem passenden Gegenstand. Diese Abfolge wird so lange wiederholt, bis jedes Kind 4 Gegenstände aufgeräumt hat.

Tipp:

Das Spiel wird etwas einfacher, wenn nur mit einem Hausteil gespielt wird oder wenn Sie in jeder Runde genau 4 Gegenstände bereitlegen, die jeweils genau zu den 4 Räumen passen. Sie können das Spiel auch etwas schwieriger gestalten, wenn die Kinder den Zimmern 2 oder sogar noch mehr Gegenstände zuordnen sollen.

Spiel 2: Groß oder klein, schwer oder leicht?

Ein erstes Einordnungsspiel: „Was ist wie?“

Die beiden unterschiedlichen Häuser stehen für unterschiedliche Eigenschaften wie z.B. groß oder klein. Die Aufgabe des Kindes oder der Kinder ist nun, die Gegenstandskarten der passenden Kategorie zuzuordnen.



Bevor es losgeht

Legen Sie die beiden Spielpläne mit den Außenwänden nach oben mit etwas Abstand nebeneinander. Wählen Sie aus den Kategoriekarten (hellblaue Rückseiten) 1 Gegensatzpaar aus, mit dem Sie spielen möchten, z.B. Maus/Giraffe für den Gegensatz klein/groß. Legen Sie jeweils eine Karte auf den Balkon des einen Hauses und die andere Karte entsprechend auf den Balkon des anderen Hauses.

Wählen Sie aus den Gegenstandskarten 16 Gegenstände aus und legen Sie sie im Raster offen unterhalb der Spielpläne ab. Stapeln Sie die restlichen Karten neben den Spielplänen aufeinander. Stellen Sie die Spielfigur bereit. Die restlichen Kategoriekarten werden für dieses Spiel nicht benötigt und können in die Schachtel zurück.



Jetzt geht's los

Das Kind nimmt die Figur und stellt sie unter das Haus, für dessen Kategorie es jetzt einen passenden Gegenstand suchen möchte. In diesem Fall das Haus mit der Maus.

Zeigen Sie auf die Kategoriekarte und fragen Sie Ihr Kind:

Welcher Gegenstand ist so „klein“ wie eine „Maus“?

Benennen Sie dabei jeweils die entsprechende Kategorie mit Bild und Bedeutung, sodass Ihr Kind die Verbindung zur Kategorie herstellen kann. Helfen Sie, wenn Ihr Kind sich nicht entscheiden kann oder Fragen zu den Gegenständen hat. Findet das Kind einen passenden Gegenstand, ermuntern Sie es, die Karte zu nehmen.

Dann fragen Sie Ihr Kind: *Wie heißt der Gegenstand?*

Helfen Sie, wenn Ihr Kind den Gegenstand (noch) nicht benennen kann und bitten Sie es, die Karte auf die Haustür des entsprechenden Hauses zu legen. Sollte es keinen Gegenstand für diese Kategorie finden, legt das Kind einen Gegenstand im Garten zwischen den Häusern ab. Anschließend stellen Sie die Figur unter das andere Haus und fordern Ihr Kind mit anleitenden Fragen auf, für diese Kategorie einen Gegenstand zu finden.



Ende des Spiels

Hat Ihr Kind jeweils 3 Paare zugeordnet, endet das Spiel.
Wenn das Kind noch Lust hat, können Sie natürlich auch noch ein paar Runden weiterspielen.

... mit mehreren spielenden Kindern:

Spielen mehrere Kinder, so ist das nächste Kind an der Reihe, nachdem ein Paar zugeordnet wurde.
Füllen Sie die Gegenstände unterhalb der Spielpläne wieder auf 16 Gegenstandskarten auf. Das nächste Kind sucht einen Gegenstand aus und ordnet ihn zu.
Das Spiel endet, wenn jedes Kind 3 Gegenstandspaare zugeordnet hat.

Spielvariante: „Zwischen klein und groß“

Gespielt wird nach den Regeln des Grundspiels, bis auf folgende Änderungen:

Die Gegenstände werden nun im Spielverlauf zwischen den beiden Kategoriekarten *einsortiert*, also z.B. zwischen klein und groß. Beispiel: Zur Kategorie klein gehört u.a. die Zahnbürste, zu groß der Teppich. Passt *dazwischen* der Teddybär? Und wohin gehört das Buch?



Besonders profitiert Ihr Kind, wenn Sie ein abendliches Ritual schaffen und anhand ähnlicher Fragen und mit Hilfe des Spielmaterials den Tagesablauf Ihres Kindes durchgehen. So kann Ihr Kind die Gegenstände als Stellvertreter für Ereignisse des Tages zwischen Morgen (Sonne) und Nacht (Mond) einordnen. Das regt Ihr Kind zum Sprechen an, stärkt sein Erinnerungsvermögen und seine Fähigkeit, die eigenen Gefühle wahrzunehmen.

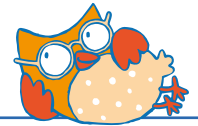


Mes premiers jeux

Bienvenue à la maison

Deux jeux sur le quotidien à la maison pour 1 à 4 joueurs à partir de 2 ans.

Auteurs : Markus Nikisch, Thade Precht & Patrick Tonn
Graphisme : Martina Leykamm
Rédaction : Christiane Hüpper
Durée du jeu : env. 5 minutes par partie



Chers parents,

Nous sommes ravis que vous ayez choisi ce jeu de la collection *Mes premiers jeux*. Vous avez fait le bon choix car cela permet à votre enfant d'avoir une première approche ludique du jeu de société et de sa règle. Cette notice vous propose de nombreux conseils pour découvrir le matériel de jeu avec votre enfant, et l'utiliser de différentes façons. En jouant à ce jeu, vous stimulez différentes capacités et aptitudes de votre enfant : reconnaître, nommer et classer les objets, mais aussi la concentration et le langage. De plus, cela vous permet de transmettre des connaissances sur la vie de tous les jours de façon simple. Dans le jeu libre, vous pouvez par exemple chercher dans votre maison avec votre enfant les objets correspondants aux images sur les cartes. Dans les deux jeux de classement, votre enfant apprend pour la première fois à jouer en respectant des règles simples à comprendre.

Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir et de partage ! Apprendre se fait donc ici tout simplement, sans s'en rendre compte.
Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à jouer et à découvrir ensemble.

Les créateurs pour enfants joueurs



Attention : Veuillez retirer la bande de papier et la pellicule de cellophane avant la première partie.

Matériel de jeu

2 plateaux de jeu (imprimés recto verso) : la maison/ les pièces de la maison,
1 figurine (imprimée recto verso) garçon/fille, 32 cartes d'objets,
8 cartes de catégories (petit/grand ; léger/lourd ; intérieur/extérieur ; jour/nuit) ;
1 règle du jeu.



Jeu libre et découverte des différents éléments

Dans le jeu libre, votre enfant s'amuse comme il le souhaite avec le matériel de jeu. Jouez avec lui ! Avant de jouer la première fois, découvrez et regardez ensemble les dessins sur les plateaux de jeu, ainsi que sur les différentes cartes d'objets et de catégories.

Le matériel est conçu pour inciter les enfants à parler de leur environnement, de leur quotidien et des événements survenus au cours de la journée. Il leur offre donc un point de départ parfait pour entamer une discussion intéressante.

Il est important de laisser à votre enfant le temps de répondre et de rebondir aussi souvent que possible sur ses réponses. Posez de nombreuses questions ouvertes (par ex. : « Regarde autour de toi, qu'est-ce que tu vois dans ta chambre ? » ou encore « Quel est le jeu que tu préfères ? »). Évoquez des sujets qui l'intéressent particulièrement, des événements survenus pendant la journée ou appuyez-vous sur des compétences qu'il vient d'acquérir. Bien sûr, les objets du jeu ne couvrent qu'une petite partie de ce que votre enfant connaît. Vous pouvez donc également les utiliser comme mots-clés (par ex. ours en peluche pour les peluches en général).

Enfin, n'en attendez pas trop de votre enfant. Comme il sera parfois limité dans son vocabulaire et qu'il lui manquera certains mots pour s'exprimer, mettre de l'ordre dans ses souvenirs sera beaucoup plus difficile qu'il n'y paraît. Il vaut mieux avoir régulièrement des conversations avec votre enfant, car cela vous permettra de découvrir ses progrès et de renforcer son développement.



Ces deux jeux sont parfaits pour être utilisés avec un enfant accompagné d'un adulte. Mais ils peuvent également être joués avec plusieurs enfants. Réfléchissez à la forme de jeu qui conviendra le mieux et adaptez les instructions en conséquence.

Jeu 1 : Hé, si on rangeait ?!

Un premier jeu de classement : reconnaître les objets et savoir dans quelle pièce les ranger.
La maison se compose de 4 pièces : cuisine, salon, chambre d'enfant et salle de bain.
Les enfants doivent ranger les objets dans les différentes pièces de la maison.

Avant de commencer la partie

Posez les deux plateaux de jeu l'un à côté de l'autre avec les différentes pièces visibles afin de former la maison.
Parmi les cartes d'objets, sélectionnez 16 objets, et placez-les faces visibles sous les plateaux de jeu. Empilez les cartes restantes à côté des plateaux de jeu.
Préparez la figurine.



C'est parti

Mamie et Papi viennent bientôt nous rendre visite. Mais la maison est encore en plein désordre, il y a même encore des objets sur la pelouse. Allez, vite on range et on remet les objets à leur place dans les pièces de la maison.

Demandez à votre enfant :

Quelle pièce souhaites-tu ranger en premier ? Comment s'appelle cette pièce ?

Aidez votre enfant s'il ne connaît pas (encore) le nom de la pièce.

Dites à votre enfant : *Place la figurine dans la pièce correspondante sur le plateau.*

Puis demandez à votre enfant : *Quel objet va dans cette pièce ?*

Votre enfant réfléchit alors à l'objet qui va dans la pièce dans laquelle se trouve la figurine.

• Objet approprié ?

si votre enfant trouve un objet approprié, il prend la carte correspondante, nomme l'objet sur la carte et la place à côté de la figurine dans la pièce.



• Aucun objet approprié ?

si votre enfant ne trouve pas d'objet approprié pour cette pièce, il prend n'importe quelle carte d'objet et la place dans le jardin.

Puis, votre enfant place la figurine dans une autre pièce, où aucun objet n'est encore posé, et cherche un objet approprié. Si les 4 pièces sont toutes occupées par un objet, une nouvelle manche commence. Vous devez toujours avoir 16 cartes d'objets sous les plateaux de jeux, en piochant dans la pile de cartes.



Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque votre enfant a rangé 3 fois 4 objets.
S'il a encore envie de jouer, vous pouvez bien sûr refaire quelques manches.



Encouragez votre enfant à parler des différents objets et de ce qu'il voit dans la pièce dessinée sur le plateau de jeu. Réfléchissez ensemble à ce que l'enfant connaît déjà de sa maison ou de la crèche par exemple. N'oubliez pas qu'il sera difficile au début pour votre enfant de sélectionner un « bon » objet ou d'en parler. S'il choisit un objet qui ne convient pas, soyez indulgent. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse dans ce jeu. L'objectif est d'inciter les enfants à parler. Parlez avec lui et demandez-lui pourquoi il a choisi cet objet, ou pourquoi il l'aime.

... avec plusieurs enfants :

Si plusieurs enfants jouent, chacun joue à tour de rôle. Lorsqu'un enfant a attribué un objet à une pièce, il récupère la carte d'objet et la place face cachée devant lui. Puis, c'est au tour de l'enfant suivant. Vous devez toujours avoir 16 cartes d'objets sous les plateaux de jeux, en piochant dans la pile de cartes. L'enfant suivant reçoit la figurine, la place dans une pièce et cherche un objet approprié. Cette séquence est répétée jusqu'à ce que chaque enfant ait rangé 4 objets.

Conseil :

Le jeu devient un peu plus simple si vous jouez avec une seule pièce de la maison, ou bien si avant de jouer chaque manche, vous préparez uniquement 4 objets qui correspondent exactement aux 4 pièces de la maison.

Vous pouvez également rendre le jeu un peu plus difficile en demandant aux enfants de classer 2 objets ou plus dans chaque pièce.

Jeu 2 : Grand ou petit, lourd ou léger ?

Un jeu de classement sur les contraires.

Les deux maisons présentent des caractéristiques différentes, par exemple une petite et une grande. Les enfants doivent classer les cartes d'objets dans les bonnes catégories.



Avant de commencer la partie

Prenez les deux plateaux de jeu avec la porte d'entrée visible et posez-les l'un à côté de l'autre en laissant un écart entre les deux. Dans les cartes de catégories (verso bleu clair), choisissez 1 paire de contraires avec laquelle vous souhaitez jouer, par ex. souris/girafe pour les contraires petit/grand. Posez une carte sur le balcon de l'une des maisons, et l'autre carte sur le balcon de l'autre maison. Parmi les cartes d'objets, sélectionnez 16 objets, et placez-les faces visibles sous les plateaux de jeu. Empilez les cartes restantes à côté des plateaux de jeu. Préparez la figurine.



Les cartes des autres catégories ne sont pas nécessaires pour ce jeu et peuvent être rangées dans la boîte.

C'est parti

Votre enfant prend la figurine et choisit la catégorie dans laquelle il souhaite chercher un objet ; il pose alors la figurine sous la maison correspondant à cette catégorie. Dans cet exemple, la maison avec la souris.

Montrez la carte de la catégorie et demandez à votre enfant :

Quel objet est aussi "petit" qu'une "souris" ?

À chaque fois, nommez et expliquez la catégorie et l'image afin que votre enfant puisse faire le lien avec la catégorie. Aidez votre enfant s'il n'arrive pas à se décider ou s'il a des questions sur les objets. Si l'enfant trouve un objet adapté, encouragez-le à prendre la carte.

Puis demandez à votre enfant : *Comment s'appelle cet objet ?*

Aidez votre enfant s'il n'arrive pas (encore) à nommer l'objet et demandez-lui de poser la carte sur la porte d'entrée de la maison concernée.

S'il ne trouve aucun objet dans cette catégorie, l'enfant place un objet entre les maisons.

Placez ensuite la figurine sous l'autre maison et demandez à votre enfant de trouver un objet pour cette catégorie en lui posant des questions afin de l'aider.



Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque votre enfant a trouvé 3 paires d'objets contraires. Si votre enfant a encore envie de jouer, vous pouvez bien sûr refaire quelques manches.

... avec plusieurs enfants :

Si plusieurs enfants jouent, une fois qu'un enfant a trouvé une paire d'objets contraires, c'est au tour de l'enfant suivant. Vous devez toujours avoir 16 cartes d'objets sous les plateaux de jeux, en piochant dans la pile de cartes. L'enfant suivant choisit un objet et trouve sa paire. La partie se termine lorsque chaque enfant a trouvé 3 paires d'objets contraires.

Variante de jeu : « Classer les contraires »

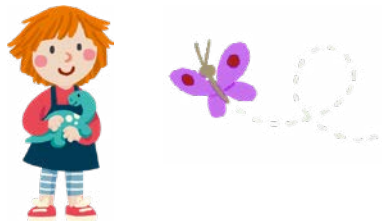
La partie se joue avec la règle du jeu classique et les changements suivants :

On ne peut utiliser que les contraires : petit/grand et léger/lourd. Dans cette partie, il s'agit de demander à votre enfant de classer les objets en formant une frise. Pour cela, votre enfant doit placer les objets dans l'ordre qu'il estime bon entre les deux cartes de catégorie.

Exemple : la brosse à dent se rapproche plus de la catégorie petit, alors que le tapis est plutôt considéré comme grand. Ou va-t-il placer ensuite l'ours en peluche ? Puis, place-t-il le livre avant ou après la brosse à dents ?



Votre enfant profitera particulièrement de ce moment si vous créez un rituel du soir et évoquez sa vie quotidienne en posant régulièrement les mêmes questions à l'aide du matériel de jeu. Votre enfant peut en effet utiliser les objets des cartes pour symboliser des événements de la journée et ainsi les répartir entre le matin (soleil) et la nuit (lune). Cela incite votre enfant à parler, renforce sa mémoire et sa capacité à percevoir ses propres émotions.



Mis primeros juegos

Mi Casa

Dos juegos muy acogedores para 1-4 jugadores/as a partir de 2 años.

Autores: Markus Nikisch, Thade Precht y Patrick Tonn
Ilustración: Martina Leykamm
Redacción: Christiane Hüpper
Duración del juego: aprox. 5 minutos cada partida



Estimados padres y madres:

Nos alegra que hayan escogido este juego de la serie Mis primeros juegos. Sin duda, han tomado una decisión acertada y, con ello, abren a su hijo/a un amplio abanico de posibilidades para que se desarrolle jugando. Estas instrucciones incluyen diferentes consejos sobre cómo pueden descubrir el material de juego con su hijo/a y utilizarlo en diferentes variantes de juego. Jugando se fomentarán diferentes capacidades y aptitudes de su hijo/a: reconocer, nombrar y asociar objetos, así como la concentración y el lenguaje. Además, este juego les ayudará a transmitir los conocimientos cotidianos de manera informal. En el juego libre, pueden, por ejemplo, buscar con su hijo/a los objetos de la habitación real que se corresponden con las cartas. En los dos juegos de clasificación, se guía a su hijo/a para que juegue por primera vez siguiendo unas reglas fáciles de entender y permaneciendo de forma lúdica y temática en su entorno infantil conocido. Pero, sobre todo, el juego es muy divertido. Los niños/as aprenden mucho sin darse cuenta y casi por sí solos/as.

Les deseamos mucha diversión jugando y descubriendo conjuntamente,

Sus inventores e inventoras para niños y niñas



Importante: Retire la banda de papel y el celofán antes de la primera partida. Ambos materiales no son necesarios para el juego y se pueden tirar.

Material de juego

2 tableros (impresos por ambos lados): habitación/casa, 1 figurita de juego (impresa por ambos lados) de un niño/niña, 32 cartas de objetos, 8 cartas de categoría (= 4 pares: pequeño/grande; ligero/pesado; dentro/fuera; día/noche), 1 instrucciones del juego



Juego libre y exploración de detalles

Durante el juego libre, su hijo/a se entretiene con el material de juego. ¡Jueguen con él/ella! Antes de comenzar a jugar por primera vez, descubran las ilustraciones de los tableros, las diferentes cartas de objetos y las diferentes categorías con su hijo/a.

El material de juego ha sido desarrollado para conversar con los niños/as sobre su entorno, su vida cotidiana y los acontecimientos del día. De este modo, el material de juego les será muy útil como punto de partida para una conversación inicial con su hijo/a.

Para ello, es importante que den tiempo a su hijo/a para que responda a sus preguntas y que incorporen a la conversación lo que les diga siempre que sea posible. Háganle muchas preguntas que no puedan contestarse con un sí o un no (p. ej.: «*Mira a ver qué descubres en la habitación*» o «*¿Qué es a lo que más te gusta jugar?*»). Aborden temas que interesen especialmente a su hijo/a, acontecimientos especiales del día o nuevas habilidades adquiridas. Lo ideal es que entre los objetos haya alguno que desempeñe un papel especialmente importante para él/ella. Pero, por supuesto, los objetos seleccionados solo cubren una pequeña parte de lo que su hijo/a conoce; por lo tanto, utilícenlos como fuente de palabras clave (p. ej., el osito de peluche sirve para hablar de peluches en general). Y, por último, no esperen demasiado: en estos momentos su hijo/a tiene todavía un vocabulario limitado, y ordenar los recuerdos de forma comprensible es mucho más difícil de lo que pueda parecer. Vale la pena que hablen con él/ella con regularidad, ya que ello le permitirá descubrir y reforzar su desarrollo en estos campos tan apasionantes.



Estos dos juegos son perfectos para ser utilizados por un niño/a acompañado/a de un adulto/a. Pero también pueden jugarse con varios niños/as. Piensen qué forma es la más adecuada en este momento para su(s) hijo/a(s) y denles las instrucciones correspondientes.

ESPAÑOL

Juego 1: ¡A ordenar!

Un primer juego de clasificación: «¿Dónde va cada cosa?»

La casa del juego consta de cuatro habitaciones: cocina, salón, habitación infantil y baño. La tarea del niño/a o de los niños/as consiste en asignar los objetos a cada habitación.

Antes de empezar

Coloquen los dos tableros, con los espacios interiores hacia arriba, uno al lado del otro, de modo que al unirlos formen una casa. Seleccionen entre las cartas (objetos y categorías) 16 objetos y colóquenlos boca arriba debajo de los tableros en la cuadrícula que se muestra en la ilustración. Apilen el resto de cartas al lado de los tableros. Preparen la figurita de juego.



Comenzamos

La abuela y el abuelo van a venir de visita. Pero la casa aún está muy desordenada, e incluso hay cosas por el césped.

Vamos a ordenar rápidamente y a colocar los objetos de nuevo en las habitaciones correspondientes.

Pregunten a su hijo/a: *¿Qué habitación quieres ordenar primero? ¿Cómo se llama la habitación?*

Ayuden a su hijo/a si no sabe (aún) cómo se llama la habitación.

Digan a su hijo/a: *Coloca la figurita en la habitación correspondiente.*

A continuación, pregunten a su hijo/a: *¿Qué objeto va en esta habitación?*

A continuación, su hijo/a piensa qué objeto corresponde a la habitación en la que se encuentra la figurita.

• objeto adecuado:

si su hijo/a encuentra un objeto adecuado, coge la carta, nombra el objeto y coloca la carta con la figurita en la habitación que se muestra en la ilustración.



• ningún objeto adecuado:

si su hijo/a no encuentra el objeto adecuado para esta habitación, coge una carta y la coloca en el jardín (como se muestra en la ilustración, fuera de la casa).



ESPAÑOL

A continuación, su hijo/a coloca la figurita en otra habitación en la que no haya ningún objeto y busca un objeto adecuado.

Si las cuatro habitaciones están ocupadas con un objeto, la figurita se acercará a los objetos que se encuentran boca arriba. En esta ronda, vuelvan a rellenar los huecos entre las cartas con objetos de la pila que ha quedado oculta. Comienza la siguiente ronda de ordenar...

Finalización del juego

El juego termina cuando su hijo/a haya guardado tres veces cuatro objetos. Por supuesto, si al niño/a le apetece, puede seguir jugando algunas rondas más.



Animen al niño/a a hablar sobre cada uno de los objetos y sobre lo que ve en la habitación que se muestra. Reflexionen con él/ella sobre lo que conoce de su casa o de la guardería. Tal vez se encuentren en este momento en la habitación correspondiente. No olviden que al principio a su hijo/a le resultará difícil elegir un objeto «correcto» o hablar de él. Si elige un objeto que no sea adecuado, sean indulgentes. En este juego no hay ninguna respuesta correcta o incorrecta. El objetivo es animar al niño/a a hablar. Hablen con él/ella y pregúntenle por qué ha elegido el objeto o por qué le gusta.

Variante con varios niños/as:

Si participan varios niños/as, se juega por turnos. Si un niño/a ha asignado un objeto a una habitación, recibirá esa carta y la acumulará boca abajo delante de él/ella. A continuación, será el turno del siguiente jugador/a.

Rellenen de nuevo los espacios entre las cartas de objetos con un total de 16 objetos. El siguiente jugador/a recibe la figurita, la coloca en una habitación y busca un objeto que encaje. Esta secuencia se repite hasta que cada niño/a haya ordenado cuatro objetos.

Nota:

El juego será un poco más fácil si se juega únicamente con una de las habitaciones de la casa o si en cada ronda se preparan exactamente cuatro objetos que correspondan a las cuatro habitaciones. También pueden hacer que el juego sea un poco más difícil si piden a los niños/as que asignen dos o más objetos a cada habitación.

Juego 2: ¿Grande o pequeño? ¿Pesado o ligero?

Un primer juego de clasificación: «¿Cómo es cada cosa?»

Las dos casas diferentes representan diferentes características, como por ejemplo grande o pequeño. La tarea del niño/a o de los niños/as consiste en asociar las cartas de objetos con la categoría correspondiente.



Prima di cominciare

Disponete i due tabelloni di gioco leggermente distanziati l'uno dall'altro, con le pareti esterne rivolte verso l'alto. Scegliete tra le carte categoria (dorso azzurro) la coppia di opposti con cui giocare, ad es. topo/giraffa per la coppia piccolo/grande. Sistemate una carta su ognuno dei balconi delle due case.



Scegliete 16 oggetti tra le carte oggetto e formate con essi una griglia scoperta, che sistemate sotto i tabelloni di gioco. Impilate le carte rimaste accanto ai tabelloni di gioco. Tenete pronta la figura di gioco.

Le carte categoria rimanenti non servono per questo gioco e possono essere riposte nella scatola.



Si comincia

Il bambino prende la figura e la mette sotto la casa che corrisponde alla categoria prescelta per la ricerca dell'oggetto adatto; in questo caso si tratta della casa con il topo.

Mostrate la carta categoria e chiedete al vostro bambino:

hai trovato un oggetto (piccolo) come un topolino?

Annunciate la categoria corrispondente e associatela alla relativa immagine e significato, in modo che il bambino possa stabilire un nesso. Aiutate il bambino se vedete che non riesce a decidere o se ha delle domande sugli oggetti. Se il bambino trova un oggetto adatto, ditegli di prendere la carta.

Chiedetegli poi: *come si chiama l'oggetto?*

Se il bambino non riesce (ancora) a nominare l'oggetto, aiutatelo e chiedetegli di sistemare la carta sulla porta di ingresso della casa corrispondente.

Se il bambino non trova nessun oggetto per la categoria prescelta, mette un oggetto nel giardino tra le due case. Mettete quindi la figura sotto l'altra casa e fate delle domande al vostro bambino per aiutarlo a trovare un oggetto per la categoria in questione.



Finalización del juego

El juego termina cuando su hijo/a haya formado tres parejas.
Por supuesto, si al niño/a le apetece, puede seguir jugando algunas rondas más.

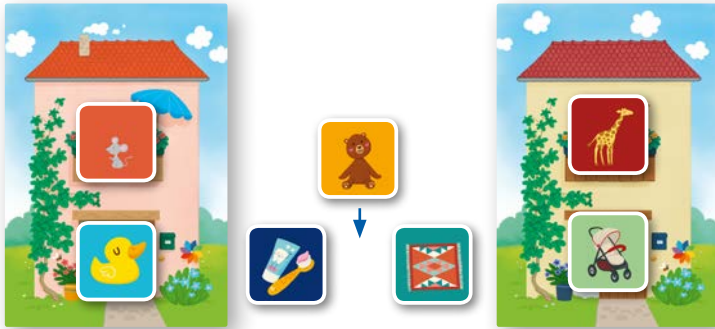
Variante con varios niños/as:

Si juegan varios niños/as, después de haber formado una pareja será el turno del siguiente jugador/a. Completan de nuevo los objetos de debajo de los tableros con 16 cartas de objetos. El siguiente jugador/a busca un objeto y lo relaciona.
La partida termina cuando cada niño/a haya formado tres parejas de objetos.

Variante de juego: «Entre pequeño y grande»

Se aplicarán las reglas básicas del juego, pero introduciendo los siguientes cambios:

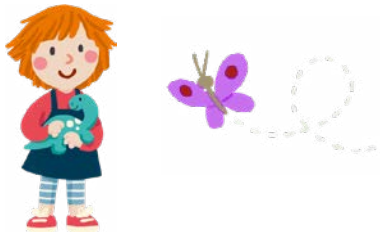
El juego consiste ahora en clasificar los objetos entre las dos cartas de categoría; por ejemplo, entre pequeño y grande. Ejemplo: El cepillo de dientes pertenece a la categoría pequeño, mientras que la alfombra pertenece a la categoría grande. ¿El osito de peluche puede ir en medio?
¿Y dónde va el libro?



Puede ser especialmente beneficioso crear un ritual nocturno y repasar rutina diaria de su hijo/a haciéndole regularmente las mismas preguntas con ayuda del material de juego. De este modo, su hijo/a podrá simbolizar los acontecimientos del día y clasificarlos entre la mañana (el sol) y la noche (la luna). Esto anima al niño/a a hablar, y refuerza su memoria y su capacidad de percibir sus propios sentimientos.



ESPAÑOL



나의 첫 번째 게임 우리 집

만 2세 이상의 1~4명이 플레이할 수 있는 분류, 매칭 게임

디자이너: Markus Nikisch, Thade Precht & Patrick Tonn
일러스트: Martina Leykamm
개발자: Christiane Hüpper
게임시간: 각 게임 당 약 5분



부모님과 선생님께,

My Very First games 시리즈 중에서 이 게임을 선택한 것은 현명한 결정입니다. 이 게임은 아이들의 발달을 돕는 놀이의 힘을 느낄 수 있는 게임입니다. 본 설명서는 구성품을 탐색하고 여러 가지 게임을 할 수 있는 방법을 제공해 줍니다. 아이들은 놀이를 하는 동안 집중력과 어휘력 뿐만 아니라 사물 인지, 명칭, 매칭과 같은 다양한 인지 기능과 능력을 발달시킵니다. 또한 이 게임은 일상생활에 필요한 지식들을 알려주는 데 도움이 됩니다. 예를 들어, 자유 놀이를 할 때는 카드에 있는 그림과 같은 물건을 집에서도 찾아볼 수 있습니다. 두 가지 매칭 게임을 할 때는 익숙한 환경에서 쉽게 이해할 수 있는 규칙에 따라 놀이 개념을 소개해 줍니다. 그러나 무엇보다도 놀이는 즐거움을 선사합니다! 학습은 자연스럽게 이루어집니다. 함께 탐색하고 놀이하면서 즐거운 시간 보내시길 바랍니다.

하바 보드게임 저자 올림



중요: 처음 게임을 시작하기 전에 종이 포장지와 비닐을 제거해서 쓰레기통에 버려 주세요.

이판판

구성품

양면 게임판 2개: 방/집,
양면 피규어 1개, 물건 카드 32장,
분류 카드 8장(=4쌍: 작다/크다, 가볍다/무겁다, 안/밖, 낮/밤),
게임 설명서 1개



자유 놀이하하며 탐색하기

아이의 자유 놀이를 하는 동안 게임 구성품에 흥미를 느끼게 될 거예요. 아이와 함께 놀이하세요!
게임을 시작하기 전에 게임판의 그림, 여러 가지 물건 카드, 그리고 다양한 분류 카드들을 탐색해요.
게임 구성품은 아이들과 주변 환경, 일상생활 그리고 하루 일과에 대해 대화를 나눌 수 있도록 디자인되었어요. 구성품이 아이와 대화를 시작하기 위한 훌륭한 출발점이 되는 것이 바로 이 때문이죠.
대화를 하는 동안 아이에게 대답할 시간을 주고 최대한 자주 아이들의 말을 확인하는 것이 중요해요. 예, 아니요로 대답할 수 없는 질문을 많이 하세요(예: “주위를 둘러보렴. 침실에서 무엇을 볼 수 있어?” 또는 “무엇을 가지고 노는 것을 가장 좋아해?”). 현재 아이가 생각하고 있는 주제, 그날 있었던 특별한 일, 또는 새롭게 알게 된 것에 대해 이야기를 나눠보세요. 물건 카드 중에는 아이에게 특히 중요한 역할을 하는 그림이 있을 거예요. 선택된 물건들은 아이가 알고 있는 것 중 일부이기 때문에 중요한 역할을 하는 물건 카드를 대화의 도구로 사용해요. (예: 일반적으로 곰인형)
마지막으로, 너무 많은 기대하지 하지 마세요 – 아이는 여전히 제한적인 어휘를 사용하고, 이해하기 쉬운 순서대로 기억을 정리하는 것이 생각보다 훨씬 어려워요. 따라서 이렇게 흥미로운 놀이를 통해 아이의 성장을 가속화하고 경험할 수 있는 지속적인 대화는 큰 가치가 있어요.



두 가지의 게임은 어른이 게임을 설명해 주고 함께 게임에 참여하는 것이 가장 이상적이에요. 각 게임은 한 명 이상의 아이가 할 수 있어요. 아이들에게 현재 가장 적합한 게임이 무엇인지 확인하고, 그 게임 방법에 맞게 설명해 주세요.

게임 1: 애들아, 정리하자!

“어디에 있는 물건일까요?”를 묻는 첫 번째 매칭 게임
게임판의 집에는 4개의 방이 있어요: 주방, 거실, 아이들 침실, 화장실.
아이들은 각 방에 있어야 하는 물건을 찾아 놓는 임무를 맡게 되었어요.

게임 준비

집 안이 보이도록 게임판 2개를 나란히 놓아 집을 연결해요.
카드 16장(물건 카드와 분류 카드)을 선택하고 그림이 보이도록 사진과 같이 4개씩 4줄로 놓아요.
남은 카드들은 뒤집어서 쌓은 후 게임판 옆에 놓아요.
피규어도 준비해요.



게임 방법

할머니와 할아버지가 우리 집에 오신대요.
그런데 집이 엉망진창이고 잔디밭에도 물건들이 어질러져 있어요!
재빨리 물건들은 정리해서 알맞은 방에 다시 놓아요.



아이에게 질문해요: 어떤 방을 먼저 정리하고 싶나요?
그 방을 뭐라고 부르나요?

아이가 (아직) 방의 이름을 모르는 경우 도움을 주세요.

아이에게 설명해요: 정리하고 싶은 방 위에 피규어를 놓으세요.

그런 다음 아이에게 질문해요: 이 방에 있어야 할 물건은 무엇일까요?

이제 아이는 피규어가 있는 방에 어떤 물건이 있어야 하는지 살펴보고 카드 1장을 선택해요.

● 방에 맞는 물건 카드를 찾은 경우:

방에 있어야 할 물건을 잘 찾았다면,
그 물건 카드를 가져와서 이름을 말한 다음,
피규어가 있는 방에 카드를 놓아요.

● 방에 맞지 않는 물건 카드를 찾은 경우:

방에 있어야 할 물건을 찾지 못했다면
그 물건 카드를 마당에 놓아요.
(사진과 같이 집 밖에 놓아요)



이제 피규어를 물건 카드가 없는 다른 방에 놓고
그 방에 맞는 물건을 찾아요.

4개의 방에 물건 카드를 각각 1장씩 놓았다면, 펼쳐놓은 물건 카드 옆에 피규어를 놓아요. 물건 카드를 펼쳐놓은 곳에 빈칸이 있으면, 뒤집어서 쌓아놓은 카드 더미에서 카드를 가져와서 채워 놓아요. 다음 정리가 시작돼요...

게임 종료

4세트의 물건을 3번 정리하면 게임이 끝나요.
아이가 게임을 계속하고 싶어 한다면, 당연히 몇 라운드를 계속할 수 있어요.



아이가 각 물건이나 방에서 본 것에 대해 이야기할 수 있도록 해 주세요. 집 또는 어린이집에 있는 물건 중 아이가 알고 있는 물건에 대해 함께 떠올려 보세요. 게임판에 보이는 방에 있는 것도 있을 거예요. 아이가 처음에는 방에 “알맞은” 물건에 대해 말하고 선택하는 것이 어려울 수 있다는 것을 기억하세요. 만약 아이가 그 방에 필요하지 않은 물건을 선택하더라도 괜찮아요. 이 게임에는 옳고 그름이 없어요. 이 게임의 목표는 아이가 말하도록 격려해 주는 것이예요. 아이들과 이야기를 나누고 왜 그 물건을 선택했는지 혹은 왜 마음에 드는지 물어보세요.

... 한 명 이상의 아이와 함께 하는 게임:

한 명 이상의 아이들이 게임하는 경우, 차례대로 번갈아가며 게임해요. 한 아이가 방과 알맞은 물건을 찾았다면, 해당 카드를 가져와서 자신의 앞에 뒤집어서 놓아요. 이제 다음 아이의 차례예요. 펼쳐 놓은 물건 카드의 빈칸을 채워서 처음처럼 16장의 카드를 놓아요. 그런 다음 피규어를 가져와서 원하는 방에 놓고 그 방에 필요한 물건을 찾아요. 각 아이가 4개의 물건을 정리할 때까지 차례대로 돌아가며 계속해요.

Tip:

게임판을 1개만 사용하거나 각 라운드에 4개의 방과 정확하게 일치하는 4장의 물건 카드를 사용하면 게임이 조금 더 쉬워져요. 또한 자신의 차례에 방에 필요한 2개 이상의 물건을 찾게 하면 게임을 조금 더 어렵게 할 수 있어요.

게임 2: 크거나 작거나, 무겁거나 가볍거나

“어디에 놓을까요?”를 묻는 첫 번째 분류 게임

두 개의 다른 집은 ‘작다/크다’와 같이 반대되는 속성을 나타내요. 이제 아이들의 임무는 물건 카드를 알맞게 분류해서 놓는 것이예요.



게임 준비

2개의 게임판을 집의 외부가 보이도록 간격을 조금 벌려서 나란히 놓아요.

분류 카드(하늘색 뒷면) 중에서 게임에 사용할 카드(예를 들어 ‘크다/작다’를 나타내는 기린/생쥐 카드) 1쌍을 선택해요. 카드 한 장은 첫 번째 집의 현관문에 놓고, 또 다른 카드는 두 번째 집의 현관문에 놓아요.

물건 카드 16장을 선택해서 게임판 아래에 4장씩 4줄로 놓아요. 남은 카드들은 뒤집어서 쌓은 후 게임판 옆에 놓아요. 피규어도 준비해요. 게임에 필요하지 않은 분류 카드는 게임 박스에 보관해요.



게임 방법

아이는 피규어를 가져와서 2개의 집 중 하나의 집을 선택해서 그 아래에 두어요. 이 경우에는 생쥐가 있는 집 아래에 피규어를 놓았어요.

카테고리 카드를 가리키며 아이에게 다음과 같이 질문해요:

어떤 물건이 “생쥐”만큼 “작은”가요?

매번 이렇게 그림과 의미를 넣어 질문하면, 아이는 관련지어 생각할 수 있어요. 아이가 물건 카드를 고르기 어려워하거나 궁금해하는 점이 있다면 도와주세요. 아이가 알맞은 물건을 찾았다면, 그 카드를 가져와요.

아이에게 질문해요: 이 물건의 이름은 무엇인가요?

아이가 물건의 이름을 (아직) 말하기 어렵하다면 도와주고, 물건의 이름을 말한 다음 해당 집의 발코니에 카드를 놓아요.

현관문에 있는 분류 카드에 해당하지 않는 물건 카드를 선택했다면, 아이는 2개의 집 사이에 있는 마당에 그 물건 카드를 놓아요.

그런 다음 피규어를 다른 집 아래에 놓고 아이가 그 분류 카드에 해당하는 물건 카드를 찾을 수 있도록 질문을 하며 도와주세요.



게임 종료

알맞은 카드의 짝을 3번 찾으면 게임이 끝나요. 아이가 게임을 계속하고 싶어 한다면, 당연히 몇 라운드를 계속할 수 있어요.

... 한 명 이상의 아이와 함께 하는 게임:

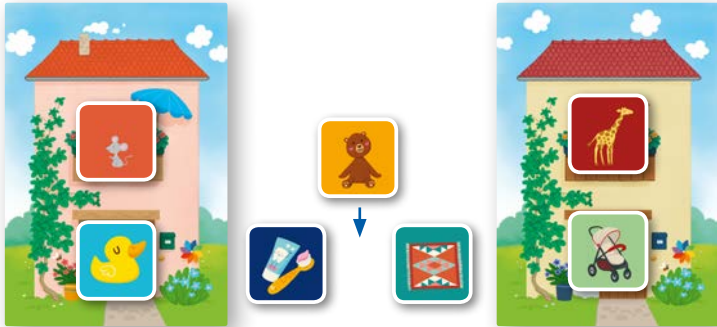
한 명 이상의 아이들이 게임하는 경우, 한 명이 알맞은 카드의 짝을 찾고 난 후, 다음 아이의 차례가 돼요. 펼쳐 놓은 물건 카드의 빈칸을 채워서 처음처럼 16장의 카드를 놓아요. 다음 차례의 아이도 물건을 선택하고 그에 따라 분류해요.

각 아이가 알맞은 카드를 3번 찾으면 게임이 끝나요.

게임 변형 방법: 작다 vs 크다

기본 규칙을 따르되 다음과 같은 변경 사항이 있어요.

2장의 분류 카드 사이의 물건(예: 작다와 크다 사이)을 분류하는 게임이에요. 예: 칫솔은 작고 러그는 커요. 그렇다면 곰인형은 그 중간 크기인가요? 그리고 책은 크다/작다 중 어디에 속할까요?



게임 구성품을 이용해서 아이의 하루 일과를 물어보는 것도 좋아요. 이를 통해 아이들은 아침(해)과 밤(달) 사이의 낮에 있었던 일을 물건으로 분류할 수 있어요. 이렇게 하면 아이가 말을 하도록 격려하고 기억력과 자신의 감정을 인식하는 능력을 강화할 수 있어요.



🇺🇸 Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

🇨🇳 亲爱的孩子和家长：

请登录 www.haba.de/Ersatzteile 以询问生产商是否可以寄售遗失的玩具或游戏配件。

🇩🇪 Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

🇫🇷 Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

🇪🇸 Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

🇰🇷 하바 보드게임을 사랑하는 어린이들과 부모님들께,

게임을 즐겁게 진행하다가 HABA 게임의 구성품을 잃어버렸나요?

그래도 괜찮습니다! 공식 홈페이지(www.haba.de/Ersatzteile)에 접속하면 잃어버린 구성품에 대한 구매 및 배송 여부를 문의할 수 있어요.



It's
playtime!



HABA Sales GmbH & Co.KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba.de

HABA