

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

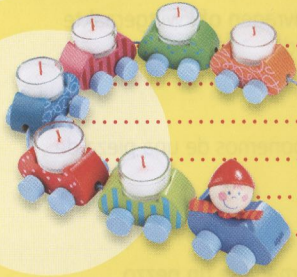
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer


Children's room

Chambre d'enfant


Kinderkamers

Decoración habitación


Camera dei bambini

 **Kinder sind Weltentdecker!**


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

 **Children are world explorers!**


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


 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

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

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

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

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

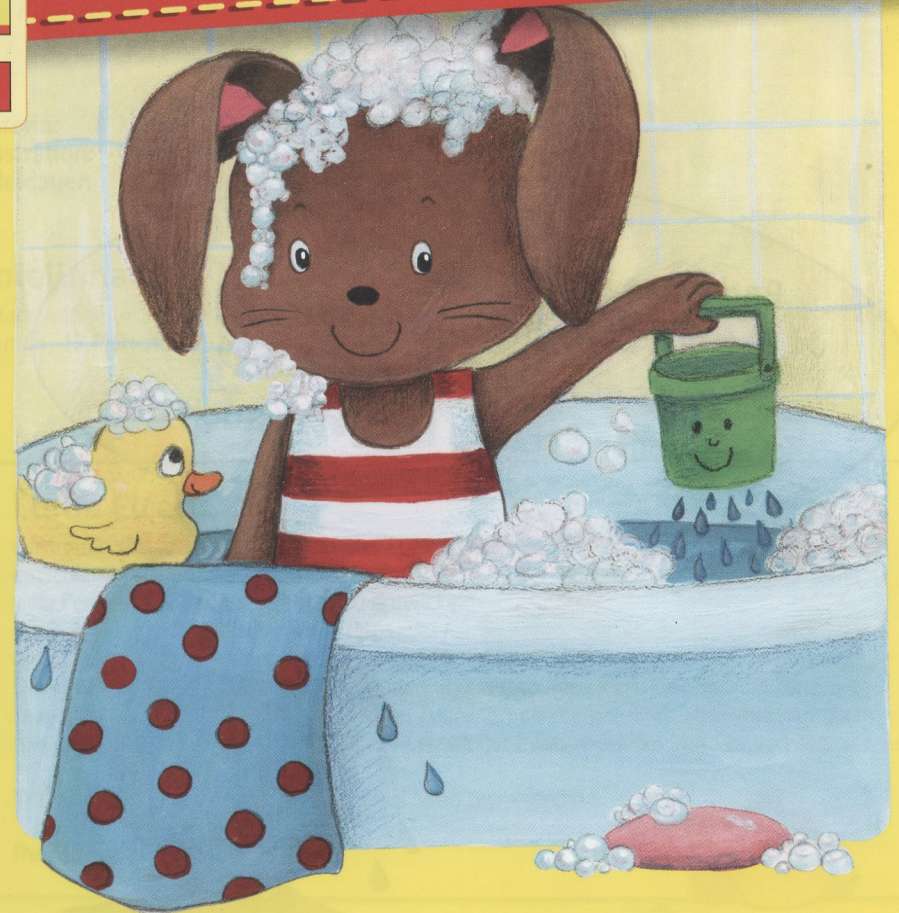


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Meine ersten Spiele

Badehase



My Very First Games – Bubble Bath Bunny · Mes premiers jeux – Le bain de Tremette
Mijn eerste spellen – Bubbeneus · Mis primeros juegos – El Conejito Burbuja
I miei primi giochi – Coniglietto fa il bagno

HABA[®]

Made in
Germany

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

Art. Nr. 301313 TL 84856 1/14

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2014

Mijn eerste spellen

Bubbelneus



Een schattige spelletjesverzameling over de badhaas en zijn badkuip voor 2 - 4 kinderen vanaf 2 jaar.

Auteur: Miriam Koser
Illustraties: Outi Kaden
Speelduur: ca. 5 minuten

Spelinhoud

1 badkuip (= bodem van de doos), 1 kartonnen kruisstuk, 1 wateroppervlak, 1 badhaas Bubbelneus, 2 eenden, 12 kaartjes, 1 dobbelsteen, spelregels

Lieve ouders

Hartelijk dank dat u dit spel uit de serie Mijn eerste spellen hebt gekozen. 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 diverse vaardigheden en vermogens bevorderd zoals: fijne motoriek, concentratie, spraakvermogen en het ordenen van kleuren en symbolen. Maar bij ieder spel staat steeds één ding voorop: veel plezier! Zo wordt tijdens het spelen een heleboel haast vanzelf geleerd.

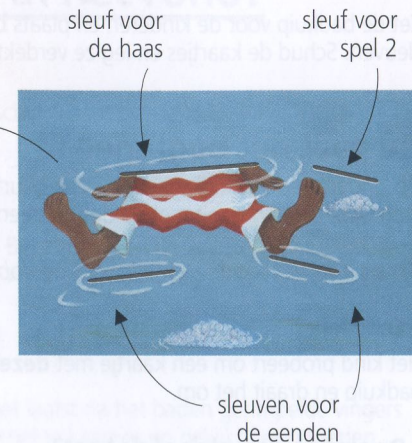
Wij wensen u en uw kind veel plezier tijdens het spelen!

Uw uitvinders voor kinderen



Haal vóór het eerste spel alle kartonnen onderdelen uit het plastic zakje en gooi het zakje daarna meteen weg.

Opbouw van de badkuip



Vrij spelen

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Bekijk samen de afbeeldingen. Bespreek samen wat er op de kaartjes en rondom het bad is te zien en hoe alle voorwerpen heten. Leg de kaartjes met de symbolen omhoog naast de badkuip en laat zien dat dezelfde kleuren en symbolen zich ook op de dobbelsteen bevinden. Oefen met uw kind hoe het met de dobbelsteen moet gooien en laat het de kaartjes die bij de uitkomst van de dobbelsteen horen, in de badkuip leggen. Hierdoor raakt uw kind vertrouwd met het ordenen van symbolen en kleuren.



Met kinderen die wat ouder zijn en het spelmateriaal al wat beter kennen, kunt u ook vragen stellen over dingen die met de badkuip te maken hebben. Bijvoorbeeld:
 Waar is de shampoo? Heb je de kikker gezien?
 Wat is er met de teddybeer gebeurd? Wat doet de muis? ...

Spel 1: Waar is het speelgoed van badhaas Bubbelneus?

Een spannend geheugen- en dobbelspel voor 2 - 3 kinderen vanaf 2 jaar.

Al het speelgoed van badhaas Bubbelneus is onder het badschuim verdwenen. Wie kan hem helpen alles weer terug te vinden?



Voordat er wordt begonnen

Zet de badkuip voor de kinderen en plaats badhaas Bubbelseus en de twee eenden in de sleuven. Schud de kaartjes en leg ze verdekt op het wateroppervlak. Leg de dobbelsteen klaar.

Nu gaat het beginnen

De kinderen spelen klokgewijs om de beurt. Wie het laatst een echt schuimbad heeft genomen, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

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

- **Een kleur?**

Het kind probeert om een kaartje met **dezelfde kleur** te vinden. Het kiest één kaartje uit de badkuip en draait het om.

- **De emmer, de walvis of de boot?**

Het kind probeert om een kaartje met **hetzelfde symbool** te vinden. Het kiest één kaartje uit de badkuip en draait het om.

Is het omgedraaide kaartje het juiste?

- **Ja!**

Geweldig. Je krijgt het kaartje en mag het voor je neer leggen.

- **Nee!**

Geeft niets. Bekijk het kaartje goed en onthoud wat erop staat. Daarna wordt het kaartje weer omgekeerd.

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

Einde van het spel

Als al het speelgoed is gevonden, is het spel afgelopen. Vervolgens leggen de kinderen de kaartjes achter elkaar. Wie de langste rij heeft, wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Winnen en verliezen ... dat hoort nu eenmaal bij het spel! Wie wint is zo trots als een pauw. Wie echter verliest, is treurig, teleurgesteld en vaak zelfs boos. Toon in iedere situatie begrip voor uw kind en verheug u samen of troost het. Kinderen die zojuist hebben verloren, hebben de bevestiging en wetenschap nodig dat ze in het volgende spel weer een nieuwe kans krijgen. Zo worden ze emotioneel sterk voor de ups en downs van het leven.



Spel 2: Wat zwemt hier in het rond?

Een raadspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 2 jaar.

Een-twee-drie, wie haalt het speelgoed uit het badschuim naar boven?

Voordat er wordt begonnen

Zet de badkuip voor de kinderen en plaats badhaas Bubbelseus en de twee eenden in de sleuven. Schud de kaartjes en leg ze verdekt op het wateroppervlak. Leg de dobbelsteen klaar.

Nu gaat het beginnen

De kinderen spelen klokgewijs om de beurt. Wie het laatst na het baden gerimpelde vingers heeft gekregen, mag beginnen, pakt één van de verdekte kaartjes en bekijkt het ongezien.

Vervolgens vraagt het kind aan zijn linker buurman:

wat staat er op mijn kaartje? Emmer, walvis of schip?

Het andere kind raadt en legt de dobbelsteen met het betreffende symbool omhoog. Nu legt het kind dat gevraagd heeft zijn kaartje ernaast om ze beide te vergelijken.

Vraag nu aan de kinderen: *past de afbeelding op het kaartje bij de dobbelsteen?*

- **Ja!**

Heel goed gedaan. Het kind dat goed heeft geraden, krijgt het kaartje en legt het voor zich neer.

- **Nee! Floep, het kaartje verdwijnt in het badschuim:**

het kind dat gevraagd heeft, doet het kaartje in de sleuf naast badhaas Bubbelseus.

Daarna is het volgende kind aan de beurt, pakt een kaartje en bekijkt het ongezien.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als er geen kaartjes meer op het wateroppervlak liggen. Daarna leggen de kinderen hun kaartjes achter elkaar. Wie de langste rij heeft, wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.



Als variant kunnen ook kleuren in plaats van symbolen worden geraden. Dan vraagt het kind naar de kleur van zijn kaartje en moet het andere kind deze raden. Het spel wordt eenvoudiger als het andere kind niet raadt, maar met de dobbelsteen gooit. Dan bepaalt het lot of de dobbelsteen het juiste symbool of kleur aanduidt.



Spel 3: Wat neemt badhaas Bubbelneus mee in bad?

Een grappig spel om spraak en woordenschat te oefenen voor verschillende kinderen vanaf 3 jaar.

Voordat er wordt begonnen

Zet de badkuip voor de kinderen en plaats badhaas Bubbelneus en de twee eenden in de sleuven.

Nu gaat het beginnen

De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt. Het kind met de schoonste oren begint.

Het bekijkt de badkuip en zegt bijvoorbeeld:

Badhaas Bubbelneus neemt een teddybeer mee in bad.

Daarna is de linker buurman aan de beurt. Hij herhaalt de zin van zijn voorganger, voegt een ander badaccessoire toe en zegt bijvoorbeeld:

Badhaas Bubbelneus neemt een teddybeer en een handdoek mee in bad.

De kinderen kunnen natuurlijk ook badaccessoires noemen die niet zijn afgebeeld.

Bij de grappige onzinversie van dit spel zijn ook dingen toegestaan die normaal gesproken niet in een badkuip thuis horen, zoals een stel kaplaarzen of een boterham met jam.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als een van de kinderen de reeks niet meer kan herhalen. En nu maar afwachten wat badhaas Bubbelneus de volgende keer allemaal mee in bad neemt!

Avant de commencer le jeu, sortez les accessoires en carton du sac plastique et jetez celui-ci sans attendre.

Mes premiers jeux

Le bain de Trempette



Une adorable collection de jeux portant sur un amusant lapin qui prend son bain, pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Auteure: Miriam Koser
Illustration: Outi Kaden
Durée de la partie: ca. 5 Minuten

Contenu du jeu

1 baignoire (= fond de la boîte), 1 support en carton, 1 surface d'eau du bain,
1 lapin baigneur Trempette, 2 canards, 12 plaquettes, 1 dé, 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 allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer 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, langage et classement des couleurs et symboles. Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir et de partage. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de plaisir en jouant et découvrant cet univers !

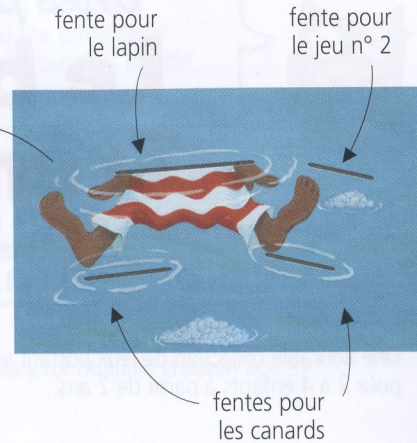
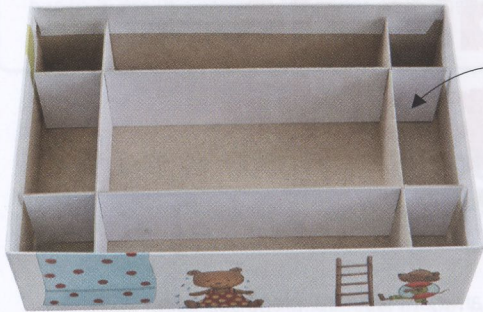
Les créateurs pour enfants joueurs



Avant de jouer pour la première fois, sortez tous les accessoires en carton du sac plastique et jetez celui-ci sans attendre.



Assemblage de la baignoire:



Jeu libre

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Découvrez ensemble les illustrations. Parlez-lui de ce que l'on voit sur les plaquettes et tout autour de la baignoire et nommez les objets. Posez les plaquettes faces visibles à côté de la baignoire et montrez-lui que les mêmes couleurs et les mêmes symboles sont aussi représentés sur le dé. Apprenez à votre enfant comment lancer le dé et faites-lui poser dans la baignoire la plaquette correspondant au symbole du dé. Il s'initiera ainsi à classer les couleurs et les symboles.

Si les enfants sont plus âgés et connaissent déjà les accessoires du jeu, vous pourrez également leur poser des questions sur tout ce qui concerne la baignoire. Par exemple :
Où est le shampooing ? As-tu vu la grenouille ? Qu'est-il arrivé à l'ours ? Que fait la souris ? etc.



Jeu n° 1 : Où sont les jouets de Trempette ?

Un captivant jeu de dé et de mémoire pour 2 à 3 enfants à partir de 2 ans.

Tous les jouets de Trempette ont disparu dans la mousse du bain.
Qui peut l'aider à les retrouver ?

Avant de commencer la partie

Posez la baignoire devant les enfants et insérez Trempette et les deux canards dans les fentes correspondantes. Mélangez les plaquettes et posez-les faces cachées sur la surface de l'eau du bain. Préparez le dé.

C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura pris en dernier un bain plein de mousse a le droit de commencer. Il lance le dé.

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

• Une couleur ?

L'enfant essaie de trouver une plaquette de la **même couleur**. Il en choisit une parmi celles posées dans la baignoire et la retourne.

• Le seau, la baleine ou le bateau ?

L'enfant essaie de trouver une plaquette avec le **même symbole**. Il en choisit une parmi celles posées dans la baignoire et la retourne.

La plaquette retournée convient-elle ?

• Oui !

Super ! Tu récupères la plaquette et la poses devant toi.

• Non !

Ça ne fait rien. Regardez tous bien la plaquette et essayez de vous rappeler ce qu'elle indique. Ensuite, la plaquette est de nouveau retournée sur l'eau du bain.

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

Fin de la partie

La partie se termine quand tous les jouets ont été récupérés. Les enfants empilent leurs plaquettes. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



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



Jeu n° 2 : Qu'est-ce qui nage dans l'eau ?

Un jeu de devinette pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Plouf : qui va deviner quel jouet est caché dans la mousse ?

Avant de commencer la partie

Posez la baignoire devant les enfants et insérez Trempetto ainsi que les deux canards dans les fentes correspondantes. Mélangez les plaquettes et posez-les faces cachées sur la surface de l'eau du bain. Préparez le dé.

C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a eu la peau des doigts toute plissée après un bain a le droit de commencer. Il prend une des plaquettes et regarde discrètement ce qu'elle représente.

Ensuite, l'enfant demande à son voisin de gauche :

Qu'il- y-a-t-il sur ma plaquette ? Le seau, la baleine ou le bateau ?

L'autre enfant devine et tourne le dé de manière à montrer le symbole qu'il pense être le bon. L'enfant qui a posé la question pose sa plaquette à côté du dé et ils comparent tous ensemble.

Demandez aux enfants : *Le motif représenté sur la plaquette correspond-il à celui du dé ?*

• Oui !

Très bien joué. L'enfant qui a bien deviné récupère la plaquette et la pose devant lui.

• Non ! Plouf, la plaquette disparaît dans le bain moussant :

L'enfant qui a posé la question insère la plaquette dans la fente à côté de Trempetto.

C'est ensuite au tour de l'enfant suivant. Il prend une plaquette et la regarde discrètement.

Fin de la partie

La partie se termine quand il n'y a plus de plaquettes sur la surface de l'eau du bain. Les enfants empilent leurs plaquettes. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



Une variante du jeu est de deviner les couleurs au lieu des symboles. Dans ce cas, l'enfant demande quelle est la couleur de sa plaquette et l'autre enfant doit la deviner. Le jeu sera plus facile si l'autre enfant ne devine pas mais lance le dé. C'est alors le hasard qui décide si le dé indiquera le bon symbole ou la bonne couleur.

Jeu n° 3 : Que prend Trempetto avec lui dans la baignoire ?

Un jeu amusant pour l'apprentissage du langage et du vocabulaire, pour plusieurs enfants à partir de 3 ans.

Avant de commencer la partie

Posez la baignoire devant les enfants et insérez Trempetto et les deux canards dans les fentes correspondantes. Mettez dans la baignoire une plaquette de chaque sorte (un seau, une baleine et un bateau), leur couleur n'ayant pas d'importance. Le dé n'est pas utilisé.

C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui aura les oreilles les plus propres commence.

Il regarde la baignoire et dit, par exemple :

Pour prendre son bain, Trempetto emmène dans la baignoire un seau.

Puis c'est au tour de son voisin de gauche. Il répète la phrase du joueur précédent, la complète en nommant un autre accessoire de bain et dit, par exemple :

Pour prendre son bain, Trempetto emmène dans la baignoire un seau et une serviette de bain.

Les enfants peuvent aussi nommer des accessoires de bain qui ne sont pas illustrés.

Si on veut rendre le jeu plus amusant, on peut même nommer des objets qui n'ont rien à voir avec le bain, par exemple des bottes en caoutchouc ou une tartine de confiture.

Fin de la partie

La partie se termine quand un enfant ne peut plus répéter la suite des objets que Trempetto emmène avec lui dans son bain. On verra ce que Trempetto emmènera avec lui la prochaine fois qu'il prendra un bain !

