



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



# Meine ersten Spiele



## Zähl mal!



Count 'em Up! • Premiers chiffres à la ferme  
Tellen maar! • ¡A contar! • La conta degli animali

## Nu begint het

De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt. Het kind dat het snelste tot drie kan tellen, mag beginnen en gooit de dobbelsteen.

*Wat is er op de dobbelsteen te zien?*

### • Het klaverblad?

Zeg aan het kind: *"Fantastisch! Je mag een jong dier klaver geven. Neem hiervoor een van je klaverbladen en tik ermee op een dierenplaatje naar keuze in de wei. Draai dit plaatje daarna om en leg het klaverblad in de doos."*



Help het kind, als het niet weet wat het moet doen.  
De trekker blijft staan.

### • Het lam, kalf, big of kuiken?

In de grote chaos heeft boer Tim het overzicht verloren!

Vraag aan het kind: *"Welk dier heb je gegoooid en hoeveel zie je ervan in de wei?"*

Het kind noemt het gegooide dier en telt hardop hoeveel het ervan ziet. Als het juist geteld heeft, krijgt het een dikke duim. Help het kind, als het niet weet hoe het dier heet en hoeveel ervan te zien zijn.

Zeg aan het kind: *"Rijd nu met de trekker net zoveel velden vooruit, als je jonge dieren geteld hebt."*

Help het kind, als het niet weet hoe het de trekker met de klok mee moet verplaatsen.  
Tel samen elk veld hardop mee.

*Waar komt de trekker terecht?*

### • Op een veld met klaver

Zeg aan het kind: *"Fantastisch! De trekker is op een veld met een klaverblad terechtgekomen. Je mag een jong dier voeren. Neem hiervoor een van je klaverbladen en tik ermee op een dierenplaatje naar keuze in de wei. Draai dit plaatje daarna om."*

Help het kind, als het niet weet wat het moet doen.  
Zeg aan het kind: *"Leg het klaverblad nu in de doos."*

### • Op een leeg veld

Zeg aan het kind: *"Jammer, je kunt helaas geen jong met klaver voeren."*

Moedig het kind aan door erop te wijzen dat het de volgende keer vast meer geluk zal hebben.



Daarna is het volgende kind aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

## Speleinde

Het spel eindigt, zodra een kind zijn laatste klaverblad aan een jong gegeven heeft en daarmee het spel wint.



*Mijn eerste spellen*

## Mis primeros juegos

# ¡A contar!

Un juego de contar bestialmente divertido para 2-4 niños y niñas a partir de 2 años.

**Autores:**

Markus Nikisch & Imke Storch

**Ilustraciones:**

Susanne Schiefelbein

**Duración de una partida:**

aprox. 10 minutos



### Querida familia:

Nos alegramos de que se hayan decidido por este juego de la serie **«Mis primeros juegos»**. Han tomado una buena decisión, ya que van a ofrecer a su hijo o hija muchas posibilidades para que se desarrolle jugando.

Estas instrucciones ofrecen consejos y sugerencias sobre cómo pueden ir descubriendo el material de juego con su hijo o hija. Jugando juntos, fomentarán numerosas habilidades, como por ejemplo el reconocimiento y la clasificación, un primer recuento numérico, la motricidad fina, la coordinación ojo-mano y el desarrollo del lenguaje.

En el juego con el dado, su hijo o hija se iniciará en el concepto de jugar siguiendo unas reglas determinadas. Las entretenidas descripciones de las reglas tienen la finalidad de introducir a los pequeños en el universo de los juegos de rol, así como ayudarlos a comprender mejor y a poner en práctica las indicaciones del juego.

Ahora bien, lo que el juego proporciona es, sobre todo, ¡mucha diversión!  
El aprendizaje se produce de forma natural.

Deseamos que se diviertan jugando y explorando juntos.

**Sus inventores e inventoras para niños y niñas**

**Importante:** Extraigan con cuidado las piezas de sus envoltorios de cartón. Para evitar el peligro de que su hijo/a se trague algunas pequeñas piezas de cartón, desechen los envoltorios de inmediato.



*Mis primeros juegos*

## Contenido del juego

1 tablero (dividido en 6 piezas que hay que montar), 1 figurita de un tractor, 12 hojas de trébol, 12 fichas de animales, 1 dado, 1 instrucciones del juego



## Juego libre y exploración de detalles

En el juego libre, su hijo o hija se entretiene con el material del juego y hace que cobre vida. Jueguen con él/ella. Observen juntos las ilustraciones y cuenten cuántos objetos distintos aparecen. Hablen sobre la vida en la granja y sobre los animales que pueden encontrarse en ella. De esta manera, ayudarán a desarrollar su lenguaje, su percepción y su imaginación.

### Actividades de observación

Monten las seis piezas del tablero y colóquenlo en el centro de la mesa. De momento no se necesitan ni el tractor, ni las hojas de trébol, ni las fichas de los animales, ni el dado.

Lean las actividades poco a poco y en voz alta. Denle tiempo a su hijo o hija para pensar, buscar y contar. Ayúdenle únicamente cuando no sepa encontrar la solución. Si alguna de las preguntas es todavía demasiado difícil, omítanla. Utilicen las preguntas como estímulo y traten de inventar otras.

Las actividades 1 y 2 familiarizan a su hijo o hija con los detalles del tablero. Se trata de una buena preparación para la actividad 3, que consiste en numerar.

## 1. Buscar detalles

- ¿En qué partes se ha reparado la valla?
- ¿Ves las huellas del tractor?
- ¿Qué animal ha arrancado una flor y se ha engalanado con ella?
- ¿De qué o quién se está escondiendo el ratón?
- ¿Qué animal ha cogido una baya del arbusto?
- ¿Dónde ha perdido una pluma la gallina?
- ¿Dónde está el pato chillón?

## 2. Reconocer y nombrar los colores

- Las setas están resplandecientes. ¿De qué colores son?
- ¿De qué color son los pájaros?
- ¿De qué color es la liebre?
- Las flores resplandecen con sus numerosos colores. ¿Los conoces?
- ¿De qué color son las bayas de los arbustos?



Mis primeros juegos

## 3. Contar en el intervalo del 1 al 12

- ¿Cuántas liebres ves? (1)
- Cuenta los topos. (2)
- Qué bonitas son las mariquitas. ¿Puedes contarlas todas? (3)
- Cuenta las flores azules. (4)
- ¿Cuántos montículos de topo ves? (5)
- Las setas de color rojo y blanco son preciosas. ¿Cuántas ves? (6)
- ¿Te has fijado ya en los pájaros? ¡Cuéntalos! (7)
- ¡Mira cuántas mariposas de colores! ¿Cuántas ves? (8)
- ¡Anda! Han caído algunas bayas de un arbusto. ¿Cuántas hay en la hierba? (9)
- Aquí hay muchos arbustos. ¿Cuántos hay en total? (10)
- Cuenta las flores blancas. (11)
- Y, por último: ¿cuántas casillas hay para el tractor? (12)

### El juego

El campesino Tim va con su tractor hasta la pradera para dar de comer a las crías de los animales. Pero los pequeños son muy juguetones y Tim no sabe a quién ha dado de comer y a quién no. ¿Podéis ayudar a Tim a contar y a dar de comer a los animales?

### Antes de empezar

Monten las seis piezas del tablero y colóquenlo en el centro de la mesa. Repartan por todo el centro del tablero las doce fichas de animales, sin que importe el lado que muestren.

Sitúen el tractor en una casilla cualquiera con trébol. Cada niño o niña recibe tres hojas de trébol y se las coloca delante.

Se devuelven a la caja las hojas de trébol sobrantes. Tengan el dado preparado.



Durante la partida, los niños y niñas contarán como máximo diez crías de animales de una misma especie. El juego es más sencillo si se eligen previamente las fichas de crías de animales con el borde de color verde oscuro; en ese caso, los niños y las niñas tendrán que contar cinco animales como máximo.

Mis primeros juegos

## ¡A jugar!

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado aquel niño o niña que más rápidamente sepa contar hasta tres.

¿Qué ha salido en el dado?

### • ¿La hoja de trébol?

Díganle al niño o niña: «¡Estupendo! Puedes dar de comer a un animal. Coge una de tus hojas de trébol y toca con ella la cabeza de cualquier animal de la pradera. A continuación, da la vuelta a esa ficha y pon la hoja de trébol en la caja».



Ayúdenle si no entiende qué debe hacer. De momento, el tractor permanece en esa casilla.

### • ¿El cordero, el ternero, el lechón o el pollito?

Con el ajetreo, el campesino Tim se ha desorientado un poco. Pregunten al niño o a la niña: «¿Qué animal has sacado en el dado y cuántos de esos animalitos ves en la pradera?»

El niño o niña nombra al animal correspondiente y cuenta en voz alta cuántos ve. Si ha contado el número correcto, se gana un elogio. Si no sabe cómo se llama el animal o no sabe cuántos pueden verse, pueden echarle una mano.

A continuación díganle: «Avanza el tractor el número de casillas igual al número de animales que acabas de contar».

Ayúdenle si no sabe avanzar el tractor por el camino en el sentido de las agujas del reloj. Cuenten conjuntamente cada casilla en voz alta.

¿Dónde ha ido a parar el tractor?

### • A una casilla con un trébol

Díganle al niño o niña: «¡Fantástico! El tractor ha ido a una casilla con una hoja de trébol. Puedes dar de comer a un animal. Coge una de tus hojas de trébol y toca con ella la cabeza de cualquier animal de la pradera. A continuación, da la vuelta a esa ficha».

Ayúdenle si no entiende qué debe hacer. A continuación díganle: «Ahora pon la hoja de trébol en la caja».



### • A una casilla vacía

Díganle al niño o niña: «¡Lástima! No puedes dar de comer a ningún animal».

Anímeme diciéndole que en el turno siguiente seguramente tendrá más suerte.



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

## Final del juego

La partida acaba en el momento en que un niño o niña ha dado de comer a un animal con su última hoja de trébol. De esta manera gana la partida.



Mis primeros juegos

## I miei primi giochi

# La conta degli animali



Un gioco "bestiale" per imparare a contare, per 2 - 4 giocatori a partire da 2 anni.

**Autori:** Markus Nikisch & Imke Storch  
**Illustrazioni:** Susanne Schiefelbein  
**Durata del gioco:** circa 10 minutes



### Cari genitori,

siamo felici che abbiate scelto questo prodotto della serie I miei primi giochi. Avete fatto un'ottima scelta, offrendo al vostro bambino molte possibilità di svilupparsi attraverso il gioco.

Queste istruzioni vi offrono molti consigli su come scoprire il materiale di gioco con il vostro bambino e su come utilizzarlo per le diverse attività. Il gioco stimola molte abilità e capacità del vostro bambino: ad esempio riconoscere e classificare, cominciare a contare, sviluppare motricità fine, coordinazione occhio-mano e linguaggio.

Nella variante con il dado il bambino farà le prime esperienze di gioco con regole. Le descrizioni giocose delle regole hanno lo scopo di introdurre il bambino al mondo del gioco di ruolo, aiutandolo a capire meglio e a mettere in pratica le istruzioni del gioco.

Ma una cosa è assicurata sempre: un sacco di allegria! E giocando si impara.

Buon divertimento, giocando e facendo scoperte insieme!

### I vostri inventori per bambini

**Importante:** staccate con delicatezza dal pannello i pezzi pre-tagliati. Gettate e smaltite immediatamente i residui del pannello per evitare la formazione di piccole parti che potrebbero essere ingerite.



I miei primi giochi

It's  
playtime!



HABA Sales GmbH & Co.KG  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany  
[www.haba.de](http://www.haba.de)

**HABA**<sup>®</sup>