



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



Meine ersten Spiele

Faultier, komm mit!



Hide and Go Sloth! • Où se cache Lazy ?
Kom maar mee luiaard! • Tras la Pista del Perezoso
Vieni con me, bradipo!

Meine ersten Spiele

Faultier, komm mit!

Drei gar nicht faule Bewegungsspiele zum Balancieren, Suchen und Finden für 1–5 Kinder ab 2 Jahren.

Autoren: Dr. Jan-David Freund, Markus Nikisch, Patrick Tonn

Illustration: Yunsim Jin

Spieldauer: ca. 10 Minuten pro Spiel



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 zahlreiche Tipps, wie Sie das Spielmaterial mit Ihrem Kind entdecken können. Beim Spielen werden die unterschiedlichsten Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert, wie zum Beispiel Balance und Körpergefühl, genaues Schauen und Beobachten sowie Sprache.

Im *freien Spiel* lernen die Kinder das Spielmaterial kennen. Spielen Sie mit und sprechen Sie mit Ihrem Kind. So finden Sie gemeinsam einen Weg ins fantasievolle Rollenspiel.

Im *Balancierspiel* bringen die Kinder das Stoff-Faultier von Ort zu Ort und werden dabei auch an das erste Spielen nach Regeln herangeführt.


Auch das *Suchspiel* regt zur Bewegung an. Zusätzlich erfordert es auch eine gute Beobachtungsgabe und ein scharfes Auge.

Vor allem macht das Spielen aber eines: viel Spaß!
Lernen geht dabei ganz nebenbei und fast von allein.

Viel Vergnügen beim gemeinsamen Spielen und Entdecken wünschen

Ihre Erfinder für Kinder

Vor dem ersten Spiel

Bitte entfernen Sie die Banderole und drücken Sie das Spielmaterial vorsichtig aus den Tableaus. Die Banderole und alle mit  gekennzeichneten Pappreste müssen sicherheitshalber entsorgt werden. Sie werden für das Spiel nicht benötigt.

Spielinhalt

- 1 Faultier
- 5 Lieblingsorte
- 5 Plättchen
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



Freies Spiel: Im Dschungel daheim

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Spielen Sie mit! Entdecken Sie gemeinsam den Dschungel des tropischen Regenwaldes, wo das kleine Faultier lebt. Es hat bestimmt auch einen Namen!

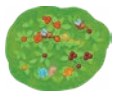
Name: *Wie heißt du, kleines Faultier?* Ermutigen Sie Ihr Kind, dem Stofftier einen Namen zu geben, den Sie dann im gemeinsamen Spiel anstelle der neutralen Bezeichnung als „das kleine Faultier“ verwenden können. Das schafft Anreize für das fantasievolle Rollenspiel und erleichtert es Ihrem Kind, sich mit seinem neuen Freund zu identifizieren.

Magnete: In den Händen des kleinen Faultiers befinden sich zwei Magnete. Damit kann es sich sehr gut festhalten, z.B. auch an der Kleidung der Kinder. *Wo kann sich das kleine Faultier überall festklammern? Probiere es einmal aus!*

Liebingsorte: Das kleine Faultier hat fünf Lieblingsorte. Für jeden Lieblingsort gibt es einen kleinen Spielplan. Nehmen Sie nacheinander die einzelnen Lieblingsorte, sehen Sie sich diese gemeinsam an und lesen Sie die zugehörigen Texte vor. Sprechen Sie mit Ihrem Kind darüber und überlegen Sie, wo die unterschiedlichen Lieblingsorte im Haus oder in der Wohnung hingelegt oder aufgehängt werden könnten. Das kleine Faultier hilft dabei: *„Hallo, ich bin das kleine Faultier und komme dich besuchen! Ich finde es ganz toll bei dir – aber ein bisschen Heimweh nach meinem Dschungel habe ich trotzdem. Besonders meine fünf Lieblingsorte vermisse ich. Du weißt nicht, was meine Lieblingsorte sind? Dann erzähle ich dir davon!“*



Die Wasserstelle: „Hier komme ich immer hin, wenn ich Durst habe. Aber Wasser ist nicht nur zum Trinken da, sondern auch zum Abkühlen und zum Schwimmen.“ *Wo könnte die Wasserstelle sein? Bringe den Lieblingsort Wasserstelle dahin, wo du etwas trinken oder dich waschen kannst!*



Der Fruchtbush: „Ich bin nicht der einzige Dschungelbewohner, der sich die saftigen Beeren an diesem Busch schmecken lässt. Meine Krabbelfreunde sind auch oft hier.“ *Wo wächst der Fruchtbush? Suche für den Lieblingsort Fruchtbush eine Stelle aus, wo es Obst oder etwas anderes zu essen gibt!*



Der Sonnenplatz: „An diesem warmen Sonnenplatz mache ich es mir gerne gemütlich. Denn nach einem Schläfchen gibt es nichts Schöneres als ein gepflegtes Nickerchen!“ *Wo scheint die Sonne am meisten? Lege den Lieblingsort Sonnenplatz an einen besonders hellen Ort!*

Die Höhle: „Was sich wohl in dieser Höhle versteckt? Ich glaube, ich habe etwas flattern gehört. Ist da vielleicht ein neuer Freund?“ *Wo ist das beste Versteck für die Höhle? Lehne den Lieblingsort Höhle an einem eher dunklen Ort gegen die Wand oder gegen einen Gegenstand!*

Tipp: Helfen Sie Ihrem Kind, wenn die Höhle nicht auf Anhieb angelehnt stehenbleibt. Aber ein paar Versuche dürfen es schon sein.



Der Schlafbaum: „Hier ruhe ich mich am allerliebsten aus! Mit meinen kräftigen Armen umklammere ich die Liane und lasse mich einfach baumeln.“ *Wo könnte der Lieblingsort Schlafbaum hängen? Finde einen geeigneten Schlafplatz für das kleine Faultier!*

Tipp: Helfen Sie Ihrem Kind, wenn es z. B. noch nicht ganz an einen Türgriff oder ein anderes Objekt zum Aufhängen herankommt, aber lassen Sie es nach Möglichkeit selbst die Schlafbaumkrone aufhängen.



Wenn Ihr Kind alle fünf Lieblingsorte am Spielort verteilt hat, bedankt sich das kleine Faultier: *Dankeschön! Jetzt fühle ich mich ganz wie daheim im Dschungel!*



Bei Kindern, die etwas älter sind und die das Spielmaterial schon kennen, können Sie auch Fragen nach Details stellen, z. B.: *Was sind das für Tiere, die in der Höhle von der Decke hängen? Kennst du die unterschiedlichen Früchte auf den Lieblingsorten? Wie viele Fische schwimmen im Wasser?*

Spiel 1: Auf großer Reise

Ein fantasievolles Balancier-Spiel für ein Kind.

Bevor es losgeht

Zuerst werden alle Lieblingsorte mit der Fruchteseite nach oben am Spielort verteilt.

Nur bei der angelehnten Höhle ist die Felsseite ohne Banane zu sehen. Besonders gut eignet sich für die Vorbereitung das freie Spiel. Wenn es aber gleich losgehen soll, helfen Sie beim Verteilen, damit es schneller geht.

Bestimmen Sie eine Stelle, die von allen Lieblingsorten mindestens ein paar Schritte entfernt ist. Legen Sie dort die fünf Plättchen nebeneinander aus und den Würfel dazu. Bei den Plättchen ist es egal, welche Seite nach oben zeigt.

Jetzt geht's los

In diesem Spiel geht es darum, das kleine Faultier auf unterschiedliche Arten an seine verschiedenen Lieblingsorte zu bringen, damit es sich dort den Bauch vollschlagen kann. Fragen Sie deshalb vor jedem Würfeln so etwas wie: *Worauf hat das kleine Faultier gerade am meisten Lust?*

Dann darf Ihr Kind würfeln.

Was zeigt der Würfel?

• Eine Farbe?

Die Würfelfarben entsprechen den Farbrändern der Plättchen. Auf der einen Seite der Plättchen ist immer das Faultier zu sehen und auf der anderen Seite eine Leckerei. Welche Seite ist bei dem Plättchen der gewürfelten Farbe zu sehen?

- Eine Leckerei? *Schau, auf welchem Lieblingsort die Leckerei zu sehen ist und balanciere das kleine Faultier dorthin. Wie du es dorthin balancierst, darfst du dir selbst aussuchen.*

Hinweis: Wurde der Lieblingsort, den das Plättchen zeigt, schon umgedreht? Dann drehen Sie das Plättchen stattdessen auf die Faultier-Seite.

- Ein Faultier? *Das kleine Faultier zeigt dir, auf welche Art es balanciert werden will. Suche dir einen Lieblingsort als Ziel aus, der noch nicht umgedreht worden ist.*

So möchte das kleine Faultier balanciert werden:



„Setze dir dein Faultier auf die **Schulter**, damit es sich an deinen Hals kuscheln kann!“



„Dein Faultier ist sehr müde! Lege es vorsichtig in deine offene **Hand** und bewege dich **ganz langsam und leise!**“



„Setze dir dein Faultier auf den **Kopf**, damit es den besten Ausblick hat!“



„Lass dir dein kleines Faultier auf den **Rücken** legen und **krabble** über den Boden!“



„Lege dir dein kleines Faultier auf den **Arm**, damit du es nicht aus den Augen verlierst!“

• Das kleine Faultier?



Bei diesem Symbol darfst du dir aussuchen, auf welche Weise und an welchen Lieblingsort du das kleine Faultier balancieren möchtest.

Stellen Sie sicher, dass Ihrem Kind klar ist, was es machen soll. Das gelingt am besten – und macht auch am meisten Spaß –, wenn Sie anfangs die Posen der Faultiere auf den Plättchen gemeinsam nachmachen oder wenn Sie sich zu den Ziel-Liebingsorten stellen und Ihr Kind von dort aus anfeuern.



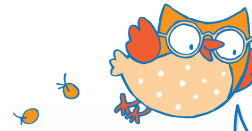
Wenn das kleine Faultier auf dem Weg herunterfällt, ist das nicht schlimm. Sagen Sie etwas wie: „Das war zum Glück eine weiche Landung. Das kleine Faultier ist schon wieder auf den Beinen. Weiter geht's!“

Am Lieblingsort angekommen, setzt Ihr Kind das Faultier ab. Abhängig vom Lieblingsort wird es entweder abgelegt, angehängt (Schlafbaumkrone) oder darunter versteckt (Höhle). Zuletzt dreht Ihr Kind den Lieblingsort dann noch auf die andere Seite, auf der jetzt gar nicht mehr so viele Leckereien übrig sind



Spielende

Wenn alle Lieblingsorte umgedreht worden sind, ist das Spiel vorbei und das kleine Faultier pappsatt und hundemüde!



Besonders im Spiel mit nur einem Kind ergeben sich viele Gelegenheiten für lustige Rollenspiele. Sprechen Sie in der Rolle des kleinen Faultiers und ermutigen Sie auch Ihr Kind dazu. Wenn Ihr Kind einen Lieblingsort mit dem Faultier erreicht, könnten Sie z. B. gemeinsam genüssliche Schmatzgeräusche machen und dann mit verstellter Stimme „Mmmh, lecker!“ sagen, wenn Ihr Kind den Lieblingsort umdreht.

Spiel 2: Bei allen zu Besuch

Ein kooperatives Balancier-Spiel für bis zu 5 Kinder.

Auch bei diesem Spiel geht es darum, das Faultier von Ort zu Ort zu balancieren – diesmal aber auch von Kind zu Kind wie bei einem Staffellauf. Denn das kleine Faultier möchte allen Kindern einen Besuch abstatten.

Bevor es losgeht

Es wird kein Würfel benötigt. Beim Verteilen der Lieblingsorte legen Sie auf/zu jedem Lieblingsort auch ein Plättchen – mit der Faultierseite nach oben. Jedes Kind stellt sich zu einem Lieblingsort. Bei weniger als fünf Kindern bleiben also Lieblingsorte unbesetzt. Es darf nur nie mehr als ein Kind an einem Lieblingsort stehen.

Jetzt geht's los

Das jüngste Kind bekommt das kleine Faultier zuerst und sieht sich das Plättchen an, das bei seinem aktuellen Lieblingsort liegt. Fragen Sie: „Wie möchte dein kleines Faultier jetzt getragen werden?“ So wie es das Plättchen vorgibt, soll das Kind das Faultier nun zu einem noch stehenden Kind balancieren.

Am Ziel angekommen, übergibt das Kind das kleine Faultier an das noch stehende Kind und setzt sich dann neben den soeben erreichten Lieblingsort. Jetzt ist das nächste Kind an der Reihe, sieht sich sein Plättchen an und balanciert das kleine Faultier weiter. Sitzen alle anderen Kinder bereits? Dann balanciert das letzte Kind das kleine Faultier zu einem beliebigen Lieblingsort und setzt sich dort hin.

Spielende

Diese Variante endet nach einem kompletten Staffellauf, wenn alle Kinder sitzen. Gähnen Sie gemeinsam und sagen Sie: „Jetzt erst einmal ein kleines Nickerchen!“

Spiel 3: Wegversteckt und aufgeweckt

Ein kommunikatives Versteck- und Suchspiel für ein oder mehrere Kinder.

Bevor es losgeht

Zuerst werden alle Lieblingsorte am Spielort verteilt – am besten so, wie für das „Freie Spiel“ beschrieben. Wichtig ist, dass die Kinder mitbekommen, wo sich alle Lieblingsorte befinden. Bestimmen Sie einen Startpunkt, von dem alle Lieblingsorte mindestens ein paar Schritte entfernt sind. Dort versammeln sich alle. Bitten Sie die Kinder, ihre Augen zu schließen. Jetzt verstecken Sie das kleine Faultier **in der Nähe** eines Lieblingsortes Ihrer Wahl. Legen Sie ihm außerdem ein beliebiges Plättchen zwischen die Magnetpfoten.

Jetzt geht's los

Kehren Sie nach dem Verstecken zu den Kindern zurück und geben Sie ihnen einen Tipp, wo sich das kleine Faultier versteckt hat. Es bleibt Ihnen und den Fähigkeiten der Kinder überlassen, wie konkret Ihre Tipps sein sollen.

Ein einfacher Tipp wäre z. B. „*Das kleine Faultier hat sich bei der Wasserstelle im Badezimmer versteckt!*“ Thematisch schöner, aber auch um einiges schwieriger, ist hingegen: „*Ich glaube, das kleine Faultier war sehr durstig, kurz bevor es verschwunden ist ...*“

Nach dem Tipp dürfen die Kinder ihre Augen wieder öffnen und sich auf die Suche begeben. Geben Sie ihnen dafür ein deutliches Startzeichen, wie z. B. „*Augen auf, jetzt such' und lauf!*“

Wer das kleine Faultier zuerst findet, ruft „*Aufwachen!*“ und nimmt es zu sich. Dann sieht sich das Kind das Plättchen in den Pfoten an, um zu erfahren, auf welche Art das kleine Faultier zurück zum Startpunkt balanciert werden soll. Die anderen Kinder versammeln sich inzwischen wieder am Startpunkt und warten dort auf die nächste Runde.

Diesmal ist es besonders wichtig, das Faultier so vorsichtig zu balancieren, dass es nicht herunterfällt. Denn nur, wenn es das Kind schafft, das Faultier ohne einen Sturz zum Startpunkt zu balancieren, erhält es auch das Plättchen als Punkt. Fällt das Faultier herunter, geht das Kind leider leer aus.

Spielende

Sobald alle wieder am Startpunkt angekommen sind, schließen die Kinder ihre Augen und eine neue Versteck- und Suchrunde beginnt. Sobald alle fünf Plättchen als Punkte verteilt worden sind, endet das Suchspiel. Das Kind mit den meisten Plättchen gewinnt und hat sich jetzt erst einmal eine große Müte Schlaf verdient!



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



Für die thematischen Tipps können Sie sich von den Kurzbeschreibungen der Lieblingsorte auf S. 4/5 inspirieren lassen.

My Very First Games Hide and Go Sloth!

Three fun activity games for balancing, **searching**, and finding for 1 to 5 children ages 2 years and older.

Game Designers: Dr. Jan-David Freund, Markus Nikisch, Patrick Tonn

Illustrator: Yunsim Jin

Playtime: about 10 minutes per game



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 have given your child a gift with many tools that will help them discover their world and to develop through play.

This rulebook offers you plenty of tips for how you can discover the game components with your child. Playing develops a wide range of skills and abilities in your child, such as balance and physical awareness, precise observation, and language.

Children learn about the game components during *free play*. Play with and talk to your child. This will help you find your way into imaginative role play together.

In the *balancing game*, children move the fabric sloth from spot to spot and are also introduced to playing by the rules for the first time.


The *search game* also encourages movement. It requires good observation skills and a sharp eye.

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

Before the First Game

Please remove the sleeve and carefully press the game components out of the punchboards. The sleeve and all cardboard frames marked with a  must be disposed of for safety reasons. They are not needed for the game.

Contents

- 1 sloth
- 5 favorite spots
- 5 tiles
- 1 die
- 1 rulebook



Free Play: At Home in the Jungle

Your child can engage with the game materials during free play. Play along! Together you can discover the tropical jungle rainforest where the little sloth lives. It's sure to have a name too!

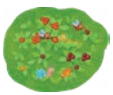
Name: *What's your name, little sloth?* Encourage your child to give the stuffed animal a name, which you can then use together in the game instead of the neutral designation "little sloth." This creates stimuli for imaginative role play and makes it easier for your child to identify with their new friend.

Magnets: There are two magnets in the paws of the little sloth. This means that it can hold onto things very well, for example children's clothing. *What can the little sloth hold onto? Try it out!*

Favorite Spots: The little sloth has five favorite spots. There is a small game board for each favorite spot. Take each of the favorite spots, one at a time, and look at them together while you read out the matching text. Talk to your child about them and think about where the various favorite spots can be placed or hung in your home or play area. The little sloth helps: *"Hello, I'm the little sloth and I've come to visit you! I really like your home, but I still get a little homesick for my jungle. My five favorite spots are what I miss the most. You don't know what my favorite spots are? I'll tell you all about them!"*



The Watering Hole: "I always come here when I'm thirsty. But water isn't just for drinking, it's also for cooling down and swimming."
Where could the watering hole be? Take the Watering Hole Favorite Spot to a place that you can drink or bathe!



The Fruit Bush: "I'm not the only creature in the jungle who enjoys the juicy berries on this bush. My crawling friends are also often here."
Where does the fruit bush grow? Find a spot where you can eat fruit or something else delicious to put the Fruit Bush Favorite Spot.



The Sunny Spot: "I like lazing and making myself comfortable in this warm sunny spot. After having a sleep, there's nothing better than a little nap!"
Where does the sun shine the brightest? Place the Sunny Favorite Spot somewhere that gets a lot of sun!

The Cave: "What's hidden in this cave? I think I heard something fluttering. Maybe it's a new friend?"

Where is the best hiding place for the cave? Lean the Cave Favorite Spot against the wall or an object in a dark place.

Tip: Help your child if the cave does not stay standing right away. It might take a few attempts..



The Sleeping Tree: "This is my favorite spot to rest! I hold onto the lianas, or vines, with my strong arms and just hang out."

Where could the Sleeping Tree Favorite Spot hang? Find a suitable sleeping place for the little sloth!

Tip: Help your child if they can't quite reach a door handle or other object to hang the sleeping tree but give them the chance to hang the favorite spot up by themselves first.



Once your child has set up all five favorite spots in the play area, the little sloth thanks them:
Thank you! Now I feel like I'm back home in the jungle!



With children that are a little older and already familiar with the game components, you can ask about details, for example: What animals are hanging from the roof of the cave? Do you know the different fruits in the favorite spots? How many fish are swimming in the water?

Game 1: A Long Journey

An imaginative balancing game for one child.

Before Starting

First, all favorite spots are laid out in the play area with the fruit side facing up. The leaning cave is the only one where the side without the banana is placed face-up. Free play is particularly good during setup. ~~But~~ if you want to get started right away, help with laying out the favorite spots so that it can be done faster.

Pick a location that is at least a few steps away from all the favorite spots. Place the five tiles next to each other there and then place the die near them. With the tiles it doesn't matter which side is facing up.

Let's Get Started

This game is about taking the little sloth to its various favorite spots in different ways so that it can fill its little belly. Therefore, before rolling the die, ask something like: *What does the little sloth want to do now?*

Then the child rolls the die.

What does the die show?

• **A color:**

The die colors correspond to the color edges of the tiles. One side of each tile always has the sloth, and the other side has a delicious treat. Which side can be seen on the tile that matches the color rolled?

- A treat? See **which favorite spot** the treat can be found at and take the little sloth there while balancing it however you choose.

Hinweis: Has the favorite spot shown by the tile already been turned over? Then turn the tile to the sloth side instead.

- A sloth? *The little sloth shows you **how** it wants to be balanced. Choose a favorite spot that has not yet been turned over and take the sloth there while balancing it how it wants.*

This is how the little sloth wants to be balanced:



"Sit your sloth on your **shoulder** so that it can snuggle up to your neck!"



"Your sloth is very tired! Place it carefully in your open **hand** and move **very slowly and quietly!**"



"Turn your sloth **upside down** so that it has the best view!"



"Let the little sloth lie on your **back** while **crawling** across the ground!"



"Place the little sloth on your **arm** so you don't lose sight of it!"

• **The little sloth?**



This symbol lets you choose how you want to balance the little sloth and which favorite spot you want to go to.

Make sure your child knows what they're meant to do. The best way to do this – and it's also the most fun – is to first copy the poses of the sloths on the tiles together or to stand next to the favorite spot that they're meant to go to and cheer your child on from there.



It's OK if the little sloth falls down on the way. Say something like:

"It's okay, that was a soft landing. The little sloth is already back on its feet. Keep going!"

When your child arrives at the favorite spot, they put the sloth down. Depending on the favorite spot, it is either placed, attached (sleeping tree) or hidden underneath (cave).

Finally, your child turns the favorite spot over to the other side, where there aren't many more treats left...



End of the Game

When all the favorite spots have been turned over, the game is over because the little sloth has a full belly and is tired.

Especially when playing with only one child, there are many opportunities for fun role playing. Speak in the role of the little sloth and encourage your child to do the same. For example, when your child reaches a favorite spot with the sloth, you could make eating sounds with them and then say "Mmm, delicious!" in the sloth's voice when your child turns over the favorite spot.

Game 2: Visiting Everyone

A cooperative balancing game for up to 5 children.

This game is also about balancing the sloth from spot to spot – but this time also from child to child, like in a relay race. The little sloth wants to visit all the children.

Before Starting

No die is needed. When laying out the favorite spots, place a tile on/next to each favorite spot – with the sloth side facing up. Each child stands next to a favorite spot. If there are less than five children, one or more favorite spots will be unoccupied. There must never be more than one child at a favorite spot.

Now Let's Get Started

The youngest child gets the little sloth first and looks at the tile that is next to their current favorite spot. Ask them: *"How would your little sloth like to be carried now?"* The child should now balance the sloth in the way the tile is showing and carefully take the little sloth to another child that is still standing.

Once they arrive at their destination, the child hands over the little sloth to the child that is still standing, and then sits next to the favorite spot they just reached. Now it's the next child's turn to look at their tile and continue balancing the little sloth. Are all the other children already sitting? Then the last child balances the little sloth to any favorite spot and sits there.

End of the Game

This variation ends after all the children are sitting, each having had a turn to balance the sloth. *Yawn together and say: "Now for a little nap!"*

Game 3: Hidden Away and Woken up

A hide and search game about communication for one or more children.

Before Starting

First, all favorite spots are distributed around the play area – preferably as described for “Free play.” It is important that the children know where all the favorite spots are. Determine a starting point that is at least a few steps away from all favorite spots. Everyone gathers there. Ask the children to close their eyes. Now you can hide the little sloth **near** a favorite spot of your choice. Also place a tile of your choice between its magnetic paws.

Now Let's Get Started

After hiding the sloth, go back to the children and give them a hint about where the little sloth is hiding. Decide how specific the hint should be based on the children's skill levels.

A simple hint could be “*The little sloth is hidden near the watering hole in the bathroom!*” More thematic, but also a little more difficult, could be: “*I think the little sloth was very thirsty just before it disappeared...*”

After the hint, the children can open their eyes again and start searching. Give them a clear starting signal, such as “*Open your eyes and start searching!*”

The first player to find the little sloth calls “*Wake up!*” and takes it. Then the child looks at the tile in its paws to find out how the little sloth should be balanced back to the starting point. The other children now gather at the starting point again and wait there for the next round.

In this game it is especially important to carefully balance the sloth so that it does not fall off. Only if the child manages to balance the sloth successfully to the starting point will they receive the tile as a point. If the sloth falls down, the child unfortunately goes away empty handed.

As soon as everyone has returned to the starting point, the children close their eyes and a new hide and search round begins.

End of the Game

The search game ends as soon as all five tiles have been rewarded as points. The child with the most tiles wins and now deserves a nice long nap!



Winning and losing is part of playing! The winner is proud as punch. But other players might be sad, disappointed and sometimes even angry. Respond to your child in any situation, celebrate with them or comfort them. Children who have just lost need assurance and need to know that there is another chance for them to do better in the next game. This makes them emotionally able to cope with the ups and downs in life.



For the thematic hints, you can take a look at the short descriptions of the favorite spots on p. XX.

Mes premiers jeux

Où se cache Lazy ?

Trois jeux de motricité pour 1 à 5 enfants pas du tout paresseux à partir de 2 ans.

Auteurs : Dr. Jan-David Freund, Markus Nikisch, Patrick Tonn

Illustration : Yunsim Jin

Durée du jeu : env. 10 minutes par jeu



Chers parents,

Nous sommes ravis que vous ayez choisi ce jeu de la collection **Mes premiers jeux**. Vous avez fait un bon choix car vous allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique.

Ce livret vous propose de découvrir le matériel de jeu avec lui. En jouant à ce jeu, vous stimulez différentes capacités et aptitudes de votre enfant : l'équilibre, les sensations corporelles, l'observation précise, la motricité ainsi que le langage.

En *jeu libre*, les enfants jouent comme ils le souhaitent et se familiarisent avec le matériel de jeu. Jouez et parlez avec votre enfant. Ainsi, vous vous plongerez ensemble dans un jeu de rôles imaginatif.

Dans le *jeu d'équilibre*, les enfants font voyager le paresseux en peluche d'un endroit à l'autre, ce qui les initie à leurs premières règles du jeu.


Le *jeu de recherche* encourage à bouger et fera aussi appel à leur sens de l'observation.

Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir et de partage. Apprendre se fait ici tout simplement, sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir en jouant et en découvrant ensemble.

Les créateurs pour enfants joueurs

Avant de jouer pour la première fois

Ôtez la bande et détachez soigneusement le matériel de jeu de leur cadre. Pour des raisons de sécurité, la bande et toutes les chutes de carton portant le symbole  doivent être éliminées. Elles ne servent pas pour jouer.

Contenu du jeu

- 1 paresseux
- 5 lieux préférés
- 5 tuiles
- 1 dé
- 1 règle du jeu



Jeu libre : Dans la jungle à la maison

Lors des jeux libres, votre enfant s'amuse avec le matériel de jeu comme il le souhaite. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble la forêt tropicale où vit le petit paresseux. Au fait, comment s'appelle-t-il ?

Nom : *Comment t'appelles-tu, petit paresseux ?* Nous avons prénommé notre petit paresseux Lazy, mais votre enfant voudra peut-être lui trouver lui-même un autre prénom. Encouragez votre enfant à donner un prénom à l'animal en peluche, que vous utiliserez ensuite tout au long du jeu. Cela permet à votre enfant de s'identifier plus facilement à son nouvel ami.

Aimants : Deux aimants se trouvent dans les mains du petit paresseux. Il peut ainsi s'accrocher fermement, par exemple aux vêtements des enfants. *Où peut-on accrocher le petit paresseux ? Essaie-le !*

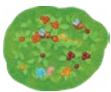
Lieux préférés : Le petit paresseux a cinq lieux préférés. Un petit plateau de jeu correspond à chacun d'entre eux. Prenez les lieux préférés les uns après les autres, observez-les ensemble et lisez les textes correspondants. Échangez avec votre enfant et réfléchissez à l'endroit où poser ou suspendre les différents lieux préférés dans la maison ou dans l'appartement. Le petit paresseux veut vous aider : *« Bonjour, je suis Lazy le petit paresseux et je viens te rendre visite ! J'aime beaucoup ta maison, mais j'ai quand même un peu le mal du pays quand je pense à ma jungle. Ce sont surtout mes cinq lieux préférés qui me manquent. Tu ne connais pas mes lieux préférés ? Je vais tout te raconter ! »*

Le point d'eau : « J'y vais à chaque fois que j'ai soif. Mais l'eau ne me sert pas qu'à boire, elle me permet aussi de me rafraîchir et de nager. »

Où peut-on installer le point d'eau ? Place le lieu préféré « point d'eau » là où tu peux boire ou te laver !



Buisson couvert de fruits : « Je ne suis pas le seul habitant de la jungle à apprécier les baies juteuses de ce buisson. Mes amis s'amuse aussi souvent dans ce buisson. » *Où pousse le buisson couvert de fruits ? Pour le lieu préféré « Buisson couvert de fruits », choisis un endroit où il y a des fruits ou d'autres choses à manger !*



Le bain de soleil : « J'aime me détendre en prenant un bain de soleil. En effet, après un gros dodo, il n'y a rien de mieux qu'une petite sieste au soleil ! » *Où le soleil brille-t-il le plus ? Place le lieu préféré « Bain de soleil » dans un endroit particulièrement lumineux !*



La grotte : « Qu'est-ce que cette grotte peut bien cacher ? Je crois avoir entendu un battement d'ailes. Est-ce un nouvel ami ? »

Où se trouve la meilleure cachette pour la grotte ? Place le lieu préféré « Grotte » dans un endroit plutôt sombre contre un mur ou un objet !

Astuce : aidez votre enfant si la grotte n'est pas bien posée du premier coup. Mais il peut tout de même faire plusieurs tentatives avant que vous ne l'aidiez.



L'arbre où dormir : « C'est là que j'aime me reposer ! Avec mes bras musclés, je m'accroche à la liane et je me balance tranquillement. »

Où peut-on suspendre le lieu préféré « Arbre où dormir » ? Trouve un endroit qui convient où Lazy pourra se reposer !

Astuce : aidez votre enfant, par exemple, s'il n'arrive pas encore à atteindre une poignée de porte ou un autre objet pour suspendre la cime de l'arbre, mais si possible, laissez-le faire lui-même.



Lorsque votre enfant a installé les cinq lieux préférés à l'endroit où vous allez jouer, Lazy le remercie : *Merci ! Maintenant, je me sens comme chez moi dans la jungle !*



Lorsque les enfants sont un peu plus grands et qu'ils se sont familiarisés avec le matériel de jeu, vous pouvez aussi leur poser des questions détaillées, par exemple : Quels sont les animaux suspendus au plafond dans la grotte ? Connais-tu les différents fruits des lieux préférés ? Combien de poissons nagent dans l'eau ?

Jeu 1 : En route pour un grand voyage

Un jeu d'équilibre plein d'imagination pour un enfant.

Avant de commencer la partie :

Commencez par répartir, côté fruits vers le haut, tous les lieux préférés sur le terrain de jeu que vous aurez défini (ex : votre maison ou appartement, ou seulement quelques pièces). Seule la grotte n'est visible que du côté falaise, sans banane. Vous pouvez laisser votre enfant installer lui-même ces éléments ou l'aidez pour aller plus vite.

Déterminez un endroit qui se trouve à au moins quelques pas de tous les lieux préférés. Posez-y les cinq tuiles les unes à côté des autres avec le dé. La face visible des tuiles est sans importance.

C'est parti !

Dans ce jeu, il s'agit d'amener le petit paresseux de différentes manières jusqu'à ses différents lieux préférés afin qu'il puisse se restaurer. Avant chaque lancer du dé, demandez donc à l'enfant : *Qu'est-ce qui fait le plus envie à Lazy ?*

Votre enfant lance alors le dé.

Qu'indique le dé ?

• **Une couleur ?**

Les couleurs du dé correspondent à la couleur de la bordure des tuiles. Les tuiles ont toujours une face montrant le paresseux et l'autre une gourmandise. Quelle face est visible sur la tuile de la couleur du dé ?

• Une gourmandise ? *Cherche dans quel lieu préféré se trouve cette friandise et amènes-y le petit paresseux. C'est toi qui choisis comment tu le transportes jusqu'à ce lieu..*

Remarque : Le lieu préféré de la tuile a-t-il déjà été retourné ? Retournez alors la tuile sur la face du paresseux.

• Un paresseux ? *Lazy te montre de quelle manière il veut que tu le transportes. Choisis comme destination un lieu préféré qui n'a pas encore été retourné.*

Voici comment Lazy souhaite que tu le transportes :



« Pose ton paresseux sur tes **épaules** pour qu'il puisse se blottir autour de ton cou ! »



« Ton paresseux est très fatigué ! Place-le délicatement dans le creux de ta **main** et avance **très lentement et sans faire de bruit** ! »



« Mets ton paresseux sur ta **tête** pour qu'il profite du paysage ! »



« Laisse Lazy monter sur ton **dos** et **rampe** sur le sol ! »



« Pose Lazy sur ton **bras** pour ne pas le perdre de vue ! »

• **Lazy ?**



Ce symbole te permet de choisir la manière dont tu transporteras Lazy et le lieu de destination.

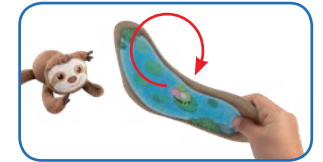
Assurez-vous que votre enfant comprenne bien ce qu'il doit faire. Pour atteindre ce résultat tout en s'amusant et pour encourager votre enfant, prenez d'abord ensemble les poses du paresseux sur les tuiles ou placez-vous sur les lieux préférés de destination.



Si Lazy tombe en chemin, ce n'est pas grave. Dites par exemple : « *Heureusement, c'était un atterrissage en douceur. Le petit paresseux est déjà sur pieds. On continue !* »

Une fois arrivé sur le lieu préféré, votre enfant installe le paresseux. En fonction du lieu préféré, il le dépose, l'accroche (à la cime de l'arbre où dormir) ou le cache (dans la grotte).

Enfin, votre enfant retourne le lieu préféré sur la face où il n'y a plus grand-chose à manger...



Fin de la partie

La partie s'achève lorsque tous les lieux préférés ont été retournés et Lazy est rassasié et épuisé !

Notamment en jouant avec un seul enfant, il y a de nombreuses occasions de jouer à des jeux de rôle amusants. Faites parler le petit paresseux et encouragez votre enfant à en faire de même. Lorsque votre enfant atteint un lieu préféré avec Lazy, vous pourriez par exemple faire semblant de mastiquer des fruits savoureux ensemble, puis dire « Miam, délicieux ! » en faisant une drôle de voix lorsque votre enfant retourne le lieu préféré.

Jeu 2 : rendre visite à tout le monde

Un jeu d'équilibre coopératif avec jusqu'à 5 enfants.

Dans ce jeu aussi, il s'agit de transporter le paresseux d'un endroit à l'autre, mais cette fois, il passe d'un enfant à l'autre, comme dans une course de relais. En effet, Lazy souhaite rendre visite à tous les enfants.

Avant de commencer la partie :

Le dé ne sert pas, vous pouvez le laisser dans la boîte. Lors de l'installation des lieux préférés, placez aussi une tuile sur ou à côté de chaque lieu préféré, face paresseux visible. Chaque enfant se place à côté d'un lieu préféré. S'il y a moins de cinq enfants, certains lieux préférés ne sont pas occupés. Il ne peut pas y avoir plus d'un enfant par lieu préféré.

C'est parti !

Le plus jeune des enfants prend Lazy en premier et regarde la tuile qui est posée sur le lieu préféré où il se trouve. Demandez-lui : « *Comment ton petit paresseux souhaite-t-il être porté maintenant ?* » L'enfant transporte alors le paresseux comme indiqué sur la tuile jusqu'à un autre enfant.

Une fois arrivé à destination, le premier enfant remet le petit paresseux au deuxième enfant qui est debout et s'assoit ensuite à proximité du lieu préféré qu'il vient de rejoindre. C'est au tour du deuxième enfant de jouer : il regarde sa tuile et transporte le petit paresseux vers un autre lieu préféré où l'enfant est encore debout. Tous les autres enfants sont-ils déjà assis ? Dans ce cas, le dernier enfant transporte Lazy vers le lieu préféré de son choix et s'y assoit.

Fin de la partie

Cette partie s'achève après une course de relais complète, lorsque tous les enfants sont assis. Bâillez tous ensemble et dites : « *Faisons d'abord une petite sieste !* »

Jeu 3 : Caché et réveillé

Un jeu de cache-cache communicatif pour un ou plusieurs enfants.

Avant de commencer la partie :

Commencez par installer tous les lieux préférés sur le terrain de jeu que vous aurez défini (ex : votre maison ou appartement, ou seulement quelques pièces), de préférence comme décrit dans la partie « Jeu libre ». Il est important que les enfants sachent comment accéder aux différents lieux préférés. Définissez un point de départ qui se trouve à au moins quelques pas de tous les lieux préférés. Tout le monde s'y rassemble. Demandez aux enfants de fermer les yeux. Cachez ensuite le petit paresseux à **proximité** du lieu préféré de votre choix. Placez aussi une tuile de votre choix entre ses pattes aimantées.

C'est parti !

Après avoir caché Lazy, retournez voir les enfants et donnez-leur un indice sur sa cachette. À vous de doser les indices en fonction des compétences des enfants.

Un indice simple serait par exemple : « *Le petit paresseux s'est caché près du point d'eau dans la salle de bain !* » En revanche, il serait plus sympathique pour rester dans le thème, mais aussi plus difficile de trouver Lazy si vous dites : « *Je crois que Lazy avait très soif au moment où il a disparu...* »

Après avoir entendu l'indice, les enfants ouvrent les yeux et partent à la recherche de Lazy. Pour ce faire, donnez-leur un signal de départ clair, par exemple : « *Ouvrez les yeux ! C'est parti pour la recherche !* »

Celui qui trouve le petit paresseux en premier crie « *Réveillé !* » et le prend. Ensuite, l'enfant regarde la tuile que le paresseux tient entre ses pattes pour savoir comment il doit le transporter jusqu'au point de départ. Les autres enfants se rassemblent à nouveau au point de départ et y attendent la manche suivante.

Cette fois-ci, il est très important de transporter Lazy avec précaution pour ne pas le faire tomber. Car ce n'est que lorsque l'enfant parvient à transporter le paresseux sans le faire tomber jusqu'au point de départ qu'il obtient la tuile qui lui rapportera 1 point. Si Lazy tombe, l'enfant ne gagne pas de point. Quand tout le monde est revenu au point de départ, les enfants ferment une nouvelle fois les yeux et une nouvelle manche de cache-cache commence.

Fin de la partie

Dès que les cinq tuiles ont été remportées, le jeu de cache-cache s'achève et on compte les points. L'enfant qui a le plus de points a gagné et a bien mérité de faire un gros dodo !



Gagner et perdre... Cela fait partie du jeu ! Celui qui gagne est aussi fier comme tout. Mais ceux qui perdent sont tristes, déçus et parfois même en colère. Échangez avec votre enfant dans tous les cas de figure. Réjouissez-vous avec lui ou réconfortez-le. Les enfants qui viennent de perdre ont besoin qu'on leur confirme et qu'on leur fasse savoir qu'il y aura une nouvelle chance de gagner dès le prochain tour. Cela les prépare à être émotionnellement forts pour faire face aux bons et aux mauvais moments dans la vie.



Pour les indices thématiques, vous pouvez vous inspirer des petites descriptions des lieux préférés à la page 16/17.

Mijn eerste spellen

Kom maar mee luiaard!

Drie absoluut geen luiie bewegingsspelletjes voor balanceren, zoeken en vinden voor 1-5 kinderen vanaf 2 jaar.

Auteurs: Dr. Jan-David Freund, Markus Nikisch, Patrick Tonn
Illustrator: Yunsim Jin
Speelduur: ca. 10 minuten per spel



Lieve ouders

Wij zijn blij dat u dit spel uit de serie **Mijn eerste spellen** hebt gekocht. U hebt een goede keuze gemaakt waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.

In deze handleiding vindt u veel tips om het spelmateriaal met uw kind te ontdekken. Bij het spelen worden de meest uiteenlopende vaardigheden en vaardigheden van uw kind gestimuleerd, zoals balans en lichaamsgevoel, nauwkeurig kijken en waarnemen en taal.

In het *vrije spel* leren de kinderen het spelmateriaal kennen. Speel mee en praat met uw kind. Zo vindt u samen een weg naar het fantasierijke rollenspel.

In het *evenwichtsspel* brengen de kinderen de knuffelluiaard van plek naar plek en de eerste spellen worden met regels begeleid.

Ook het *zoekspel* stimuleert beweging. Daarnaast is goede waarneming en een scherp oog vereist.

Maar bij ieder spel staat één ding voorop: veel plezier! Leren gebeurt terloops, bijna vanzelf.

Veel plezier bij het samen spelen en ontdekken.

De uitvinders voor kinderen

Voor het eerste spel

Verwijder vóór het eerste spel de rand en druk het spelmateriaal voorzichtig uit het karton. De rand en alle kartonnen resten die met het  zijn gemarkeerd, moeten voor de veiligheid worden weggegooid. Deze hebt u niet nodig voor het spel.

Inhoud van het spel

- 1 luiaard
- 5 favoriet plekken
- 5 kaartjes
- 1 dobbelsteen
- 1 handleiding



Vrij spelen: Thuis in de jungle

Tijdens het vrije spel is uw kind bezig met het spelmateriaal. Speel gerust mee! Ontdek samen het tropische regenwoud waar de kleine luiaard woont. Hij heeft vast ook een naam!

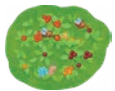
Naam: *Hoe heet je kleine luiaard?* Moedig uw kind aan om de knuffel een naam te geven die u in het gezamenlijke spel kunt gebruiken, in plaats van 'de kleine luiaard'. Dat zorgt voor een extra stimulans in het fantasierijke rollenspel en maakt het voor uw kind makkelijker zich met zijn nieuwe vriend te identificeren.

Magneten: In de handen van de kleine luiaard bevinden zich twee magneten. Daarmee kan het zich heel goed vasthouden, bijv. aan de kleding van de kinderen. *Waar kan de kleine luiaard zich overal vastklemmen? Probeer het eens uit!*

Favoriete plekken: De kleine luiaard heeft vijf favoriet plekken. Voor elke lievelingsplek is er een klein spelbord. Pak de afzonderlijke favoriete plekken er een voor een bij, bekijk ze samen en lees de bijbehorende teksten voor. Praat erover met uw kind en denk na waar de verschillende favoriete plekjes in huis of in de woning kunnen worden neergelegd of opgehangen. De kleine luiaard helpt daarbij: *„Hallo, ik ben de kleine luiaard en ik kom je bezoeken! Ik vind het geweldig bij jou, maar ik heb wel wat heimwee naar mijn jungle. Ik mis vooral mijn vijf favoriete plekken. Wil je weten wat mijn favoriete plekken zijn? Dan vertel ik je erover!”*



De drinkplaats: „Hier ga ik naartoe wanneer ik dorst heb. Het water is niet alleen om te drinken, maar ook om af te koelen en te zwemmen.“
Waar kan de drinkplaats zijn? Breng de favoriete drinkplaats naar een plek in huis waar je iets kunt drinken of je kunt wassen!



vruchtenstruik: „Ik ben niet de enige junglebewoner die de sappige bessen van deze struik lekker vindt. Mijn kruipende vriendjes zijn er ook vaak.“
Waar groeit de vruchtenstruik? Zoek een plekje voor de favoriete vruchtenstruik daar waar fruit of iets anders te eten is!



De zonplaats: „Ik ben graag op deze warme plek in de zon. Want na een slaapje is er niets fijners dan nog een dutje doen!“
Waar schijnt de zon het vaakst? Leg deze favoriete plek in de zon op een extra lichte plek!

De grot: „Wat zit er in deze grot verstopt? Volgens mij heb ik wat horen fladderen. Misschien een nieuwe vriend?“
Waar is de beste schuilplaats voor de grot? Zet de favoriete plek grot op een donkere plek tegen de muur of een aander voorwerp!

Tip: Help uw kind als de grot niet goed blijft staan. Maar laat het wel een aantal keer zelf proberen.



De slaapboom: „Hier rust ik het liefst uit! Met mijn stevige armen omklem ik de lianen waarna ik lekker ga bungelen.“
Waar kan de lievelingsplek slaapboom hangen? Vind een geschikte slaapplek voor de kleine luiaard!

Tip: Help uw kind als het nog niet helemaal bij de deurklink of een ander voorwerp kan komen om deze plek op te hangen, maar laat het de slaapboom bij voorkeur zelf ophangen..



Als uw kind alle vijf favoriete plekken heeft verspreid, wordt het bedankt door de kleine luiaard: *Bedankt! Nu voel ik me hier net zo thuis als in de jungle!*



Bij kinderen die wat ouder zijn en het spelmateriaal al kennen, kunt u ook vragen stellen over details. Wat zijn dat voor dieren die in de grot aan het plafond hangen? Ken je de verschillende vruchten op de favoriete plekken? Hoeveel vissen zwemmen er in het water?

Spel 1: Op reis

Een fantasierijk evenwichtsspel voor een kind.

Voor jullie beginnen

Verdeel eerst alle favoriete plekken met de fruitkant naar boven in het speelgebied. Alleen bij de leunende grot is de rotskant zonder bananen te zien. Vrij spel is heel geschikt voor deze voorbereiding. Maar als u meteen aan de slag wilt gaan, is het handig om te helpen met het verdelen. Dan gaat het sneller.

Bepaal een plaats die ten minste een paar stappen verwijderd is van alle favoriete plekken. Leg daar de vijf kaartjes naast elkaar neer en leg de dobbelsteen erbij. Bij de kaartjes maakt het niet uit welke kant naar boven wijst.

Nu begint het

In dit spel gaat het erom de kleine luiaard op verschillende manieren naar zijn verschillende favoriete plekken te brengen, zodat hij zijn buik kan vullen. Vraag daarom vóór elke keer gooien zoiets als: *Waarin heeft de kleine luiaard het meeste zin?*

Dan mag uw kind gooien.

Wat heb je gegooid?

• Een kleur?

De kleuren van de dobbelstenen komen overeen met de kleurranden van de kaartjes. Aan de ene kant van de kaartjes is altijd de luiaard te zien en aan de andere kant een lekkernij. Welke kant is bij het kaartje van de gegooidde kleur te zien?

- Een lekkernij? *Kijk op welke lievelingsplek de lekkernij te zien is en balanceer de kleine luiaard erheen. Hoe je het daar naartoe balanceert, mag je zelf kiezen.*

Opmerking: Is de lievelingsplek die het kaartje toont al omgedraaid?
Draai het kaartje dan naar de luiaardkant.

- Een luiaard? *De kleine luiaard laat je zien op welke manier hij gebalanceerd wil worden. Kies een favoriete plek die nog niet is omgedraaid.*

Zo wil de kleine luiaard gebalanceerd worden:



„Zet de luiaard op je **schouder** zodat hij lekker in je hals kan wegkruipen!”



„Je luiaard is heel moe! Leg hem voorzichtig in je open **hand** en beweeg je heel langzaam en stil!”



„Zet de luiaard op je **hoofd** zodat hij het beste uitzicht heeft!”



„Leg je kleine luiaard op je **rug** en **kruip** over de grond!”



„Leg je kleine luiaard op je **arm**, zodat je hem niet uit het oog verliest!”

• De kleine luiaard?



Bij dit symbool mag je kiezen op welke manier en naar welke favoriete plek je de kleine luiaard wilt balanceren.

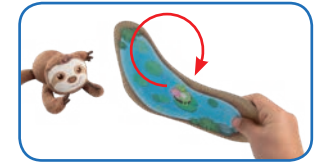
Controleer of uw kind goed weet wat het moet doen. Dat lukt het best - en is ook het leukst - als u in het begin de posities van de luiaarddieren op de kaartjes samen nadoet of als u naar de favoriete plekken gaat en uw kind van daaruit aanmoedigt.



Als de kleine luiaard onderweg valt, is dat niet erg. Zeg iets als: „Dat was gelukkig een zachte landing. De kleine luiaard is alweer in de benen. En we gaan weer verder.”

Aangekomen op de favoriete plek zet uw kind de luiaard neer. Afhankelijk van de lievelingsplek wordt de luiaard neergelegd, opgehangen (slaapboom) of verborgen (grot).

Ten slotte draait uw kind de favoriete plek nog naar de andere kant, waar nu niet meer zoveel lekkers over zal zijn ...



Speleinde

Als alle favoriete plekken zijn omgedraaid, is het spel voorbij en is de kleine luiaard zijn buikje bomvol en is hij hondsmoe!

Vooraf in het spel met slechts één kind ontstaan veel mogelijkheden voor leuke rollenspellen. Praat in de rol van de kleine luiaard en stimuleer uw kind dat ook te doen. Als uw kind een favoriete plek met de luiaard bereikt, kunt u samen een grappig smakelijk geluid maken en dan met een verdraaide stem „Mmmh, lekker!” zeggen als uw kind de favoriete plek omdraait.

Spel 2: Op bezoek

Een coöperatief evenwichtsspel voor maximaal 5 kinderen.

Bij dit spel moet de luiaard zowel van plek naar plek wordt gebalanceerd als van kind naar kind - net zoals bij een estafette. Want de kleine luiaard wil alle kinderen een bezoekje brengen.

Voor jullie beginnen

Er is geen dobbelsteen nodig. Bij het verdelen van de favoriete plekken legt u op/bij elke plek ook een kaartje met de luiaardkant naar boven. Elk kind gaat naar een favoriete plek. Bij minder dan vijf kinderen blijven er dus een paar favoriete plekken onbezet. Er mag nooit meer dan één kind op een favoriete plek staan.

Nu begint het

Het jongste kind krijgt de kleine luiaard als eerste en bekijkt het kaartje dat bij de plek ligt waar hij staat. Vraag: „Hoe wil de kleine luiaard gedragen worden?” Het kind moet de luiaard zoals op het kaartje staat weergegeven balanceren naar een ander kind dat nog staat.

Aangekomen op de bestemming geeft het kind de luiaard aan het nog staande kind en gaat het vervolgens naast de zojuist bereikte lievelingsplek zitten. Nu is het volgende kind aan de beurt. Hij bekijkt zijn kaartje en balanceert de kleine luiaard verder. Zitten alle andere kinderen al? Dan balanceert het laatste kind de kleine luiaard naar een willekeurige favoriete plek en gaat daar zitten.

Speleinde

Deze variant is afgelopen als na een volledige estafette alle kinderen zitten.

Gaap nu allemaal samen en zeg: „Nu eerst een klein dutje!”

Spel 3: Verstoppt en gewekt

Een communicatief verstopt- en zoekspel voor één of meerdere kinderen.

Voor jullie beginnen

Eerst worden alle favoriete plekken op de speelplaats verdeeld, het liefst zoals beschreven voor het ‚vrije spel‘. Het is belangrijk dat de kinderen weten waar alle favoriete plekken zijn. Bepaal een startpunt waarvan alle favoriete plekken minstens een paar stappen verwijderd zijn. Daar verzamelt iedereen zich. Vraag de kinderen om hun ogen te sluiten. Verstop de kleine luiaard **in de buurt van** een favoriete plek naar keuze. Plaats daarnaast een kaartje naar keuze tussen zijn magnetische pootjes.

Nu begint het

Ga terug naar de kinderen en geef hen een tip, waar het kleine luiaardje verstoppt is. Het ligt aan u en de vaardigheden van de kinderen hoe concreet uw tips moeten zijn.

Een eenvoudige tip is bijv.: „*Het kleine luiaard heeft zich bij de drinkplaats in de badkamer verstoppt!*“ Thematisch mooier, maar ook wat moeilijker, is: „*Ik denk dat de kleine luiaard erg veel dorst had, voordat hij verdween ...*“

Na de tip mogen de kinderen hun ogen weer openen en op zoek gaan naar de luiaard. Geef ze daarvoor een duidelijk startteken, zoals, „*Ogen open, zoeken en lopen!*“

Wie het kleine luiaardje als eerste vindt, roept „*Wakker worden!*“ en pakt het knuffeldier. Dan bekijkt het kind het kaartje in de poten om te zien op welke manier de kleine luiaard terug naar het startpunt gebalanceerd moet worden. De andere kinderen verzamelen zich ondertussen weer bij het startpunt en wachten daar op de volgende ronde.

Dit keer is het heel belangrijk om het luiaard zo voorzichtig mogelijk te balanceren zodat hij niet valt. Want alleen als het kind erin slaagt om de luiaard zonder vallen naar het startpunt te balanceren, krijgt hij het kaartje als punt. Als de luiaard valt, krijgt het kind helaas niks.

Zodra iedereen weer bij het startpunt is aangekomen, doen de kinderen hun ogen dicht en begint een nieuwe verstopt- en zoekronde.

Speleinde

Zodra alle vijf kaartjes als punten verdeeld zijn, eindigt het zoekspel. Het kind met de meeste kaartjes wint en wordt uitgeroepen tot grootste slaapmuts!



Winnen en verliezen ... beide horen bij het spel! Wie wint, is trots als een aap. Wie verliest, is verdrietig, teleurgesteld en soms zelfs boos. Reageer in elke situatie op uw kind, wees samen blij of troost het. Kinderen die net verloren hebben, moeten weten dat ze in het volgende spel een nieuwe kans maken. Zo worden ze emotioneel sterk voor de pieken en dalen in het leven.



Voor de thematische tips kunt u zich laten inspireren door de korte beschrijvingen van de favoriete plekken op pag. 22/23.

Mis primeros juegos

Tras la Pista del Perezoso

Tres juegos de movimiento, nada perezosos, para buscar, encontrar y hacer equilibrio. De 1 a 5 jugadores/as a partir de 2 años.

Autores: Dr. Jan-David Freund, Markus Nikisch, Patrick Tonn
Ilustración: Yunsim Jin
Duración de la partida: aprox. 10 minutos por variante de juego



Querida familia:

Estas instrucciones ofrecen notas que les permitirán descubrir el material con su hijo/a. A través del juego, se fomentan multitud de capacidades y aptitudes del niño/a, como, por ejemplo, el equilibrio y la conciencia corporal, la observación y el lenguaje.

En el juego libre, los niños/as conocen el material de juego. Participen y hablen con su hijo/a. De este modo, encontrarán juntos un camino hacia el fantástico juego de rol.

En el juego de equilibrio, llevan al perezoso de un lugar a otro al tiempo que se inician en los primeros juegos con reglas.

Por su parte, el juego de búsqueda incita al movimiento. Además, requiere una buena capacidad de observación y un buen ojo.

¡Pero, sobre todo, jugar es muy divertido! Y el aprendizaje tiene lugar casi de forma inconsciente y autónoma.

Les deseamos mucha diversión jugando y descubriendo

Antes de jugar por primera vez

Retiren el precinto y extraigan el material del cartón. El precinto y todos los restos de cartón deben desecharse por seguridad. No son necesarios para jugar.

Sus inventores e inventoras para niños y niñas

Contenido del juego

- 1 perezoso,
- 5 lugares favoritos,
- 5 fichas impresas a doble cara (en un lado aparece frutas que representan a uno de los 5 lugares favorito y en el otro un movimiento o forma de transportar al perezoso),
- 1 dado con 5 colores y 1 perezoso,
- 1 instrucciones del juego



Juego libre: Hogar en la jungla

Durante el juego libre, su hijo/a dedicará tiempo a observar el material. Les animamos a que jueguen con él/ella. Descubran juntos la jungla de la selva tropical donde habita el pequeño perezoso. ¿Le querrá poner un nombre?

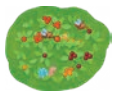
Nombre: *¿Cómo te llamas, pequeño perezoso?* Animen a su hijo/a a ponerle un nombre a la mascota para denominarla así durante el juego, en lugar de llamarla «pequeño perezoso». Esto le impulsará a un juego de rol lleno de fantasía y le ayudará a identificarse con su nuevo amigo.

Imán: El perezoso cuenta con un imán en cada mano. Así, se puede agarrar muy bien, p. ej., a la ropa de los niños/as. *¿En qué lugares podrá colgarse el pequeño perezoso? ¡Compruébalo!*

Lugares favoritos: El pequeño perezoso tiene cinco lugares favoritos. Para cada uno de ellos hay un pequeño tablero. Uno tras otro, cojan los lugares, obsérvenlos junto con su hijo/a y lean en voz alta el texto que le corresponde. Hablen con su hijo/a y decidan en qué lugar de la casa se pueden colocar o colgar los distintos lugares. El pequeño perezoso les ayudará: *«Hola, soy el pequeño perezoso y he venido a visitarte. Me encuentro muy bien en tu casa, pero aun así echo un poco de menos la jungla. Sobre todo, mis cinco lugares favoritos. ¿No sabes cuáles son mis lugares favoritos? ¡Te lo voy a contar!»*



El estanque: «Cuando tengo sed, siempre vengo aquí. Pero el agua no solo me sirve para beber, sino también para refrescarme y nadar». *¿Dónde podría colocarse el estanque? Llévalo adonde tengas agua para beber o para lavarte.*



El arbusto de frutas: «No soy el único habitante de la jungla al que le gustan las jugosas bayas de este arbusto. Mis amigos los insectos también se pasan por aquí». *¿Dónde puede crecer el arbusto frutal? Elige un lugar para el arbusto en el que haya fruta o algo para comer.*



La zona de sol: «Me gusta acomodarme aquí bajo el sol. ¡No hay nada mejor que una cabezadita después de una siesta!» *¿Dónde da más el sol? Coloca este lugar en un sitio especialmente luminoso.*

La cueva: «¿Qué se esconde en esta cueva? Creo que he oído un aleteo. ¿Será un nuevo amigo?» *¿Dónde está el mejor escondite para colocar la cueva? Sitúa la cueva en un lugar más bien oscuro, colocada contra la pared o contra un objeto.*

Nota: Ayuden a su hijo/a si no alcanza bien el pomo de la puerta o el objeto en el que desea colgar el árbol, pero, en la medida de lo posible, deje que lo cuelgue él mismo/ella misma.



El árbol del sueño: «Este es mi lugar favorito para descansar. Con mis fuertes brazos, me aferro a la liana y me dejo balancear». *¿Dónde podría colgarse el árbol del sueño? Encuentra un lugar adecuado para que duerma el pequeño perezoso.*

Nota: Ayuden a su hijo/a si no alcanza bien el pomo de la puerta o el objeto en el que desea colgar el árbol, pero, en la medida de lo posible, deje que lo cuelgue él mismo/ella misma.



Cuando su hijo/a haya colocado los cinco lugares favoritos del perezoso, este se lo agradecerá: *¡Muchas gracias! Ahora me siento como en casa.*



En el caso de niños/as un poco mayores que conozcan ya el material de juego, pueden hacerles, por ejemplo, preguntas sobre algunos detalles: ¿Qué animales cuelgan del techo de la cueva? ¿Conoces las diferentes frutas de los distintos lugares? ¿Cuántos peces flotan en el agua?

Juego 1: Un largo viaje

Un fantástico juego de equilibrio para un niño/a.

Antes de empezar

En primer lugar, se distribuyen en el espacio todos los lugares favoritos del perezoso con el lado de la fruta hacia arriba. Únicamente la cueva quedará apoyada dejando visible la parte de la roca, sin plátano. Para la preparación, puede realizarse un juego libre. Pero si se prefiere empezar de inmediato, ayuden al niño/a a repartir los lugares para que pueda hacerlo más rápidamente.

A continuación, escojan un lugar que se encuentre, como mínimo, a un par de pasos de los lugares favoritos y coloquen las cinco fichas, una al lado de otra, y el dado. Las fichas pueden colocarse sobre cualquiera de sus lados.

Comenzamos

Este juego consiste en llevar al pequeño perezoso de diferentes maneras a sus lugares favoritos para que pueda darse un festín. Por eso, antes de lanzar el dado, pregunte algo como: *¿Qué es lo que más le apetece ahora mismo al pequeño perezoso?*

A continuación, su hijo/a lanzará el dado.

¿Qué ha salido?

• **Un color**

Los colores del dado corresponden a los bordes de las fichas. Uno de los lados de las fichas muestra siempre al perezoso, mientras que el otro muestra una comida. ¿Qué lado de la ficha indica el dado?

• ¿Una comida? *Mira **en qué lugar se encuentra** esa comida y transporta al perezoso hacia él. Elige tú mismo/a cómo quieres llevarlo hasta allí.*

Nota: ¿Se ha dado ya la vuelta al lugar que muestra la ficha? En ese caso, giren la ficha hacia el lado del perezoso.

• ¿Un perezoso? *El pequeño perezoso indica **cómo** debes transportarlo. Elige un lugar favorito al que aún no se le haya dado la vuelta.*

El pequeño perezoso quiere que lo transportes así:



«Colócalo sobre tus **hombros** para que pueda acurrucarse en tu cuello».



«Tu perezoso está muy cansado. Colócalo con cuidado sobre la palma de tu mano y transportalo **espacio y en silencio**».



«Sítualo sobre tu **cabeza** para que tenga una buena panorámica de todo».



«Sube al pequeño perezoso a tu **espalda y gatea** por el suelo».



«Colócate al pequeño perezoso en el brazo para no perderlo de vista».

• **¿El pequeño perezoso?**



Con este símbolo puedes elegir el modo y el lugar hacia el que deseas llevarlo.

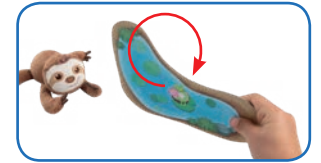
Asegúrense de que su hijola ha entendido lo que tiene que hacer. Para ello, les recomendamos que, antes de empezar, imiten las posturas en las que aparece el perezoso en las fichas, o bien se coloquen en los lugares favoritos y animen a su hijola ir hasta allí.



Si el pequeño perezoso se cae en el camino, no pasa nada. Simplemente, digan algo como: «Por suerte, ha sido un aterrizaje suave. El pequeño perezoso ya está de nuevo en pie. ¡Seguimos!»

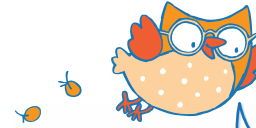
Cuando lleguen a su lugar favorito, el niño/a deja al perezoso. En función del lugar del que se trate, se colocará tumbado, colgado (de la copa del árbol) o escondido (en la cueva).

Por último, el niño/a dará la vuelta al lugar favorito y lo colocará por el lado por el que no se ve la comida.



Finalización del juego

Una vez que se hayan dado la vuelta a todos los lugares, el juego habrá terminado y el pequeño perezoso se encontrará saciado y muy cansado.



Sobre todo en el juego con un solo niño/a, surgen muchas oportunidades divertidas para llevar a cabo juegos de rol. Hablen como si fuesen el pequeño perezoso y animen también a su hijola a que lo haga. Cuando el niño/a haya llegado a algunos de los lugares favoritos del perezoso, podrá, p. ej., imitar el ruido emitido al comer y decir cambiando la voz «¡Mmm, qué rico!» cuando dé la vuelta al lugar.

Juego 2: De visita

Un juego cooperativo de equilibrio para hasta 5 jugadores/as.

Este juego también consiste en transportar al perezoso de un lugar a otro, pero esta vez pasando también de niño/a en niño/a, como si fuese una carrera de relevos, ya que el pequeño perezoso quiere visitar a todos los niños/as.

Antes de empezar

No se necesitará el dado. Cuando distribuyan los lugares, coloquen en ellos una ficha con el lado del perezoso hacia arriba. Cada niño/a se coloca junto a un lugar favorito. Si hay menos de cinco jugadores/as, quedarán lugares vacíos. En cualquier caso, nunca debe haber más de un niño/a en un lugar.

Comenzamos

El jugador/a más joven recibe el pequeño perezoso y observa la ficha que se encuentra en el lugar en el que está. Pregúntenle: «¿Cómo quiere tu pequeño perezoso que lo transportes?» El niño/a llevará al perezoso de la forma en la que indique la ficha hasta otro jugador/a que aún esté de pie.

Se lo entregará y se sentará junto al lugar favorito. En ese momento, es el turno del siguiente jugador/a, que mira su ficha y continúa transportando al pequeño perezoso. ¿Ya están sentados todos los niños/as? En ese caso, el último niño/a lleva al pequeño perezoso hasta uno de los lugares y se sienta allí.

Finalización del juego

Esta variante finaliza cuando se haya realizado una ronda completa y todos los niños/as estén sentados. *Bostecen todos juntos y digan: «¡Ahora, una pequeña siesta!»*

Juego 3: Escondido y despertado

Un juego de comunicación y búsqueda para uno o más niños/as.

Antes de empezar

En primer lugar, se reparten en el espacio todos los lugares favoritos, preferiblemente como se describe en el juego libre. Para ello, es importante que los niños/as sepan dónde se colocan todos los lugares. A continuación, escojan un punto de partida que se encuentre, como mínimo, a un par de pasos de los lugares favoritos. En este punto, se reúnen todos los niños/as y cierran los ojos. A continuación, escondan al pequeño perezoso **cerca** del lugar favorito que prefieran y colóquenle una ficha cualquiera entre las patas magnéticas.

Comenzamos

Acérquense a los niños/as y denles una pista sobre el lugar en el que se ha escondido el pequeño perezoso. La concreción de la pista depende de ustedes mismos/as y de las habilidades de los niños/as.

Una pista sencilla sería: «¡El pequeño perezoso se ha escondido en el cuarto de baño!» Otra pista, que suena mejor pero también sería un poco más difícil: «Creo que el pequeño perezoso tenía mucha sed cuando ha desaparecido...»

Cuando les hayan dado la pista, los niños/as pueden abrir los ojos y emprender la búsqueda. Para ello, denles una señal de salida clara: «¡Abrid los ojos y a buscar!»

El primero/a que encuentre al pequeño perezoso, gritará «¡Despierta!» y lo cogerá. Mirará la ficha que tiene entre las patas y lo llevará hasta el punto de partida como indique la ficha. El resto de niños/as se reúne de nuevo en el punto de partida y esperan allí a la siguiente ronda.

En esta ocasión, es especialmente importante transportar al perezoso con cuidado para que no se caiga. Cuando el niño/a consiga transportar al perezoso hasta el punto de partida sin que se caiga, recibe la ficha a modo de punto. Si el perezoso cae, el niño/a se quedará sin ficha.

Cuando todos/as hayan vuelto al punto de partida, cierran los ojos y comienza una nueva ronda de escondite y búsqueda.



Para inspirarse con las pistas, pueden consultar las breves descripciones de los lugares favoritos en la página 28/29.

Finalización del juego

El juego termina cuando se hayan repartido las cinco fichas. Gana el niño/a con el mayor número de fichas y se habrá ganado una buena siesta.



Ganar y perder, ambos son parte del juego. Quien gane estará más contenta que unas pascuas. Quien pierda, estará triste, decepcionado/a y puede que incluso se enfade. Compartan cualquiera de esas emociones con su hijo/a, compartan la alegría con él/ella si gana y consuélene si pierde. Los niños/as que pierden necesitan la certeza y la confirmación de que siempre tendrán una nueva oportunidad en la próxima partida. Así se hacen más fuertes desde el punto de vista emocional para los altibajos de la vida.

I miei primi giochi

Vieni con me, bradipo!

Tre giochi di movimento molto dinamici per imparare a stare in equilibrio, a cercare e a trovare. Per 1-5 bambini a partire da 2 anni.

Autori: Dr. Jan-David Freund, Markus Nikisch, Patrick Tonn
Illustrazioni: Yunsim Jin
Durata del gioco: 10 minuti circa



Cari genitori,

siamo felici che abbiate scelto questo prodotto della serie **I miei primi giochi**. Avete compiuto un'ottima scelta, destinata ad aprire al vostro bambino diverse prospettive di sviluppo attraverso il gioco.

Queste istruzioni vi offrono molti consigli su come scoprire il materiale di gioco con il vostro bambino. Il gioco stimola diverse abilità e capacità del bambino, come ad esempio l'equilibrio e la percezione del corpo, l'osservazione attenta e il linguaggio.

Nel *gioco libero* i bambini imparano a conoscere il materiale di gioco. Commentatelo con il vostro bambino e giocate insieme a lui. In questo modo inizierete ad addentrarvi in un gioco di ruolo ricco di fantasia.

Nel *gioco di equilibrio* i bambini trasportano il bradipo di stoffa da un luogo all'altro e imparano così ad abituarsi ai giochi con le regole.


Il *gioco di ricerca* stimola a sua volta il movimento e richiede in più una buona capacità di osservazione e uno sguardo aguzzo.

Ma lo scopo principale di un gioco è il divertimento! L'apprendimento è una conseguenza e avviene quasi da sé.

Auguriamo a voi e al vostro bambino buon divertimento durante i vostri giochi e le vostre scoperte.

I vostri inventori per bambini

Prima di giocare per la prima volta

Togliete la fascetta e staccate delicatamente il materiale di gioco dalle tavole. La fascetta e tutti i pezzi di cartone rimasti con indicato  devono essere smaltiti per precauzione. Non sono necessari per il gioco.

Dotazione del gioco

- 1 bradipo
- 5 luoghi preferiti
- 5 tessere
- 1 dado
- 1 istruzioni di gioco



Gioco libero: la giungla in casa

Durante il gioco libero il bambino impara a conoscere il materiale di gioco. Giocate con lui! Esplorate insieme la giungla della foresta pluviale tropicale, dove vive il piccolo bradipo. Sicuramente ha anche un nome!

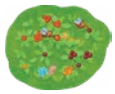
Nome: *come ti chiami, piccolo bradipo?* Invitate il vostro bambino a dare un nome all'animale di stoffa a cui potrete riferirvi durante il gioco invece di chiamarlo semplicemente „piccolo bradipo“. L'attribuzione del nome contribuisce a stimolare il gioco di ruolo immaginativo e aiuta il bambino a identificarsi con il suo nuovo amico.

Calamite: le mani del piccolo bradipo sono dotate di due calamite, che ne assicurano la stabilità e permettono di fissarlo es. agli indumenti dei bambini. *Dove riesci ad attaccare il piccolo bradipo? Prova a vedere!*

Luoghi preferiti: il piccolo bradipo ha cinque luoghi preferiti. Ogni luogo preferito è dotato di un piccolo tabellone di gioco. Prendete, uno dopo l'altro, i vari luoghi preferiti, osservateli insieme e leggete ad alta voce il testo di accompagnamento. Discutetene con il vostro bambino e provate a pensare dove potete sistemare o appendere i vari luoghi preferiti nella vostra casa o appartamento. Il piccolo bradipo vi darà una mano: *„Ciao, sono il piccolo bradipo e sono venuto a trovarvi! Mi piace casa tua, ma ho comunque un po' di nostalgia per la mia giungla. Mi mancano soprattutto i miei cinque luoghi preferiti. Non sai quali sono i miei luoghi preferiti? Adesso te lo spiego!“*



La sorgente d'acqua: „Questo è il posto dove vengo a dissetarmi. Ma l'acqua non serve solo a placare la sete, ma anche a rinfrescarmi e per nuotare“. *Dove potremmo mettere la sorgente? Sistema il luogo preferito della sorgente in un posto dove vai a bere o a lavarti!*



Il cespuglio di frutta: „Non sono l'unico abitante della giungla amante delle bacche succose che crescono su questo cespuglio. Anche i miei amici animali vengono spesso qui.“ *Dove cresce il cespuglio di frutta? Per il luogo preferito del cespuglio di frutta scegli un posto in cui si trova della frutta o altri alimenti!*



L'angolo al sole: „Mi piace venire a rilassarmi in questo caldo angolo soleggiato. Dopo un sonnellino non c'è niente di meglio di un bel pisolino!“ *Qual è l'angolo più soleggiato della casa? Sistema il luogo preferito dell'angolo al sole in un posto particolarmente luminoso!*

La grotta: „Cosa si nasconde in questa grotta? Credo di aver sentito delle ali che svolazzavano. Forse qui si nasconde un nuovo amico?“ *Dov'è il migliore nascondiglio per la grotta? Appoggia il luogo preferito della grotta contro la parete o un oggetto in un angolo preferibilmente al buio!*

Consiglio: aiutate il vostro bambino se ha difficoltà ad appoggiare correttamente la grotta. Fategli fare comunque un paio di tentativi.



Albero del sonno: „Il mio angolo di relax preferito! Con le mie forti braccia mi afferro alla liana e mi metto a penzolari!“ *Dove potremmo appendere il luogo preferito dell'albero del sonno? Trova un posto adatto per far dormire il piccolo bradipo!*

Consiglio: aiutate il vostro bambino se, ad esempio, non riesce ancora a raggiungere la maniglia della porta o un altro oggetto dove volete appendere il luogo preferito. Se possibile però lasciate che provi da solo ad appendere la corona dell'albero del sonno.



Quando il vostro bambino ha distribuito tutti e cinque i luoghi preferiti sulla superficie di gioco, il piccolo bradipo lo ringrazia: *grazie! Ora mi sento come a casa mia nella giungla!*



ai bambini più grandi che conoscono già il materiale di gioco potete anche porre delle domande sui vari particolari, ad esempio: come si chiamano gli animali che stanno appesi ai soffitti delle grotte? conosci i vari frutti raffigurati sui luoghi preferiti? Quanti pesci nuotano nell'acqua?

Gioco 1: Il grande viaggio

Un gioco di equilibrio e di fantasia per un bambino.

Prima di cominciare

Per prima cosa, tutti i luoghi preferiti vengono distribuiti sulla superficie di gioco con il lato dei frutti rivolto verso l'alto. Solo sulla grotta appoggiata non si vede la banana sul lato delle rocce. Il gioco libero è particolarmente indicato per la fase di preparazione. Se invece volete iniziare subito, aiutate il bambino a distribuire i luoghi per velocizzare l'operazione.

Individuate un punto che si trova a una distanza di un paio di passi da tutti i luoghi preferiti. Disponete in questo punto, una accanto all'altra, le cinque tessere e il dado. Non importa quale lato delle tessere è rivolto verso l'alto.

Ora si comincia

In questo gioco occorre utilizzare varie modalità di trasporto per condurre il piccolo bradipo ai suoi vari luoghi preferiti, dove potrà rimpinzarsi a volontà. Prima di tirare il dado fate una domanda di questo tipo: *cosa ha voglia di fare adesso il piccolo bradipo?*

Poi il bambino può tirare il dado.

Che cosa è uscito sul dado?

• Un colore?

I colori del dado corrispondono ai bordi colorati delle tessere. Da un lato delle tessere si vede sempre il bradipo, mentre dall'altro è raffigurata una prelibatezza. Cosa mostra la tessera dello stesso colore uscito sul dado?

- Una prelibatezza? *Osserva **in quale luogo preferito** si trova la prelibatezza in questione e cerca di raggiungerlo tenendo in equilibrio il piccolo bradipo. Sei libero di scegliere la modalità di trasporto.*

Nota: la tessera indica un luogo preferito che è già stato girato? In questo caso girate la tessera dal lato del bradipo.

- Un bradipo? *Il piccolo bradipo ti mostra **in che modo** deve essere trasportato. Scegli come meta un luogo preferito che non è ancora stato girato.*

Il piccolo bradipo vuole essere trasportato in questo modo:



„Posiziona il tuo bradipo sulle **spalle**, così può usare il tuo collo per coccolarsi!”



„Il tuo bradipo è molto stanco! Mettilo con cura nella tua mano aperta e muoviti **molto lentamente e senza fare rumore!**”



„Sistema il tuo bradipo sulla **testa**, così si può godere la vista!”



„Sistema il tuo piccolo bradipo sulla **schiena** e **gattona** sul pavimento!”



„Posiziona il tuo piccolo bradipo sul **braccio** per non perderlo di vista!”

• Il piccolo bradipo?



Se esce questo simbolo sei libero di scegliere la modalità di trasporto del piccolo bradipo e il luogo preferito di destinazione.

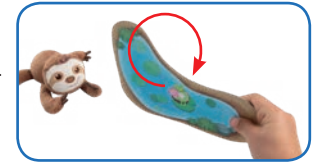
assicuratevi che il vostro bambino abbia compreso il compito. Il modo migliore per farlo, nonché quello più divertente, è imitare dapprima insieme le pose dei bradipi raffigurati sulle tessere; in alternativa potete mettervi nei luoghi preferiti e esortare il bambino a raggiungervi.



Se il piccolo bradipo cade lungo il percorso, non fa nulla. Dite ad esempio al bambino: „per fortuna è stato un atterraggio morbido. Il piccolo bradipo si è già rimesso in sesto. Continuiamo!”

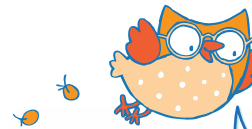
Una volta giunti al luogo preferito, il vostro bambino fa scendere il bradipo. A seconda del luogo preferito, il bradipo può essere deposto, appeso (corona dell'albero del sonno) o nascosto (grotta).

Da ultimo il bambino gira il luogo preferito dall'altro lato, dove ora sono rimaste ben poche leccornie...



Fine del gioco

Una volta girati tutti i luoghi preferiti, il gioco è finito e il piccolo bradipo è bello sazio e stanco morto!



se giocate con un solo bambino, avete diverse opportunità di inventare divertenti giochi di ruolo. Calatevi nel ruolo del piccolo bradipo e invitate il vostro bambino a fare altrettanto. Quando il vostro bambino raggiunge con il bradipo uno dei luoghi preferiti, potete ad esempio schioccare insieme le labbra ed esclamare poi „mmm, delizioso” con voce camuffata quando il bambino gira la tessera del luogo preferito.

Gioco 2: Giornata di visite

Un gioco di equilibrio cooperativo per un massimo di 5 bambini.

Anche in questo gioco occorre trasportare il bradipo da un luogo all'altro, però questa volta bisogna anche passarlo da un bambino all'altro, come durante una staffetta. Il piccolo bradipo vuole infatti fare visita a tutti i bambini.

Prima di cominciare

Il dado non serve. Quando distribuite i luoghi preferiti, deponete sopra o accanto ad essi anche una tessera, con il lato del bradipo rivolto verso l'alto. Ogni bambino si mette accanto a un luogo preferito. Se ci sono meno di cinque bambini, rimangono dei luoghi preferiti liberi. Su ogni luogo preferito può stazionare solo un bambino.

Ora si comincia

Il bambino più piccolo riceve per primo il piccolo bradipo e osserva la tessera posta accanto al suo luogo preferito. Chiedetegli: „Come vuole essere trasportato adesso il tuo piccolo bradipo?”

Il bambino deve ora seguire le indicazioni della tessera e trasportare il bradipo verso uno degli altri bambini ancora in piedi.

Una volta giunti a destinazione, il bambino passa il piccolo bradipo al bambino ancora in piedi e si siede accanto al luogo preferito che ha appena raggiunto. Il turno passa quindi al bambino successivo, che osserva la propria tessera e trasporta il piccolo bradipo verso la prossima meta. Tutti gli altri bambini sono già seduti? In questo caso l'ultimo bambino trasporta il piccolo bradipo verso un luogo preferito a piacere e poi si siede lì accanto.

Fine del gioco

Questa variante termina una volta completata la staffetta, quando cioè tutti i bambini si sono seduti. Sbadigliate insieme ed esclamate: „Adesso ci vuole proprio un bel pisolino!”

Nascondere e risvegliare

Un gioco comunicativo alla ricerca di nascondigli, per giocare da soli o in compagnia.

Prima di cominciare

Per prima cosa, distribuite tutti i luoghi preferiti sulla superficie di gioco, preferibilmente seguendo le indicazioni per il „gioco libero“. L'importante è che i bambini sappiano dove si trovano tutti i luoghi preferiti. Scegliete un punto di partenza distanziato di almeno un paio di passi da ciascun luogo preferito. Tutti i giocatori si ritrovano in questo punto. Chiedete ai bambini di chiudere gli occhi. Nascondete ora il piccolo bradipo **vicino** a un luogo preferito a scelta. Mettetegli anche una tessera a piacere tra le calamite delle zampe.

Ora si comincia

Dopo aver nascosto il bradipo, tornate dai bambini e date loro un indizio per trovare il nascondiglio del piccolo bradipo. Valutate in base alle capacità dei bambini fino a che punto volete aiutarli.

Potete fornire un semplice indizio come ad esempio: „*Il piccolo bradipo si è nascosto vicino alla sorgente d'acqua in bagno!*“ Potete anche rimanere in tema e provare con qualcosa di più difficile come: „*Mi sembrava che giusto prima di scomparire il piccolo bradipo avesse molta sete...*“

Dopo aver fornito l'indizio i bambini possono riaprire gli occhi e mettersi alla ricerca. Date loro un chiaro segnale di partenza, come ad esempio: „*Aprite gli occhi e iniziate a cercare!*“

Il primo che riesce a trovare il bradipo esclama: „*Svegliati!*“ e lo prende con sé. Il bambino osserva quindi la tessera tra le zampe del bradipo per scoprire come deve trasportarlo al punto di partenza. Nel frattempo gli altri bambini si riuniscono presso il punto di partenza e attendono qui il giro successivo.

Questa volta è particolarmente importante trasportare il bradipo con la massima cautela, in modo da non farlo cadere. Solo infatti se il bambino riesce a riportare il bradipo al punto di partenza senza farlo cadere, ottiene anche la tessera come punto. Se il bradipo cade, purtroppo il bambino rimane a mani vuote. Una volta tornati al punto di partenza, i bambini chiudono gli occhi e inizia un nuovo giro alla ricerca del nascondiglio.

Fine del gioco

La ricerca del bradipo finisce non appena tutte e cinque le tessere sono state distribuite sotto forma di punti. Vince il bambino con il maggior numero di tessere, che si è guadagnato un bel riposino!



ITALIANO

in ogni gioco ci sono perdenti e vincitori! Chi vince è orgoglioso e si sente il re del mondo. Chi perde invece è triste, deluso e talvolta persino arrabbiato. Non lasciate da solo il vostro bambino in queste situazioni, esultate insieme a lui o consolatelo. Occorre rassicurare e spiegare ai bambini che hanno appena perso che avranno presto occasione di rifarsi nella partita successiva. In questo modo acquisiranno le capacità emotive necessarie per affrontare gli alti e i bassi della vita.



per gli indizi a tema potete consultare le brevi descrizioni dei luoghi preferiti a pagina 34/35.



Liebe Kinder, liebe Eltern,

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

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.

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.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridas familias:

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

Cari bambini e cari genitori,

sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.



It's
playtime!



Art. Nr.: 306599 TL A116857 1/21

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

HABA