

# HABA

Instructions • Règle du jeu • Instrucciones • Spielanleitung • 说明书 • 게임 설명

## My Very First Games



Coincoin et ses chapeaux  
Sombreros de Pato  
Ente Hut, alles gut!  
小鸭送帽子!  
오리 모자 찾기!



### The Duck Game!



Christiane Hüpper

A. FLAD

# *My Very First Games*

## The Duck Game

Two early pattern recognition and assignment games for 1 to 4 children ages 2 years and older.

**Author:** Christiane Hüpper  
**Illustrator:** Antje Flad  
**Playtime:** each game 5-10 minutes

### Dear Parents,

We're happy that you have chosen this game from the ***My Very First Games*** series. You have made a good choice and have given your child a gift with many tools that will help them discover their world and develop through play.

This rulebook offers you plenty of tips for how you can discover the game material with your child. Playing develops a wide range of skills and abilities in your child, such as keeping their body balanced while walking and pulling the duck with the tile attached, precise observation and recognition of patterns, and fine motor skills with hand-eye coordination.

Children learn about the game material during free play. Play with and talk to your child. Encourage them to place a pattern tile on the duck's head or hang it on the duck's beak or tail, then pull the duck on the ground behind them and come over to you. Initially maybe just a few steps, then increase the distance from game board to game board.

In the cooperative matching game, children require good observation skills to recognize the pattern tiles that match the cuddly animals, assign them to the right game boards and move them there.

In the second game, children compete against each other. In addition to the motor skills challenge, they also need to demonstrate generosity and tolerance if they discover the pattern tile needed by another child playing.

Above all, however, playing these games is simply fun! Learning happens naturally and almost on its own.

Wishing you lots of fun while playing and discovering together,

**Your Inventors for Children**



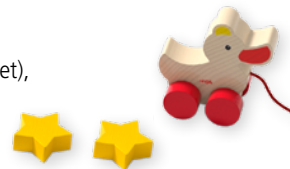
### Before the First Game

**Important:** Before the first game, please remove the sleeve and carefully press the game material out of the punchboards. Please dispose of the sleeve and all cardboard frames marked with the wastepaper basket symbol in the correct manner. They are not needed for the game.



## Game Contents

1 Lu Duck (small wooden pull-along duck), 5 game boards (4 cubby hole corner game boards and 1 star carpet), 2 wooden stars, 18 pattern tiles (12 hat patterns and 6 star patterns), 1 rulebook



## Discover Free Play and Details:

Your child can engage with the game materials during free play. Play with your child, preferably on the floor. Look at the game material together. Explore the different game boards together. What is the favorite pattern of each soft toy? What color is it? Which shape? With your child, think about which pattern tile matches which cut-out on the game boards. Try hanging pattern tiles on the little duck's head, beak or tail. See how the pull-along duck can be pulled. Please be patient if your child still has problems with this. This is not unusual. Your child can also initially push the duck like a toy car. As your child becomes more skilled, they will become better at it.

Distribute the game boards and pattern tiles around the room with some distance between them. Encourage the child to use Lu Duck to move the pattern tiles from game board to game board. Compare the pattern of the tile with the pattern on the game board. Do they go together or does the pattern tile belong to another game board? Take it there with your child.

Is your child familiar with the game material? Then try the two games. It's best to play on the floor, then the children can walk around and pull Lu Duck behind them.

## Game 1: Where does the hat belong?

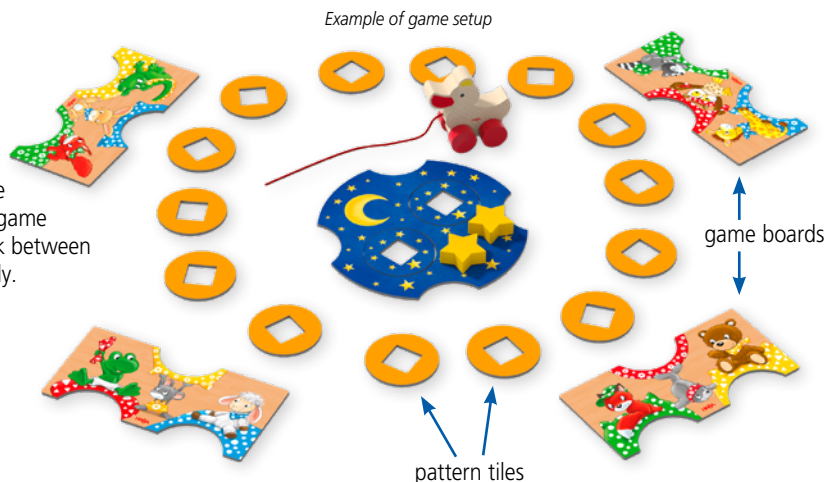
A cooperative matching game for recognizing patterns.



*What chaos in the kids' room! Everything is all mixed up. The soft toys are all very agitated and are looking for their favorite hats. But Lu Duck keeps calm. She wants to help the soft toys get their hats back. But first she has to find the hats herself. Help Lu Duck find the right hat and bring the soft toys back their favorite hats.*

## Before Starting

Place the star carpet in the center. Take 2 pattern tiles with stars and place one in each of the two round holes. Now shuffle the remaining pattern tiles with the orange side facing up and place them in a circle around the star carpet. Place the two wooden stars on the star carpet. Distribute the 4 game boards as shown, with some distance to the pattern tile circle. Leave enough space between the game boards and the pattern tiles that you can easily pull Lu Duck between them. Try it out if you're not sure. Then keep Lu Duck handy.



**Tip:** The game becomes a little more difficult if you shuffle all 6 pattern tiles with stars into the circle of face-down pattern tiles.



## Let's Begin:

Children take turns and play in a clockwise direction. Who has already cuddled their soft toy today? This child starts. Take the end of Lu Duck's string in your hand and pull her to a face-down pattern tile of your choice. Then turn it over.

**Ask the child:** *Which color is shown on the pattern tile? Which shape can you see?*

Encourage the child whose turn it is to name the main color of the pattern. Then ask about the white shapes. If the child cannot name one or more of them, help them by saying it together.

**Ask the child:** *On which game board do you see the same pattern as on the pattern tile?*

Encourage the child to look for the matching game board. Then they move the tile to the soft toy or star carpet that the child thinks it belongs to. It's OK if the pattern tile falls down, simply let the child pick it up and put it back on Lu Duck's head.

*If the child doesn't yet know the patterns so well, they may need several attempts. Give the child the time they need. As time goes on, they will be better able to match colors and patterns.*



### Team hat check

**Ask the child:** *Do the patterns really match when they're placed next to each other? Is the color correct? Is the pattern correct? You can also turn the tile in the opening. Maybe you will be able to see it a little better.*

- **Yes? Great work!** – *The soft toy has its favorite hat back.*

The child whose turn it is places the pattern tile in the matching cut-out of the soft toy. If the child places the last free pattern tile on this game board, all three soft toys have their hats back. The child may take a wooden star from the star carpet and place it on this game board.

- **No? Does the color or shape not match? It's a pity, but not so bad.** – *Place the pattern tile back on Lu's head. Look at the other game boards again and pull Lu to the correct game board. Then place the pattern tile on this game board.*

- **The star pattern?**

*Then place the pattern tile with the stars on a free spot in the starry sky.*

Nighttime has now come a little closer. How many empty spaces do you still see? Count them. 1-2-3...



Then it's the next child's turn and they pull Lu Duck to a pattern tile of their choice, turn it over...



*Patterns are a little more complex than plain shapes. The combination of color and shape must be recognized and assigned. Be patient if your child is just starting to notice this combination in a targeted way.*

*Help them by naming the color and shape of the pattern individually or positively reinforcing it when the child has named it correctly.*



## End of the Game

The game can end in two ways:

- As soon as the children have placed the two wooden stars on two game boards. Now all the soft toys are happy and the children win together. If you like, they can then take the remaining hats to the matching soft toys.
- As soon as the star carpet no longer has a free space. Then the children have turned over all face-down pattern tiles with stars. Unfortunately, you lost together.

Either way, it's time to rest.

*Cooperative games are good for children's development. Anyone within the group can contribute their own skills and thus strengthen their self-confidence. If the children win and celebrate together, then this encourages social skills. The same naturally applies if they lose together. Learning how to deal with defeat is an important experience that is easier to handle together. And playing again naturally means that there's another opportunity to do better!*



## Game idea 2: Where's my hat?

A colorful lucky draw game to develop careful observation for early competitive experience.

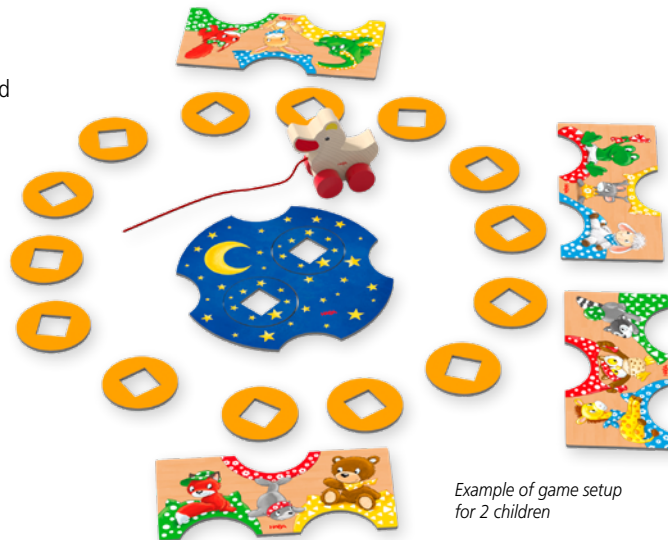
Fred Frog, Maddy Mouse, Sammy Sheep and the other soft toys are once again looking for their hats. What has happened? They've disappeared again. Luckily, Lu Duck is quick on her wheels. The soft toys call out to Lu Duck. Can you help Lu Duck find the right hats and bring them back to the soft toys?

### Before Starting

Preparation for the game is the same as in **Game 1**, except that each child now takes a game board and places it in front of them. If only two children are playing, they can each take 2 game boards. If there are fewer children than game boards, simply lay out the extra ones. They are also filled in the game. The two wooden stars are not needed for this game. Simply put them back in the box.

### Let's Begin:

Children take turns and play in a clockwise direction. Who has already pulled the pull-along duck today? This child starts. Take the end of Lu Duck's string in your hand and pull her to a face-down pattern tile of your choice. Turn the pattern tile over and place it on Lu Duck's head.



Example of game setup for 2 children





**Ask the child:** *Does the pattern match one of the patterns on the game board? Compare!*

Encourage the child to name the color and then ask about the shape. If the child cannot name one or more of them, help them by saying it together.

- **Yes? Fantastic!**

*Use Lu Duck to pull the pattern tile to the matching soft toy, then place the pattern tile in the appropriate place.*



- **No? That's OK.**

*Give your pattern tile to another player.*

This child looks closely at the other game boards and pulls Lu Duck to the correct game board. They give this child the pattern tile to place it in the appropriate spot on the game board. All the children celebrate together.



- **The star pattern?**

*Pull Lu Duck once around the starry sky and place the pattern tile with the stars in a free space on the starry sky.*

Then it's the next child's turn and they pull Lu Duck to a pattern tile of their choice, turn it over...

*It's easier for children to learn, experience and accept new things when they do it together. Checking together whether an action was the right one helps children to develop their skills and sense of security.*



## End of the Game

The game ends when the first child fills their game board with the matching 3 pattern tiles. They win the game.

If the children fill the star carpet or a game board that does not belong to any of the players, the game isn't over. The children continue to play until a child wins.



*Once the children have a good command of the game sequence, you can also make it a little more difficult. Now children don't give away pattern tiles that don't match their game board, but instead show them to everyone and then turn them back over.*

*The next child then tries to turn over a pattern tile that matches their game board. The children now need to remember where the pattern tiles matching their game board are and turn them over when it's their turn next. The child who is the first to place all the matching pattern tiles on their game board wins this variation.*

Dear Children and Parents,  
At [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile) it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.



# Coincoin et ses chapeaux

Deux premiers jeux de reconnaissance et de classement d'images pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans.

**Auteur :** Christiane Hüpper  
**Illustration :** Antje Flad  
**Durée du jeu :** 5 à 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 : le sens de l'équilibre en avançant et en tirant le canard coiffé d'un chapeau, l'observation précise, la reconnaissance des illustrations et la motricité fine associée à la coordination main-œil.

En jeu libre, votre enfant joue comme il le souhaite et se familiarise avec le matériel de jeu. Jouez et parlez avec lui. Encouragez-le à placer un chapeau sur la tête du canard ou à le suspendre à son bec ou à sa queue, puis à tirer le canard derrière lui pour venir vous rejoindre. Il commencera prudemment en faisant seulement quelques pas, puis ira jusqu'à se déplacer d'un plateau de jeu à un autre.

Dans le jeu de classement coopératif, les enfants observent attentivement les tuiles pour identifier celles qui vont avec les illustrations des plateaux, puis ils les assemblent avec les plateaux de jeu correspondants. Ils apporteront les tuiles au bon endroit avec habileté.

Dans le second jeu, les enfants jouent les uns contre les autres. Au-delà du défi moteur, ils doivent également faire preuve de générosité et de tolérance lorsqu'ils retournent la tuile d'un autre enfant.

L'aspect essentiel demeure avant tout d'éprouver du plaisir à jouer. Apprendre se fait ici naturellement, 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

**Important :** avant de jouer pour la première fois, enlevez le bandeau et détachez soigneusement le matériel de jeu des plaques. Jetez le bandeau et tous les restes de carton avec un symbole de corbeille en respectant les consignes de tri. Ils ne servent pas pour jouer.



## Contenu du jeu

1 canard Coincoin (petit canard à tirer en bois), 5 plateaux de jeu (4 coins douille et 1 tapis étoilé), 2 étoiles en bois, 18 tuiles (12 chapeaux à motifs et 6 motifs étoilés), 1 règle du jeu



## Jeu libre et découverte des différents éléments

Dans le jeu libre, votre enfant s'amuse avec le matériel de jeu comme il le souhaite. Jouez avec lui, au sol de préférence. Ensemble, observez le matériel de jeu et les différents plateaux de jeu. Quel est le motif préféré de chaque peluche ? De quelle couleur est-il ? Quelle est sa forme ? Avec votre enfant, réfléchissez pour trouver la tuile qui correspond à l'ensemble des différents plateaux de jeu. Essayez de suspendre des tuiles décorées sur la tête du petit canard, son bec ou sa queue, puis de le tirer. Si votre enfant a du mal à le faire au début, soyez patient avec lui. Ça viendra. Sinon, montrez à votre enfant qu'il peut d'abord le pousser comme une petite voiture. En développant ses capacités, votre enfant y arrivera de mieux en mieux.

Répartissez les plateaux de jeu et les tuiles sur le sol en les espaçant légèrement. Encouragez votre enfant à transporter les tuiles avec le canard d'un plateau de jeu à l'autre. Comparez ensemble le motif de la tuile à celui du plateau de jeu. Sont-ils identiques ou la tuile va-t-elle avec un autre plateau de jeu ? Aidez-le à l'apporter au bon endroit.

Si votre enfant s'est familiarisé avec l'intégralité du matériel de jeu, essayez les deux jeux ensemble. Il est préférable de jouer au sol pour les deux afin que les enfants puissent marcher tout en tirant Coincoin derrière eux.

## Jeu n° 1 : Où va le chapeau ?

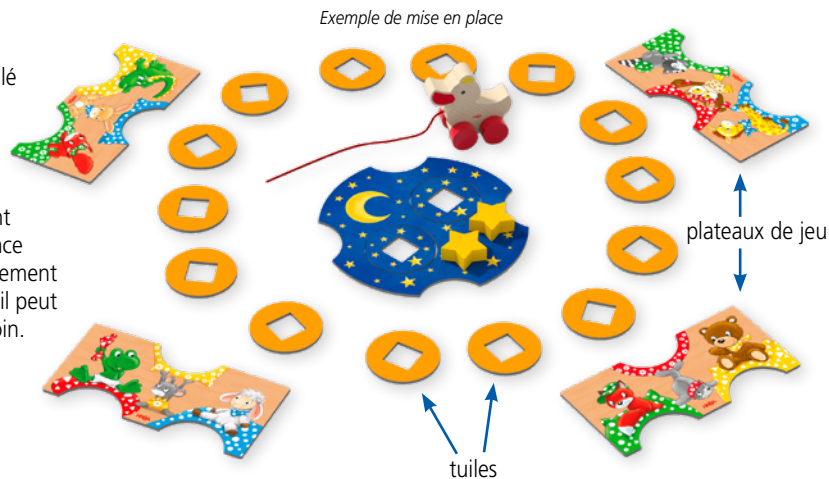
Un jeu coopératif de classement et d'identification de motifs.



*Quel chaos dans la chambre des enfants ! Tout est en désordre. Les peluches sont très excitées et cherchent leur chapeau préféré partout. Mais Coincoin garde son calme. Il va les aider à les retrouver. Aidez Coincoin à trouver les chapeaux pour les rapporter aux peluches, qui ont chacune leur motif et leur couleur préférés.*

### Avant de commencer la partie :

Placez le tapis étoilé au centre. Prenez 2 tuiles au motif étoilé et posez-en une dans chacun des emplacements ronds. Mélangez ensuite les autres tuiles, face orange visible, et posez-les en formant un cercle autour du tapis étoilé. Posez les deux étoiles en bois sur le tapis étoilé. Répartissez les 4 plateaux de jeu comme sur l'illustration, en les écartant légèrement du cercle de tuiles. Laissez suffisamment d'espace entre les plateaux de jeu et les tuiles pour pouvoir tirer facilement Coincoin au milieu. Essayez votre mise en place pour voir s'il peut passer avant de démarrer la partie. Préparez ensuite Coincoin.



**Astuce :** le jeu devient un peu plus difficile si vous mélangez la totalité des tuiles au motif étoilé aux autres tuiles faces cachées pour former le cercle.





## C'est parti !

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier enfant à avoir câliné sa peluche commence. Saisis la ficelle de Coincoin pour le tirer jusqu'à la tuile de ton choix puis retourne-la.

**Demandez :** *De quelle couleur est la tuile ? Quelles formes vois-tu ?*

Encouragez l'enfant dont c'est le tour à nommer la principale couleur de la tuile. Interrogez-le ensuite sur les formes blanches qui s'y trouvent. Si l'enfant ne parvient pas à donner ces deux informations, aidez-le en cherchant la réponse ensemble.

**Demandez :** *Sur quel plateau de jeu vois-tu le même motif que sur la tuile ?*

Encouragez l'enfant à chercher le plateau de jeu correspondant. Il transporte ensuite la tuile jusqu'à la peluche ou au tapis étoilé auquel l'enfant pense qu'il appartient. Si jamais la tuile tombe, ce n'est pas si grave, il la replace simplement sur la tête de Coincoin.

*Lorsque l'enfant ne connaît pas encore les motifs, il est possible qu'il ait besoin de faire plusieurs tentatives avant de trouver la solution. Laissez-lui le temps. Petit à petit, il pourra mieux classer les couleurs et les motifs.*



## Vérifiez les chapeaux ensemble

**Demandez :** *Les motifs sont-ils vraiment assortis quand on les voit côte à côte ? Est-ce la bonne couleur ? Est-ce le bon motif ? Vous pouvez aussi faire tourner la tuile dans l'emplacement pour vérifier plus facilement.*

- **Oui ? Bravo ! La peluche a retrouvé son chapeau préféré.**

L'enfant dont c'est le tour pose la tuile dans l'emplacement correspondant sous la peluche. Si l'enfant pose la dernière tuile sur ce plateau de jeu, les trois peluches ont retrouvé leur chapeau. L'enfant peut alors prendre une étoile en bois sur le tapis étoilé et la poser sur ce plateau de jeu.

- **Non ? La couleur ou la forme ne correspond pas ?**

Domage, mais ce n'est pas grave. Replace la tuile sur la tête de Coincoin. Observe à nouveau les plateaux de jeu et amène Coincoin sur le bon plateau. Assemble ensuite la tuile au plateau de jeu.

- **Le motif étoilé ?**

*Place la tuile dans un emplacement disponible du ciel étoilé.*

C'est bientôt l'heure d'aller se coucher. Combien reste-t-il d'emplacements libres dans le ciel ? Comptez-les. 1, 2, 3...



C'est ensuite au tour de l'enfant suivant. Il tire Coincoin jusqu'à la tuile orange de son choix, la retourne, et ainsi de suite.



*Les motifs sont un peu plus complexes que les formes unies. Il s'agit de reconnaître et de classer la combinaison de couleur et de forme. Soyez patient lorsque votre enfant commence tout juste à percevoir cette combinaison précise.*

*Aidez-le en nommant séparément la couleur et la forme du motif ou en le félicitant s'il les a correctement nommées.*



## Fin du jeu

Le jeu peut se terminer de deux manières différentes :

- Dès que les enfants ont déposé les deux étoiles en bois sur deux plateaux de jeu. Toutes les peluches sont ravies et les enfants gagnent tous ensemble. Si vous le souhaitez, vous pouvez apporter les chapeaux restants aux peluches assorties.
- Dès que tous les emplacements du tapis étoilé sont occupés. Les enfants ont retourné toutes les tuiles étoilées, alors que les peluches n'ont pas retrouvé leur chapeau préféré avant la tombée de la nuit. Vous avez malheureusement perdu ensemble.

Quoi qu'il en soit, marquez d'abord une pause avant de rejouer.

*Les jeux coopératifs contribuent au développement des enfants. Au sein du groupe, chacun peut mettre à contribution ses propres compétences et gagner en assurance. Lorsque les enfants remportent la partie ensemble et s'en réjouissent, cela renforce leurs compétences sociales. D'ailleurs, cela vaut aussi lorsqu'ils perdent ensemble. La gestion des défaites est également une expérience importante, qui est plus facile à vivre à plusieurs. Et la possibilité de rejouer offre également une nouvelle chance de gagner !*



## Idée de jeu n° 2 : Où est mon chapeau ?

Un jeu de loto haut en couleur pour approfondir l'observation précise et faire des premières expériences de compétition.

Grégoire la grenouille, Suzie la souris, Maurice le mouton et les autres peluches sont encore à la recherche de leur chapeau. Que s'est-il passé ? Ils ont encore disparu. Heureusement que Coincoin le canard à roulettes, rapide comme l'éclair, est là. Toutes les peluches appellent Coincoin à la rescousse. Voulez-vous l'aider à trouver les bons chapeaux et à les rapporter aux peluches ?

### Avant de commencer la partie :

La préparation est identique à celle du **jeu n°1**, mais chaque enfant prend maintenant un plateau de jeu et le pose devant lui. S'il y a seulement deux joueurs, chacun peut prendre 2 plateaux de jeu. S'il y a moins d'enfants que de plateaux de jeu, il suffit de poser ceux en trop à côté. Ils seront également remplis pendant le jeu. Les deux étoiles en bois ne servent pas dans cette version du jeu, vous pouvez les ranger dans la boîte.

### C'est parti !

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui a déjà tiré un canard derrière lui aujourd'hui ? Cet enfant commence. Saisis la ficelle de Coincoin pour le tirer jusqu'à la tuile de ton choix puis retourne-la. Ensuite, pose-la sur la tête, le bec ou la queue de Coincoin.



Exemple de mise en place pour 2 enfants



**Demandez :** *Le motif correspond-il à l'un de ceux de ton plateau de jeu ? Compare-les !*

Encouragez l'enfant à nommer la couleur de la tuile, puis demandez-lui de quelles formes il s'agit. Si l'enfant ne parvient pas à donner ces deux informations, aidez-le en le disant ensemble.

- **Oui ? Super !**

*À l'aide de Coincoin, apporte la tuile décorée à la peluche correspondante et place-la à l'emplacement approprié.*



- **Non ? Ce n'est pas grave !**

*Offre ta tuile à un autre enfant.*

L'enfant regarde bien les autres plateaux de jeu et tire Coincoin jusqu'à celui qui convient. Il offre la tuile à cet enfant pour la placer à l'emplacement correspondant sur son plateau de jeu. Les enfants se réjouissent tous ensemble.



- **Le motif étoilé ?**

*Tire Coincoin pour qu'il fasse une fois le tour du ciel étoilé et place la tuile dans un de ses emplacements disponibles.*

C'est ensuite au tour de l'enfant suivant. Il tire Coincoin jusqu'à la tuile de son choix, la retourne, et ainsi de suite.

*Ensemble, les enfants ont plus de facilités à découvrir, apprendre et assimiler de nouvelles choses. Les vérifications effectuées ensemble aident les enfants à gagner en assurance et à développer leurs propres capacités.*



## Fin du jeu

Le jeu s'achève lorsqu'un premier enfant remplit son plateau de jeu avec les 3 tuiles correspondantes. Super, tu remportes la partie ! Si les enfants finissent de remplir le tapis étoilé ou un plateau de jeu qui n'appartient à aucun joueur, la partie n'est pas encore terminée. Les enfants continuent de jouer jusqu'à ce qu'un joueur gagne.



*Une fois que les enfants maîtrisent l'ordre des tours, vous pouvez aussi rendre le jeu un peu plus difficile : les enfants n'offrent pas les tuiles qui ne correspondent pas à leur propre plateau de jeu, mais les montrent à tous les autres enfants, puis les retournent et les remettent à leur place d'origine.*

*L'enfant suivant tente de retourner une tuile qui correspond à son plateau de jeu. Les enfants doivent donc mémoriser l'emplacement des tuiles assorties à leur plateau de jeu et les retourner lorsque vient leur tour. Dans cette variante, l'enfant qui finit de remplir son plateau de jeu en premier remporte également la partie.*

Chers enfants, chers parents,  
Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile) dans la rubrique Pièces détachées.



# Sombreros de Pato

Dos primeros juegos de reconocimiento y clasificación de estampados para 1–4 niños/as a partir de 2 años.

**Autora:** Christiane Hüpper  
**Ilustración:** Antje Flad  
**Duración de la partida:** 5–10 minutos

## Estimadas familias:

Nos alegra que hayáis escogido este juego de la serie **Mis primeros juegos**. Sin duda, habéis tomado una decisión acertada y, con ello, abris a vuestro hijo/a un amplio abanico de posibilidades para que se desarrolle jugando.

Estas instrucciones ofrecen diferentes consejos que os permitirán descubrir el material con vuestro hijo/a. De forma lúdica se estimulan diferentes habilidades y aptitudes de vuestro hijo/a: el equilibrio del cuerpo al correr y tirar del pato con la ficha enganchada, la observación y el reconocimiento precisos de los estampados y la motricidad fina con la coordinación mano-ojo.

En el juego libre, los niños/as se familiarizan con el material de juego. Participad y hablad con vuestro hijo/a. Animadle a que coloque una ficha de estampado en la cabeza del pato o a que la cuelgue del pico o la cola del pato. Y luego a tirar del pato por el suelo caminando hacia vosotros/as. Al principio, tal vez solo unos pocos pasos; más adelante, más y más, y de un tablero a otro.

En el juego de clasificación cooperativo, los niños/as necesitan una buena capacidad de observación para reconocer las fichas de estampados correspondientes a los peluches y asignar los tableros correctos, así como destreza para llevarlos hasta allí.

En el segundo juego, los niños/as compiten entre sí. Además del reto motor, aquí también deben demostrar su generosidad y tolerancia si al destapar la ficha de estampado encuentran la de otro niño/a.

No obstante, jugar aporta sobre todo diversión. Y el aprendizaje tiene lugar casi de forma inconsciente y autónoma.

Os deseamos mucha diversión jugando y descubriendo

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



## Antes de jugar por primera vez

**Importante:** Antes de jugar por primera vez, hay que retirar el envoltorio y hacer una ligera presión en el material de juego para liberarlo de los marcos. Desechad el precinto y todos los restos de cartón identificados con el símbolo de la papelera de forma adecuada.

No son necesarios para jugar.



## Contenido del juego

1 pato Lu (pato pequeño de madera para arrastrar), 5 tableros (4 tableros de esquinas de peluches y 1 alfombra de estrellas), 2 estrellas de madera, 18 fichas de estampados (12 estampados de sombreros y 6 estampados de estrellas), instrucciones del juego



## Juego libre y descubrir los detalles

Durante el juego libre, el niño/a dedicará tiempo a observar el material del juego. Os animamos a que juguéis con él/ella. Lo mejor es hacerlo en el suelo. Observad juntos/as el material de juego. Explorad juntos/as los diferentes tableros. ¿Cuál es el estampado favorito de cada peluche? ¿De qué color es? ¿Y de qué forma? Con vuestro hijo/a, pensad qué ficha de estampado corresponde a cada hueco de los tableros. Mostradle cómo se cuelga la ficha de estampado de la cabeza, el pico o la cola del pequeño pato, y cómo se puede tirar del pato para arrastrarlo. Si a vuestro hijo/a le cuesta un poco, tened paciencia. No es algo inusual. Al principio, vuestro hijo/a también puede empujar al pato como si fuera un coche de juguete. A medida que aumenten sus habilidades, podrá hacerlo mejor.

Distribuid los tableros y las fichas de estampados dejando un poco de separación entre ellos. Animad al niño/a a mover las fichas de estampados de un tablero a otro con el pato Lu. Comparad juntos/as el estampado de la ficha con el estampado del tablero. Puede que coincidan o que la ficha de estampado pertenezca a otro tablero. Llevadla con vuestro hijo/a hasta allí.

¿Se ha familiarizado vuestro hijo/a con el material de juego? Entonces, probad ambos juegos. Es mejor jugar en el suelo, así los niños/as pueden andar y tirar del pato Lu.

## Juego 1: ¿Dónde va el sombrero?

Un juego de clasificación cooperativo para identificar estampados.



*¡Vaya caos en la habitación infantil! Todo está hecho un lío. Los peluches están alborotados buscando sus sombreros favoritos. Sin embargo, el pato Lu mantiene la calma. Quiere ayudarles a recuperarlos. Pero primero tiene que descubrir los sombreros él mismo. Ayuda al pato Lu a encontrar el sombrero correcto y a devolver a los peluches su sombrero favorito.*

Ejemplo de desarrollo del juego

### Antes de empezar

Colocad la alfombra de estrellas en el centro. Coged 2 fichas de estampados con estrellas y colocad una en cada uno de los dos agujeros redondos. A continuación, mezclad el resto de las fichas de estampados con el lado naranja hacia arriba y colocadlas en círculo alrededor de la alfombra de estrellas. Colocad las dos estrellas de madera sobre la alfombra de estrellas. Distribuid los 4 tableros como se muestra en la ilustración, con un poco de distancia respecto al círculo de las fichas de estampados. Dejad suficiente distancia entre los tableros y las fichas de estampados para que el pato Lu pueda pasar fácilmente entre ellos. Si no estáis seguros/as, haced una prueba. Luego preparáis al pato Lu.



**Nota:** El juego será un poco más difícil si mezcláis las 6 fichas de estampados de estrellas en el círculo boca abajo.





## ¡Empecemos!

Los jugadores/as juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién ha achuchado ya a su peluche hoy? Ese niño/a dará inicio a la partida. Coge el extremo del cordel del pato Lu y tira de él hasta la ficha de estampado (boca abajo) que prefieras. A continuación, dale la vuelta.

**Pregúntele:** *¿Qué color se muestra en la ficha de estampado? ¿Qué forma puedes reconocer?*

Animad al niño/a a quien le toque a nombrar el color principal del estampado. A continuación, preguntad por las formas blancas. En caso de que el niño/a no pueda decir aún el nombre de alguna, ayudadle a decirlo.

**Preguntadle:** *¿En qué tablero ves el mismo estampado que en la ficha?*

A continuación, animad al niño/a a mirar el tablero adecuado. Tendrá que colocar la ficha de estampado sobre la cabeza del pato Lu y llevarla hasta el animal de peluche o la alfombra de estrellas donde el niño/a cree que va. En caso de que la ficha de estampado se caiga, no pasa nada: el niño/a simplemente la coloca de nuevo sobre la cabeza del pato Lu.

*Si el niño/a no reconoce bien los estampados, también puede ser que necesite varios intentos. Haced que el niño/a se sienta tranquila. Según pase el tiempo, podrá clasificar mejor los colores y los estampados.*



### Comprobar conjuntamente los sombreros

**Preguntadle:** *¿Los estampados encajan al ponerlos uno al lado del otro? ¿Es el color correcto? ¿Es el estampado correcto? También podéis girar la ficha en la abertura. Quizás eso os permita verla un poco mejor.*

- **¿Sí? ¡Genial! - El peluche ha recuperado su sombrero favorito.**

El jugador/a al que le toque coloca la ficha de estampado en el hueco correspondiente del peluche. Si el niño/a coloca la última ficha de estampado libre en este tablero, los tres peluches recuperarán su sombrero. Luego, el niño/a puede coger una estrella de madera de la alfombra de estrellas y colocarla sobre este tablero. Ilust. de ejemplo

- **¿No? ¿El color o la forma no coinciden? ¡Lástima! Pero no pasa nada. Coloca de nuevo la ficha de estampado en la cabeza de Lu. Vuelve a mirar los demás tableros y arrastra a Lu hasta el tablero correcto. A continuación, coloca la ficha de estampado en el tablero.**

- **¿El estampado de estrellas?**

*Entonces, coloca la ficha de estampado de estrellas en un lugar libre del cielo estrellado.*

La noche está de nuevo un poco más cerca. ¿Cuántos lugares libres os quedan? Contadlos. 1–2–3...



Luego le toca el turno al siguiente jugador/a, que mueve al pato Lu hasta la ficha que prefiera y le da la vuelta...



*Los estampados son algo más complejos que las formas monocromáticas. En este caso, se trata de reconocer y clasificar la combinación de color y forma. Tened paciencia si vuestro hijo/a aún está empezando a detectar esta combinación.*

*Ayudadle a nombrar el color y la forma del estampado por separado o reforzadlo positivamente si el niño/a ha acertado.*



## Finalización del juego

La partida puede terminar de dos formas:

- En cuanto los niños/as hayan colocado las dos estrellas de madera sobre dos tableros. Entonces todos los peluches estarán encantados y los niños/as ganarán conjuntamente. Si os apetece, llevad el resto de sombreros hasta los peluches correspondientes.
- En cuanto la alfombra de estrellas ya no tenga ningún hueco libre. Eso quiere decir que los niños/as han destapado todas las fichas de estampado de estrellas. Desafortunadamente, han perdido todos/as conjuntamente.

En cualquier caso, lo primero que se debe hacer es descansar.

*Los juegos cooperativos son buenos para el desarrollo de los niños y niñas. Cada uno/a puede aportar sus propias capacidades al grupo y aumentar así la seguridad en uno mismo/a. Cuando los niños/as ganan conjuntamente y se alegran por ello y se estimulan sus competencias sociales. Y lo mismo sucede cuando pierden juntos/as. También hacer frente a una derrota es una experiencia importante que resulta más sencilla si se comparte. Y con cada partida hay una nueva oportunidad para ello.*



## Propuesta de juego 2: ¿Dónde está mi sombrero?

Un colorido juego de bingo que profundiza en la observación precisa para iniciarse en la competición.

La rana Rita, el ratón Ramón, la oveja Vera y el resto de peluches buscan de nuevo sus sombreros. ¿Qué ha pasado? De nuevo han desaparecido. Afortunadamente, el pato Lu se mueve sobre ruedas. Los peluches llaman a gritos al pato Lu. ¿Ayudáis de nuevo al pato Lu a encontrar los sombreros correctos y a devolvérselos a los peluches?

### Antes de empezar

La preparación del juego es como en el **juego 1**, solo que cada niño/a coge un tablero y lo coloca delante suyo. Si solo juegan dos niños/as, cada uno/a podrá coger dos tableros cualesquiera. En caso de que haya menos niños/as que tableros, pueden añadirse los sobrantes. Estos también se rellenarán durante el juego. En este juego, no se necesitarán las dos estrellas de madera. Se pueden dejar en la caja.

### ¡Empecemos!

Los jugadores/as juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién ha arrastrado ya un pato tambaleante hoy? Ese niño/a dará inicio a la partida. Coge el extremo del cordel del pato Lu y tira de él hasta la ficha de estampado (boca abajo) que prefieras. Dale la vuelta a la ficha de estampado y colócala en la cabeza del pato Lu.



*Ejemplo de desarrollo del juego para 2 niños/as*



**Preguntadle:** *¿Coincide el estampado con uno de los estampados del tablero? Compáralo.*

Animad al niño/a a nombrar el color y, a continuación, preguntad por la forma. En caso de que el niño/a no pueda nombrar aún alguno, ayudadle a decirlo.

• **¿Sí? ¡Estupendo!**

*Arrastra la ficha de estampado hasta el animal de peluche correspondiente con el pato Lu y colócala en el lugar correspondiente.*

• **¿No? No pasa nada.**

*Regala tu ficha de estampado a un compañero/a de juego.*

El niño/a mira bien los demás tableros y lleva al pato Lu hasta el tablero correcto. Regala a ese niño/a la ficha y coloca la ficha de estampado en el lugar correspondiente del tablero. Todos los niños/as se alegrarán juntos/as.

• **¿El estampado de estrellas?**

*Tira del pato Lu una vez alrededor del cielo estrellado y coloca la ficha de estampado de estrellas en un lugar libre del cielo estrellado.*

Luego le toca el turno al siguiente jugador/a, que mueve al pato Lu hasta la ficha que prefiera y le da la vuelta.



*Conjuntamente, es más fácil para los niños/as conocer, experimentar y aceptar cosas nuevas. Comprobar juntos/as si una acción ha sido correcta ayuda a los niños/as a adquirir seguridad en sus propias habilidades.*



## Finalización del juego

La partida termina cuando el primer jugador/a llene su tablero con las 3 fichas de estampados correspondientes. ¡Genial! Has ganado la partida. Si los niños/as rellenan la alfombra de estrellas o un tablero que no pertenezca a ningún niño/a con las fichas de estampados correctas, el juego no habrá terminado aún. Los niños/as continúan jugando hasta que un niño/a gane.



*Si los niños/as dominan bien la secuencia de movimientos, también puede hacer el juego un poco más difícil. Entonces los niños/as no regalan las fichas de estampado que no se correspondan con el propio tablero, sino que las muestran a todos los niños/as y les dan de nuevo la vuelta.*

*A continuación, el siguiente jugador/a intenta destapar una ficha de estampado que se corresponda con su tablero. Luego los niños/as intentan memorizar dónde se encuentran las fichas de estampado de su tablero y, a continuación, las destapan cuando les llega su turno. En esta variante también ganará el primer jugador/a que consiga llevar todas las fichas de estampado correspondientes a su tablero.*

Queridas familias:

en [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile) podéis ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayáis perdido.



# Ente Hut, alles gut!

Zwei erste Muster-Erkennen- und Zuordnungs-Spiele für 1-4 Kinder ab 2 Jahren.

**Autorin:** Christiane Hüpper  
**Illustration:** Antje Flad  
**Spieldauer:** je Spiel 5 - 10 Minuten

## Liebe Eltern,

wir freuen uns, dass Sie sich für dieses Spiel aus der Reihe **Meine ersten Spiele** entschieden haben. Sie haben eine gute Wahl getroffen und eröffnen Ihrem Kind damit viele Perspektiven, sich spielerisch zu entwickeln.

Diese Anleitung bietet zahlreiche Tipps, wie Sie das Spielmaterial mit Ihrem Kind entdecken können. Beim Spielen werden die unterschiedlichsten Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: den Körper beim Laufen und Ziehen der Ente mit angehängtem Plättchen in Balance zu halten, Genaues Schauen und Erkennen von Mustern und die Feinmotorik mit Auge-Hand-Koordination.

Im freien Spiel lernen die Kinder das Spielmaterial kennen. Spielen Sie mit und sprechen Sie mit Ihrem Kind. Ermuntern Sie es, ein Musterplättchen auf den Kopf der Ente zu stecken, oder an Schnabel oder Schwanz der Ente aufzuhängen. Und dann die Ente hinter sich her zu ziehen und zu Ihnen zu kommen. Zunächst vielleicht nur wenige Schritte, später dann mehr und mehr und von Spielplan zu Spielplan.

Im kooperativem Zuordnungsspiel brauchen die Kinder dann eine gute Beobachtungsgabe, um die zu den Kuscheltieren passenden Musterplättchen zu erkennen, den richtigen Spielplänen zuzuordnen und Geschick, um diese dorthin zu ziehen.

Im zweiten Spiel treten die Kinder dann gegeneinander an. Zusätzlich zur motorischen Herausforderung müssen sie hier auch Freigiebigkeit und Toleranz beweisen, wenn sie beim Aufdecken das Musterplättchen eines Mitspielenden Kindes erwischen.

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

**Wichtig:** Bitte entfernen Sie vor dem ersten Spiel die Banderole und drücken Sie das Spielmaterial vorsichtig aus den Stanztafeln. Bitte entsorgen Sie die Banderole und alle mit Papierkorb-Symbol gekennzeichneten Pappreste fachgerecht. Sie werden für das Spiel nicht benötigt.



## Spielinhalt

1 Ente Lu (kleine Nachziehende aus Holz), 5 Spielpläne (4 Spielpläne Kuschelecken und 1 Sternenteppich), 2 Holzsterne, 18 Musterplättchen (12 Hutmuster und 6 Sternenmuster), 1 Spielanleitung



## Freies Spiel und Details entdecken

Im freien Spiel beschäftigt sich ihr Kind mit dem Spielmaterial. Spielen Sie mit! Schauen Sie sich gemeinsam das Spielmaterial an. Erkunden Sie zusammen die verschiedenen Spielpläne. Welches Kuschtier hat welches Lieblingsmuster? Welche Farbe hat es? Welche Form? Überlegen Sie mit Ihrem Kind, welches Musterplättchen zu welcher Aussparung der Spielpläne passt. Probieren Sie, wie sich Musterplättchen auf den kleinen Entenkopf, an den Schnabel oder den Entenschwanz hängen lassen. Und wie sich die Nachziehende ziehen lässt. Wenn Ihr Kind hiermit noch Schwierigkeiten hat, haben Sie Geduld. Das ist nicht ungewöhnlich. Ihr Kind kann die Ente auch erst mal wie ein Spielzeugauto schieben. Mit zunehmenden Fähigkeiten wird Ihr Kind es immer besser können. Verteilen Sie die Spielpläne und Musterplättchen mit etwas Abstand zueinander im Raum. Ermuntern Sie das Kind die Musterplättchen von Spielplan zu Spielplan zu ziehen. Vergleichen sie gemeinsam das Muster des Musterplättchen mit dem Muster auf dem Spielplan. Passen sie zusammen oder gehört das Musterplättchen doch zu einem anderen Spielplan. Bringen Sie es zusammen mit Ihrem Kind dorthin. Hat ihr Kind das Spielmaterial kennengelernt? Dann versuchen sie die beiden Spiele. Spielen Sie am besten auf dem Boden, dann können die Kinder laufen und dabei Ente Lu hinter sich herziehen.

## Spiel 1: Wohin gehört der Hut?

Ein kooperatives Zuordnungsspiel zum Erkennen von Mustern.



*Welch ein Chaos im Kinderzimmer! Alles ist wild durcheinandergemischt. Die Kuschtiere sind schon ganz aufgeregt und suchen ihre Lieblingshüte. Doch Ente Lu behält die Ruhe. Sie möchte ihnen helfen, sie ihnen zurückzubringen. Doch erst einmal muss sie selbst die Hüte entdecken. Hilf Ente Lu den richtigen Hut zu finden und den Kuschtieren ihren Lieblingshut zurückzubringen.*

## Bevor es losgeht

Legt den Sternenteppich in die Mitte. Nehmt 2 Musterplättchen mit Sternen und legt jeweils eines in die beiden runden Löcher hinein. Mischt nun die restlichen Musterplättchen mit der orangefarbenen Seite nach oben und legt sie in einem Kreis um den Sternenteppich herum. Legt die beiden Holzsterne auf den Sternenteppich. Verteilt die 4 Spielpläne wie abgebildet mit etwas Abstand zu dem Musterplättchenkreis. Lasst dabei so viel Abstand zwischen den Spielplänen und den Musterplättchen, dass ihr Ente Lu leicht dazwischen herziehen könnt. Wenn ihr euch nicht sicher seid, probiert es einmal aus. Dann stellt ihr Ente Lu bereit.



**Tipp:** Etwas schwerer wird das Spiel, wenn ihr alle 6 Musterplättchen mit Sternen in den verdeckten Musterplättchenkreis mischt.





## Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer hat heute schon mit seinem Stofftier geknuddelt? Das Kind darf beginnen. Nimm das Ende der Schnur von Ente Lu in die Hand und ziehe sie zu einem beliebigen verdeckten Musterplättchen. Drehe es anschließend um.

**Fragen Sie:** *Welche Farbe ist auf dem Musterplättchen abgebildet? Welche Form erkennst du?*

Ermütigen Sie das Kind, das an der Reihe ist, die Hauptfarbe des Musters zu benennen. Fragen Sie dann nach den weißen Formen. Sollte das Kind, das eine oder andere noch nicht benennen können, helfen Sie ihm, indem Sie es mit ihm gemeinsam sagen.

**Fragen Sie:** *Auf welchem Spielplan siehst du das gleiche Muster wie auf dem Musterplättchen?*

Ermuntern Sie dann das Kind nach dem passenden Spielplan zu schauen. Dann fährt es das Plättchen zum Kuscheltier oder dem Sternenteppich, von dem das Kind denkt, dass es dazugehört. Sollte das Musterplättchen dabei einmal herunterfallen, nicht so schlimm, dann legt es das Kind einfach wieder auf Ente Lus Kopf.

*Gerade wenn das Kind die Muster noch nicht so gut kennt, kann es auch sein, dass es mehrere Anläufe braucht. Lassen Sie dem Kind die notwendige Ruhe. Mit zunehmender Zeit kann es die Farben und Muster dann besser zuordnen.*



### Gemeinsame Hutkontrolle

**Fragen Sie:** *Passen die Muster, wenn sie so nebeneinander liegen, wirklich zusammen? Stimmt die Farbe? Stimmt das Muster? Dabei könnt ihr das Plättchen auch noch in der Öffnung verdrehen. Vielleicht könnt ihr es dann etwas besser erkennen.*

- **Ja? Super gemacht!** – *Das Kuscheltier hat seinen Lieblingshut zurück.*

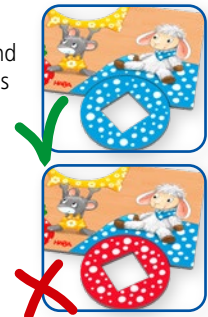
Das Kind, das an der Reihe ist, legt das Musterplättchen in der passenden Aussparung des Kuscheltiers an. Legt das Kind das letzte freie Musterplättchen an diesem Spielplan an, so haben alle drei Kuscheltiere ihren Hut zurück. Dann darf das Kind einen Holzstern vom Sternenteppich nehmen und ihn auf diesem Spielplan ablegen.

- **Nein? Die Farbe oder die Form stimmen nicht überein? Schade, aber auch nicht schlimm. Dann lege das Musterplättchen wieder auf Lus Kopf. Schau dir die anderen Spielpläne noch einmal an und ziehe Lu zum richtigen Spielplan. Lege dann das Musterplättchen an dem Spielplan an.**

- **Das Sternenmuster?**

*Dann lege das Musterplättchen mit den Sternen an eine freie Stelle des Sternenhimmels an.*

Die Nachtzeit ist nun wieder etwas näher gerückt. Wie viele freie Stellen seht ihr noch? Zählt mal nach. 1-2-3...



Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und zieht Ente Lu zu einem beliebigen Musterplättchen, dreht es um ...



*Muster sind etwas komplexer als einfarbige Formen. Hierbei gilt es die Kombination aus Farbe und Form zu erkennen und zuzuordnen. Haben Sie Geduld, wenn ihr Kind gerade erst beginnt diese Kombination gezielt wahrzunehmen.*

*Helfen Sie ihm, in dem sie Farbe und Form des Musters einzeln benennen oder positiv bestärken, wenn das Kind es richtig benannt hat.*



## Ende des Spiels

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- Sobald die Kinder die beiden Holzsterne auf zwei Spielplänen abgelegt haben. Jetzt freuen sich alle Kuschteltiere und die Kinder gewinnen gemeinsam. Wenn ihr mögt, bringt nun noch die restlichen Hüte zu den passenden Kuschteltieren.
- Sobald der Sternenteppich keine freie Aussparung mehr hat. Dann haben die Kinder alle verdeckten Musterplättchen mit Sternen aufgedeckt. Sie haben leider gemeinsam verloren.

So oder so ist erst einmal Ausruhen angesagt.

*Kooperative Spiele sind gut für die Entwicklung von Kindern. Jeder kann innerhalb der Gruppe seine eigenen Fähigkeiten einbringen und so sein Selbstbewusstsein stärken. Wenn die Kinder gemeinsam gewinnen und sich darüber freuen, fördert das ihre sozialen Kompetenzen. Das gilt übrigens auch dann, wenn sie gemeinsam verlieren. Auch der Umgang mit Niederlagen ist eine wichtige Erfahrung, die gemeinsam leichter fällt. Und mit einem neuen Spiel gibt es natürlich eine neue Chance!*



## Spiel 2: Wo ist mein Hut?

Ein farbenfrohes Lottospiel zum Vertiefen des genauen Schauens für erste Wettbewerbserfahrung.

Fred Frosch, Maddy Maus, Sammy Schaf und die anderen Kuschteltiere suchen wieder einmal ihre Hüte. Was ist nur passiert? Schon wieder sind sie verschwunden. Zum Glück ist Ente Lu so flink mit ihren Rollen. Laut rufen die Kuschteltiere Ente Lu. Helft ihr noch einmal Ente Lu, die richtigen Hüte zu finden und den Kuschteltieren zurückzubringen?

### Bevor es losgeht

Die Spielvorbereitung ist wie im **Spiel 1**, nur dass jetzt sich jedes Kind einen Spielplan nimmt und diesen vor sich ablegt. Wenn nur zwei Kinder spielen, können sie sich auch jeder 2 Spielpläne nehmen. Spielen weniger Kinder als Spielpläne so legt die überzähligen einfach dazu. Sie werden im Spiel auch gefüllt. Die beiden Holzsterne werden für dieses Spiel nicht benötigt. Legt sie einfach zurück in die Verpackung.

### Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer hat heute schon eine Wackelente hinter sich hergezogen? Das Kind darf beginnen. Nimm das Ende der Schnur von Ente Lu in die Hand und ziehe sie zu einem beliebigen verdeckten Musterplättchen. Drehe das Musterplättchen um und stecke es auf Ente Lus Kopf.



Beispiel Spielaufbau für 2 Kinder



**Fragen Sie:** *Vergleiche das Muster mit dem Muster auf deinem Spielplan. Passt das Muster zu einem der Muster?*

Ermutigen Sie das Kind, die Farbe zu benennen und fragen Sie dann nach der Form. Sollte das Kind das eine oder andere noch nicht benennen können, helfen Sie ihm, indem Sie es mit ihm gemeinsam sagen.

- **Ja? Super!**

*Ziehe mit Ente Lu das Musterplättchen zu dem passenden Kuscheltier und lege es an die passende Stelle.*

- **Nein? Auch nicht schlimm.**

*Verschenke dein Musterplättchen an ein Mitspielendes Kind.*

Das Kind schaut sich die anderen Spielpläne gut an und zieht Ente Lu zum richtigen Spielplan. Es schenkt diesem Kind das Plättchen und legt das Musterplättchen an die passende Stelle des Spielplans an. Alle Kinder freuen sich gemeinsam.

- **Das Sternenmuster?**

*Ziehe Ente Lu einmal um den Sternenhimmel herum und lege das Musterplättchen mit den Sternen an eine freie Stelle des Sternenhimmels an.*



Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und zieht Ente Lu zu einem beliebigen Musterplättchen, dreht es um ...

*Im gemeinsamen Miteinander fällt es den Kindern leichter Neues kennenzulernen, zu erfahren und anzunehmen. Gemeinsames überprüfen, ob eine Handlung richtig war, hilft den Kindern Sicherheit in sich und das eigene Können zu entwickeln.*



## Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn das erste Kind seinem Spielplan mit den passenden 3 Musterplättchen füllt. Super, du gewinnst das Spiel. Füllen die Kinder den Sternenteppich oder einen Spielplan, der keinem Kind gehört mit den richtigen Musterplättchen, so ist das Spiel noch nicht zu Ende. Die Kinder spielen weiter, bis ein Kind gewinnt.



*Wenn die Kinder die Abfolge der Spielzüge gut beherrschen, können Sie das Spiel auch etwas schwieriger anlegen. Jetzt verschenken die Kinder, die nicht zum eigenen Spielplan passenden Musterplättchen nicht, sondern zeigen sie allen Kindern und drehen sie wieder auf die andere Seite.*

*Anschließend versucht das nächste Kind ein Musterplättchen aufzudecken, das zu seinem Spielplan passt. Die Kinder versuchen jetzt also, sich zu merken, wo die Musterplättchen ihres Spielplans liegen und diese als nächstes aufzudecken, wenn sie an der Reihe sind. Auch diese Variante gewinnt das Kind, das als erstes alle passenden Musterplättchen zu seinem Spielplan gebracht hat.*

Liebe Kinder, liebe Eltern,  
unter <https://www.haba-play.com/ersatzteile> können Sie ganz einfach nachfragen,  
ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.



# 我的首款桌游

## 小鸭送帽子！

这是两个有助幼儿首次识别图案的游戏，适合1-4名2岁以上儿童

作者： 克里斯蒂亚娜·胡柏  
插图： 安特耶·弗拉德  
游戏时长： 5-10分钟

### 亲爱的家长：

非常感谢您选择了我的首款桌游系列中的这套游戏。这是一个非常好的选择，这套游戏能够拓宽孩子的视野，让孩子在游戏中得到锻炼和成长。

这份说明书提供了很多关于您和孩子如何使用这些游戏用具的建议。在游戏中，孩子的能力和技巧将得到提高：拉着小鸭子 and 图案纸板走动时保持身体平衡，仔细观察和识别图案，以及手眼协调的精细动作能力。

在自由游戏中，孩子可以充分认识游戏用具。请您和孩子一起玩耍，一起交流。鼓励孩子将图案纸板套在鸭子的头上，或者挂在鸭子的嘴巴或尾巴上。然后让孩子把鸭子放在地上拉过来，走到您身边。一开始也许只能走几步，后来会越来越多，从一块游戏板走到另一块游戏板。

在合作性对应类游戏中，孩子需要认真观察，找出与毛绒玩具匹配的图案纸板，找到正确的游戏板，以及将小鸭子拉过去的技巧。

在第二个游戏中，孩子们要互相比赛。除了动作性挑战以外，当他们翻开的图案纸板属于另一个小朋友时，还要表现出自己的大方和真诚。

而游戏最重要的一点是：带来无穷乐趣！孩子在游戏的过程中能够自然而然地学习很多东西。

祝您与孩子共同的游戏和探索中乐趣多多

您的儿童游戏发明者



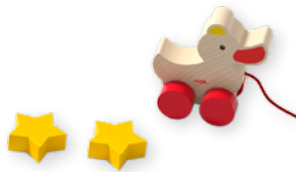
### 第一次游戏之前

**重要提示：**第一次玩游戏前，请取下纸带，并小心地从纸板中取下游戏用具。请正确丢弃纸带和所有标有垃圾桶符号的纸板废料。游戏中不需要使用。



## 游戏内容

1只小鸭路路（木制拉绳鸭），5块游戏板（4块毛绒玩具游戏板和1块星空游戏板），2颗木制星星，18块图案纸板（12个帽子图案和6个星星图案），1份游戏说明书



## 自由游戏，探索细节

在自由游戏中，您的孩子会摆弄各种游戏用具。请您最好在地板上和孩子一起玩！一起观察游戏用具。一起研究不同的游戏板。这个毛绒玩具最喜爱哪种图案？它是什么颜色？什么形状？请与孩子一起思考，哪个图案纸板应放在游戏板的哪个空缺中。尝试将图案纸板套在小鸭子的头上、嘴上或尾巴上。尝试着拉着鸭子往前走。如果您的孩子在做这些动作时还比较困难，请耐心等待。这种情况很常见。孩子还可以像推玩具车那样往前推鸭子。随着技能的不断提高，孩子会玩儿得越来越好。

将游戏板和图案纸板分散放在房间里，相互之间有一定的距离。鼓励孩子把套着图案纸板的小鸭路路从一块游戏板拉到另一块游戏板。与孩子一起将纸板上的图案与游戏板上的图案进行比较。它们匹配吗？或者这张图案应属于另一块游戏板？与孩子一起将图案带到那里去。孩子已经熟悉了所有游戏用具吗？那么试着玩儿这两个游戏。最好在地板上玩儿，这样孩子就可以拉着小鸭路路走动。

## 游戏1：帽子属于哪里？

这是一个识别图案的合作性对应类游戏。



儿童房里一片混乱！所有东西都乱七八糟。毛绒玩具们都很着急，他们要找回自己最喜欢的帽子。但是小鸭路路十分镇静。她想帮助他们找回帽子。不过，她首先得去找到这些帽子。请你帮助路路找到合适的帽子，将毛绒玩具们的帽子送回给他们。

## 游戏开始之前

将星空游戏板放在中间。

将2个星星图案纸板分别放入星空游戏板两个圆孔中。现在将剩余的图案纸板橙色的一面朝上打乱，然后围着星空游戏板摆成一圈。

将两颗木制星星放在星空游戏板上。

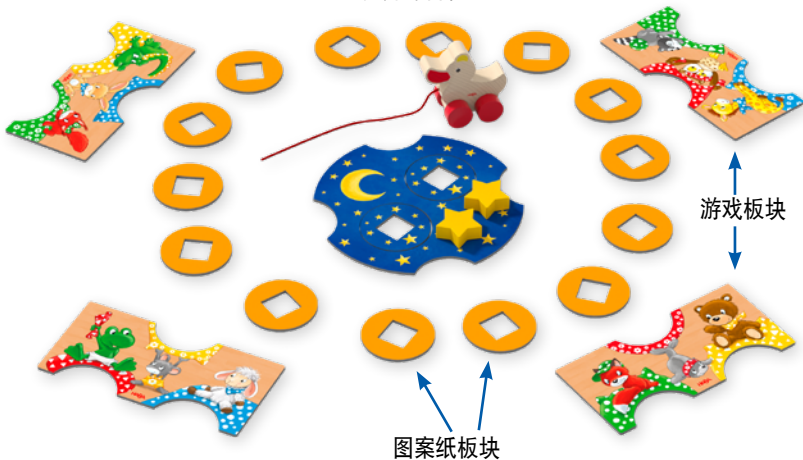
如图所示放好4块游戏板，

与图案纸板组成的圆圈保持一定的距离。

游戏板之间以及与图案纸板之间留出足够的空间，以便小朋友能拉着小鸭路路在空隙间通过。

如果你们不确定空间是否足够，可以尝试一下。然后让小鸭路路准备好。

游戏布局举例



中文

**小贴士：** 如果将6个星星图案纸板全都放进正面朝下的图案纸板圆圈中，可以增加游戏难度。





## 开始游戏

小朋友以顺时针方向依次玩游戏。谁今天玩过他的毛绒玩具谁就开始游戏。拿起小鸭路路的绳子末端，将她拉到任意一个正面朝下的图案纸板那里。然后翻开这张纸板。

**您提问：**图案纸板上是什么颜色？你看到什么形状？

请您鼓励游戏中轮到的小朋友说出这个图案中的主要颜色。然后提问白色的是什么形状。如果这个小朋友还不会说，就请您帮助他，和他一起说。

**您提问：**你在哪个游戏板上能找到与这张纸板上相同的图案？

然后鼓励他寻找正确的游戏板。小朋友就拉着小鸭路路，把这张纸板送到他认为这个图案所属于的毛绒玩具或星空那里。如果图案纸板在路上掉下来也没关系，将纸板再放回小鸭路路的头上。

正因为孩子对某个图案还不太熟悉，他可能需要多尝试几次。让孩子慢慢来。这样多次练习以后，他就能更好地对应颜色和图案。



### 一起检查帽子

**您提问：**现在这两种图案靠在一起，它们真的一样吗？颜色正确吗？图案正确吗？你们还可以在缺口中转动纸板。也许这样更容易识别。

• **正确？**太棒了！毛绒玩具找到了他最喜爱的帽子。

轮到的小朋友将图案纸板放在这个毛绒玩具的相应缺口中。如果游戏板的最后一个缺口也放上了图案纸板，那么三只毛绒玩具就都找回了自己的帽子。现在，这个小朋友可以取下星空游戏板上的一颗木制星星，把它放在这块游戏板上。



• **不正确？**颜色或形状不一致？很可惜，但也没那么糟糕。把图案纸板放到小鸭路路的头上，再仔细看看其他游戏板，把路路拉到正确的游戏板那里去。然后将图案纸板放在这块正确的游戏板上。

• **星星图案呢？**

将星星图案纸板放在星空游戏板的空缺处。

现在，夜晚又临近了一点。你们还能看到几个缺口？数数看。1-2-3.....

现在轮到下一个小朋友将小鸭路路拉到任意一个图案纸板那里去，把它翻开.....



图案比单色的形状稍微复杂一些。孩子需要识别和对应颜色与形状的组合方式。当孩子刚刚开始有目的地注意到这种组合时，您要有耐心。

您可以分别说出图案纸板上的颜色和形状，如果孩子说得正确，就予以积极肯定，从而帮助孩子加深认识。



## 游戏结束

游戏有两种结束方式：

- 两个木制星星被放在两块游戏板上。现在，所有的毛绒玩具都非常高兴，所有小朋友都是获胜者。如果你们愿意，可以把剩余的帽子都送还给相应的毛绒玩具。
- 星空游戏板上没有空缺了。也就是说小朋友们已翻开了所有星星图案纸板。很遗憾，大家都输了。

无论游戏以哪种方式结束，现在都可以休息一下。

合作性游戏有利于儿童成长。每个人都可以在小组中发挥自己的技能，从而增强自信心。如果孩子们一起获胜而且非常满意这样的结果，这可以促进他们的社交能力。即使他们一起输了，也能起到相同的效果。如何对待失败也是一种重要的经历，很多人在一起会更容易接受失败。而且开始新的游戏，也就有了新的机会！



## 游戏2：我的帽子在哪里？

这是一个训练仔细观察的五颜六色猜谜游戏，让小朋友们初次获得竞赛体验

青蛙弗雷德、小老鼠麦迪、小羊萨米和其他毛绒玩具又在找他们的帽子。发生了什么事？帽子又不见了。幸好小鸭路路有轮子，可以跑得很快。毛绒玩具们大声地喊路路。你们能再一次帮助路路找到合适的帽子，把它送还给毛绒玩具们吗？

### 游戏开始之前

游戏准备与游戏1一样，只是每个小朋友将一块游戏板放在自己面前。

如果只有两个小朋友，也可以每个人拿两块游戏板。

如果小朋友人数少于游戏板数量，就将多余的游戏板放在那里。

游戏过程中也会在这些游戏板中填放图案。

这个玩法不需要两个木制星星。请将其放回包装盒里。

### 开始游戏

小朋友们以顺时针方向依次玩游戏。

谁今天玩过拉绳小鸭？谁就开始游戏。拿起小鸭路路的绳子末端，将她拉到任意一个正面朝下的图案纸板那里。翻开纸板，把它套在小鸭路路的头上。



两人游戏布局举例

中文



**您提问：**这个图案是否与游戏板上的某个图案相符？比较一下！

鼓励孩子说出颜色，然后提问形状。如果这个小朋友还不会说，就请您帮助他，和他一起说。

• **正确？真棒！**

拉着小鸭路路将图案纸板送到相应的毛绒玩具那里去，把图案放在正确的缺口上。



• **不正确？没关系。**

把你的图案纸板送给一起游戏的另一个小朋友

仔细看看其他游戏板，把路路拉到正确的游戏板那里去。将图案纸板送给这个小朋友，并将其放在游戏板的正确位置上。所有小朋友都很高兴。



• **星星图案呢？**

拉着小鸭路路围着星空走一圈，然后将星星图案纸板放在星空游戏板的空缺处。

现在轮到下一个小朋友将小鸭路路拉到任意一个图案纸板那里去，把它翻开……

猫头鹰提示：小朋友们在一起能更容易认识、了解和吸收新事物。  
大家一起检验某个行动是否正确，有助于建立起孩子内心的安全感，培养自己的技能。



## 游戏结束

只要有一个小朋友的游戏板中放满了匹配的3张图案，游戏就结束。太棒了，你是获胜者。

如果星空或另一个游戏板中已放满匹配的图案纸板，而它不属于任何人，那么游戏还没有结束。小朋友们可以继续玩，直到产生一个获胜者。



如果小朋友们能够很好地掌握游戏步骤的顺序，您可以增加游戏难度。现在，与自己的游戏板不匹配的图案纸板不再送给其他人，而是向所有人展示图案，然后再把纸板正面朝下放回去。  
现在，下一个小朋友尝试翻开与他的游戏板相匹配的图案纸板。也就是说，大家要试着记住与自己的游戏板匹配的图案纸板的位置，并在轮到自己的时候翻开正确的图案。  
在这个玩法中，同样是第一个将自己的游戏板放满正确图案的小朋友获胜。

亲爱的孩子和家长们，

如果你发现部份游戏用具丢失了，欢迎访问 [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile) 查询是否可补购



# 나의 첫 게임

## 오리 모자 찾기!

1~4명의 아이들(2세 이상)을 위한 2가지 패턴 인지 및 매칭 게임

글: Christiane Hüpper  
삽화: Antje Flad  
게임 시간: 각 게임당 5~10분

### 부모님들께,

나의 첫 게임 시리즈 중에서 이 게임을 선택해 주셔서 감사합니다. 아이들이 놀이를 통해 다양한 영역을 발전시켜나갈 수 있는 하바 보드게임을 선택하셨습니다.

이 설명서는 아이들과 함께 게임 구성 요소들을 탐구하고 다양한 게임 아이디어를 활용할 수 있도록 많은 팁을 제공합니다. 또한, 게임에서 패턴 타일이 끼워진 오리를 빨리 끌며 몸의 균형을 잡는 동작이나 패턴을 자세히 보며 관찰하고, 눈과 손의 협응을 통해 소근육 운동을 활발히 하며 이를 통해 소근육, 언어, 인지, 정서 발달, 사회성 및 변별력 등 아이들의 다양한 재능과 능력을 키워줍니다.

자유 놀이를 하면서 아이들은 게임 구성 요소에 대해 잘 알게 됩니다. 아이와 함께 놀며 이야기를 나누세요. 패턴 타일을 오리 머리에 끼우거나 오리의 부리 또는 꼬리에 걸어보게 하세요. 그런 다음 바닥에 놓인 오리를 앞에서 끌어당겨 뒤따라오게 해보세요. 처음 몇 걸음부터 시작하여 나중에는 이 게임판에서 저 게임판으로 옮겨다닐 수 있습니다.

아이들이 서로 협력하는 매칭 게임에서는 각 동물인형에게 해당하는 패턴 타일을 식별하고 게임판에 정확히 매칭시키는 아이들의 관찰력뿐만 아니라 그곳까지 오리를 끌고가는 스킬이 필요합니다.

두 번째 게임에서는 아이들이 서로 경쟁을 하게 됩니다. 여기서는 운동 능력 외에 뒤집은 패턴 타일이 다른 플레이어의 게임판에 맞을 때 너그러움과 관대함을 보여야 합니다.

그리고 이 게임은 무엇보다 아주 재미있습니다! 학습은 게임을 하면서 저절로 이루어집니다.

즐거운 놀이 시간 되길 바랍니다!

하바 보드게임 저자 올림



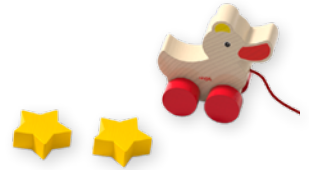
### 게임을 처음 시작하기 전에

**중요:** 처음 게임을 하기 전에 포장 밴드를 제거하고 게임 구성 요소를 종이틀에서 조심스럽게 빼냅니다. 포장 밴드와 휴지통 기호가 표시된 모든 종이 쓰레기는 적절하게 폐기하세요. 이것들은 게임하는 데 필요하지 않습니다.



## 게임 구성품

오리 루 1마리(끌어당기는 작은 나무 오리), 게임판 5장(코지 코너 게임판 4장과 별 카펫 1장), 나무 별 2개, 패턴 타일 18개(모자 패턴 12장 및 별 패턴 6장), 게임 설명서 1부



## 자유롭게 놀며 세세한 것 발견하기

자유 놀이에서는 아이가 게임 구성 요소에 몰두하게 됩니다. 아이와 함께 놀아주세요! 바닥에서 노는 게 제일 좋습니다. 게임 구성 요소를 함께 자세히 보세요. 게임판들이 어떻게 다른지 함께 살펴보세요. 어떤 동물인형이 어떤 패턴을 좋아하나요? 어떤 색깔인가요? 어떤 모양인가요? 어떤 패턴 타일이 게임판의 어떤 홈에 맞을지 아이들과 생각해 보세요. 패턴 타일을 작은 오리 머리, 부리 또는 오리 꼬리에 걸어보세요. 그리고 오리도 끌어당겨 보세요. 아이가 어려워하더라도 인내심을 가지세요. 전혀 이상한 게 아닙니다. 아이가 처음에는 오리를 장난감 자동차처럼 밀 수도 있습니다. 그러다 기술이 늘면 점점 더 잘하게 될 거예요.

게임판과 패턴 타일을 일정한 간격으로 방에 펼쳐 놓습니다. 아이가 패턴 타일과 오리 루를 이 게임판에서 저 게임판으로 끌고 다니게 하세요. 아이와 함께 패턴 타일의 패턴과 게임판의 패턴을 비교해 보세요. 잘 맞나요? 아니면 패턴 타일이 다른 게임판에 맞나요? 아이와 함께 패턴 타일을 그곳으로 가져갑니다.

아이가 게임 구성 요소에 대해 잘 알게 되었나요? 그렇다면 두 게임을 시도해 보세요. 게임은 바닥에서 하는 게 제일 좋습니다. 그래야 아이 가 오리 루를 끌고 달릴 수 있으니까요.

## 게임 1: 모자가 어디에 맞을까요?

패턴 변별을 위한 협력 매칭 게임



아이 방이 엉망진창이군요! 모든 게 뒤죽박죽이예요. 동물인형들이 몹시 당황하며 자기들이 가장 아끼는 모자가 어디에 있는지 찾습니다. 그러나 오리 루는 침착해요. 오리 루는 모두가 모자를 되찾을 수 있도록 도와주고 싶어합니다. 그러려면 오리 루 스스로 모자를 찾아야 합니다. 오리 루가 올바른 모자를 찾아 동물인형들이 좋아하는 모자를 되찾아 줄 수 있도록 도와주세요.

## 시작하기 전에

별 카펫을 중간에 놓습니다. 별 패턴 타일 2장을 가져 와서 양쪽의 둥근 구멍에 집어 넣습니다. 나머지 패턴 타일은 주황색 면을 위쪽으로 하여 섞은 다음, 별 카펫 주위에 원을 그리며 빙둘러 놓습니다. 별 카펫에 나무 별 2개를 올려놓습니다. 게임판 4장을 그림과 같이 패턴 타일 위에서 약간 간격을 두고 배치합니다. 오리 루를 쉽게 끌 수 있도록 게임판과 패턴 타일 사이에 간격을 충분히 둡니다. 잘 모르겠다면, 오리를 한 번 끌어보세요. 그런 다음 오리 루를 준비해 둡니다.



팁: 별 패턴 타일 6장을 모두 빙둘러 놓은 패턴 타일에 섞어 놓으면 게임이 더 어려워집니다.





## 이제 시작해 봐요

게임은 시계 방향으로 진행합니다. 오늘 자신의 봉제 인형을 꺼안고 논 플레이어가 게임을 시작합니다. 오리 루에 달린 끈의 끝쪽을 잡고 뒤집어 놓은 아무 패턴 타일 쪽으로나 오리를 끌어 당깁니다. 그런 다음 타일을 뒤집습니다.

**물어보세요:** 패턴 타일에 어떤 색깔이 표시되어 있지? 어떤 모양이지?

차례가 된 아이가 패턴의 색깔을 말하게 하세요. 그런 다음 흰색 모양에 대해서도 물어보세요. 아이가 특정 모양의 이름을 말하지 못한다면, 아이를 도와 함께 말해보세요.

**물어보세요:** 어떤 게임판에 이 패턴 타일과 같은 패턴이 보이지?

그런 다음 아이가 해당하는 게임판을 찾으려 해 주세요. 아이가 맞다고 생각하는 동물인형이나 별 카펫 쪽으로 타일을 가져갑니다. 패턴 타일은 떨어져도 괜찮습니다. 오리 루의 머리에 다시 얹으면 됩니다.

아이가 아직 패턴을 잘 구분하지 못한다면, 여러 번 시도해야 할 수도 있습니다. 아이에게 적절한 휴식을 부여해 주세요. 시간이 지남에 따라 색깔과 패턴을 잘 변별할 수 있게 됩니다.



### 함께 모자 확인하기

**물어보세요:** 나란히 놓인 패턴이 서로 똑같아 보이니? 색깔도 똑같니? 패턴도 똑같니? 패턴 타일을 구멍에 넣고 돌려봐도 됩니다. 그러면 더 잘 구분할 수 있어요

• **맞았나요?** 참 잘했어요! - 동물인형이 아끼는 모자를 되찾았네요.

해당 플레이어가 동물인형 게임판의 해당 홈에 패턴 타일을 끼워넣습니다. 이 게임판에 마지막 남은 패턴 타일을 찾아 넣게 되면, 동물인형 셋 모두가 각자의 모자를 되찾게 됩니다. 그러면 별 카펫에서 나무 벌 1개를 가져와 이 게임판에 올려놓습니다.

• **틀렸나요?** 색깔이나 모양이 일치하지 않나요? 아쉽네요. 그래도 괜찮아요. - 오리 루 머리에 이 패턴 타일을 다시 올립니다. 다른 게임판들을 다시 한 번 살펴보고 오리 루를 올바른 게임판으로 끌고 갑니다. 그런 다음 게임판에 패턴 타일을 끼워 넣으면 됩니다.

• **별 패턴?**

별 패턴 타일은 별 하늘의 빈 공간에 놓습니다.

이제 밤 시간이 점점 더 다가오고 있어요. 빈 홈이 몇 군데나 남았나요? 한 번 세어보세요. 하나-둘-셋...

연이어 다음 플레이어가 오리 루를 아무 패턴 타일 쪽으로나 끌고가 이를 뒤집습니다.



패턴은 단색의 모양보다 약간 더 복잡합니다. 이 게임에서는 색깔과 모양의 조합을 변별하고 매칭시키는 것이 중요합니다. 아이가 이 조합을 이제 막 인지하기 시작했다면 인내심을 가지세요.

아이가 패턴의 색깔과 모양을 하나씩 이야기할 수 있게 하거나 패턴의 색깔과 모양을 정확히 말했다면 긍정적인 피드백을 주세요.



## 게임 종료

게임은 두 가지 방법으로 끝낼 수 있습니다:

- 아이들이 2장의 게임판에 2개의 나무벌을 올렸을 때, 이제 모든 동물인형들이 기뻐합니다. 아이들 모두가 게임의 승자가 되었어요. 재미로 나머지 모자도 해당하는 게임판에 매칭시켜 보세요.
- 별 카펫에 빈 구멍이 더 이상 없는 경우, 이 경우 아이들이 숨은 별 패턴 타일을 모두 찾은 것입니다. 아쉽지만 모두가 게임에서 졌네요. 어느 쪽이든 일단 휴식 시간을 가지세요.

협력 게임은 아이들의 발전에 좋은 영향을 미칩니다. 모두가 한 그룹 내에서 자신의 능력을 발휘할 수 있으므로 자신감이 강화됩니다. 함께 이기고 기뻐하면서 아이들의 사회성을 기를 수 있습니다. 이는 아이들이 함께 질 때도 마찬가지입니다. 게임에서 지는 것도 중요한 경험이 될 수 있습니다. 다시 게임을 하면 당연히 이길 기회가 또 있으니까요!



## 게임 아이디어 2: 내 모자는 어디에 있지?

첫 번째 경쟁 경험을 위해 자세히 살펴보는 능력을 심화하는 컬러풀한 짝맞추기 게임

개구리 프레드, 쥐 매디, 양 새미 그리고 다른 동물인형들이 다시 자신의 모자를 찾고 있습니다. 무슨 일일까요? 모자들이 다시 사라졌어요. 다행히도 오리 루는 바퀴가 달려 빨리 움직일 수 있어요. 동물인형들이 오리 루를 큰 소리로 부릅니다. 오리 루가 동물인형의 모자를 되찾아 주도록 다시 한 번 도와줄래요?

### 시작하기 전에

게임 준비는 게임 1과 동일합니다. 단 모두가 게임판을 한장씩 가져와 자기 앞에 놔둡니다. 2명이 게임을 할 때는 게임판을 각각 2장씩 가져올 수 있습니다. 4명 미만으로 게임을 할 경우 남은 게임판은 그냥 옆에 놔두면 됩니다. 이 게임판도 게임을 하면서 채워지게 됩니다. 이 게임에는 나무벌이 필요하지 않습니다. 상자에 다시 넣어 두세요.

### 이제 시작해 봐요

게임은 시계 방향으로 진행합니다. 오늘 장난감 오리 루를 끌고 다니며 논 플레이어가 게임을 시작합니다. 오리 루에 달린 끈의 끝쪽을 잡고 뒤집어 놓은 아무 패턴 타일 쪽으로나 오리 루를 끌어 당깁니다. 패턴 타일을 뒤집어 오리 루 머리에 끼웁니다.



예시 2인용 게임 세팅



**물어보세요:** 이 패턴이 게임판의 어떤 패턴과 일치할까? 비교해 보자!

아이가 어떤 색깔인지 말하게 하고 어떤 모양인지도 물어보세요. 아이가 특정 모양의 이름을 말하지 못한다면, 아이를 도와 함께 말해보세요.

• **일치하나요? 잘했어요!**

오리 루를 이용하여 패턴 타일을 해당하는 동물인형 쪽으로 가져가 알맞는 위치에 놓으세요.



• **일치하지 않나요? 괜찮아요.**

다른 플레이어에게 이 패턴 타일을 넘겨주세요.

다른 게임판을 잘 살펴보고 오리 루를 올바른 게임판으로 끌고 가세요.

이 게임판을 가지고 있는 플레이어에게 이 타일을 주고 올바른 곳에 패턴 타일을 놓으세요. 모두가 함께 기뻐합니다.

• **별 패턴?**

오리 루가 별 하늘 주위를 돌며 별 패턴 타일을 별 하늘 빈 홈에 끼워넣습니다.

연이어 다음 플레이어가 오리 루를 아무 패턴 타일 쪽으로 끌고가 패턴타일을 뒤집습니다.

서로 함께하면 새로운 것을 수월하게 익히고 경험하고 받아들일 수 있습니다. 제대로 했는지 함께하는 과정을 통해 아이들은 심리적 안정감과 고유한 능력이 발달하게 됩니다.



**게임 종료**

게임은 한 플레이어가 자기 게임판에 3장의 올바른 패턴 타일을 먼저 채우면 끝나게 됩니다. 잘했어요. 게임의 승자가 되었습니다.

아이들이 별 카펫이나 플레이어가 없는 게임판의 홈을 다 채운 경우에는 게임이 끝나지 않습니다. 누군가가 이길 때까지 게임을 계속합니다.



아이들이 게임을 끝낼 따라온다면, 게임을 좀 더 어렵게 만들 수 있습니다. 이 경우 자신의 게임판에 맞지 않는 패턴 타일을 다른 플레이어에게 넘기지 않고 모두에게 보여준 다음 다시 뒤집어 놓습니다.

연이어 다음 플레이어가 자신의 게임판에 맞는 패턴 타일을 찾아 나섭니다. 즉, 이제부터는 자신의 게임판에 맞는 패턴 타일이 어디에 있는지 잘 기억해 뒤야, 자기 순서가 되었을 때 이를 뒤집을 수 있습니다. 이 게임 변형에서도 자신의 게임판에 맞는 모든 패턴 타일을 가장 먼저 찾는 플레이어가 승자입니다.

어린이들과 부모님들께,

<https://www.haba-play.com/Ersatzteile>에 접속하면 잃어버린 구성품에 대한 구매 및 배송 여부를 문의할 수 있어요.



# HABA



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

Art. Nr.: 307051

TL A185124 1/23