



Instructions · 说明书 · Spielanleitung · Règle du jeu · Instrucciones

My Very First Games

Hungry as a Bear



我的第一个游戏 – 饥饿的小熊

マイファーストゲーム – 腹ペコクマさん

Meine ersten Spiele – Bärenhunger

Mes premiers jeux – Une cuillère pour Martin

Mis primeros juegos – El osito hambriento

Copyright **HABA** - Spiele Bad Rodach 2014



My Very First Games

Hungry as a Bear



Various games for 1 - 3 players age 2+ which use a spoon to feed the bear.

Author: Eljan Reeden
Illustrations: Jennifer Baule-Prinz
Length of the game: approx. 5 minutes

Contents

1 Bear pop-up with hat, 12 food servings (in 6 colors),
1 plate, 1 spoon, 1 die, set of game instructions

Dear Parents,

Congratulations for purchasing a product from the series *My Very First Games*. Your investment in this game is a smart decision, as it will offer your child many possibilities to learn through playing.

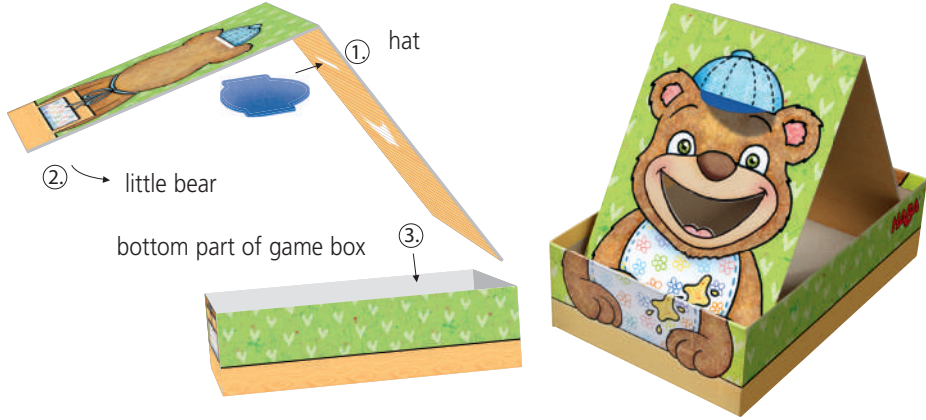
These instructions offer many hints and suggestions about how to explore the game material with your child and how to use them in different games. In this way, your child's skills and abilities are fostered: motor skills, concentration, ability to empathize and language skills. Above all, however, playing these games is simply fun! So learning happens while they play, almost without effort.

Lots of fun playing!

Your inventors of inquisitive playthings!



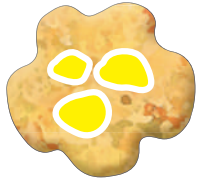
setting up the little bear:



The food servings for little bear:



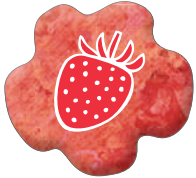
rice



potatoes



carrots



strawberries



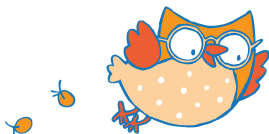
spinach



blueberries

Free Play

In free play your child will handle the game material. Place the set-up bear in front of you and then play with your child! Ask your child to feed the bear; this may not be so easy at the beginning but with some practice you child will quickly figure out how to move the spoon with the food towards the little bear's mouth. Also talk about the pictures on the food servings. You can ask questions: For example: *Do you like blueberries? Do carrots taste good?* etc. Also talk about a name you could give the bear from your family.



If the children are a little older and already know the game material, you can also talk in free play about other types of food or favorite dishes. For example: *What is your favorite food? Do you like pasta with sauce? Is there something you really don't like eating? Can you think of something that tastes sour? etc.*

Game#1: Rumble, rumble - Little Bear is Very Hungry

A co-operative game of skill for children age 2+.

Before Starting to Play

Set up the little bear and place him in the center. Now place the servings showing the blueberries, the spinach, the carrots and strawberries onto the plate. The other servings are not needed. Place the spoon next to the plate. Teach your child how to roll a die.

And Off You Go

The children play one by one in a clockwise direction. Whoever has eaten spinach most recently starts and rolls the die.

Ask the child: *What appears on the die?*



• Blueberry/spinach/carrot/strawberry?

The child says the name of the food. If he has named it correctly, praise him nicely. Help your child if he does not know the name.

Then he chooses the corresponding serving and places it on the spoon. He can now feed the bear. If while feeding the serving falls off the spoon, it is placed on the table in front of little bear. If both servings with the symbol shown on the die have already been fed, the child simply passes on the die.





- **The hungry little bear with his mouth wide open?**

Great! All players are happy for the child who may choose any serving from the plate and feed it to the little bear.



- **The little bear with the messy bib?**

Oops, little bear has quite been messy! The child chooses any serving from the plate and places it on the table in front of little bear.

Then it's the turn of the next child to roll the die.

End of the Game

As soon as the plate is empty, the game ends. Take the servings off the table and put them in a stack. Next to it stack up the servings that have been fed. If this stack is higher, the children have won together and perform a fun bear dance across the room.

Cheering together emotionally empowers children and creates a good mood. It confirms them in their activity and fosters cohesion within the family or the playgroup.



Game#2: Chomp, chomp - Little Bear is Starving

A fun feeding memory game for children age 2+.

Before Starting to Play

Set up the little bear and place him in the center. Shuffle the twelve servings face down and arrange them into a grid. Get the spoon ready. The plate and die are not needed.

And Off You Go

The children play one by one in a clockwise direction. Whoever has eaten carrots most recently, starts and turns over two servings.



Ask the child: *What can you see on the servings?*

The child says the name of the food. If he has named it correctly, praise him nicely. Help your child if he does not know the name. Then the child compares the pictures on the servings.

Ask the child: *Are the pictures identical?*

- **Yes!**

Great! The child places one of the servings on the spoon and feeds little bear with it. He may keep the other serving in front of him as a reward.

- **No!**

Pity! The servings are flipped back.

It's the turn of the next player to turn over a serving.

End of the Game

The game ends as soon as all the servings have been used up. Each child creates a stack with his servings. The child with the highest stack wins the game. In the case of a draw there are various winners.



Winning and losing ... are both part of playing! Whoever wins is as happy as a lark. Whoever loses is sad, disappointed, and sometimes even angry. Show interest in your child's emotions, be happy for him or comfort him. Children who just lost need to be reassured and told how the next game will bring a new opportunity. In this way they become emotionally stronger for the highs and lows of life.

Game#3: Have a guess: What is my F-F-Favorite Dish?

A witty game to train language skills and vocabulary for children age 3+.

Before Starting to Play

Place the servings on a plate and place it in the center. Little bear, the spoon and the die are not needed.



And Off You Go

The children play one by one in a clockwise direction. The child that has most recently eaten rice may start. He thinks of one of his favorite dishes, for example chocolate pudding. Then he asks the other children: *Have a guess: What is my f-f-favorite dish?*

The other children now one by one ask questions that can be answered with a "Yes" or "No".

Examples: *Is it green? Does it taste sweet? Is it a vegetable?*

If the answer is "Yes", the child who asked the question may have a guess.

Right guess?

- **Yes!**

Great. The guess of the asking child was right and as a reward he receives a serving from the plate.

- **No!**

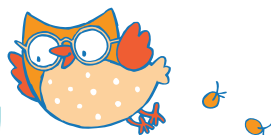
Pity. Wrong guess! The next child asks a question.

If the favorite dish has been guessed, the turn passes to the next child.

End of the Game

The game ends when each child has had two turns at thinking of a favorite food. Then the children place their collected servings next to each other in rows. The child with the longest row wins the game. In the case of a draw there are various winners.

At lunch or dinner play at food detectives! The child looks at the food on his plate. Talk about the components of the food. Then the child closes the eyes and opens his mouth. Feed your child a little bite. Then ask: *What are you eating?* This will be more difficult to answer if you feed two different bites simultaneously, that is when the child has to discover the two components, for example a piece of potato and a vegetable, by taste.



Use of the title "Hungry as a Bear" by courtesy of Atelier Rohner + Wolf, Basel.



我的第一个游戏

饥饿的小熊

中文

一个适合1-3个2岁以上的孩子的饲养小熊游戏

作者： Eljan Reeden

插图： Jennifer Baule-Prinz

游戏长度： 约 5分钟

内容

1只弹出帽子的小熊，12张食物牌（6对食物），1个盘子，1个勺子，1个骰子，1套游戏说明

亲爱的家长们，

恭喜你购买了我的第一款游戏的产品系列。

你在这个玩具的投入是明智的决定，因为它会给你的孩子提供许多通过玩来学习的可能性。

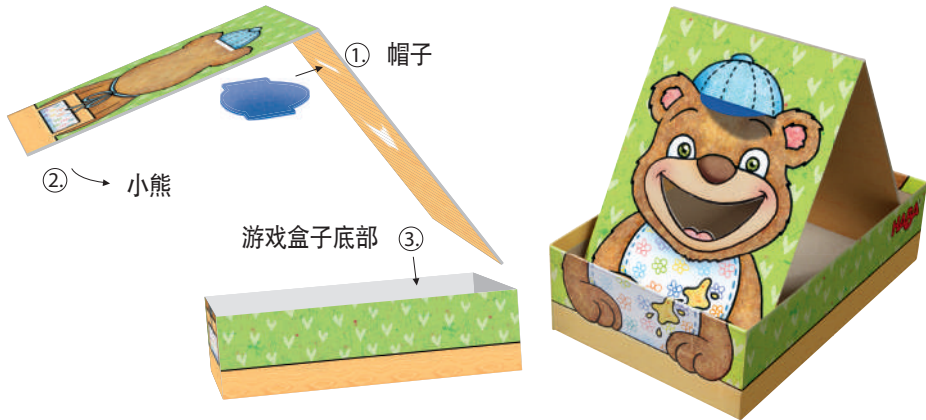
这些指引提供了许多有关如何与您的孩子探索游戏材料的提示和建议，以及如何在不同的游戏使用它们。这样一来，培养了你的孩子的技能和能力：运动技能，集中力，观察力，以及语言能力。然而，总之，这是简单游戏的乐趣！所以，而他们通过玩，几乎毫不费力的学习了。

很好玩哦！

您的好奇设计者



设置小熊：



中文

小熊的食物：



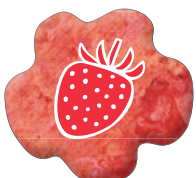
米饭



马铃薯



胡萝卜



草莓



菠菜



蓝莓

自由发挥

在自由发挥时,你的孩子将处理游戏的材料。将小熊设置在你的面前, 然后与你的孩子玩! 让您的孩子喂养熊, 这可能在一开始不是很容易, 但有一些练习, 你的孩子会很快弄清楚如何将勺子的食物往小熊的嘴喂养。也说说食物份量的图片。你可以问些问题: 例如: **你喜欢蓝莓? 胡萝卜味道也不错?** 等等
还可以为小熊命名。



如果孩子年纪大一点的以及已经了解游戏的材料,你也可以在自由发挥时谈对其他种类的食物或喜爱的菜肴。例如:你最喜欢的食物是什么?你喜欢意大利面吗?有什么你真的不喜欢吃?你能想到味道酸酸的东西吗?等等

比赛 # 1 : 隆隆声, 隆隆声 - 小熊饿饿

一个合作经营技巧的游戏, 适合2岁以上的孩子。

开始玩之前

设置小熊并放置他在中央。现在将蓝莓, 菠菜, 胡萝卜和草莓的份量上盘。其他的食物不需要。将勺子放在盘的旁边。教你的孩子如何掷骰子。

和您去玩

孩子们以顺时针方向一个接一个玩。谁最近吃菠菜开始以及滚动骰子。

问孩子: 骰子出现什么?



• 蓝莓/菠菜/胡萝卜/草莓?

孩子说出食物的名称。如果他正确命名它, 称赞他好。如果他不知道名字, 帮助你的孩子。然后他选择对应的食物和放置它在勺子上。孩子现在可以喂养熊。如果喂养时, 食物在勺子脱落, 它被放置在桌子上小熊的前面。

如果骰子显示的符号已经喂养, 骰子转到另一玩家。





- 饥饿小熊张大着嘴？

太棒了！所有玩家都可以开心选择任何食物份量以及送到小熊的嘴中。



- 小熊与凌乱的围脖？

哎呀，小熊一直以来颇为凌乱！孩子从盘子选择任何食物并把它放在桌子上的小熊面前。

那么现在正是下一个孩子投掷骰子。

比赛结束

一旦盘是空的，游戏结束。从桌子上拿小熊面前的食物牌把它们堆起来。已经喂养的食物牌在它旁边叠起来。如果这堆越高，孩子一起赢了，整个房间进行一个有趣的熊舞。

儿童一起欢呼赋予情感，并创建一个好心情。从他们的活动得到自信，并促进家庭或游戏小组内的凝聚力。



游戏#2：格格，格格 - 小熊挨饿

一个有趣的饲养记忆游戏,适合2岁以上的孩子。

开始玩之前

设置小熊并放置他在中央。12份的食物洗牌面向下并以方格阵形排放。把勺子准备。盘和骰子是不需要的。

和您去玩

孩子们以顺时针方向一个接一个玩。谁最近吃胡萝卜的开始以及翻开两份食物。

问孩子：你在食物牌看到了什么吗？

孩子说食物的名称。如果他正确命名它，称赞他好。如果他不知道名字，帮助你的孩子。然后孩子比较食物牌上的图片。

问孩子：图片是完全相同吗？

- **是的！**
太棒了！将食物牌放在小孩的勺子，然后饲养小熊。
他可以保留另一食物牌在他面前作为奖励。
- **不！**
可惜了！该食物翻转回来。

那么现在正是下一个孩子翻开两份食物

比赛结束

本场比赛结束只要所有的食物已经用完。每个孩子与他的食物创建一个堆栈。最高堆栈的孩子赢得比赛。在平局的情况下，有不同的赢家。



输赢.....都是玩的一部分！无论谁获胜是一样快乐的云雀。谁输了是可悲的，失望的，有时甚至是愤怒。您的孩子显示的情绪，为他高兴还是安慰他。谁刚刚输了需要得到保证以及告知下一场比赛将如何带来了新的契机。这样，他们在生活的高点和低点的情绪智商较强。

游戏#3：

猜猜：什么是我的最-最-最喜欢的菜？

一个适合3岁以上的孩子的训练语言技能和词汇的诙谐游戏。

开始玩之前

放置食物在盘子，并将其放置在中心。
不需要小熊，勺子以及骰子。



和您去玩

孩子们以顺时针方向一个接一个玩。谁最近吃米饭的开始。他想想他最喜欢的菜之一，例如巧克力布丁。然后他问其他孩子：猜猜：**什么是我的最-最-最喜欢的菜？**

其他的孩子们现在一个个问，可以用“是”或“否”来回答问题。例子：**它是绿色的？它味道甜美？它是一种蔬菜？**如果答案是“是”，问的孩子可能有一个猜测机会。

猜对了？

- 是的！

太棒了。询问的孩子的猜测是正确的，他收到来自盘子的食物作为奖励。

- 不对！

可惜。猜错了！下一个孩子问问题。

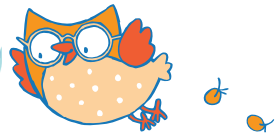
如果喜欢的菜已经猜到了，轮到下一个孩子。

比赛结束

比赛结束时，每位儿童都有二个回合的最喜欢的食物的想法。那么孩子将他们收集食物彼此相邻在一行。最长的孩子赢得比赛。在平局的情况下，有不同的赢家

在午餐或晚餐时玩食品侦探！这孩子看着在他盘子的食物。谈论食物的组成部分。那么孩子关闭的眼睛，打开他的嘴。给孩子一个小咬。然后问：你在吃什么？

如果你同时喂两种不同的食物，这将是更加困难回答，那就是孩子要通过味道发现这两种成分，例如一块马铃薯以及蔬菜。



承蒙Atelier Rohner + Wolf工作室， 巴塞尔用的标题是“饥饿的小熊”



マイファーストゲーム 腹ぺこクマさん

甘いもの好きな2歳以上のクマさんのための、とってもあま〜いゲーム
コレクション。1人〜3人まで。

作者： Eljan Reeden
イラスト： Jennifer Baule-Prinz
プレイ時間： 約5分

同梱物

帽子をかぶった組み立て式のクマ（×1）、食べ物カード（×12、全部で6色）、
お皿（×1）スプーン（×1）、サイコロ（×1）、ゲームの説明書

保護者の皆さまへ

マイファーストゲームシリーズの製品をお買い上げいただき
ありがとうございます。

お子様はこのゲームを通じて実に多くのことを学ぶ機会を得ることができます。
保護者の皆さまが適切なヒントを与えてあげることで、その効果はより良いものになるでしょう。

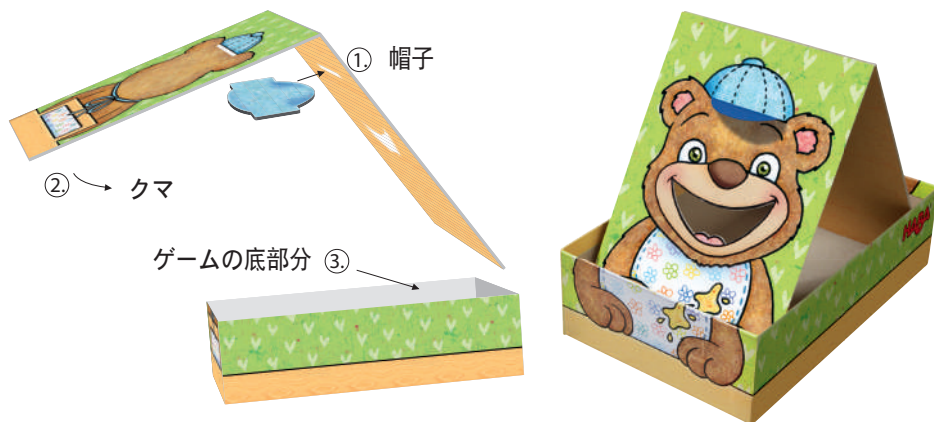
この説明書には、ゲームに含まれている用具について調べたり、それらを使ってどんな遊び方ができるか考えたりするためのたくさんのヒントやアドバイスが書かれています。ゲームを通じて、お子様のスキルや能力、具体例としては、モータースキルや集中力、共感性や言語能力が促進されます。しかしながらなによりもまず、遊んで楽しい！という点が魅力です。特別な努力をしなくても、遊んでいるうちに自然と学ぶことができるのです。

楽しさいっぱい！

子供のための発明家より！



クマを組み立てる：

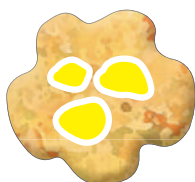


JAPANESE

クマさんの食べ物カード：



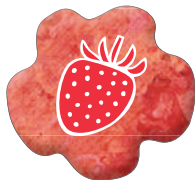
ごはん



じゃがいも



にんじん



いちご



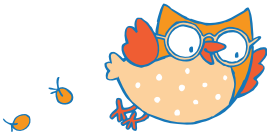
ほうれんそう



ブルーベリー

自由に遊んでみる

お子様の自由な発想で触ってみましょう。組み立てたクマを前に置いて遊びます。お子様に、クマに食べ物をあげるよう促してみます。最初は少し難しいかもしれませんが、少し練習すると、食べ物を載せたスプーンをじょうずに動かしてクマの口まで持っていくことができるようになります。また、食べ物のイラストについて、お子様に質問してみるのもいいでしょう。例：「ブルーベリーはすき？」「にんじんはおいしい？」
また、クマの名前もお子様と一緒に考えてみてください。



お子様がゲームに出てくるものについて理解できる程度の年齢であれば、他の食べ物や好きな料理について聞いてみるのもいいでしょう。例：「好きなたべものはなに？」「ソースのかかったスパゲティは好き？」「きらいなたべものはある？」「すっぱいたべものにはなにがあるかな？」

ゲームその1：グーグー

- お腹を空かせたクマさん

協力して遊ぶゲーム、2歳以上のお子様向け

ゲームを始める前に

クマを組み立てて中央に置きます。ブルーベリー、ほうれんそう、にんじん、いちごをお皿に載せます。他の食べ物は使いません。お皿の横にスプーンを置きます。お子様に、サイコロの振り方を教えます。

ゲーム開始

時計回りに1人ずつ順番に遊びます。一番最近ほうれんそうを食べた子から、サイコロを振って始めます。

訊いてみましょう：「サイコロの目はなにがでたかな？」



・ブルーベリー/ほうれんそう/にんじん/いちごのいずれかの目が出たときは？

お子様に食べ物の名前をあててもらいます。正しく言えたらほめてあげましょう。もし名前がわからなかったら、ヒントを出して手助けしてあげましょう。

次に、その食べ物をお皿から選んでスプーンに載せ、クマに食べさせるよう促します。もしその時、お子様がスプーンから食べ物を落としてしまったら、その食べ物はクマの前に置いておきます。

サイコロの目に出た食べ物がその場がない（すべてクマに食べさせてしまった）ときは、何もせずにサイコロを次の子に渡します。





・口を大きく開けたクマの目が出たときは？

やったね！どれでも好きな食べ物を選んでクマに食べさせることができます。



・前掛けの汚れたクマの目が出たときは？

クマさんの前掛けが汚れちゃった！お皿からどれでもひとつ食べ物を選び、クマの前に置いておきます。

次の子がサイコロを振ります。

ゲーム終了

お皿が空になったら、ゲームは終了です。まず、クマの前に置いてある食べ物を積み重ねます。次に、クマに食べさせた食べ物をその隣に積み重ねます。クマに食べさせることのできた食べ物の方が多ければ、全員の勝ちです。みんなで楽しいクマさんのダンスを踊りましょう。

共に励ましあうことで子供たちは自信を持ち、良い雰囲気作りにつながります。このゲームはその気付きにつながり、家族や遊び友達との絆を育てます。



ゲームその2：むしゃむしゃ

- おなかですいてもうガマンできない

カードを記憶し、クマに食べさせる楽しいゲーム、2歳以上のお子様向け

ゲームを始める前に

クマを組み立てて中央に置きます。12枚の食べ物のカードを伏せた状態でまぜ、神経衰弱の要領で並べます。スプーンを用意します。お皿とサイコロは使いません。

ゲーム開始

時計回りに1人ずつ順番に遊びます。一番最近にんじんを食べた子から、食べ物のカードを2枚めくりまします。



訊いてみましょう：「カードにはなにがかいてある？」

お子様に食べ物の名前をあててもらいます。正しく言えたらほめてあげましょう。もし名前がわからなかったら、ヒントを出して手助けしてあげましょう。次に、2枚のカードの絵を見比べます

訊いてみましょう：「カードの絵はおんなじかな？」

・おんなじだ！

やった！カードを1枚スプーンに載せて、クマに食べさせます。
もう1枚は自分のカードになります。

・ちがった！

残念！カードを元に戻します

次の子がカードをめくります。

ゲーム終了

カードが全てなくなったらゲーム終了です。子供たちはそれぞれ自分のカードを積み上げます。一番カードを多くとった子の勝ちです。複数いる場合も同様です（例えば、最も多くとった子が2人いる場合は2人とも勝ちということになります）。



勝つことも負けることも、ゲームの大事な要素です。誰でも、勝てばとても嬉しい。負ければ悲しいし、がっかりするし、腹を立てることもあります。お子様の感情に注目して、共に喜び、時には慰めてあげてください。お子様が負けてしまったときは、励まし、次にこのゲームで遊ぶときにどんなことができるか話してあげてください。ここでの学びは、情緒の安定へとつながります。

ゲームその3：あててみて

- すきなたべものな～んだ

言語能力、および語彙の習得につながるゲーム、3歳以上のお子様向け

ゲームを始める前に

食べ物のカードをお皿に載せ、中央に置きます。
クマ、スプーン、サイコロは使いません。



ゲーム開始

時計回りに1人ずつ順番に遊びます。一番最近お米を食べた子から始めます。好きな食べ物を1つ（例：チョコレートプリン）思い浮かべます。思い浮かべたら、他の子たちに訊きます - あててみて - ぼく/わたしのすきなたべものなんだとおもう？

他の子たちは「はい」「いいえ」で答えられる質問を1つずつすることができます。

例：それはみどりいろ？それはあまい？それはやさしい？

もし答えが「はい」であったとしたら、質問をした子は答えの見当がついているのかもしれませんが。

その食べ物は...○○？

・当たり！

やった！正解を当てた子はお皿からカードを1枚とります。

・はずれ！

残念。不正解！次の子が質問します、

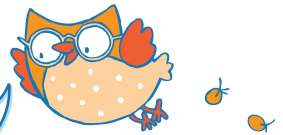
好きな食べ物が当てられたら、次の子に交代します。

ゲーム終了

好きな食べ物を考える順番が2回ずつまわってきたらゲーム終了です。集めたカードを一列にならべ、一番長かった子が勝ちです。複数いる場合も同様です（例えば、最も長かった子が2人いる場合は2人とも勝ちということになります）。

昼食あるいは夕食の場でも、食べ物当てをやってみましょう。まず、お皿に載っている食べ物を見て、どんなものがあるかお子様と少し話をします。次にお子様は目を閉じて、口を開けます。お皿の食べ物をひとくち食べさせて訊いてみます。これは何でしょう？

同時に2種類のもを食べさせると難易度が上がります。味だけで、例えばじゃがいもやその他の野菜といった、2種類の食べ物を当てなければいけないからです。



Use of the title "Hungry as a Bear" by courtesy of Atelier Rohner + Wolf, Basel.



Meine ersten Spiele

Bärenhunger



Eine zuckersüße Spielesammlung für 1 - 3 Naschbären ab 2 Jahren.

Autor: Eljan Reeden
Illustration: Jennifer Baule-Prinz
Spieldauer: ca. 5 Minuten

Spielinhalt

1 Bären-Aufsteller mit Hut, 12 Breicleckse (in 6 Farben),
1 Teller, 1 Löffel, 1 Würfel, 1 Spielanleitung

Liebe Eltern,

herzlichen Glückwunsch zum Kauf dieses Spiels aus der Reihe *Meine ersten Spiele*. Sie haben eine gute Wahl getroffen und eröffnen Ihrem Kind damit viele Perspektiven, sich spielerisch zu entwickeln.

Diese Anleitung bietet Ihnen viele Tipps und Anregungen, wie Sie das Spielmaterial gemeinsam mit Ihrem Kind entdecken und für verschiedene Spiele einsetzen können. Dabei werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Feinmotorik, Konzentration, Einfühlungsvermögen und Sprache. Vor allem macht das Spielen aber eines: viel Spaß! Lernen geht also nebenbei und fast von allein.

Wir wünschen Ihnen und Ihrem Kind viel Spaß beim Spielen!

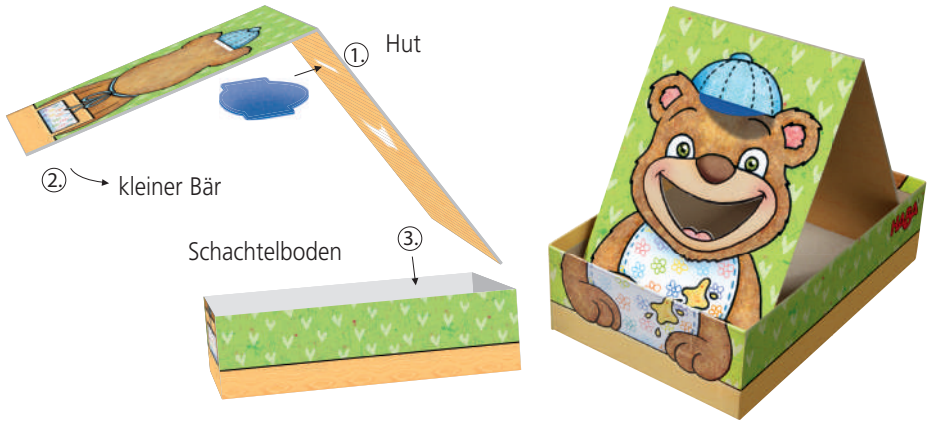
Ihre Erfinder für Kinder



DEUTSCH



Aufbau des kleinen Bären:



Die Breiclecke für den kleinen Bären:



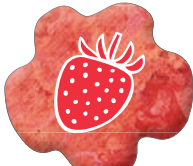
Reis



Kartoffeln



Karotten



Erdbeeren



Spinat



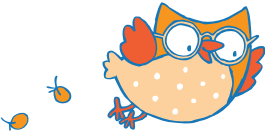
Heidelbeeren

Freies Spielen

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Stellen Sie den aufgebauten Bären auf und spielen Sie mit! Lassen Sie Ihr Kind das Füttern ausprobieren. Das ist am Anfang vielleicht nicht so einfach, aber mit etwas Übung hat Ihr Kind bestimmt schnell heraus, wie es den Löffel mit einem Breicleck zum Mund des kleinen Bären führen muss. Sprechen Sie auch über die Abbildungen auf den Breiclecken. Dazu können Sie auch Fragen stellen.

Beispiele sind: *Isst du gerne Heidelbeeren? Schmecken Karotten gut?* usw.

Sprechen Sie auch darüber, wie der kleine Bär heißen könnte.



Bei Kindern, die etwas älter sind und das Spielmaterial schon besser kennen, können Sie sich beim freien Spiel auch über weiteres Essen oder Lieblingsgerichte unterhalten. Beispiele sind: *Was isst du besonders gerne? Isst du gerne Nudeln mit Soße? Was schmeckt dir gar nicht? Kennst du etwas, das sauer schmeckt?* usw.

Spiel 1: Knurrr, der kleine Bär hat großen Hunger

Ein kooperatives Geschicklichkeitsspiel für Kinder ab 2 Jahren.

Bevor es losgeht

Bauen Sie den kleinen Bären auf und stellen Sie ihn in die Mitte. Legen Sie die Breicleckse mit den Heidelbeeren, dem Spinat, den Karotten und den Erdbeeren auf den Teller. Die anderen Breicleckse werden nicht benötigt. Der Löffel kommt neben den Teller. Zeigen Sie, wie man würfelt.

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt Spinat gegessen hat, darf beginnen und würfelt.

Fragen Sie das Kind: *Was zeigt der Würfel?*



• Heidelbeere/Spinat/Karotte/Erdbeere?

Das Kind sagt, wie das Essen heißt. Hat es das Richtige gesagt, bekommt es ein dickes Lob. Helfen Sie, wenn das Kind nicht weiß, wie es heißt.

Dann sucht es sich den passenden Breiclecks aus und legt ihn auf den Löffel. Nun darf der Bär gefüttert werden. Fällt der Breiclecks beim Füttern vom Löffel, kommt er auf den Tisch vor den kleinen Bären. Sind schon beide Breicleckse mit diesem Symbol weg, gibt das Kind den Würfel einfach weiter.





- **Den hungrigen kleinen Bären mit seinem großen Mund?**

Super! Alle freuen sich gemeinsam für das Kind, das sich jetzt einen beliebigen Breiclecks vom Teller aussuchen und diesen dem kleinen Bären füttern darf.



- **Den kleinen Bären mit dem Kleckerlätzchen?**

Oh, da hat der Bär aber ganz schön gekleckert! Das Kind nimmt einen beliebigen Breiclecks vom Teller und legt ihn auf den Tisch vor den kleinen Bären.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Ende des Spiels

Wenn der Teller leer ist, endet das Spiel. Nun werden die Breicleckse vom Tisch genommen und gestapelt. Daneben kommt der Stapel mit den gefütterten Breiclecksen. Ist dieser Stapel höher, haben die Kinder gemeinsam gewonnen und machen einen lustigen Barentanz durch das Zimmer.

Sich gemeinsam freuen, macht emotional stark und sorgt für gute Laune! Es bestärkt Kinder in ihrem Tun und fördert den Zusammenhalt in der Familie oder in der Gruppe, in der gespielt wird.



Spiel 2: Mampf, der kleine Bär hat Kohldampf

Ein lustiges Fütter-Memo-Spiel für Kinder ab 2 Jahren.

Bevor es losgeht

Bauen Sie den kleinen Bären auf und stellen Sie ihn in die Mitte. Die zwölf Breicleckse werden verdeckt gemischt und im Raster ausgelegt. Der Löffel wird bereit gelegt, Teller und Würfel werden nicht benötigt.

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt Karotten gegessen hat, darf beginnen und deckt zwei Breicleckse auf.

Fragen Sie das Kind: *Was ist auf den Breiklecksen zu sehen?*

Das Kind sagt, wie das Essen heißt. Hat es das Richtige gesagt, bekommt es ein dickes Lob. Helfen Sie, wenn das Kind nicht weiß, wie es heißt. Dann vergleicht das Kind die Abbildungen auf den Breiklecksen.

Fragen Sie das Kind: *Ist das Gleiche abgebildet?*

- **Ja!**

Prima! Das Kind legt einen Breiklecks auf den Löffel und füttert damit den kleinen Bären. Den anderen Breiklecks darf es als Belohnung vor sich ablegen.

- **Nein!**

Schade! Die Breikleckse werden wieder verdeckt.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und deckt zwei Breikleckse auf.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Breikleckse verteilt sind. Jedes Kind stapelt seine Breikleckse aufeinander. Gewinner ist das Kind mit dem höchsten Stapel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



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.



Spiel 3: Ratet mal: Was ist mein Li-La-Lieblingsessen?

Ein witziges Spiel zum Training von Sprache und Wortschatz für Kinder ab 3 Jahren.

Bevor es losgeht

Legen Sie die Breikleckse auf den Teller und stellen Sie ihn in die Mitte. Der kleine Bär, der Löffel und der Würfel werden nicht benötigt.



Jetzt geht's los

Die Kinder spielen im Uhrzeigersinn. Das Kind, das zuletzt Reis gegessen hat, beginnt. Es denkt an eines seiner Lieblingsessen, zum Beispiel Schokopudding.

Dann fragt das Kind die anderen Kinder: *Ratet mal: Was ist mein Li-La-Lieblingsessen?*

Die anderen Kinder stellen nun reihum Fragen, die nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden. Beispiele: *Ist es grün? Schmeckt es süß? Ist es eine Gemüsesorte?*

Immer wenn die Antwort „Ja“ lautet, darf das fragende Kind einen Tipp abgeben.

War der Tipp richtig?

- **Ja!**

Super! Das fragende Kind hat richtig getippt und erhält einen Breicleck vom Teller als Belohnung.

- **Nein!**

Leider nicht richtig geraten! Das nächste Kind stellt eine Frage.

Wurde das Lieblingsessen erraten, ist das nächste Kind an der Reihe.

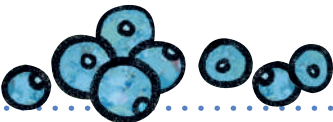
Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn sich jedes Kind zweimal ein Essen ausgedacht hat. Nun legen alle Kinder ihre gesammelten Breicleckse nebeneinander in Reihen aus. Das Kind mit der längsten Reihe gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Spielen Sie beim Mittag- oder Abendessen Essensdetektiv! Das Kind sieht sich das Essen auf seinem Teller an. Sprechen sie darüber, welche Zutaten in dem Gericht enthalten sind. Dann schließt das Kind die Augen und öffnet den Mund. Füttern Sie Ihrem Kind ein Stückchen. Fragen Sie dann: *Was isst du gerade?* Schwieriger wird es, wenn das Kind zwei unterschiedliche Stückchen gleichzeitig gefüttert bekommt, also zwei Zutaten erschmecken soll, zum Beispiel ein Stück Kartoffel und eine Bohne.



Verwendung des Titels „Bärenhunger“ mit freundlicher Genehmigung des Ateliers Rohner + Wolf, Basel.



Mes premiers jeux

Une cuillère pour Martin



Une collection de jeux de mémoire et d'adresse « à croquer » pour 1 à 3 oursins gourmands à partir de 2 ans.

Auteur : Eljan Reeden
Illustration : Jennifer Baule-Prinz
Durée de la partie : env. 5 minutes

Contenu du jeu

1 ours-présentoir avec chapeau, 12 plaquettes « bouillie » (de 6 couleurs différentes), 1 assiette, 1 cuillère, dé, 1 règle du jeu

Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir acheté un produit de la gamme *Mes premiers jeux*. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique. Le présent fascicule vous donne de nombreux conseils ainsi que des suggestions pour faire découvrir les accessoires du jeu à votre enfant et les utiliser pour différents jeux. Ceci permettra de stimuler différentes capacités et aptitudes de votre enfant : la motricité fine, la concentration, la capacité d'identification et le langage. Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir et de partage. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

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

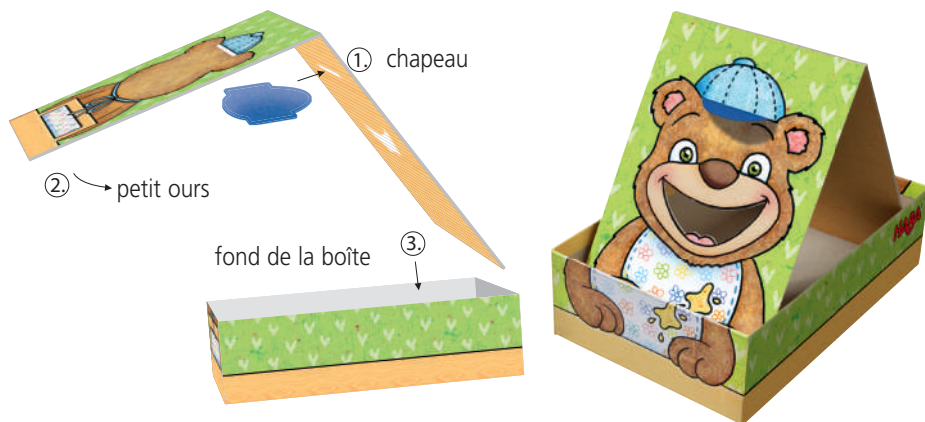
Les créateurs pour enfants joueurs



FRANÇAIS



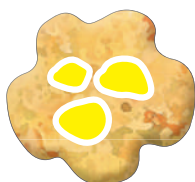
Assemblage du petit ours :



Les plaquettes « bouillie » pour le petit ours :



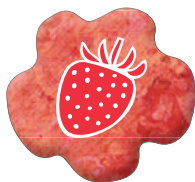
riz



pommes de terre



carottes



fraises



épinards



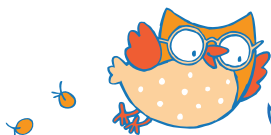
myrtilles

Jeu libre

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Une fois l'ours assemblé, posez-le entre vous et l'enfant et jouez avec ! Dites à votre enfant de lui donner à manger.

Cela ne sera peut-être pas facile au début, mais avec un peu d'entraînement votre enfant saura comment diriger la cuillère remplie de bouillie pour l'amener vers la bouche du petit ours. Parlez aussi des illustrations des plaquettes. Pour cela, vous pouvez poser des questions, par exemple : *Est-ce que tu as déjà mangé des myrtilles ? Est-ce que tu aimes les carottes ?* etc.

Réfléchissez aussi quel autre prénom donner au petit ours.



Si vous jouez avec des enfants plus âgés qui connaissent déjà bien les accessoires du jeu, vous pourrez aussi évoquer d'autres aliments ou parler de plats préférés, par exemple : *Quel est ton plat préféré ? Manges-tu les pâtes avec de la sauce ? Qu'est-ce que tu n'aimes pas manger ? Connais-tu quelque chose qui a un goût acide ?* etc.

Jeu n° 1 : Le petit ours a très faim

Un jeu d'adresse coopératif pour enfants à partir de 2 ans.

Avant de jouer

Assemblez le petit ours et posez-le entre vous et les enfants. Posez les plaquettes « bouillie » représentant les myrtilles, les épinards, les carottes et les fraises sur l'assiette. Les autres « bouillies » ne seront pas utilisées. Posez la cuillère à côté de l'assiette. Montrez comment lancer le dé.

Maintenant, c'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé des épinards en dernier a le droit de commencer. Il lance le dé.

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



• Myrtilles/épinards/carotte/fraise ?

L'enfant dit le nom de l'aliment. S'il a donné la bonne réponse, il est vivement félicité.

Aidez l'enfant s'il ne trouve pas le nom de l'aliment.

Ensuite, il cherche la plaquette correspondante et la pose sur la cuillère. Maintenant, l'enfant donne à manger à l'ours. Si la bouillie tombe de la cuillère, elle est posée sur la table devant le petit ours. Si les deux plaquettes « bouillie » représentées avec ce symbole sont déjà distribuées, l'enfant passe le dé au joueur suivant.





- **Le petit ours affamé avec une grande bouche ?**

Super ! Tous se réjouissent pour cet enfant qui a le droit de choisir une plaquette « bouillie » et de la donner à manger à l'ours.



- **Le petit ours avec le bavoir ?**

Oh, le petit ours a bavé ! L'enfant prend n'importe quelle plaquette « bouillie » dans l'assiette et la pose sur la table devant le petit ours.

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

Fin de la partie

La partie se termine lorsque l'assiette est vide. Les plaquettes « bouillie » posées sur la table devant le petit ours sont empilées. A côté, on empile les plaquettes « bouillie » mangées par l'ours. Si cette pile est plus grande, les enfants gagnent la partie tous ensemble et se réjouissent en effectuant une véritable danse d'ours.

Se réjouir avec d'autres est une sensation qui rend fort du point de vue émotionnel et apporte de la bonne humeur ! Les enfants sont encouragés dans ce qu'ils font et cela stimule les liens dans la famille ou dans le groupe où le jeu est joué.



Jeu n° 2 : Miam, miam, le petit ours a une faim de loup !

Un amusant jeu de mémoire et d'adresse pour enfants à partir de 2 ans.

FRANÇAIS

Avant de jouer

Assemblez le petit ours et posez-le entre vous et les enfants. Mélanger les douze plaquettes « bouillie » et disposez-les sur plusieurs rangées. Préparez la cuillère. L'assiette et le dé ne seront pas utilisés.

Maintenant, c'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé des carottes en dernier a le droit de commencer. Il retourne deux plaquettes.

Demandez à l'enfant : *Que vois-tu sur les plaquettes ?*

L'enfant dit le nom des aliments. S'il a donné la bonne réponse, il est vivement félicité.

Aidez l'enfant s'il ne connaît pas le nom des aliments.

L'enfant compare ensuite les illustrations des plaquettes.

Demandez à l'enfant : *Les plaquettes représentent-elles la même chose ?*

- **Oui !**

Bravo ! L'enfant pose une plaquette « bouillie » sur la cuillère et la donne à manger à l'ours. Il garde l'autre devant lui en récompense.

- **Non !**

Dommage ! Les plaquettes sont de nouveau retournées.

C'est au tour du joueur suivant de retourner deux plaquettes.

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les plaquettes ont été distribuées. Chaque joueur empile ses plaquettes. Le gagnant est celui qui aura la plus grande pile. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



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

Jeu n° 3 : Devinez le nom de mon plat préféré ?

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

Avant de jouer

Posez les plaquettes « bouillie » sur l'assiette et mettez l'assiette entre les joueurs. Le petit ours, la cuillère et le dé ne seront pas utilisés.



Maintenant, c'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui a mangé du riz en dernier commence.

Il réfléchit pour savoir quel est son plat préféré, par ex. du gâteau au chocolat.

Ensuite, il questionne les autres enfants : *Devinez quel est mon plat préféré ?*

Ceux-ci posent chacun à leur tour une question à laquelle on ne peut répondre que par « oui » ou « non ». Exemples : *Est-ce que c'est vert ? Est-ce que ça a un goût sucré ?*

Est-ce que c'est un légume ? A chaque fois que la réponse est « oui », l'enfant qui a posé la question correspondante a le droit de faire une proposition.

La proposition était-elle bonne ?

- **Oui !**

Super ! L'enfant a bien deviné et récupère une plaquette en récompense.

- **Non !**

L'enfant a mal deviné ! C'est au tour du joueur suivant de poser une question.

Si le plat préféré a été deviné, c'est au tour du joueur suivant de faire deviner son mets préféré.

Fin de la partie

La partie se termine quand chaque enfant a joué deux fois. Chacun aligne ses plaquettes gagnées en une rangée. Celui qui aura la plus grande rangée gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Jouez au détective culinaire pendant les repas ! L'enfant regarde le plat qui est dans son assiette. Dites-lui quels sont les ingrédients qui le composent. Ensuite, l'enfant ferme les yeux et ouvre la bouche. Donnez-lui juste un petit peu à manger et demandez-lui :

Qu'est-ce que tu es en train de manger ?

Ce sera plus difficile pour l'enfant, si vous lui donnez deux morceaux différents en même temps, car il devra trouver deux ingrédients, par ex. un morceau de pomme de terre et un haricot vert.



Mis primeros juegos

El osito hambriento



Una sabrosa colección de juegos para 1 - 3 ositos golosos a partir de los 2 años.

Autor: Eljan Reeden
Ilustraciones: Jennifer Baule-Prinz
Duración de una partida: aprox. 5 minutos

Contenido del juego

1 soporte para el osito con sombrero, 12 porciones de papilla (en 6 colores),
1 plato, 1 cuchara, 1 dado, 1 instrucciones del juego.

Queridos padres:

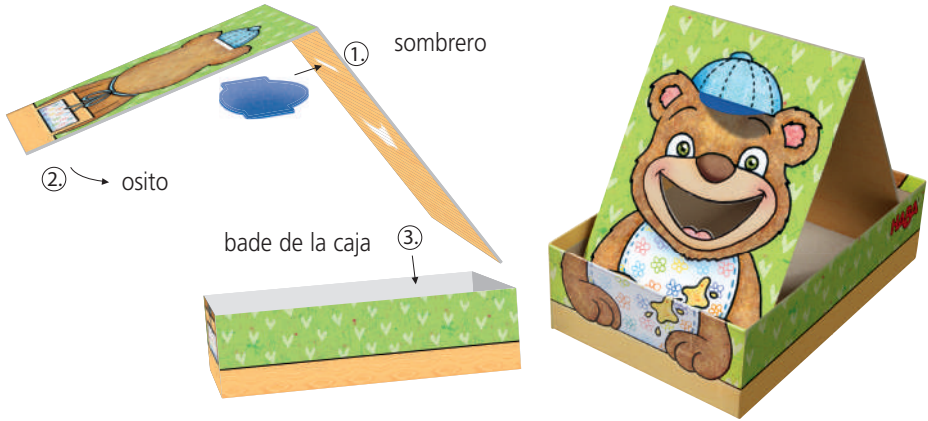
Les felicitamos por la compra de este juego de la serie *Mis primeros juegos*. Se han decidido ustedes por el juguete correcto y con él van a abrirle a su hijo muchas perspectivas para desarrollarse jugando. Estas instrucciones les ofrecen muchos consejos y sugerencias acerca de cómo descubrir conjuntamente con su hijo el material de juego y cómo utilizarlo en los diferentes juegos. En ellos se fomentan diferentes capacidades y habilidades de su hijo: la motricidad fina, la concentración, la empatía y el lenguaje. Pero jugando lo que uno obtiene sobre todo es ¡mucho diversión! El aprendizaje se produce, por tanto, como de pasada y casi por sí solo.

¡Les deseamos que se diviertan mucho jugando!

Sus inventores para niños



Montaje del osito:



Las porciones de papilla para el osito:



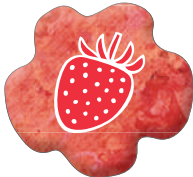
arroz



patata



zanahoria



fresa



espinacas

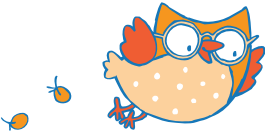


arándanos

Juego libre

En el juego libre su hijo se entretiene con el material de juego. ¡Jueguen ustedes también! Inviten a su hijo a probar cómo se da de comer con una cuchara. Esto no resulta fácil al principio pero, con algo de práctica, su hijo descubrirá cómo tiene que llevar la cuchara con una porción de papilla a la boca del osito. Hablen también sobre las ilustraciones de las porciones de papilla. Para ello pueden formular también preguntas.

Algunos ejemplos: *¿Te gustan los arándanos?* *¿Tienen buen sabor las zanahorias?* etc. Hablen también con su hijo sobre cuál podría ser el nombre del osito.



Con niños algo más mayores y que ya conozcan bien el material de juego, pueden conversar ustedes en el juego libre también sobre otras comidas o sobre sus platos favoritos. Algunos ejemplos: *¿Cuál es la comida que más te gusta?* *¿Te gusta comer pasta con salsa?* *¿Qué plato no te gusta para nada?* *¿Sabes de alguna comida que tenga un sabor ácido?*

Juego 1: El osito Glotón tiene muchísima hambre

Un juego cooperativo de habilidad para niños a partir de los 2 años.

Antes de comenzar

Monten el osito y colóquenlo en el centro. Pongan en el plato las porciones de papilla de arándanos, espinacas, zanahorias y fresas. No se necesitan las demás porciones de papilla. La cuchara se coloca al lado del plato. Muestran cómo se tira el dado.

Empieza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado quien más recientemente haya comido espinacas.

Pregunten al niño: ¿Qué se ve en el dado?



- **¿Arándanos / espinacas / zanahorias / fresas?**

El niño dice cómo se llama ese alimento. Si lo ha dicho correctamente se le elogia por todo lo grande. Ayuden si el niño no sabe qué nombre tiene ese alimento.

A continuación buscará la correspondiente porción de papilla y la colocará en la cuchara. Ahora se le puede dar de comer al oso. Si al darle de comer se cae la porción de papilla de la cuchara, irá a parar entonces encima de la mesa delante de los ositos.

Si ya se han jugado las dos porciones de papilla del símbolo aparecido en el dado, el niño no tiene otra cosa que hacer más que entregar el dado al jugador siguiente.





- **¿Al osito hambriento con su boca grande?**

¡Estupendo! Todos se alegran a la vez por el niño que ahora elegirá una porción cualquiera de papilla y se la dará al osito para que se la coma.



- **¿Al osito hambriento con el babero?**

¡Oh, el osito se ha manchado ya mucho el babero! El niño cogerá del plato una porción cualquiera de papilla y la colocará encima de la mesa delante de los ositos.

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

Final del juego

La partida acaba cuando el plato queda vacío. Ahora reunimos las porciones de la mesa y las apilamos. Al lado colocamos la pila de las porciones de papilla que hemos dado de comer. Si esta pila es más alta, esto significa que los niños han ganado conjuntamente. Entonces, los niños realizan un divertido baile de ositos por toda la habitación.

¡Alegrarse junto a otras personas nos hace fuertes emocionalmente y nos procura buen humor! Refuerza a los niños en su actividad y fomenta la cohesión en la familia o en el grupo en el que se juega.



Juego 2: ¡Madre mía, cómo le suenan las tripas al osito!

Un divertido juego de memoria para dar de comer, para niños a partir de los 2 años.

Antes de comenzar

Monten el osito y colóquenlo en el centro. Se mezclan boca abajo las doce porciones de papilla y se extienden formando una cuadrícula. Se tiene a mano la cuchara; no se necesitan ni el plato ni el dado.

Empieza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza dando la vuelta a dos porciones quien más recientemente haya comido zanahoria.

Pregunten al niño: *¿Qué se puede ver en las porciones de papilla?*

El niño dice qué comida se ve. Si lo ha dicho correctamente se le elogia por todo lo grande. Ayuden si el niño no sabe cómo se llaman los alimentos.

Entonces, el niño compara las ilustraciones de las porciones de papilla.

Pregunten al niño: *¿Está dibujado lo mismo en las dos fichas?*

- **¡Sí!**

Estupendo! El niño pone una porción de papilla en la cuchara y se la da de comer al osito. La otra porción se la coloca delante como premio.

- **¡No!**

¡Lástima! Vuelve a darse la vuelta a esas dos porciones de papilla.

Ahora es el turno del siguiente niño que dará la vuelta a dos porciones de papilla.

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan repartido todas las porciones de papilla. Cada niño apila las porciones conseguidas. El ganador es el niño con la pila más alta. En caso de empate serán varios los ganadores.



¡Ganar y perder... son las dos caras integrantes del juego! Quien gana no cabe en sí de alegría y orgullo. Sin embargo, quien pierde está triste, decepcionado y, a veces, hasta se pone furioso. Diríjense a su hijo adecuadamente según la situación; alégrese con él o consuélenle. Los niños que acaban de perder necesitan que se les confirme que tendrán una nueva oportunidad de ganar en la siguiente partida. De esta manera se fortalecerán emocionalmente para los altibajos de la vida.

Juego 3: Adivinad: ¿Cuál es mi plato fo-fi-favorito?

Un divertido juego para el entrenamiento del lenguaje y del vocabulario para niños a partir de los 3 años.

Antes de comenzar

Pongan las porciones de papilla en el plato y colóquenlo en el centro. No se necesitan ni el osito, ni la cuchara y ni el dado.



Empieza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

Comienza el niño que más recientemente haya comido arroz.

Este niño piensa en uno de sus platos favoritos, por ejemplo el pudín de chocolate.

Entonces pregunta a los demás niños: *Adivinad cuál es mi plato fo-fi-favorito.*

Ahora, los demás niños formulan preguntas por turno, que hay que responder con un "sí" o con un "no". Ejemplos: *¿Es de color verde? ¿Tiene un sabor dulce? ¿Es un tipo de verdura?*

Siempre que la respuesta sea "sí", el niño que ha formulado la pregunta puede probar suerte y decir qué plato es.

La pregunta, ¿ha sido correcto?

- **¡Sí!**

Estupendo. El niño que ha formulado la pregunta ha acertado y obtiene de premio una porción de papilla del plato.

- **¡No!**

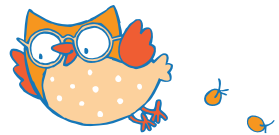
Mala suerte. ¡No has acertado! El siguiente niño formula una pregunta.

Si acierta el plato favorito, será el turno entonces del siguiente niño.

Final del juego

La partida acaba cuando cada niño haya pensado en dos platos favoritos. Ahora, todos los niños colocan las porciones de papilla conseguidas una al lado de la otra formando una hilera. Gana el niño con la hilera más larga. En caso de empate serán varios los ganadores.

¡Jueguen a detectives de comidas durante el almuerzo o la cena! El niño mira la comida que está en su plato. Háblenle de los alimentos que contiene. Entonces, el niño cerrará los ojos y abrirá la boca. Denle un pedacito de comida a su hijo. Pregunten entonces: *¿Qué tienes en la boca ahora mismo?* La cosa se complica cuando el niño recibe dos pedacitos de diferentes alimentos, es decir, cuando tiene que saborear dos componentes de su plato, por ejemplo un trocito de patata y una judía.



El taller Rohner + Wolf (Basilea) ha autorizado amablemente la utilización del título del juego.



Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and is nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is het nergens meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte. Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de algumas partidas engraçadas deu-se pela falta de alguma peça que não se consegue encontrar. Não faz mal! Via o website www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se essa peça ainda está disponível.

Kære forældre og børn.

Efter et spændende spil opdager I pludselig, at dette HABA-spil mangler en del. Den er bare ikke til at finde igen. Ikke noget problem! På www.haba.de/Ersatzteile kan I se, om delen stadig fås.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

亲爱的孩子和家长，

经过一轮的乐趣，你会突然发现，缺少的这个HABA游戏的部件，无处可寻。没问题！在www.haba.de/Ersatzteile，你可以找出这部件仍然可发货。





Art. Nr.: 301257 TL 83851 1/21

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

HABA