

Rulebook · 说明书 · Règle du jeu · Instrucciones · 게임 지침 · Spielanleitung

My Very First Games

Let's Cook

2+



Let's Cook · 小厨师 · Apprentis cuistots
Peque Chef · 남남 채소 스프 · Kleine Köche

Copyright **HABA** Spiele Bad Rodach 2021

My Very First Games

Let's Cook

Three different cooking games: Assigning, guessing and remembering for 2 to 4 little chefs ages 2 and up.

Game Designer: Markus Nikisch
Illustration: Thies Schwarz
Game Developer: Christiane Hüpfer
Playtime: Each game lasts about 5-10 minutes



Dear Parents,

We're happy that you have chosen this game from the *My Very First Games* series. You've made a good choice that will give your child many different ways for them to develop through play. This rulebook will offer you plenty of tips for how you can discover the game components with your child. Children can develop a variety of skills and abilities during play: Recognition and assignment of objects, hand-eye coordination, fine motor skills, memory, language, and more.


In the first two games, the children are introduced to playing by the rules of a game with simple assigning and guessing tasks. In the process, playful descriptions of the rules aim to introduce your child to the world of role play and thus help them to better understand and implement the game's rules. The third game also requires the children to use their memories. This allows children to be consistently challenged without losing heart. Above all, playing is a lot of fun! Learning happens naturally and almost on its own.

Wishing you lots of fun while playing and discovering together,

Your Inventors for Children



Before the First Game

Please remove the sleeve and carefully pop the game components out of the punchboards. The sleeve, the frame of the punchboard with the  and the strips removed from the slots must be disposed of for safety reasons. They are not needed for the game.

ENGLISH Game Components

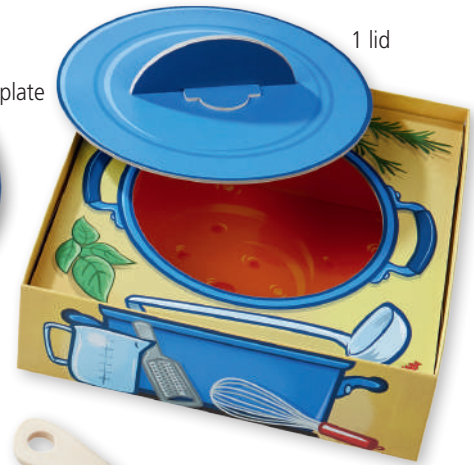
10 wooden vegetables



10 cardboard vegetable tiles



1 plate



1 lid



1 die



1 play pot (3-pieces)

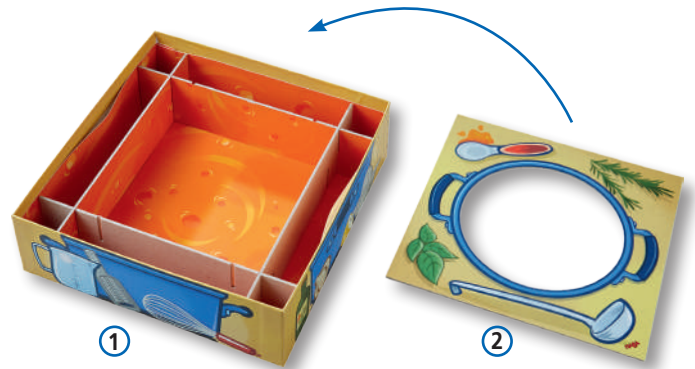
1 wooden spoon

Assembling the pot:

Keep the removed game components handy (see game components pictured).

Place the empty box bottom in the center of the table. Take the four orange dividers, put them together as shown and place the resulting grid in the box bottom ①.

Then place the game board on top with the ladle side showing ②. Take the dark blue lid handle. Fold it once in the middle and insert it through the slot in the lid ③.



③



Lid



dark blue handle

Now slide the securing tab into the lid to secure the handle.



securing tab



Lid & dark blue handle



After playing, the dividers remain together in the box base and the lid can remain assembled. Distribute the game components into the compartments and place the game board on top. The assembled lid fits perfectly upside down in the hole in the game board. You can place the rulebook on top.



Discover Free Play and Details

Your child can explore the game components during free play. Play along! Discover the world of the play kitchen and enjoy cooking together. Cooking is perfect for childhood role playing games. Prepare delicious dishes together and enjoy being served new creations by your child. Discover the pictures on the game components together and talk to your child about them. Ask your child what they recognize and encourage them to name the items. One example: *"Look, we had*

that for lunch today didn't we? Do you remember what it's called? It's a carrot." Talk to them about what they've tasted or what they like most, e.g. *"What do you like more, carrots or potatoes?" "What would you like to cook with?"*

And just like that, you're role playing with your child.

Game 1: What are we cooking today? Little Master Chefs

A first matching game to recognize and name the vegetables

Before Starting

Sit around the pot with the children. Place the lid on the pot. Spread the vegetable tiles with the vegetable sides face up next to the pot so that all children can reach them easily.

Keep the wooden spoon, vegetable pieces, die and plate handy.

Tip: The pot can also be moved in front of the child whose turn it is.



Let's Get Started

Take turns playing in a clockwise direction. The youngest child begins and rolls the die.

Ask them: *What does the die show?*

- **The star?**

The child can choose the vegetable they like the most. They put the chosen wooden piece into the pot and place the matching vegetable tile in front of them.

- **A vegetable? Ask the child:**

What do we call that vegetable? Can you tell us?

Encourage the child to find the wooden piece and the tile showing that vegetable. Then, they can take the lid off the pot and put the wooden piece inside. The vegetable tile is placed face-down in front of them.

Important:

If an ingredient is rolled whose matching wooden pieces are both already in the pot, unfortunately the child cannot throw an ingredient into the pot and does not receive a tile. Instead, they can take the wooden spoon and stir the pot well three times.

Then it's the next child's turn.

ENGLISH End of the Game

The game ends once all the vegetable pieces are in the pot and all the tiles are distributed to the children. The child who put the last ingredient into the pot takes the wooden spoon, stirs everything one last time and then serves the dish on the plate.

Everyone did a great job cooking!

Now each child stacks the tiles that they collected. The player with the highest stack wins. If several children have a stack that is the same height, they win together.



If you want to immerse your child in role playing even more, you can let them take the lid off the pot and then put it back on again after adding the wooden piece. If your child is not able to do this alone, you can initially play without a lid.

Game 2: What do I like best? Little Guessing Chefs

An early guessing game to name vegetables

Before Starting

Sit around the pot with the children. Place the lid on the pot. Distribute the vegetable tiles with **the dog facing up** next to the pot so that all children can reach them easily.

Have the wooden spoon, vegetable pieces and plate handy. The die is not needed for this game variant.



Let's Get Started

Take turns playing in a clockwise direction. The oldest child begins, secretly selects any vegetable tile and places it in front of them.

They may look at several vegetable tiles before selecting one. **But be careful:** The child must **not say** which vegetable they have chosen.

Now the other children must guess which vegetable the child has chosen. **Encourage the child with the hidden vegetable to ask the child sitting next to them in a clockwise direction:** *What is my favorite vegetable today?*

The child answers with a guess: *Your favorite vegetable is ...!*
Did the responding child guess correctly?

- **Yes? Fantastic, good job!** The hidden vegetable tile is shown to all children. The child places the matching wooden piece in the pot and stirs it well once. The child who guessed correctly may place the vegetable tile face-up in front of them as a reward. Step by step you cook a delicious vegetable stew together...
- **No? What a pity! But it's OK.** The selected vegetable tile remains face-down. Now the child whose turn it is asks the next child in a clockwise direction to guess which vegetable they have chosen today.

Play continues until a child guesses the right vegetable.

Then it's the turn of the next child in a clockwise direction, who chooses their favorite vegetable from the remaining tiles.

End of the Game

The game ends when a child has a third vegetable tile face-up in front of them. Their favorite dish is now ready. The child who has collected 3 vegetable tiles stirs the pot one last time with the wooden spoon. Now the meal can be served on the plate.



Repeated practice allows children to learn how to carry out simple moves independently. Support their actions with simple, calm sentences and let the children roll the die or pick up the tiles themselves. This allows them to quickly learn the simple game moves and have a lot of fun.

Game 3: Where is my favorite vegetable?

A first memory game to compare and recognize vegetables

Before Starting

Sit around the pot with the children. The lid is placed next to the pot. Each child selects one of their favorite wooden vegetable pieces and places it in the pot. The lid is then placed on the pot to close it. Shuffle the vegetable tiles with **the dog facing up** and place them in a stack next to the pot so that all children can reach them easily. Keep the wooden spoon and the other vegetables pieces handy. The die is not needed for this game variant.



Let's Get Started

Take turns playing in a clockwise direction. The oldest child takes the top vegetable tile from the stack, shows it to the others and names the vegetable pictured.

Ask them: *Is the wooden vegetable that matches the vegetable tile already in the pot?*

Wait for the child's response: Yes or no.

Everybody checks together:

Did the child guess correctly?

- **Yes? Fantastic!** Give the child the vegetable tile. If the matching wooden piece is in the pot, the child takes it out and places it with the other wooden pieces next to the pot. If it is not in the pot, the child puts the wooden piece into the pot.
- **No? What a pity. Maybe it'll work out better next time.** Unfortunately, the child does not receive a vegetable tile. The wooden pieces remain where they are and the vegetable tile that was drawn is removed from the game.

Then the next child in a clockwise direction has their turn and takes the top tile from the stack.

End of the Game

The game ends when all of the vegetable tiles have been distributed. Then the children stack all their vegetable tiles on top of each other. The player with the highest stack wins. If several children have a stack that is the same height, they win together.

Tip: The game can be made more difficult by covering the wooden pieces next to the pot with the box lid or the plate.



我的首款桌游

小厨师

中文

归类，猜谜和回忆 3种不同的烹饪游戏，适合2岁以上2 — 4名玩家

作者： 马库斯·尼基施
插画： 泰斯·施瓦茨
编辑： 克里斯蒂安·于佩尔
游戏时长： 每场游戏大约5-10分钟



亲爱的家长，

很高兴您选择了“我的首款桌游”系列中的这一款。您做了一个很好的决定，让孩子可以从游戏中学习。

以下的说明提供许多让您和孩子一起探索这款游戏的建议，并在游戏过程中促进孩子识别和归类物体的能力、手眼协调能力、小肌肉精细动作以及记忆力和语言能力等一系列能力的培养。


在前两个游戏中，通过简单的归类和猜谜，让孩子们按照规则进行游戏。规则的俏皮描述旨在将您的孩子带入角色扮演的世界，从而帮助他更好地理解 and 执行游戏指令。第三个游戏还锻炼了孩子们的记忆力。可讓孩子不断嘗試挑战，而不會灰心。最重要的是，玩这些游戏简直就是乐趣！学习在玩耍中进行，一点也不费力。

希望你们在共同游戏和探索中发现更多的乐趣！

您的玩具发明家！



游戏准备

请取下封条并小心地将游戏材料从板子中推出。安全起见，必须将封条、带有  的板子和从插槽中撕下的条带处理掉。他们不是游戏所必需的。

游戏材料

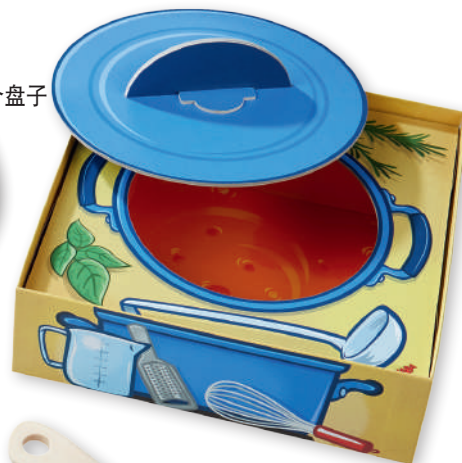
10块木质蔬菜



10张蔬菜卡片



1个盘子



1个带盖的玩具锅 (3个部分)



1个骰子



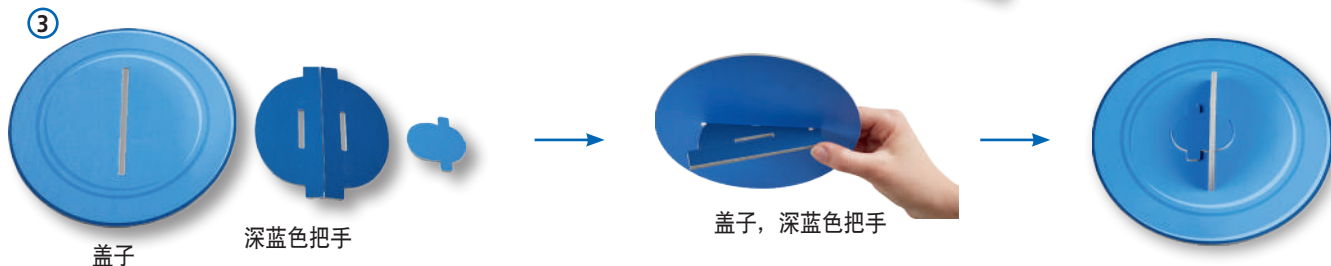
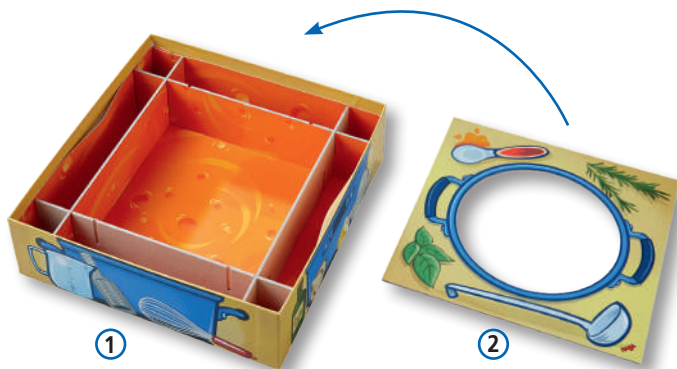
1个木勺

组装锅：

准备好游戏材料（见图。游戏材料）。
游戏锅和盖子在游戏过程中只需组装一次。

将空的盒子底部底放在桌子中间。取出四个橙色分隔纸板，如图所示将它们组合在一起，然后将完成的井字格放进盒子底部。①现在将带有大汤勺的游戏板放在上面。

②取深蓝色把手。从中央将其对折，然后将其通过插槽插入锅盖。③盖子、深蓝色手柄、固定器 现在将固定器卡进深蓝色手柄上的插槽。



游戏结束后，分隔纸板仍保留好放在盒子内，盖子也保持原样。将游戏材料分布在隔间中，并将游戏板放在上面。把组装好的盖子倒置在游戏板上让把手从孔中通过

自由游戏，发现细节

在自由游戏环节，孩子们的主要任务是熟悉游戏材料。您可以加入孩子们一起玩！一起探索游戏厨房和烹饪的世界。尤其是烹饪的主题非常适合儿童角色扮演。和您的孩子一起准备美味佳肴，为您的孩子为您上出色的菜肴而高兴。一起探索游戏材料的插画，和您的孩子一起讨论。您可以问孩子他认识哪些材料并说出它们的名字。比如：“看，我们今天午餐刚吃了这个。你知道它是什么吗？这是胡萝卜。”和他讨论以前吃过什么或者他特别喜欢什么，比如：

“你更喜欢胡萝卜还是土豆？”“你想用什么做菜？”

就是这样你已经在和你的孩子进行角色扮演了。

中文

游戏1：我们今天要做什么菜？小厨师

首款认识和命名蔬菜的归类游戏

游戏准备

和孩子们一起围坐在汤锅周围。将盖子放在锅里，将蔬菜卡片印有蔬菜的一面朝上，放在锅旁边，以便所有孩子都能轻松够到。

摆好木勺、木质蔬菜、骰子和盘子。

提示：在游戏过程中，也可以将汤锅移到轮到孩子那里。

游戏开始

顺时针方向轮流进行游戏，从年龄最小的孩子开始游戏并掷骰子。

提问：骰子显示的是什么？

• 星星？

现在孩子可以选择他最喜欢的蔬菜，将对应的木质蔬菜扔进锅中，并将匹配的蔬菜卡片放在自己面前。

• 蔬菜？提问孩子：这个蔬菜叫什么名字，你愿意告诉大家吗？

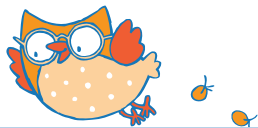
鼓励孩子拿起和蔬菜相对应的木质蔬菜和蔬菜卡片，然后把锅盖揭开并将木质蔬菜扔进去。将蔬菜卡片面朝下放在自己面前。



重要的是：

如果骰子显示的原料对应的木质蔬菜已经在汤锅中，这种情况下孩子不能将任何原料扔进汤锅，也不会得到卡片。取而代之的是，他可以拿起木勺在汤锅里用力搅拌三下。

然后就轮到下一个孩子了。



如果您想让您的孩子更好地投入角色扮演，可以让他们先揭开汤锅的盖子，在加入木质蔬菜后重新盖上盖子。如果您的孩子还没办法自己操作，您也可以一开始就不盖子。

游戏结束

当所有蔬菜都下锅并且蔬菜卡片都分发给孩子们后，游戏结束。最后一个往锅里加入食材的孩子拿起木勺，再次用力搅拌，并将菜装进盘子里。我们的饭做的真棒！

现在每个孩子将自己收集的卡片堆叠在一起。堆得最高的孩子获胜。如果有几个孩子的卡片堆得一样高，则他们一起赢得比赛。

游戏2：我最喜欢吃什么？小厨师猜谜

首款命名蔬菜的猜谜游戏

游戏准备

和孩子们一起围坐在汤锅周围。将盖子放在锅上。将蔬菜卡片背面的小狗头像保持朝上进行分配，放在锅旁边，以便所有孩子都能轻松够到。

摆好木勺、木质蔬菜和盘子。骰子在这次游戏中不会用到。



游戏开始

顺时针方向轮流开始游戏，从年龄最大的孩子开始，偷偷挑一张自己喜欢的蔬菜卡片并放在自己面前。也可以察看好几张蔬菜卡片。但要注意的是：这个孩子不可以说出他挑的是哪个蔬菜。

现在轮到其他的孩子猜测，这个孩子挑的是哪个蔬菜。鼓励孩子提问坐在顺时针方向他旁边的孩子：今天我最喜欢的蔬菜是什么？

孩子回答并猜测：你最喜欢的蔬菜是……！

这个回答问题的孩子猜对了吗？

- 对了？太棒了！干得好！向所有孩子展示藏好的蔬菜卡片。猜对的孩子将相应的木质蔬菜放入锅中并用力搅拌一下。作为奖励他可以将蔬菜卡片面朝上放在自己面前。渐渐一道美味的炖菜就做好了……
- 不对？可惜了，但没关系！被选出来藏好的卡片仍然盖着。现在轮到那个孩子按顺时针顺序问下一个孩子他今天选择了哪种最喜欢的蔬菜。游戏一直进行到孩子猜对了蔬菜为止。

现在轮到顺时针方向下一个孩子从剩余的蔬菜卡片中选一种最喜欢的蔬菜。

游戏结束：

当其中有一个孩子把第三张蔬菜卡片放在他面前时，游戏结束。美味的菜肴已经做好了。拥有3张蔬菜卡片的孩子用汤锅里的木勺用力搅拌。现在可以将菜装进盘子了。



通过反复练习，孩子们学会了自己执行简单的游戏步骤。请您用简单、温柔的句子引导孩子们进行游戏，让孩子们自己拿起骰子或拿走/揭开卡片。通过这种方式，孩子们将很快熟悉简单的游戏步骤，并从中获得乐趣。

游戏3：我最喜欢的蔬菜在哪？

首款比较和识别蔬菜的记忆游戏

游戏准备

和孩子们一起围坐在玩具锅周围。将盖子放在锅边上。孩子们依次选出最喜欢的木质蔬菜放入锅中，接着盖上锅盖。将蔬菜卡片背面的小狗头像保持朝上混合好，并堆放在锅旁边，以便所有孩子都能轻松拿到。

摆好木勺、以及木质蔬菜。骰子在这次游戏中不会用到



游戏开始

顺时针方向轮流，年龄最大的孩子拿起蔬菜卡片堆里的第一片，向其他人展示并说出上面印的蔬菜的名字。

提问：与蔬菜对应的木质部分已经在锅里了吗？

等待孩子们的回答：是或不是。

• **是？太棒了！**这个孩子获得这张蔬菜卡片。

当对应的木质蔬菜在锅里时，孩子把这块木质蔬菜拿出来放在锅旁边的其他木质蔬菜旁边。如果它不在锅里，孩子就把木质蔬菜放进锅里。

• **不是？可惜了，下一次会完成得更好。**很可惜，孩子不能得到这张卡片。木质蔬菜保持不动，把这张蔬菜卡片从游戏中剔除。

然后轮到顺时针方向下一个孩子并拿起最上面那张卡片。

游戏结束：

当所有蔬菜卡片都已发完，游戏结束。然后每个孩子将自己收集的卡片堆叠在一起。堆得最高的小孩获胜。如果有几个小孩的卡片堆得一样高，则他们一起赢得比赛。

提示：可以通过用盒盖或者盘子盖住锅旁边的木质蔬菜来提高游戏难度。



Mes premiers jeux

Apprentis cuistots

Trois jeux de cuisine différents et amusants : classer, deviner et exercer sa mémoire, pour 2 à 4 joueurs à partir de 2 ans.

Auteur : Markus Nikisch
Graphisme : Thies Schwarz
Rédaction : Christiane Hüpper
Durée du jeu : 5 à 10 minutes par jeu



FRANÇAIS

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 d'avoir une première approche ludique du jeu de société et de sa règle. Cette notice vous propose de nombreux conseils pour découvrir le matériel de jeu avec lui. En jouant à ce jeu, vous stimulez différentes capacités et aptitudes de votre enfant : la reconnaissance et le classement d'objets, la coordination main-œil, la motricité fine, la mémoire et le langage. Dans les deux premiers jeux, les enfants sont guidés par les règles et doivent simplement classer les légumes à l'aide de questions faciles. Les règles sont expliquées de façon amusante afin de faire entrer votre enfant dans l'univers des jeux de rôle et ainsi l'aider à mieux comprendre et à mettre en application les instructions du jeu. Le troisième jeu va solliciter en plus leur mémoire. Ils sont ainsi continuellement stimulés, mais sans pour autant se sentir découragés. Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir et de partage ! Apprendre se fait ici tout simplement, sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à jouer et à découvrir ensemble

Les créateurs pour enfants joueurs



Avant de jouer pour la première fois

Ôtez la bande et détachez soigneusement le matériel de jeu des plaques. Pour des raisons de sécurité, la bande, les cadres des plaques portant ce symbole  et les petits éléments retirés des fentes doivent être jetés à la poubelle. Ces éléments ne sont pas utiles pour jouer.

Matériel de jeu

10 légumes en bois



10 plaquettes de légumes



1 assiette



couvercle



1 dé à symboles



1 marmite (3 éléments)

1 cuillère en bois



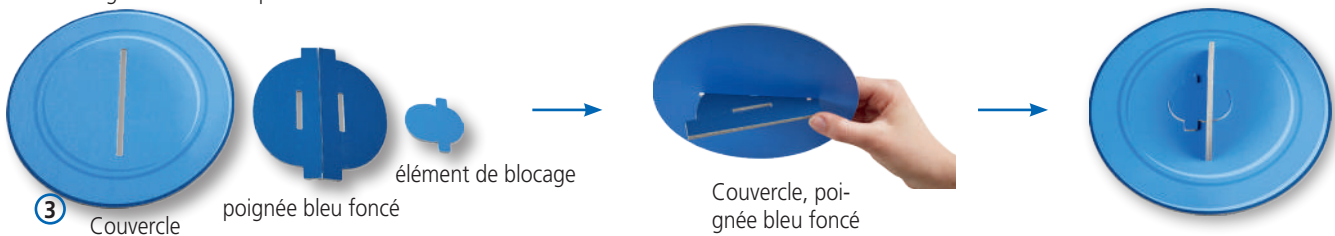
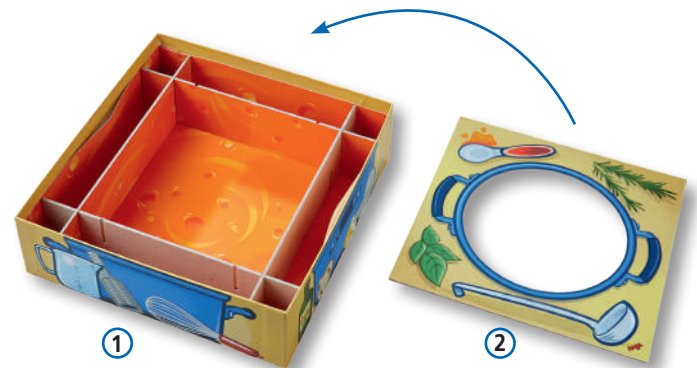
Assemblage de la marmite :

La marmite et le couvercle ne seront à assembler qu'une seule fois. Votre enfant jouera directement dans la boîte.

Préparez les éléments de jeu qui ont été détachés des plaques. Placez la partie inférieure de la boîte au milieu de la table. Prenez les quatre parois séparatrices orange, assemblez-les en les enfonçant comme sur l'illustration et posez la grille ainsi obtenue dans la partie inférieure de la boîte ①.

Prenez ensuite le plateau représentant la marmite et la louche. Détachez le centre de la marmite qui deviendra une assiette. Placez ensuite le plateau sur la boîte pour former la marmite ②.

Prenez la poignée bleu foncé. Repliez-la en son centre et insérez-la dans la fente du couvercle ③. Puis, bloquez la poignée en plaçant l'élément de blocage.



Une fois la partie terminée, les parois de séparation restent assemblées dans le fond de la boîte, tout comme le couvercle et sa poignée. Vous n'avez qu'à ranger le matériel de jeu dans les différents compartiments de la grille et poser le plateau de jeu dessus. Vous pouvez placer la règle du jeu par-dessus le tout.

Jeu libre et découverte de différents éléments

Dans le jeu libre, votre enfant s’amuse comme il le souhaite avec le matériel de jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble l’univers de la cuisine. Ce thème est particulièrement adapté pour les jeux de rôle pour enfants. Préparez ensemble de délicieuses recettes et félicitez votre enfant lorsqu’il vous sert des plats originaux. Découvrez ensemble les illustrations du matériel de jeu et discutez-en avec lui. Demandez-lui ce qu’il reconnaît et le nom des différents ingrédients. Libre

à vous d’interpréter les légumes comme vous le souhaitez. Prenons un exemple : « *Regarde, on en a mangé ce midi. Sais-tu comment ça s’appelle ? C’est une carotte.* » Discutez avec lui de ce qu’il a déjà mangé une fois, ou de ce qu’il aime particulièrement, par ex. : « *Qu’aimes-tu le plus, la carotte ou la pomme de terre ?* »
« *Avec quoi as-tu envie de cuisiner ?* »
Le jeu de rôle avec votre enfant a ainsi déjà commencé.

Jeu 1 : Que cuisine-t-on aujourd’hui ?

Un premier jeu de classement pour reconnaître et nommer les légumes

Avant de commencer la partie

Placez-vous avec les enfants tout autour de la marmite. Mettez le couvercle sur la marmite. Répartissez les plaquettes de légumes faces visibles à côté de la marmite, de façon à ce que tous les enfants puissent facilement les atteindre.

Préparez la cuillère en bois, les légumes en bois, le dé et l’assiette.

Conseil : pendant le jeu, la marmite peut également être rapprochée de l’enfant dont c’est le tour.

C’est parti

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d’une montre. Le plus jeune des enfants commence et lance le dé.

Demandez-lui : *Qu’indique le dé ?*

- **L’étoile ?**

L’enfant peut alors choisir le légume qu’il préfère. Il jette le légume en bois correspondant dans la marmite, et pose la plaquette de ce légume devant lui.

- **Un légume ? Demandez à l’enfant :**

Comment s’appelle ce légume ? Peux-tu nous dire son nom ?

Encouragez l’enfant à prendre le légume en bois et la plaquette associée suivant l’illustration du dé. Il peut alors soulever le couvercle de la marmite et y jeter le légume en bois. Il place la plaquette devant lui.



Fin de la partie

La partie s'achève lorsque tous les légumes sont dans la marmite, et que toutes les plaquettes correspondantes ont été réparties entre les enfants. Celui qui a jeté le dernier ingrédient dans la marmite prend la cuillère, la fait tourner vigoureusement dedans et sert le plat sur l'assiette.

Nous avons super bien cuisiné !

Chaque enfant empile ensuite ses plaquettes. L'enfant qui obtient la pile la plus haute a gagné. Si plusieurs enfants ont une pile de la même hauteur, ils sont gagnants ex aequo.



En laissant votre enfant soulever le couvercle de la marmite, il sera un chef aguerri. S'il est encore trop jeune pour le faire tout seul, vous pouvez l'aider ou jouer sans le couvercle.

Jeu 2 : Qu'est-ce que j'aime le plus ? Devinettes des petits cuistots

Un premier jeu de devinettes pour apprendre à nommer les légumes.

Avant de commencer la partie

Placez-vous avec les enfants tout autour de la marmite. Posez le couvercle sur la marmite. Répartissez les plaquettes de légumes à côté de celle-ci, faces "tête de chien" visibles, de façon à ce que tous les enfants puissent facilement les atteindre.

Préparez la cuillère, les légumes et l'assiette. Le dé n'est pas nécessaire dans ce jeu.



Il doit faire deviner son légume aux autres joueurs en commençant par poser une question au joueur à sa gauche, par ex. :

"Quel est mon légume préféré aujourd'hui ?"

L'enfant répond et devine : Ton légume préféré est ...!
L'enfant a donné la bonne réponse ?

- **Oui ? Super génial !** La plaquette de légumes est alors montrée à tous. L'enfant qui a fait deviner place le légume en bois correspondant dans la marmite et remue vigoureusement avec la cuillère. L'enfant qui a bien deviné reçoit la plaquette en récompense et la pose face visible devant lui.
- **Non ? Dommage, mais ce n'est pas grave** La plaquette de légumes reste face cachée. L'enfant qui a commencé demande au joueur d'à côté, dans le sens des aiguilles d'une montre, de deviner quel est le légume qu'il a choisi aujourd'hui. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un enfant ait deviné le nom du légume.

C'est maintenant au tour de l'enfant suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de choisir son légume préféré parmi les plaquettes restantes.

C'est parti !

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est l'enfant le plus âgé qui commence : il choisit une plaquette de légumes en secret, et la pose devant lui, sans la montrer aux autres joueurs. Il peut regarder plusieurs plaquettes de légumes avant de choisir.

Mais attention ! L'enfant ne doit **pas dire** quel légume il a choisi.

Fin de la partie

La partie s'achève dès qu'un enfant a posé sa troisième plaquette de légumes face visible devant lui. En récompense, il a le droit de remuer vigoureusement la cuillère dans la marmite pour mettre la touche finale au plat. Il peut ensuite le servir sur l'assiette.



En jouant souvent au même jeu, les enfants apprennent à jouer seuls. Accompagnez le déroulement de la partie en énonçant calmement des phrases simples, et laissez les enfants lancer le dé ou prendre et retourner des plaquettes tout seuls. Ils apprendront ainsi rapidement à jouer seuls et s'amuseront beaucoup.

Idée de jeu n°3 : Où est mon légume préféré ?

Un premier jeu de mémoire pour comparer et reconnaître différents légumes.

Avant de commencer la partie

Placez-vous tout autour de la marmite. Chaque enfant choisit son légume en bois préféré et le dépose dans la marmite. Refermez avec le couvercle. Mélangez les plaquettes de légumes, **faces "tête de chien" visibles**, et empilez-les à côté de la marmite de façon à ce que tous les enfants puissent facilement les atteindre. Préparez la cuillère et les autres morceaux de légumes.

Le dé n'est pas nécessaire dans ce jeu.



C'est parti !

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant le plus âgé prend la première plaquette de légumes sur la pile, la montre à tout le monde et nomme le légume représenté.

Demandez-lui : *Ce légume est-il déjà dans la marmite ?*

Attendez la réponse de l'enfant : Oui ou non.

**Puis, vérifiez tous ensemble dans la marmite
L'enfant a bien deviné ?**

- **Oui ? Super ! Tu as donné la bonne réponse !** L'enfant prend la plaquette correspondante en récompense.
 - * Si le légume en bois se trouve dans la marmite, l'enfant le retire et le pose avec les autres légumes à côté de la marmite.
 - * S'il ne se trouve pas dans la marmite, l'enfant le met dedans.

- **Non ? Quel dommage. Tu n'as pas donné la bonne réponse. Mais tu y arriveras sûrement la prochaine fois.** L'enfant ne reçoit malheureusement aucune plaquette de légumes. Les légumes restent à leur place et la plaquette de légumes est retirée du jeu.

C'est ensuite au tour de l'enfant suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de prendre la plaquette du dessus de la pile.

Fin de la partie

La partie s'achève lorsque que toutes les plaquettes de légumes ont été distribuées. Les enfants empilent alors toutes leurs plaquettes de légumes. L'enfant qui obtient la pile la plus haute a gagné. Si plusieurs enfants ont une pile de la même hauteur, ils sont gagnants ex aequo.

Conseil : le jeu est plus difficile lorsque les légumes à côté de la marmite sont cachés.



Mis primeros juegos

Peque Chef

Tres entretenidos juegos de cocinar: clasificar, adivinar y recordar para 2-4 jugadores/as a partir de 2 años.

Autor: Markus Nikisch
Ilustración: Thies Schwarz
Redacción: Christiane Hüpper
Duración del juego: 5-10 minutos cada uno



Estimados padres y madres,

Nos alegra que hayan escogido este juego de la serie *Mis primeros juegos*. Sin duda, han tomado una decisión acertada y, con ello, abren a su hijo/a un amplio abanico de posibilidades para que se desarrolle jugando. Estas instrucciones ofrecen diferentes consejos para que puedan descubrir el material de juego con su hijo/a. Jugando se fomentarán diferentes capacidades y aptitudes de su hijo/a: el reconocimiento y la clasificación de objetos, la coordinación mano-ojo, la motricidad fina, la memoria y el lenguaje.


En los dos primeros juegos, los niños/as se aproximan a los juegos con reglas de forma sencilla clasificando y adivinando. Las descripciones lúdicas de las reglas introducirán a su hijo/a en el mundo de los juegos de rol y le ayudarán a comprender mejor las instrucciones del juego y a ponerlas en práctica. En el tercer juego se estimula además la memoria de los niños/as. De este modo, se les incentiva constantemente, pero sin que pierdan la valentía. ¡Y, sobre todo, es muy divertido! Los niños/as aprenden mucho sin darse cuenta y casi por sí solos/as.

Les deseamos mucha diversión jugando y descubriendo conjuntamente,

Sus inventores e inventoras para niños y niñas



Antes de jugar por primera vez

Hay que retirar el envoltorio y presionar ligeramente en el material de juego para sacarlo de los marcos. El envoltorio, los marcos con el símbolo  y las tiras separadas de las ranuras deben desecharse para mayor seguridad. No son necesarios para jugar.

Material de juego

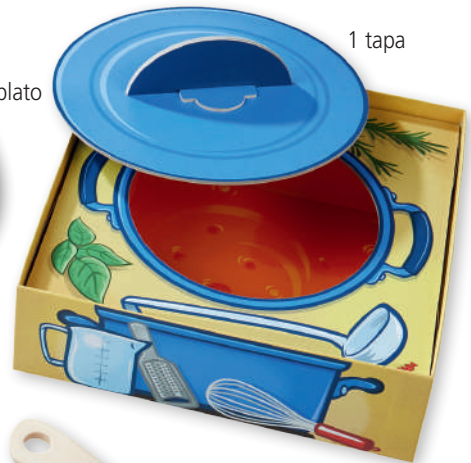
10 verduras de madera



10 fichas con verduras



1 plato



1 tapa

1 cazuela de juguete (3 piezas)

1 dado con símbolos



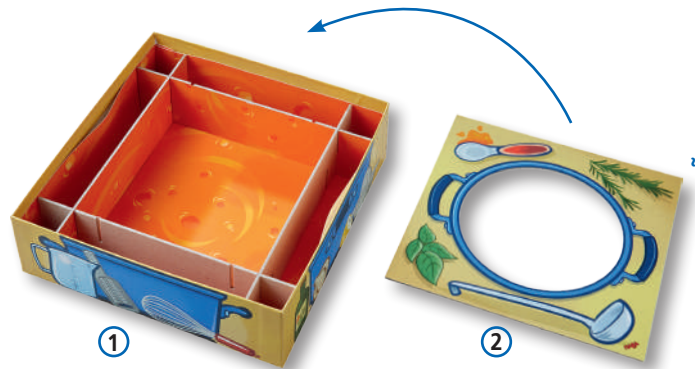
1 cuchara de madera



Montaje de la olla:

La cazuela y la tapa solo deben encajarse una vez.

Preparen el material de juego que han sacado de los marcos de juego. Coloquen la base de la caja en el centro de la mesa. Cojan los cuatro separadores naranjas, únanlos como se muestra en la imagen y coloquen la estructura resultante en la base de la caja **1**. A continuación, coloquen encima el tablero de modo que se vea el dibujo con el cucharón **2**. Cojan el asa azul oscuro. Pliéguenla por la mitad e introdúzcanla por la ranura de la tapa **3**.



1

2

3



Tapa

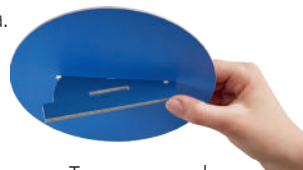


asa azul oscuro

Deslicen ahora el elemento de bloqueo en la tapa para fijar el asa.



elemento de bloqueo



Tapa y asa azul oscuro

Después de la partida, los separadores permanecen unidos en la base de la caja y la tapa permanece montada. Distribuyan el material de juego en los compartimentos y coloquen el tablero encima. El asa montada cabe perfectamente boca arriba en el orificio del tablero. Pueden poner encima las instrucciones.

Juego libre y exploración de detalles

Durante el juego libre, su hijo/a se entretiene con el material de juego. ¡Jueguen con él/ella! Descubran juntos el mundo de la cocina y los utensilios de juguete. El tema de la cocina resulta ideal para los juegos de rol infantiles. Preparen juntos platos deliciosos y disfruten cuando su hijo/a le sirva sus maravillosas creaciones. Descubran juntos las ilustraciones del material de juego y hablen con su hijo/a sobre ellas. Pregúntenle qué elementos reconoce y cómo se llaman. Un ejemplo:

«Mira, esto lo hemos comido hoy, ¿verdad? ¿Sabes cómo se llama? Es una zanahoria.» Háblenle de lo que ya ha comido alguna vez o de lo que le gusta especialmente, por ejemplo: «¿Qué te gusta más, la zanahoria o la patata?» «¿Con qué quieres cocinar algo?»

Y así ya estarán jugando con su hijo/a.

Juego 1: ¿Qué cocinamos hoy? Pequeños y pequeñas chefs

Un primer juego de clasificación para reconocer y nombrar las verduras.

Antes de empezar

Siéntense con los niños/as alrededor de la cazuela. Coloquen la tapa sobre la cazuela. Repartan las fichas con verduras con las ilustraciones hacia arriba junto a la cazuela, de modo que todos los niños/as puedan acceder a ellas fácilmente.

Preparen la cuchara de madera, las rodajas de verduras, el dado y el plato.

Nota: Durante el juego, la cazuela se puede desplazar hasta delante del niño/a al que le toca jugar.



¡Allá vamos!

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador/a más joven tirando el dado.

Pregúntenle: *¿Qué muestra el dado?*

• ¿La estrella?

El niño/a puede elegir qué verdura le gusta más. Coloca la pieza de madera que la representa en la cazuela y sitúa la ficha con la verdura correspondiente delante de él.

• ¿Una verdura? Pregunten al niño/a:

¿Cómo se llama esta verdura? ¿Nos lo puedes decir?

Animen al niño/a a encontrar la pieza de madera y la ficha con la verdura correspondiente. A continuación, puede levantar la tapa

de la cazuela y echar dentro la pieza de madera. Coloca la ficha con la verdura boca abajo delante de él/ella.

Importante:

Si sale un ingrediente cuyas piezas de madera ya estén en la cazuela, el niño/a no podrá echar ningún ingrediente a la cazuela y tampoco recibirá ninguna ficha. En lugar de ello, puede coger la cuchara de madera y remover enérgicamente tres veces la cazuela.

A continuación, será el turno del siguiente jugador/a.

Final del juego

La partida termina cuando todas las figuras de verduras estén en la cazuela y, por lo tanto, se hayan repartido todas las fichas a los niños/as. El niño/a que ha echado el último ingrediente a la cazuela coge la cuchara de madera, remueve enérgicamente una vez más y sirve el plato. ¡Lo hemos cocinado muy bien!

Ahora cada niño/a apila las fichas que ha reunido. Gana quien tenga la pila más alta. Si varios niños/as tienen pilas igual de altas, ganan conjuntamente.



Si quieren que su hijo/a se sumerja un poco más en el juego de rol, dejen que retire la tapa de la cazuela y la vuelva a poner después de añadir la pieza de madera. Si su hijo/a no puede hacerlo solo, pueden jugar primero sin tapa.

Juego 2: ¿Qué es lo que más me gusta?

Los pequeños cocineros y cocineras adivinan

Un primer juego de preguntas y respuestas para nombrar las verduras.

Antes de empezar

Siéntense con los niños/as alrededor de la cazuela. Coloquen la tapa sobre la cazuela. Repartan las fichas con verduras junto a la cazuela con **la cabeza de perro hacia arriba**, de modo que todos los niños/as puedan acceder a ellas fácilmente.

Preparen la cuchara de madera, las figuras de verduras y el plato. Para esta propuesta de juego no se necesita el dado.



¡Allá vamos!

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el niño/a de mayor edad, que escoge una ficha con verdura en secreto, y la coloca delante de él/ella, sin que el resto la vea. Puede mirar varias fichas con verduras antes de escoger. Pero, **atención:** el niño/a no **debe decir** qué verdura ha elegido.

Ahora el resto de niños/as deben adivinar qué verdura ha elegido el primer jugador/a. Animen al niño/a sentado/a a su lado en el sentido de las agujas del reloj a preguntar: ¿Cuál es mi verdura favorita hoy?

El niño/a contesta intentando adivinarlo: ¡Tu verdura favorita es...!

¿Ha acertado el niño/a que ha contestado?

- **¿Sí? ¡Muy bien! ¡Genial!** Se muestra la ficha con verdura secreta a todos los niños/as. El niño/a echa la pieza de madera correspondiente a la cazuela y remueve bien una vez. El niño/a puede dejar la ficha con verdura boca arriba delante de él/ella como recompensa. Paso a paso, se cocina un delicioso guiso de verduras...
- **¿No? ¡Lástima! Pero no pasa nada.** La ficha con verduras escogida se queda boca abajo. Ahora el niño/a al que le toca pregunta al siguiente niño/a en el sentido de las agujas del reloj qué verdura favorita ha elegido hoy. Se sigue jugando hasta que un niño/a adivine la verdura correcta.

Ahora es el turno del siguiente niño/a en el sentido de las agujas del reloj, que elige una verdura favorita de entre las fichas restantes.

Finalización del juego

La partida termina cuando un niño/a ha colocado su tercera ficha con verdura boca arriba delante de él/ella. Su plato favorito ya está listo. El niño/a que ha obtenido tres fichas con verduras vuelve a remover enérgicamente la cazuela con la cuchara de madera. Ahora ya puede servirse el plato.





Al practicarlo una y otra vez, los niños/as aprenden fácilmente a jugar por sí mismos/as. Acompáñenles en sus acciones con frases sencillas, hablando tranquilamente, dejando que ellos/as cojan el dado y las fichas. Así aprenderán rápidamente los movimientos del juego y se divertirán un montón.

Juego 3: ¿Dónde está mi verdura favorita?

Un primer juego de memoria para comparar y reconocer verduras.

Antes de empezar

Colóquese con los niños/as alrededor de la cazuela. La tapa se coloca al lado de la cazuela. De uno en uno, los niños/as eligen la figura de su verdura favorita y la colocan en la cazuela. A continuación, la tapa se coloca sobre la cazuela para cerrarla. Mezcle las fichas con verduras con **la cabeza de perro hacia arriba** y colóquelas apiladas junto a la cazuela para que todos los niños/as puedan acceder a ellas fácilmente.

Prepare la cuchara de cocina y el resto de las figuras de verduras. No se necesita el dado para esta propuesta de juego.

Pregúntenle: *¿La verdura de esta ficha está ya en la cazuela?*

Esperen la respuesta del niño/a: sí o no.

Compruébenlo con los niños/as:

¿Ha acertado el niño/a?

- **¿Sí? ¡Estupendo!** El niño/a recibe la ficha con la verdura. Si la figura de madera correspondiente está en la cazuela, el niño/a la saca y la coloca junto a las demás piezas de madera junto a la cazuela. Si no está dentro de la cazuela, el niño/a introduce la pieza de madera.
- **¿No? ¡Lástima! Seguro que la próxima vez sale mejor.** Lamentablemente, el niño/a no recibe ninguna ficha con verdura. Las piezas de madera se quedan donde están y la ficha con verdura retirada queda fuera de juego.

A continuación, es el turno del siguiente niño/a en el sentido de las agujas del reloj, que coge la primera ficha de la pila.

Finalización del juego

La partida termina cuando se hayan repartido todas las fichas con verduras. Entonces, cada niño/a apila sus fichas con verduras. Ganará quien tenga la pila más alta. Si varios niños/as tienen pilas igual de altas, ganan conjuntamente.

Nota: El juego se complica si las piezas de madera que se encuentran junto a la cazuela se tapan con la tapa de la caja o con el plato.

ESPAÑOL



¡Allá vamos!

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador/a de mayor edad coge la primera ficha con verdura del montón, la muestra al resto y dice el nombre de la verdura representada.



My Very First Games

냠냠 채소 스프

3가지 요리 게임: 2세 이상의 2~4명의 꼬마 요리사를 위한 분배, 추측, 메모리 게임

디자이너: Markus Nikisch

일러스트: Thies Schwarz

개발자: Christiane Hüpper

게임시간: 각 게임당 5~10분



부모님과 선생님께,

My Very First Games 시리즈 중에서 이 게임을 선택한 것은 현명한 결정입니다. 이 게임의 놀이를 통해 다양한 방법으로 아이들의 발달을 도움을 줄 수 있습니다. 본 설명서는 구성품을 탐색하는 방법에 대한 방법을 제공합니다. 아이들은 놀이를 하는 동안 사물 인지와 변별, 눈과 손의 협응력, 소근육, 기억력, 어휘력 등 다양한 기능과 능력을 발달시킵니다.


먼저 소개되는 두 가지 게임에서는 아이들이 규칙에 따라 간단한 분배 및 추측을 하게 됩니다. 이 과정에서 규칙에 대해 재미있게 설명해 주면 아이들이 역할놀이를 즐기고 게임에 대해 더 잘 이해할 수 있습니다. 세 번째 게임은 아이들의 기억력을 필요로 합니다. 게임을 통해 아이들은 실패를 두려워하지 않고 꾸준히 도전하는 마음을 키울 수 있습니다. 그러나 무엇보다도 놀이는 아이들에게 즐거움을 선사합니다! 학습은 자연스럽게 이루어집니다.

함께 탐색하고 놀이하면서 즐거운 시간 보내시기 바랍니다.

하바 보드게임 저자 올림



처음 게임을 시작하기 전에

포장지를 제거하고 판지에서 구성품들을 조심스럽게 떼어내요. 포장지와 남은 판지들은 아이가 삼키지 않도록 안전을 위해 에 버려주세요.



구성품

채소 10개



채소 그림 조각 10개



접시 1개



뚜껑 1개



주사위 1개



조립된 냄비 1개



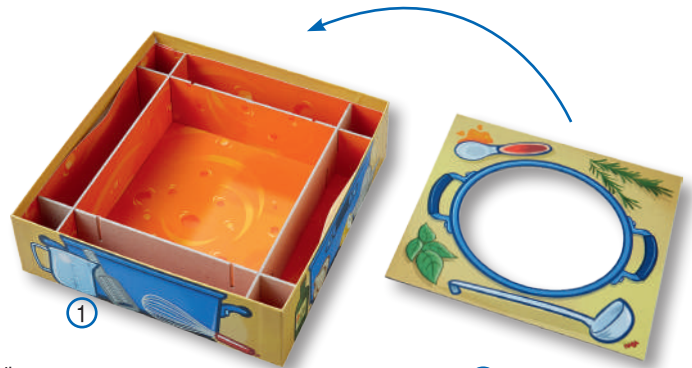
숟가락 1개

냄비 조립하기:

판지에서 떼어낸 구성품들을 준비해요.

(사진 참고)

빈 게임 박스를 테이블 가운데에 놓아요. 4개의 주황색 칸막이를 사진과 같이 격자 모양으로 끼워서 게임 박스 안에 넣어요. ①
그런 다음 국자가 보이도록 게임판을 올려놓아요. ②
파란색 뚜껑 손잡이의 가운데를 반으로 접어서, 동그란 뚜껑판의 구멍에 아래에서 위로 끼워요. ③



①



②

HOW TO

③

이제 뚜껑판에 있는 구멍에 고정판을 끼워서 뚜껑 손잡이를 고정시켜요.



뚜껑판



뚜껑 손잡이



고정판



뚜껑판에 손잡이 끼우기



게임이 끝난 후, 칸막이는 게임 박스에 그대로 남겨 두고 구성품을 격자 모양 칸에 넣어 보관할 수 있어요. 게임판으로 그 위를 덮고, 냄비 뚜껑은 뒤집어서 게임판의 구멍에 끼워요. 맨 위에 게임 설명서를 놓고 게임 박스 뚜껑을 덮어서 정리해요.

자유 놀이하며 탐색하기

아이들은 자유 놀이를 하는 동안 게임 구성품에 흥미를 느끼게 될 거예요. 아이와 함께 놀이해 보세요! 함께 요리를 하는 주방 놀이를 하며 즐거운 시간을 보내요. 주방 놀이는 영유아기에 할 수 있는 역할놀이로 정말 좋은 놀이예요. 함께 맛있는 음식을 준비하고, 아이가 차려 주는 새로운 요리를 즐겨보세요. 채소 그림 조각에 있는 그림을 같이 살펴 보면서 이야기를 나눠요. 아이가 알고 있는 것은 무엇인지 물어보고, 그것의 이름을 말할 수 있도록 격려해 주세요.

예를 들어 “이거 봐, 오늘 점심에 이거 먹었었지? 이름이 뭔지 기억해? **이건 당근이야.**”
아이들이 맛보았던 것이나 가장 좋아하는 것은 무엇인지에 대해 대화를 주고받아요. “**당근과 감자 중에 무엇을 더 좋아하니?**”, “**어떤 야채로 요리를 하고 싶어?**”

바로 이렇게 아이와 함께 역할 놀이를 해요.

게임 1: 꼬마 요리사님, 오늘 어떤 요리를 할까요?

채소의 이름을 인식하는 매칭 게임

게임 준비

냄비 주변에 둘러앉고 냄비의 뚜껑은 덮어 두어요.
채소 그림 조각은 모두의 손이 잘 닿을 수 있도록 냄비 옆에 채소 그림이 보이도록 펼쳐 놓아요.

숟가락, 채소, 주사위와 접시를 준비해요.

Tip: 해당 차례의 아이 앞에 냄비를 놓을 수도 있어요.

게임 방법

가장 어린 아이부터 주사위를 굴리며 시작하고, 시계 방향으로 진행해요.

아이에게 질문해요: 주사위에 무엇이 나왔나요?

- **별**
가장 좋아하는 채소를 고를 수 있어요. 채소 1개를 선택해서 냄비에 넣고 일치하는 채소 그림 조각을 가져와서 자신의 앞에 놓아요.
- **채소가 나왔다면 아이에게 질문해요:**
이 채소의 이름은 무엇일까? 이름을 말해볼까?
주사위와 같은 그림의 채소와 채소 그림 조각을 찾아요. 일치하는 채소와 채소 그림 조각을 잘 찾았다면, 채소를 냄비에 넣고 채소 그림 조각은 자신의 앞에 뒤집어 놓아요.



중요 규칙:

주사위를 굴려서 나온 채소가 이미 모두 냄비에 들어있다면 안타깝게도 채소를 넣을 수 없고, 채소 그림 조각도 가져올 수 없어요. 대신 숟가락을 가져와서 냄비 안에 있는 채소들을 3번 저어 주세요.

이제 다음 아이의 차례예요.



게임 종료

아이들이 모든 채소 그림 조각을 가져가고, 냄비에 모든 채소를 넣었을 때 게임이 끝나요. 마지막 재료를 냄비에 넣은 아이가 숟가락으로 냄비 속 채소를 한 번 더 저은 다음 점시에 답아요.

모두 함께 맛있는 요리를 완성했어요!

이제 아이들은 각자 자신이 모은 채소 그림 조각을 위로 쌓아요. 가장 높게 쌓은 플레이어가 승리해요. 여러 명이 같은 높이로 쌓았다면, 같이 승리의 기쁨을 나눠요.



냄비 뚜껑을 열어 채소를 넣은 후 다시 냄비 뚜껑을 덮어서 놀이 하면 아이가 역할놀이에 더 몰입할 수 있어요. 아이가 혼자 뚜껑을 열고 닫는 것을 어려워하면, 뚜껑을 열어둔 채로 게임을 해요.

게임 2: 꼬마 요리사가 제일 좋아하는 채소는 무엇일까요?

어떤 채소인지 알아맞히는 추측 게임

게임 준비

냄비 주변에 둘러앉고 냄비의 뚜껑은 덮어 두어요.
채소 그림 조각은 모두의 손이 잘 닿을 수 있도록
냄비 옆에 강아지 요리사가 보이도록 뒤집어서 펼쳐 놓아요.

숟가락, 채소, 점시를 준비해요. 이번 게임에서 주사위는 필요하지 않아요.



게임 방법

가장 나이가 많은 아이가 비밀스럽게 채소 그림 조각 1개를 선택해서 자신의 앞에 놓으며 시작하고, 시계 방향으로 진행해요.

채소 그림 조각 1개를 선택하기 전에 여러 가지 채소 그림을 볼 수 있어요.

하지만 조심하세요: 어떤 채소 그림 조각을 선택했는지 다른 아이들에게 말하면 안 돼요.

이제 다른 아이들은 이번 차례의 아이가 어떤 채소 그림 조각을 선택했는지 추측해서 맞혀야 해요. 채소 그림 조각을 가진 아이는 자신의 왼쪽에 앉은 아이에게 질문해요: *내가 제일 좋아하는 채소는 무엇일까요?*

질문을 받은 아이는 추측해서 대답해요: *내가 가장 좋아하는 채소는...! 정확하게 추측해서 대답했나요?*

• 네! 대단해요, 정말 잘했어요! 모두에게 채소 그림 조각을 보여줘요. 그리고 그 채소 그림 조각과 같은 채소를 냄비에 넣고 숟가락으로 1번 잘 저어요.

정확하게 잘 추측한 아이는 보상으로 그 채소 그림 조각을 가져와서 자신의 앞에 놓아요. 친구들과 함께 차근차근 맛있는 채소 스프를 요리해요.

• 아니오! 안타깝지만 그래도 괜찮아요! 선택한 채소 그림 조각은 제자리에 뒤집어 놓아요. 방금 대답을 했던 아이의 왼쪽에 있는 아이에게 다시 질문해요. 제일 좋아하는 채소를 정확하게 추측해서 맞힐 때까지 계속해요.

이제 시계 방향에 앉은 다음 아이가 남은 채소 그림 조각 중에서 가장 좋아하는 채소를 선택할 차례예요.

게임 종료

아이 중 한 명이 채소 그림 조각 3개를 모았을 때 게임이 끝나요. 아이들이 가장 좋아하는 요리가 준비되었어요. 3개의 채소 그림 조각을 모은 아이가 숟가락을 이용해 마지막으로 냄비 속 재료를 저어요.

이제 점시에 담은 채소 스프를 먹을 수 있어요.



아이들은 반복적인 연습을 통해 간단한 동작을 스스로 하는 방법을 배울 수 있어요. 간단한 문장으로 아이들의 행동을 응원해 주고, 아이들이 직접 주사위를 굴리거나 채소 그림 조각을 선택할 수 있도록 지켜봐 주세요. 이렇게 하면 아이들이 간단한 게임 동작을 빠르게 익혀서 게임을 즐길 수 있어요.

게임 3: 내가 제일 좋아하는 채소는 어디 있나요?

채소를 인식하고 변별하는 메모리 게임

게임 준비

냄비 주변에 둘러앉아요. 냄비의 뚜껑은 냄비 옆에 놓아요. 아이들은 각자 가장 좋아하는 채소 1개를 골라 냄비에 넣고 뚜껑을 덮어요. 채소 그림 조각은 강아지 요리사가 보이도록 뒤집어서 잘 섞은 후 모두의 손이 잘 닿을 수 있도록 냄비 옆에 쌓아놓아요.

손가락과 남은 채소를 준비해요. 이번 게임에서 주사위는 필요하지 않아요.



게임 방법

가장 나이가 많은 아이가 쌓아놓은 채소 그림 조각 더미에서 맨 위에 있는 채소 그림 조각을 가져와서 다른 아이들에게 보여주고 어떤 채소인지 이름을 말해요.

아이들에게 질문해요: 이 채소 그림 조각과 같은 채소가 냄비 속에 들어 있을까요?

아이의 대답을 기다려요: 네 또는 아니요.

모두 함께 확인해요:

아이가 알아맞췄나요?

- **네! 잘했어요!** 아이에게 그 채소 그림 조각을 주세요. 일치하는 채소가 냄비에 있으면 그 채소를 꺼내서 다른 채소들과 함께 냄비 옆에 놓아요. 하지만 냄비 안에 일치하는 채소가 없다면 냄비 옆에 있는 채소 중에 같은 채소 1개를 가져와서 냄비에 넣어요.
- **아니요! 안타깝네요. 아마 다음에는 맞힐 수 있을 거예요!** 아쉽게도 채소 그림 조각을 받을 수 없어요. 사용한 채소 그림 조각은 게임에서 제외해요.

이제 시계 방향에 앉은 다음 아이가 쌓아 놓은 채소 그림 조각 더미에서 맨 위에 있는 채소 그림 조각을 가져올 차례예요.

게임 종료

채소 그림 조각을 모두 사용하면 게임이 끝나요. 각자 자신이 가진 채소 그림 조각을 위로 쌓아요. 가장 높게 쌓은 플레이어가 승리해요. 여러 명이 같은 높이로 쌓았다면, 함께 승리의 기쁨을 나눠요.

Tip: 냄비 옆에 있는 채소를 게임 박스 뚜껑이나 접시로 덮어 두면 게임을 조금 더 어렵게 할 수 있어요.



Meine ersten Spiele

Kleine Köche

Drei abwechslungsreiche Kochspiele: Zuordnen, raten und erinnern für 2 – 4 Spieler ab 2 Jahren.

Autor: Markus Nikisch
Illustration: Thies Schwarz
Redaktion: Christiane Hüpper
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 viele Tipps, wie Sie das Spielmaterial mit Ihrem Kind entdecken können. Beim Spielen werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Erkennen und Zuordnen von Objekten, Auge-Hand-Koordination, Feinmotorik, Gedächtnis und Sprache.

In den ersten beiden Spielen werden die Kinder über einfaches Zuordnen und Raten an das Spielen nach Regeln herangeführt. Dabei sollen die spielerischen Beschreibungen der Regeln Ihr Kind in die Welt des Rollenspiels entführen und ihm so helfen, die Anweisungen des Spiels besser zu verstehen und umzusetzen. Im dritten Spiel wird zusätzlich das Gedächtnis der Kinder angesprochen. So werden die Kinder stetig gefordert, verlieren dabei aber nicht den Mut. Vor allem macht das Spielen eines: viel Spaß! Lernen geht ganz nebenbei und fast von allein.

Viel Vergnügen beim gemeinsamen Spielen und Entdecken wünschen

Ihre Erfinder für Kinder



Vor dem ersten Spiel

Bitte entfernen Sie die Banderole und drücken Sie das Spielmaterial vorsichtig aus den Tableaus. Die Banderole, die Rahmen der Tableaus mit dem  und die herausgetrennten Streifen aus den Schlitzten müssen sicherheitshalber entsorgt werden. Sie werden für das Spiel nicht benötigt.

Spielmaterial

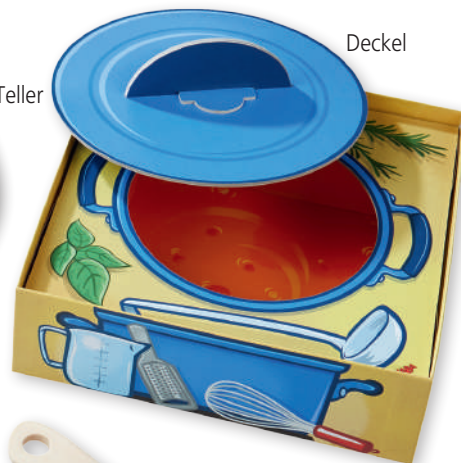
10 Gemüsestücke aus Holz



10 Gemüseplättchen



1 Teller



Deckel

1 Spiel-Kochtopf (3-teilig)



1 Symbolwürfel

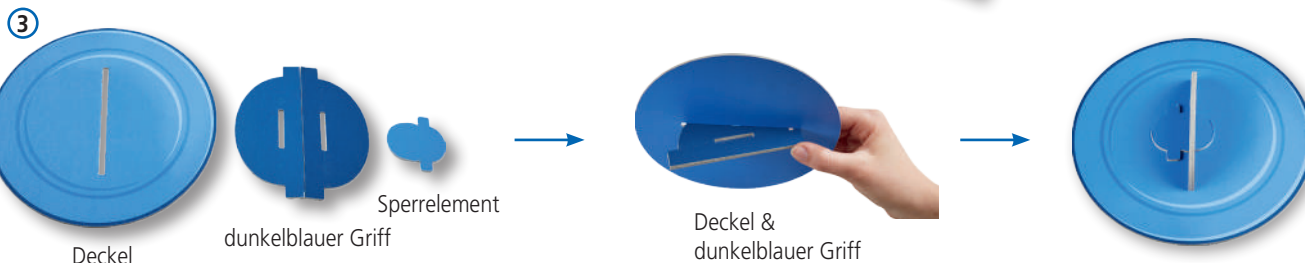
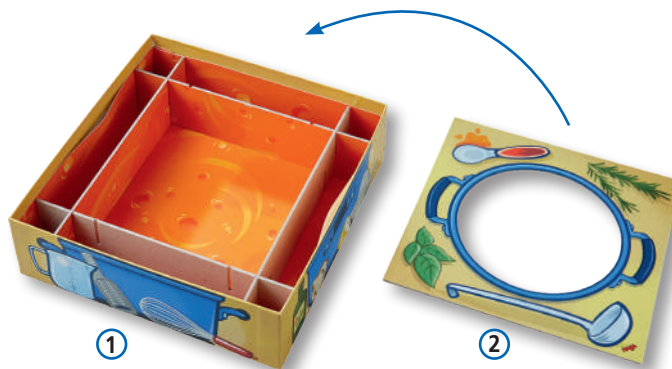


1 Kochlöffel

Zusammenbau des Kochtopfs:

Der Spiel-Kochtopf und der Deckel müssen nur einmal für das Spiel zusammengesteckt werden.

Halten Sie das ausgelöste Spielmaterial bereit. Stellen Sie den leeren Schachtelboden in die Tischmitte. Nehmen Sie die vier orangefarbenen Trennwände, stecken Sie diese wie abgebildet zusammen und legen Sie das entstandene Gitter in den Schachtelboden **①**. Darauf legen Sie nun den Spielplan mit der abgebildeten Schöpfkelle **②**. Nehmen Sie den dunkelblauen Griff. Falten Sie ihn einmal in der Mitte und stecken Sie ihn durch den Schlitz im Deckel **③**.



Nach dem Spielen verbleiben die Trennwände zusammengesteckt im Schachtelboden und auch der Deckel bleibt zusammengesteckt. Verteilen Sie das Spielmaterial in den Fächern und legen Sie den Spielplan darauf. Der montierte Griff passt umgedreht perfekt in das Loch im Spielplan. Die Anleitung können Sie darüberlegen.

Freies Spiel und Details entdecken

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Spielen Sie mit! Entdecken Sie gemeinsam die Welt der Spielküche und des Kochens. Gerade das Thema Kochen eignet sich hervorragend für kindliche Rollenspiele. Bereiten Sie gemeinsam leckere Gerichte zu und freuen Sie sich, wenn Ihr Kind Ihnen tolle Kreationen serviert. Entdecken Sie zusammen die Abbildungen des Spielmaterials und sprechen Sie mit Ihrem Kind darüber. Fragen Sie ihr Kind, was es erkennt

und wie es genannt wird. Ein Beispiel: „*Schau mal, das gab es doch heute zum Mittagessen. Weißt du, wie es heißt? Das ist eine Möhre.*“ Reden Sie mit ihm, was es schon einmal gegessen hat oder was ihm besonders gut schmeckt, z.B.: „*Was schmeckt dir besser, die Möhre oder die Kartoffel?*“ „*Womit möchtest du denn etwas kochen?*“ So sind Sie schon mitten im Rollenspiel mit Ihrem Kind.

Spiel 1: Was kochen wir heute? Kleine Meisterköche

Ein erstes Zuordnungsspiel zum Erkennen und Benennen der Gemüsestücke

Bevor es losgeht

Setzen Sie sich mit den Kindern um den Spiel-Kochtopf herum. Legen Sie den Deckel auf den Kochtopf. Verteilen Sie die Gemüseplättchen mit der Gemüseseite nach oben neben dem Kochtopf, sodass alle Kinder sie gut erreichen können.

Legen Sie den Kochlöffel, die Gemüsestücke, den Würfel und den Teller bereit.

Tipp: Der Kochtopf kann während des Spiels auch zum Kind, das gerade an der Reihe ist, hingeschoben werden.



Jetzt geht's los

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Das jüngste Kind beginnt und würfelt.

Fragen Sie: *Was zeigt der Würfel?*

- **Den Stern?**

Jetzt darf sich das Kind aussuchen, welches Gemüse es am liebsten mag. Es wirft das entsprechende Holzteil in den Topf und legt das passende Gemüseplättchen vor sich.

- **Ein Gemüse? Fragen Sie das Kind:**

Wie heißt das Gemüse? Magst du es uns sagen?

Ermuntern Sie das Kind, das zum Gemüse passende Holzteil und Gemüseplättchen zu nehmen. Dann darf es den Deckel

vom Kochtopf nehmen und wirft das Holzteil hinein. Das Gemüseplättchen legt es verdeckt vor sich.

Wichtig:

Sollte einmal eine Zutat gewürfelt werden, deren passende Holzteile beide schon im Kochtopf liegen, kann das Kind leider keine Zutat in den Kochtopf werfen und bekommt auch kein Plättchen. Stattdessen darf es den Kochlöffel nehmen und dreimal kräftig im Kochtopf rühren.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Ende des Spiels

Sind alle Gemüsestücke im Topf und damit die Plättchen an die Kinder verteilt, endet das Spiel. Das Kind, das die letzte Zutat in den Topf geworfen hat, nimmt den Kochlöffel, rührt noch einmal kräftig um und serviert das Gericht auf dem Teller.

Das haben wir aber toll gekocht!

Jedes Kind stapelt jetzt seine gesammelten Plättchen aufeinander. Das Kind mit dem höchsten Stapel gewinnt. Haben mehrere Kinder gleich hohe Stapel, gewinnen sie gemeinsam.



Wenn Sie Ihr Kind noch etwas mehr ins Rollenspiel eintauchen lassen möchten, lassen Sie es doch den Deckel vom Kochtopf abnehmen und nach dem Hinzufügen des Holzteils wieder verschließen. Kann Ihr Kind das noch nicht alleine, können Sie natürlich zunächst auch ohne Deckel spielen.

Spiel 2: Was mag ich am liebsten? Kleine Rate-Köche

Ein erstes Ratespiel zum Benennen der Gemüsestücke

Bevor es losgeht

Setzen Sie sich mit den Kindern um den Spiel-Kochtopf herum. Legen Sie den Deckel auf den Kochtopf. Verteilen Sie die Gemüseplättchen mit dem **Hundekopf nach oben** neben dem Kochtopf, sodass alle Kinder sie gut erreichen können.

Legen Sie den Kochlöffel, die Gemüsestücke und den Teller bereit. Der Würfel wird bei dieser Spielidee nicht benötigt.



Jetzt geht's los

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Das älteste Kind beginnt und sucht sich geheim ein beliebiges Gemüseplättchen aus und legt es vor sich ab. Es darf sich dazu auch mehrere Gemüseplättchen ansehen. Aber **aufgepasst**: Das Kind darf **nicht sagen**, welches Gemüse es sich ausgesucht hat.

Jetzt müssen die anderen Kinder erraten, welches Gemüse sich das Kind ausgesucht hat.

Ermuntern Sie das Kind, das im Uhrzeigersinn neben ihm sitzende Kind zu fragen: *Was ist heute mein Lieblingsgemüse?*

Das Kind antwortet und rät: *Dein Lieblingsgemüse ist ...!*
Hat das antwortende Kind richtig geraten?

- **Ja? Super, toll gemacht!** Das geheime Gemüseplättchen wird allen Kindern gezeigt. Das Kind legt das dazu gehörige Holzteil in den Topf und rührt einmal kräftig um. Das Kind darf das Gemüseplättchen als Belohnung offen vor sich ablegen. So wird nach und nach ein leckerer Gemüseeintopf gekocht ...
- **Nein? Schade, aber auch nicht schlimm!** Das ausgesuchte Gemüseplättchen bleibt verdeckt. Jetzt fragt das Kind, welches gerade an der Reihe war, das im Uhrzeigersinn nächste Kind, welches Lieblingsgemüse es sich heute ausgesucht hat. Es wird so lange gespielt, bis ein Kind das richtige Gemüse erraten hat.

Jetzt ist das im Uhrzeigersinn nächste Kind an der Reihe und sucht sich ein Lieblingsgemüse aus den übrigen Plättchen aus.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Kind sein drittes Gemüseplättchen offen vor sich abgelegt hat. Das Lieblingsgericht ist jetzt fertig. Das Kind mit den 3 gesammelten Gemüseplättchen rührt noch einmal kräftig mit dem Kochlöffel im Kochtopf. Jetzt darf es das Gericht auf dem Teller servieren.





Gewinnen und verlieren ... beides gehört zum Spielen dazu! Wer gewinnt, ist stolz wie ein Schneekönig. Wer 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 gerade 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.

Spielidee 3: Wo ist mein Lieblingsgemüse?

Ein erstes Memospiel zum Vergleichen und Erkennen der Gemüsesorten

Bevor es losgeht

Setzen Sie sich mit den Kindern um den Kochtopf herum. Der Deckel liegt neben dem Topf. Nacheinander wählt jedes Kind genau ein Holzteil seines Lieblingsgemüses aus und legt es in den Topf. Anschließend kommt der Deckel auf den Kochtopf, sodass er verschlossen ist. Mischen Sie die Gemüseplättchen mit dem **Hundekopf nach oben** und legen Sie diese gestapelt neben dem Kochtopf bereit, sodass alle Kinder sie gut erreichen können.

Legen Sie den Kochlöffel und die restlichen Gemüsestücke bereit. Der Würfel wird bei dieser Spielidee nicht benötigt.



Jetzt geht's los

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Das älteste Kind nimmt das oberste Gemüseplättchen vom Stapel, zeigt es allen anderen und benennt das abgebildete Gemüse.

Fragen Sie: *Ist das zum Gemüse passende Holzteil bereits im Topf?*

Warten Sie auf die Antwort des Kindes: Ja oder nein.

Überprüfen Sie gemeinsam mit den Kindern:

Hat das Kind richtig geraten?

- **Ja? Super!** Das Kind erhält das Gemüseplättchen. Ist das passende Holzteil im Topf, nimmt das Kind das Holzteil heraus und legt es zu den anderen Holzteilen neben den Topf. Ist es nicht im Topf, steckt das Kind das Holzteil hinein.
- **Nein? Wie schade. Beim nächsten Mal klappt es bestimmt besser.** Das Kind erhält leider kein Gemüseplättchen. Die Holzteile bleiben an Ort und Stelle liegen und das gezogene Gemüseplättchen kommt aus dem Spiel.

Anschließend ist das im Uhrzeigersinn nächste Kind an der Reihe und nimmt das oberste Plättchen vom Stapel.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald alle Gemüseplättchen verteilt sind. Dann stapeln die Kinder jeweils alle ihre Gemüseplättchen aufeinander. Das Kind mit dem höchsten Stapel gewinnt. Haben mehrere Kinder gleich hohe Stapel, gewinnen sie gemeinsam.

Tipp: Das Spiel wird schwieriger, wenn die neben dem Topf liegenden Holzteile mit dem Schachteldeckel oder dem Teller verdeckt werden.





Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

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。

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Queridas familias:

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

어린이들과 부모님들께

www.haba.de/Ersatzteile에 접속하면 잃어버린 구성품에 대한 구매 및 배송 여부를 문의할 수 있어요.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

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





It's
playtime!



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

HABA