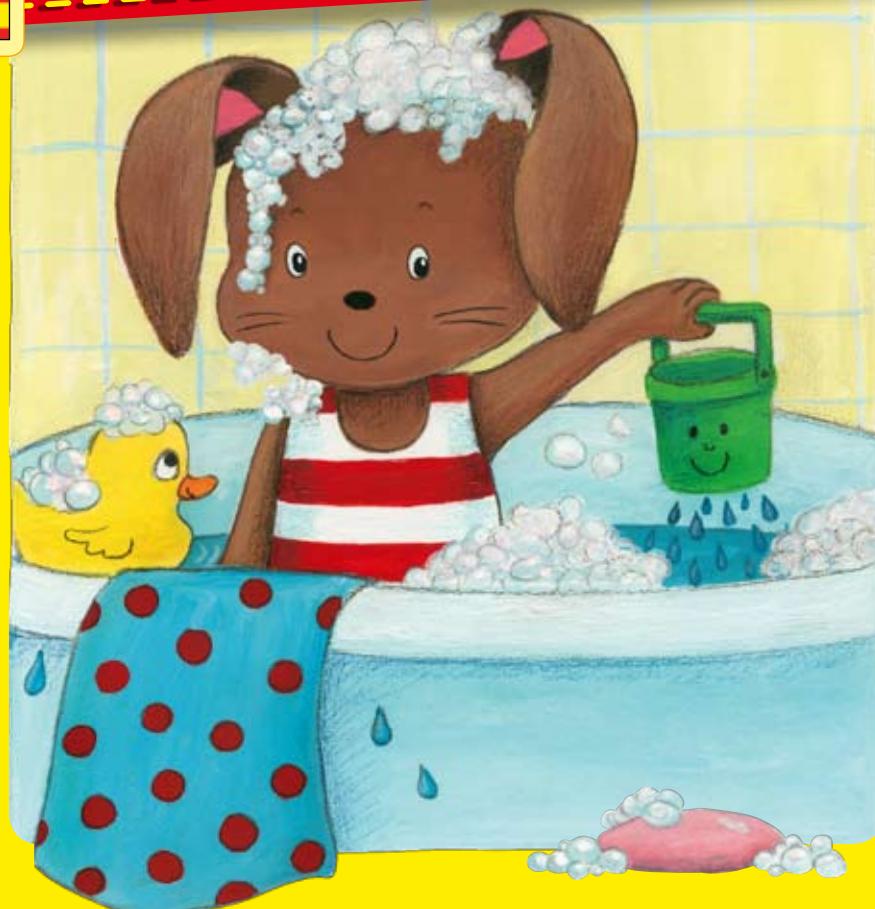




Instructions · 说明书 · Spielanleitung · Règle du jeu · Instrucciones



Bubble Bath Bunny



我的第一个游戏 - 泡泡浴兔子

Meine ersten Spiele - Badehase

Mes premiers jeux - Le bain de Trempelette

Mis primeros juegos - El Conejito Burbuja

Copyright

HABA[®]

- Spiele Bad Rodach 2014

My Very First Games

Bubble Bath Bunny

A cute games collection with Bubble Bath Bunny and his bathtub for 2 – 4 children age 2+.

Author: Miriam Koser
Illustrations: Outi Kaden
Length of the game: approx. 5 minutes

Contents

1 bathtub (game box), 1 cardboard insert, 1 water surface, 1 Bubble Bath Bunny, 2 ducks, 12 tiles, 1 die and a set of game instructions

Dear Parents,

Thank you for choosing this game from the *My Very First Games* collection. You've made an excellent choice and have given your child the opportunity to learn and develop important skills by playing.

These instructions provide several suggestions to help you and your child become familiar with the game materials together and how you can use them in different games. This game collection will train your child's skills and abilities, including: fine motor skills, concentration, language skills and the recognition of colors and symbols. But mostly, your child will simply have a lot of fun playing while automatically learning at the same time.

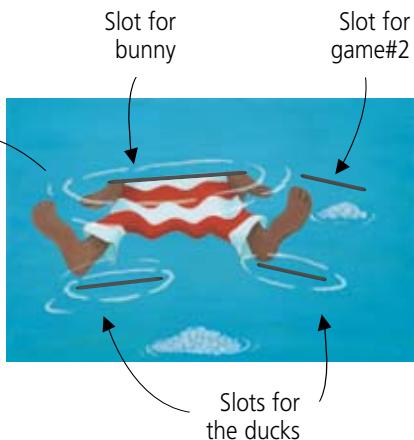
Lots of fun playing!

Your inventors of inquisitive playthings!



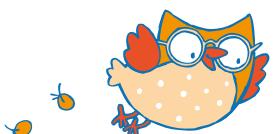
Before playing for the first time, remove all cardboard pieces from the plastic bag and immediately dispose the bag.

How to Build the Bath Tub:



Free Play

In free unstructured play, your child becomes familiar with the game materials. Together, look at all the illustrations. Talk about what you see on the tiles and what is lying around the bathtub, and what the objects are called. Lay the tiles next to the bathtub with the symbols facing up, and show your child that the same colors and symbols are also on the die. Together with your child, practice rolling the die, and let your child find the tile that matches the rolled die and put it into the bathtub. This will help your child become familiar with colors and symbols.



If the children are a little older and already familiar with the game materials, you can also ask specific questions about the bathtub. For example: *Where is the shampoo? Did you see the frog? What happened to the teddy bear? What's the mouse doing?*

Game#1: Where are Bubble Bath Bunny's toys?

An exciting die/memory game for 2 – 3 children age 2+.

All Bubble Bath Bunny's toys have disappeared in the suds. Who can help him find them?





Before Starting to Play

Place the bathtub in front of the children and insert Bubble Bath Bunny and both ducks into the slots. Shuffle the tiles and lay them face down on the water surface. Have the die ready.

Play

The children play one by one in a clockwise direction. The last child to take a very bubbly bubble bath gets to go first and rolls the die.

Ask the child: *What does the die show?*

- **A Color?**

The child tries to find a tile with the **same color**, choosing one from the bathtub and turning it over.

- **The Bucket, the Whale or the Boat?**

The child tries to find a tile with the **same symbol**, choosing one from the bathtub and turning it over.

Does it match?

- **Yes!**

Great! The child gets to keep the tile and places it in front of him.

- **No!**

Never mind! Look at the tile and try to remember what's on it.

Then, turn it over again so that it's facing down.

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

End of the Game

The game is over as soon as all the toys have been found. The children then stack up their tiles. The child with the highest stack wins. The game can have more than one winner.

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; let them know that they'll have another chance in the next game. They will become emotionally stronger and better prepared for the highs and lows of life.



Game#2: What's Floating on the Water?

A guessing game for 2 – 4 children age 2+.

And presto! Who will pull which toy out of the bath water?



Before Starting to Play

Place the bathtub in front of the children and insert Bubble Bath Bunny and both ducks into the slots. Shuffle the tiles and lay them face down on the water surface. Have the die ready.

Play

The children play one by one in a clockwise direction. The last one to have shriveled fingers from a bath gets to go first. He picks up a face-down tile and looks at it without letting anyone else see it.

Then he asks his neighbor to his left:

What's on my tile? Bucket, whale or boat?

The other child takes a guess and turns the die to show the symbol he thinks is on the tile. The child who asked now lays his tile next to the die and everyone compares them together.

Ask the children: *Does the picture on the tile match the die?*

- **Yes!**

Well done! The child who guessed right gets the tile then places it down in front of him.

- **No!**

Oops! The tile disappears in the suds: The child who asked slides the tile into the slot next to Bubble Bath Bunny.

Now it's the next child's turn. He turns over a tile and looks at it without letting anyone else see it.

End of the Game

The game is over once there are no more tiles on the water surface. The children then stack up their tiles. The child with the highest stack wins. The game can have more than one winner.



Another game variation is to guess the color instead of the symbol. The one child asks the other what color his tile is and the other child has to guess. It's easier if the other child doesn't guess, but rolls the die, and lets luck decide if he rolls the matching color.



Game#3: What Is Bubble Bath Bunny Taking with Him in the Bathtub?

A fun game that develops language skills and vocabulary for multiple children age 3+.

Before Starting to Play

Place the bathtub in front of the children and insert Bubble Bath Bunny and both ducks into the slots.

Play

The children play one by one in a clockwise direction. The child with the cleanest ears starts.

He looks at the bathtub and says, for example:

Bubble Bath Bunny takes a teddy bear with him in the bath tub.

Then it's the child's turn to his left. He repeats what the first child said and then adds some other bath accessory to it, for example:

Bubble Bath Bunny takes a teddy bear and a towel with him in the bathtub.

Of course, children can also name items that are not depicted.

In the silly version of this game, even items that do not typically belong in the bathtub, like rubber boots or jam toast, can be named.

End of the Game

The game is over when someone can't repeat all the named items in the proper order. Let's see what Bubble Bath Bunny takes with him the next time he takes a bath!

我的第一个游戏

泡泡浴兔子

一个可爱的收集游戏- 泡泡浴兔子和他的浴缸, 适合2 – 4个2岁以上的玩家



作者 : Miriam Koser
插图 : Outi Kaden
比赛长度 : approx. 5 minutes

内容

1个浴缸 (游戏盒子), 1块卡纸, 1个水面, 1个泡泡浴兔子, 2只鸭, 12片瓦, 1粒骰子和一套游戏说明

亲爱的家长们,

谢谢你选择第一个游戏系列。你做了一个很好的选择, 并给你的孩子有机会从游戏中学习和发展重要的技能。

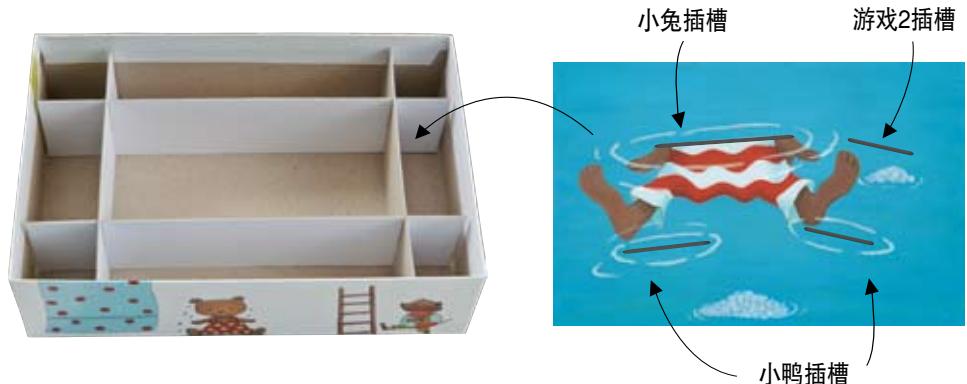
这些指令提供了很多建议, 以帮助您和您的孩子熟悉这款游戏的物料, 并怎样在不同的游戏中使用。此游戏系列能训练你孩子的技能和能力, 包括: 精细动作技能, 注意力, 语言能力和识别颜色和符号。但大多数情况下, 你的孩子会得到很多的乐趣, 同时自动学习了。

很多的乐趣!

具好奇心的玩具发明家!

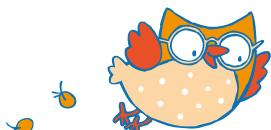
第一次玩之前, 从塑料袋中取出所有的纸板片, 并立即弃置所有塑料袋。

如何建浴缸



自由发挥

在自由发挥过程中，你的孩子变得熟悉游戏的材料。一起阅读所有的插图。谈谈你在瓦片上看到什么，什么是躺在浴缸边，和它们叫什么。把瓦片面朝上放在浴缸边，并让您的孩子看，颜色和符号和骰子一样。和您的孩子一起练习滚动骰子，让你的孩子寻找和骰子匹配的瓦片，并把它放入浴缸。这将帮助您的孩子熟悉颜色和符号



如果孩子年纪大一点的，并且已经熟悉了游戏材料，你也可以询问一些具体问题。例如：洗发水在哪？你看到青蛙吗？泰迪熊发生了什么事呀？小鼠在做什么？

游戏1：泡泡浴兔子的玩具去哪了？

一个令人兴奋的骰子/记忆游戏-适合2 - 3个2岁以上的玩家

所有泡泡浴兔宝宝的玩具已经消失在了泡沫中了。谁可以帮他找呢？

在开始玩之前

将浴缸放在孩子们面前，并放入泡泡浴兔子和两只鸭子。瓦片卡洗牌，面朝下放在水面上。

准备好骰子



开始玩

孩子们一个个以顺时针方向玩。最后一个玩家试过活泼的泡泡浴先开始滚动骰子。

问孩子：**骰子上是什么**

- **一种颜色？**

孩子试图找出具有相同颜色的瓦片卡，从浴缸选一张翻开。

- **桶、鲸鱼或船吗？**

孩子试图找出具有相同符号的瓦片卡，从浴缸选一张翻开。

它是否匹配？

中文

- **是的！**

孩子可得到该张瓦片卡，并把它放在面前。

- **不是！**

没关系！看瓦片卡，要尽量记住里面有什么就可以了。然后，把它再翻转，面朝下。

那么轮到下一个孩子的滚动骰子。

比赛结束

只要所有的玩具都被发现，比赛便结束。孩子们把瓦片卡叠起来，取得最高瓦片卡的获胜。游戏中可以有多个赢家。



胜负……都是游戏一部分！无论谁获胜，都开心雀跃。谁输了悲伤，失望，有时甚至是愤怒。显示在您的孩子的情绪的兴趣，为他高兴和安慰他。谁刚刚输了需要得到安慰；让他们知道，他们在接下来的比赛还有机会。他们会变得意识更强和在生活的高潮低谷中更充分的准备。



游戏2：什么适合浮在水面上？

一个猜谜游戏适合2 – 4个2岁以上的儿童

和赶快！谁会从浴缸水中拉到什么玩具？

在开始玩之前

将浴缸放在孩子们面前，并放入泡泡浴兔子和两只鸭子。瓦片卡洗牌，面朝下放在水面上。准备好骰子。



开始玩

孩子们一个个以顺时针方向玩。最后一个从洗澡中得到干瘪的手指的可先玩。他拿起一个面朝下的瓦片卡，自己可看但别让任何人看到。

接着他问他左手边的邻居：

我的瓦片卡是什么？桶，鲸鱼或船？

其他的孩子猜测一下和翻滚骰子，以显示他认为在瓦片卡的符号。现在他把瓦片卡放骰子旁边，大家一起比较符号

问孩子们：**瓦片卡的符号是不是和骰子匹配？**

• **是的！**

做得好！ 猜对孩子得到瓦片卡然后把它面朝放在面前。

• **不是！哎呀！瓦片卡消失在泡沫中：**

把瓦片卡放进浴缸，泡泡浴兔子旁边的插槽

现在，轮到下一个玩家。他翻开一瓦片卡，不要让任何人看到它。

比赛结束

当水面上再没有更多瓦片卡，本场比赛结束。孩子们把瓦片卡再叠起来。最高的可获胜。游戏中可以有多个赢家。





另一游戏变化是猜的颜色，而不是符号。
一个孩子问大家他的瓦片卡是什么颜色和其他孩子要猜测。
比较容易的方法是，如果其他孩子不想猜，但滚动骰子，
并用运气来决定什么是匹配的颜色。

3：什么与泡泡浴兔子一起在浴缸

一个有趣的游戏，开发语言能力和新词汇适合多位3岁以上的玩家。



在开始玩之前

将浴缸放在孩子们面前，并放入泡泡浴兔子和两只鸭子。

开始玩

拥有最干净耳朵的玩家先开始。

孩子们一个一个顺时针方向玩。拥有最干净耳朵的玩家先开始。

他看着浴缸说，例如：

泡泡浴兔子拿一个玩具熊和他一起在浴缸内

然后，轮到他的左边的玩家。他重复了第一个玩家说的话，然后添加一些其他的卫浴配件，
例如

泡泡浴兔子拿一个玩具熊和一条毛巾与他在浴缸内

当然，孩子们也可以命名未描述的项目

在这场比赛中有一傻版本，就算那物件并不属于在浴缸内的东西，如胶靴或果酱吐司，
玩家也可以命名。

比赛结束

当有人不能重复顺序命名项目，游戏便结束，让我们来看看泡泡浴兔子下一次洗澡时需要什么吧！



Meine ersten Spiele

Badehase

Eine niedliche Spielesammlung rund um den Badehasen und seine Badewanne für 2 - 4 Kinder ab 2 Jahren.

Autorin: Miriam Koser

Illustration: Outi Kaden

Spieldauer: ca. 5 Minuten

DEUTSCH

Spielinhalt

1 Badewanne (= Schachtelboden), 1 Pappkreuz, 1 Wasseroberfläche,
1 Badehase Blubbernase, 2 Enten, 12 Plättchen, 1 Würfel, 1 Spielanleitung

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 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, Sprache und Zuordnen von Farben und Symbolen. 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!

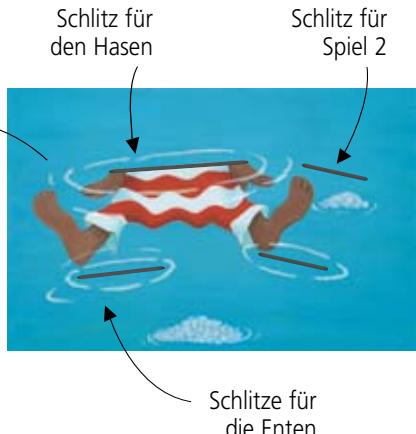
Ihre Erfinder für Kinder



Bitte nehmen Sie vor dem ersten Spiel alle Pappteile aus dem Kunststoffbeutel und werfen Sie diesen gleich weg.



Aufbau der Badewanne:

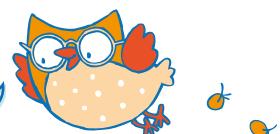


Freies Spielen

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Erkunden Sie gemeinsam die Abbildungen. Sprechen Sie darüber, was auf den Plättchen und rund um die Badewanne zu sehen ist und wie die Gegenstände heißen. Legen Sie die Plättchen mit den Symbolen nach oben neben die Badewanne und zeigen Sie, dass sich die gleichen Farben und Symbole auf dem Würfel befinden. Üben Sie mit Ihrem Kind, wie man richtig würfelt, und lassen Sie es das zum Würfelergebnis passende Plättchen in die Badewanne legen. So macht es sich mit der Zuordnung der Farben und Symbole vertraut.

DEUTSCH

Bei Kindern, die etwas älter sind und das Spielmaterial schon besser kennen, können Sie auch Fragen nach Details rund um die Badewanne stellen. Beispiele sind: *Wo ist das Shampoo? Hast du den Frosch gesehen? Was ist mit dem Teddy passiert? Was macht die Maus? usw.*



Spiel 1: Wo sind die Spielsachen von Badehase Blubbernase?

Ein spannendes Würfel-Memo für 2 - 3 Kinder ab 2 Jahren.

Alle Spielsachen von Badehase Blubbernase sind im Badeschaum verschwunden. Wer kann ihm helfen, sie wiederzufinden?



Bevor es losgeht

Stellen Sie die Badewanne vor die Kinder und stecken Sie Badehase Blubbernase sowie die beiden Enten in die Schlitze. Mischen Sie die Plättchen und legen Sie diese verdeckt auf der Wasseroberfläche aus. Legen Sie den Würfel bereit.

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein sehr schaumiges Schaumbad genommen hat, darf beginnen und würfelt.

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

- **Eine Farbe?**

Das Kind versucht, ein Plättchen mit der **gleichen Farbe** zu finden. Es wählt eines in der Badewanne aus und deckt es auf.

- **Den Eimer, den Wal oder das Schiff?**

Das Kind versucht, ein Plättchen mit dem **gleichen Symbol** zu finden. Es wählt eines in der Badewanne aus und deckt es auf.

Passt das aufgedeckte Plättchen?

- **Ja!**

Super. Du bekommst das Plättchen und darfst es vor dich legen.

- **Nein!**

Macht nichts. Schaut euch das Plättchen gut an und merkt euch, was darauf zu sehen ist. Dann wird das Plättchen wieder verdeckt.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Ende des Spiels

Wenn alle Spielsachen gefunden wurden, endet das Spiel. Nun stapeln die Kinder ihre Plättchen aufeinander. Wer den höchsten Stapel hat, gewinnt. 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 es. 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 2:

Was schwimmt denn hier herum?

Ein Rate-Spiel für 2 - 4 Kinder ab 2 Jahren.

Schwuppdlewup - wer zieht welches Spielzeug aus dem Badeschaum hervor?

Bevor es losgeht

Stellen Sie die Badewanne vor die Kinder und stecken Sie Badehase Blubbernase sowie die beiden Enten in die Schlitze. Mischen Sie die Plättchen und legen Sie diese verdeckt auf der Wasseroberfläche aus. Legen Sie den Würfel bereit.

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt schrumpelige Finger vom Baden gehabt hat, darf beginnen, nimmt eines der verdeckten Plättchen und sieht es sich geheim an.

Dann fragt das Kind seinen linken Nachbarn:

Was zeigt mein Plättchen? Eimer, Wal oder Schiff?

Das andere Kind rät und dreht den Würfel auf das vermutete Symbol.

Nun legt das Kind, das gefragt hat, sein Plättchen daneben und alle vergleichen gemeinsam.

Fragen Sie die Kinder: *Passt das Motiv auf dem Plättchen zum Würfel?*

- Ja!**

Sehr gut gemacht. Das Kind, das richtig geraten hat, bekommt das Plättchen und legt es vor sich ab.

- Nein! Schwups, verschwindet das Plättchen im Badeschaum:**

Das Kind, das gefragt hat, wirft das Plättchen in den Schlitz neben Badehase Blubbernase.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe, zieht ein Plättchen und sieht es sich verdeckt an.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn keine Plättchen mehr auf der Wasseroberfläche liegen. Nun stapeln die Kinder ihre Plättchen aufeinander. Wer den höchsten Stapel hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.





Eine Variante ist, Farben statt Symbole zu erraten.
Dann fragt das Kind nach der Farbe seines Plättchens und das andere Kind muss diese erraten.
Einfacher wird es, wenn das andere Kind nicht rät, sondern einfach würfelt.
Dann entscheidet das Glück, ob der Würfel etwas Passendes anzeigt.

Spiel 3: Was nimmt Badehase Blubbernase mit in die Badewanne?

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

Bevor es losgeht

Stellen Sie die Badewanne vor die Kinder und stecken Sie Badehase Blubbernase sowie die beiden Enten in die Schlitze.

DEUTSCH

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das die saubersten Ohren hat, beginnt.

Es sieht sich die Badewanne an und sagt zum Beispiel:

Badehase Blubbernase nimmt zum Baden einen Teddybären mit.

Nun ist sein linker Nachbar an der Reihe. Er wiederholt den Satz seines Vorgängers, ergänzt ein weiteres Badeaccessoire und sagt zum Beispiel:

Badehase Blubbernase nimmt zum Baden einen Teddybären und ein Handtuch mit.

Die Kinder können natürlich auch Badeaccessoires nennen, die nicht abgebildet sind.

In der lustigen Quatschversion dieses Spiels sind sogar Dinge erlaubt, die normalerweise nicht in eine Badewanne gehören, wie zum Beispiel Gummistiefel oder ein Marmeladenbrot.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn ein Kind die Reihe nicht mehr wiederholen kann. Mal sehen, was Badehase Blubbernase beim nächsten Mal alles mit in seine Badewanne nimmt!



Mes premiers jeux

Le bain de

Trempette

Une adorable collection de jeux portant sur un amusant lapin qui prend son bain, pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Auteure: Miriam Koser
Illustration: Outi Kaden
Durée de la partie: ca. 5 Minuten

Contenu du jeu

1 baignoire (= fond de la boîte), 1 support en carton, 1 surface d'eau du bain, 1 lapin baigneur Trempette, 2 canards, 12 plaquettes, 1 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 : motricité fine, concentration, langage et classement des couleurs et symboles. 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.

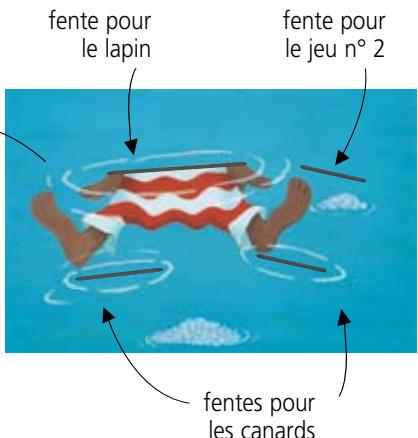
Nous vous souhaitons d'agréables moments de plaisir en jouant et découvrant cet univers !

Les créateurs pour enfants joueurs



Avant de jouer pour la première fois, sortez tous les accessoires en carton du sac plastique et jetez celui-ci sans attendre.

Assemblage de la baignoire:



Jeu libre

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Découvrez ensemble les illustrations. Parlez-lui de ce que l'on voit sur les plaquettes et tout autour de la baignoire et nommez les objets. Posez les plaquettes faces visibles à côté de la baignoire et montrez-lui que les mêmes couleurs et les mêmes symboles sont aussi représentés sur le dé. Apprenez à votre enfant comment lancer le dé et faites-lui poser dans la baignoire la plaquette correspondant au symbole du dé. Il s'initiera ainsi à classer les couleurs et les symboles.

Si les enfants sont plus âgés et connaissent déjà les accessoires du jeu, vous pourrez également leur poser des questions sur tout ce qui concerne la baignoire. Par exemple :
Où est le shampoing ? As-tu vu la grenouille ? Qu'est-il arrivé à l'ours ? Que fait la souris ? etc.



Jeu n° 1 : Où sont les jouets de Trempette ?

Un captivant jeu de dé et de mémoire pour 2 à 3 enfants à partir de 2 ans.

Tous les jouets de Trempette ont disparu dans la mousse du bain.
Qui peut l'aider à les retrouver ?



Avant de commencer la partie

Posez la baignoire devant les enfants et insérez Trempette et les deux canards dans les fentes correspondantes. Mélangez les plaquettes et posez-les faces cachées sur la surface de l'eau du bain. Préparez le dé.

C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura pris en dernier un bain plein de mousse a le droit de commencer. Il lance le dé.

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

- **Une couleur ?**

L'enfant essaie de trouver une plaquette de la **même couleur**. Il en choisit une parmi celles posées dans la baignoire et la retourne.

- **Le seau, la baleine ou le bateau ?**

L'enfant essaie de trouver une plaquette avec le **même symbole**. Il en choisit une parmi celles posées dans la baignoire et la retourne.

La plaquette retournée convient-elle ?

- **Oui !**

Super ! Tu récupères la plaquette et la poses devant toi.

- **Non !**

Ça ne fait rien. Regardez tous bien la plaquette et essayez de vous rappeler ce qu'elle indique. Ensuite, la plaquette est de nouveau retournée sur l'eau du bain.

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

Fin de la partie

La partie se termine quand tous les jouets ont été récupérés. Les enfants empilent leurs plaquettes. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie. 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 émotionnellement pour les moments de joie et de tristesse auxquels ils seront confrontés au cours de leur vie.

Jeu n° 2 : Qu'est-ce qui nage dans l'eau ?

Un jeu de devinette pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Plouf : qui va deviner quel jouet est caché dans la mousse ?

Avant de commencer la partie

Posez la baignoire devant les enfants et insérez Trempette ainsi que les deux canards dans les fentes correspondantes. Mélangez les plaquettes et posez-les faces cachées sur la surface de l'eau du bain. Préparez le dé.

C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a eu la peau des doigts toute plissée après un bain a le droit de commencer. Il prend une des plaquettes et regarde discrètement ce qu'elle représente.

Ensuite, l'enfant demande à son voisin de gauche :

Qu'il- y-a-t-il sur ma plaquette ? Le seau, la baleine ou le bateau ?

L'autre enfant devine et tourne le dé de manière à montrer le symbole qu'il pense être le bon. L'enfant qui a posé la question pose sa plaquette à côté du dé et ils comparent tous ensemble.

Demandez aux enfants : *Le motif représenté sur la plaquette correspond-il à celui du dé ?*

- **Oui !**

Très bien joué. L'enfant qui a bien deviné récupère la plaquette et la pose devant lui.

- **Non ! Plouf, la plaquette disparaît dans le bain moussant :**

L'enfant qui a posé la question insère la plaquette dans la fente à côté de Trempette.

C'est ensuite au tour de l'enfant suivant. Il prend une plaquette et la regarde discrètement.

Fin de la partie

La partie se termine quand il n'y a plus de plaquettes sur la surface de l'eau du bain. Les enfants empilent leurs plaquettes. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Une variante du jeu est de deviner les couleurs au lieu des symboles. Dans ce cas, l'enfant demande quelle est la couleur de sa plaquette et l'autre enfant doit la deviner. Le jeu sera plus facile si l'autre enfant ne devine pas mais lance le dé. C'est alors le hasard qui décide si le dé indiquera le bon symbole ou la bonne couleur.



Jeu n° 3 : Que prend Trempette avec lui dans la baignoire ?

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

Avant de commencer la partie

Posez la baignoire devant les enfants et insérez Trempette et les deux canards dans les fentes correspondantes. Mettez dans la baignoire une plaquette de chaque sorte (un seau, une baleine et un bateau), leur couleur n'ayant pas d'importance. Le dé n'est pas utilisé.

C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui aura les oreilles les plus propres commence.

Il regarde la baignoire et dit, par exemple :

Pour prendre son bain, Trempette emmène dans la baignoire un seau.

Puis c'est au tour de son voisin de gauche. Il répète la phrase du joueur précédent, la complète en nommant un autre accessoire de bain et dit, par exemple :

Pour prendre son bain, Trempette emmène dans la baignoire un seau et une serviette de bain.

Les enfants peuvent aussi nommer des accessoires de bain qui ne sont pas illustrés.

Si on veut rendre le jeu plus amusant, on peut même nommer des objets qui n'ont rien à voir avec le bain, par exemple des bottes en caoutchouc ou une tartine de confiture.

Fin de la partie

La partie se termine quand un enfant ne peut plus répéter la suite des objets que Trempette emmène avec lui dans son bain. On verra ce que Trempette emmènera avec lui la prochaine fois qu'il prendra un bain !



Mis primeros juegos **El Conejito Burbuja**

Una linda colección de juegos en torno al conejito bañista y su bañera para 2 - 4 niños a partir de los 2 años.

Autora: Miriam Koser
Ilustraciones: Outi Kaden
Duración de una partida: aprox. 5 minutos.

Contenido del juego

1 bañera (= base de la caja), 1 soporte de cartón en cruz, 1 superficie del agua, 1 Conejito Burbuja, 2 patos, 12 fichas, 1 dado, 1 instrucciones del juego.

Queridos padres:

Nos alegra que se hayan decantado por 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, el lenguaje y la clasificación de colores y de símbolos. 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!

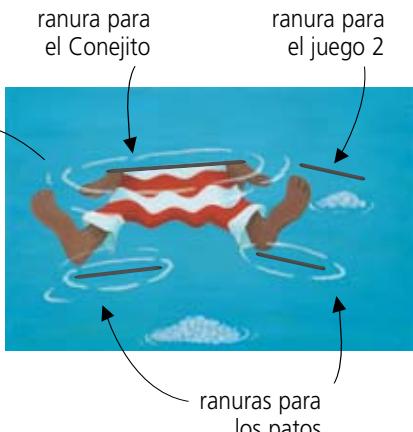


Sus inventores para niños

Por favor, antes de jugar por primera vez, extraigan todas las piezas de cartón de la bolsa de plástico y desháganse de la bolsa.



Montaje de la bañera



Juego libre

En el juego libre su hijo se entretiene con el material de juego. Exploren juntos las ilustraciones. Hablen sobre lo que puede verse en las fichas y en torno a la bañera y expliquen cómo se llaman los diferentes objetos. Coloquen las fichas con los símbolos boca arriba junto a la bañera y enseñen a su hijo que en el dado se hallan los mismos colores y símbolos. Practiquen con su hijo a tirar correctamente el dado y déjenle que coloque en la bañera la ficha que se corresponde con la tirada del dado. De esta manera se irá familiarizando con la clasificación de los colores y de los símbolos.

Pueden formular preguntas acerca de los detalles que están en torno a la bañera a los niños que sean algo mayores y que ya conozcan el material de juego. Algunos ejemplos:
¿Dónde está el champú? ¿Has visto la rana? ¿Qué ha pasado con el osito de peluche? ¿Qué está haciendo el ratón?, etc.



Juego 1: ¿Dónde están los juguetes del Conejito Burbuja?

Un emocionante juego de memoria y de dados para 2 - 3 niños a partir de los 2 años.

Todos los juguetes del Conejito Burbuja han desaparecido entre la espuma del baño.
¿Quién puede ayudarle a encontrarlos?



Antes de comenzar

Coloquen la bañera delante de los niños e inserten en las ranuras al Conejito Burbuja, así como a los dos patos. Mezclen las fichas y póngalas boca abajo sobre la superficie del agua. Tengan el dado preparado.

Empieza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado quien más recientemente haya tomado un baño de espuma en la bañera.

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

- **¿Un color?**

El niño trata de encontrar una ficha del **mismo color**.

Elige una ficha de la bañera y le da la vuelta.

- **¿El cubo, la ballena o el barco?**

El niño trata de encontrar una ficha con el **mismo símbolo**.

Para ello elegirá una ficha de la bañera y le dará la vuelta.

¿Coincide la ficha girada?

- **¡Sí!**

¡Estupendo! Recibes esa ficha de premio y te la colocas delante.

- **¡No!**

No te preocipes. Mirad la ficha con atención y memorizad lo que se ve en ella.

A continuación volved a poner la ficha boca abajo.

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

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan encontrado todos los juguetes. Ahora, los niños apilan las fichas conseguidas. Gana quien tenga la pila más alta. En caso de empate serán varios los ganadores.



ESPAÑOL

¡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. Diríjanse a su hijo adecuadamente según la situación; alérgrense con él o consuélense. 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 2: ¿Qué hay por aquí flotando?

Un juego de adivinar para 2 - 4 niños a partir de los 2 años.

Plisplás: ¿quién sacará qué juguete de la espuma del baño?

Antes de comenzar

Coloquen la bañera delante de los niños e inserten en las ranuras a Conejito Burbuja así como a los dos patos. Mezclen las fichas y pónganlas boca abajo sobre la superficie del agua. Tengan el dado preparado.

Empieza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza aquél a quien más recientemente se le hayan quedado los dedos arrugados en el baño. Cogerá una de las fichas que están boca abajo y la mirará en secreto.

A continuación, el niño preguntará al jugador que está a su izquierda:

¿Qué se ve en mi ficha? ¿Un cubo, una ballena o un barco?

El otro niño responderá y girará el dado hasta que muestre el símbolo correspondiente. Ahora, el niño que ha realizado la pregunta colocará su ficha al lado y todos procederán al control.

Pregunten a los niños: *¿Coincide el motivo de la ficha con el del dado?*

- ¡Sí!

¡Muy bien hecho!

El niño que ha acertado al adivinar se quedará la ficha y se la colocará delante.

- ¡No! En un plisplás desaparece la ficha en la espuma del baño:

El niño que ha preguntado introducirá la ficha en la ranura que está al lado del Conejito Burbuja.

A continuación, el siguiente niño cogerá una ficha y la mirará en secreto.

Final del juego

La partida acaba cuando no quede ninguna ficha sobre la superficie del agua. Ahora, los niños apilarán las fichas conseguidas. Gana quien tenga la pila más alta. En caso de empate, serán varios los ganadores.





Una variante del juego consiste en adivinar los colores en lugar de los símbolos.

En este caso, el niño preguntará por el color que aparece en su ficha y el otro niño tendrá que adivinarlo.

La cosa se vuelve más fácil si el otro niño tira el dado en lugar de adivinar en voz alta. En ese caso será la suerte quien decida si el dado acierta o no.

Juego 3: ¿Qué se lleva el Conejito Burbuja consigo a la bañera?

Un juego divertido para entrenar el lenguaje y el vocabulario, para varios niños a partir de los 3 años.

Antes de comenzar

Coloquen la bañera delante de los niños e inserten en las ranuras al Conejito Burbuja así como a los dos patos.

Empieza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño que tenga las orejas más limpias.

Mirará la bañera y dirá, por ejemplo:

Conejito Burbuja se lleva un oso de peluche al baño.

Ahora le toca el turno al niño que está a su izquierda. Repetirá la frase de su predecesor, añadirá un accesorio de baño y dirá, por ejemplo:

Conejito Burbuja se lleva consigo un oso de peluche y una toalla al baño.

Como es natural, los niños pueden nombrar accesorios que no aparezcan dibujados.

En la versión disparatada de este juego se permite incluso nombrar cosas que no son del baño, como por ejemplo unas botas de goma o una rebanada de pan con mermelada.

Final del juego

La partida acaba cuando un niño no sea capaz de repetir la serie completa. ¡Ya veremos las cosas que Conejito Burbuja podrá llevarse consigo al baño la próxima vez!



ESPAÑOL

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 spelmaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Ingetproblem! 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。



Inventive Playthings for Inquisitive Minds

追求创意·激发好奇 · Erfinder für Kinder

Créateur pour enfants joueurs · Inventor para los niños



Infant Toys

婴儿玩具

Baby & Kleinkind

Jouets premier âge

Bebé y niño pequeño



Gifts

礼品

Geschenke

Cadeaux

Regalos



Ball Track

滚珠轨道

Kugelbahn

Toboggan à billes

Tobogán de bolas



Children's room

儿童房间

Kinderzimmer

Chambre d'enfant

Decoración habitación



Children are world explorers!

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!



儿童是世界的探险家！

在他们人生的旅途我们陪他们玩游戏和玩具，在面对挑战过程中，促进他们的新技能，与此同时乐在其中。在HABA你会发现在你孩子的眼中带来了一种特殊的闪烁！



Kinder sind Weltentdecker!

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringen!



Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !



¡Los niños son descubridores del mundo! Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

HABA[®]

Made in
Germany

Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

1/14

Tl. 85093

Art. Nr. 301601