306348

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

Meine ersten Spiele

Kleine Köche

2+

Kleine Köche · Let's Cook · Apprentis cuistots
Kleine koks · Peque Chef · Piccoli cuochi

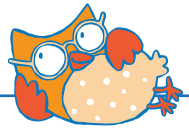
Copyright HABA Spiele Bad Rodach 2021

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 Schlitzen müssen sicherheitshalber entsorgt werden. Sie werden für das Spiel nicht benötigt.

DEUTSCH

Spielmaterial

10 Gemüsestücke aus Holz

10 Gemüseplättchen

1 Teller

Deckel

1 Symbolwürfel

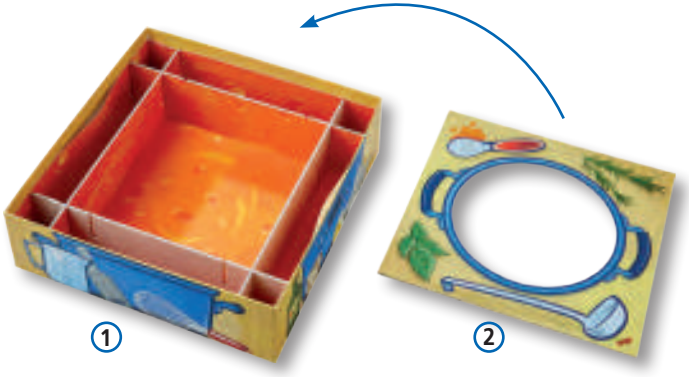
1 Spiel-Kochtopf (3-teilig)

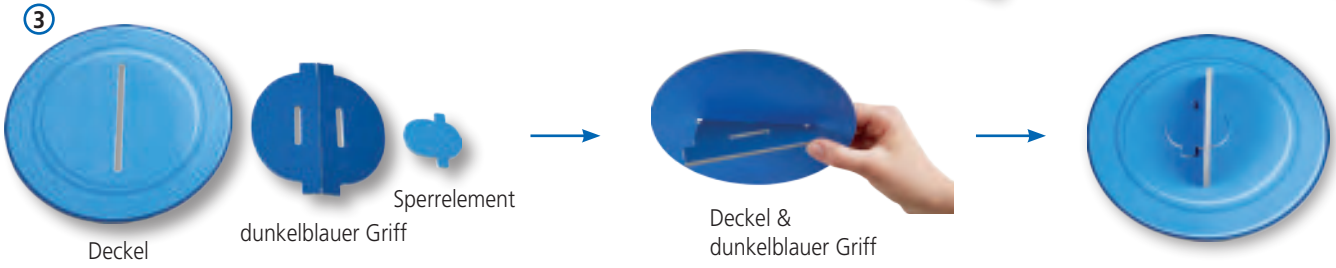
1 Kochlöffel

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.

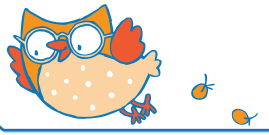
Wichtig:
Sollte einmal eine Zutat gewürfelt werden, deren passende Holzteile beide schon im Kochtopf liegen, kann das Kind leider keine Zutat in den Kochtopf werfen und bekommt auch kein Plättchen. Stattdessen darf es den Kochlöffel nehmen und dreimal kräftig im Kochtopf rühren.

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.

ENGLISH

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 Hüpper
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.

Game Components

10 wooden vegetables

10 cardboard vegetable tiles

1 plate

1 lid

1 play pot (3-teilig)

1 die

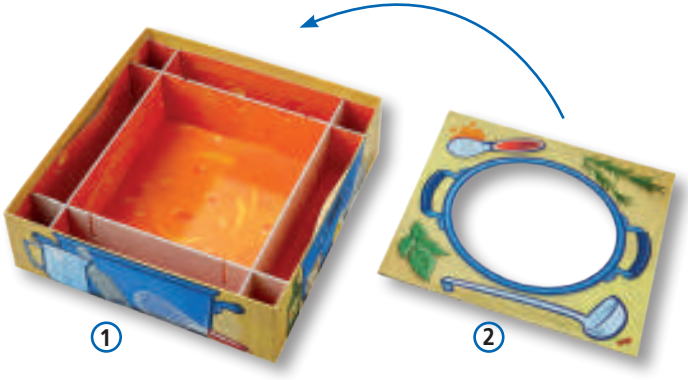
1 wooden spoon

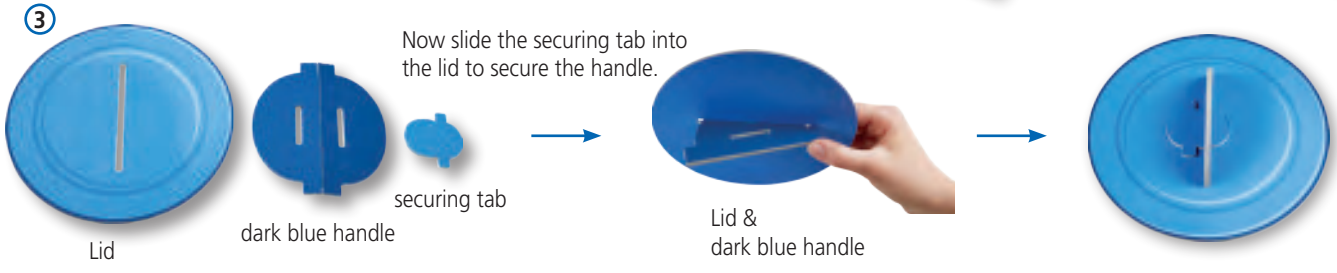
ENGLISH

Assembling the pot:

Keep the removed game materials handy (see game material 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).





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.

ENGLISH

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.

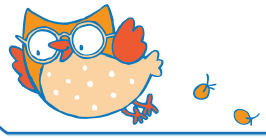
Important:
If an ingredient is rolled whose matching wooden pieces are both already in the pot, unfortunately the child cannot throw an ingredient into the pot and does not receive a tile. Instead, they can take the wooden spoon and stir the pot well three times.

Then it's the next child's turn.

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.

ENGLISH

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..

ENGLISH

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.

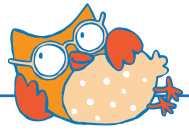
Tip: The game can be made more difficult by covering the wooden pieces next to the pot with the box lid or the plate.

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 ortant 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)

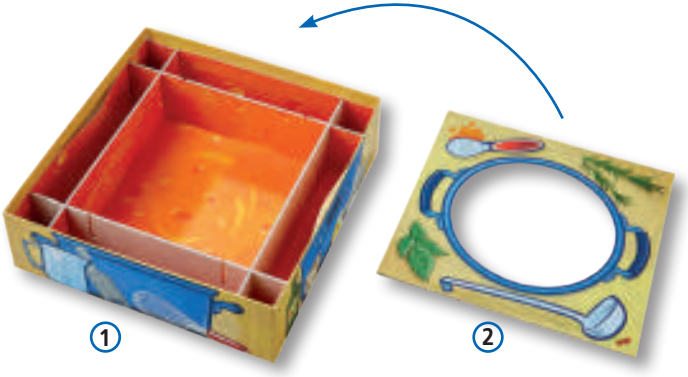
1 cuillère en bois

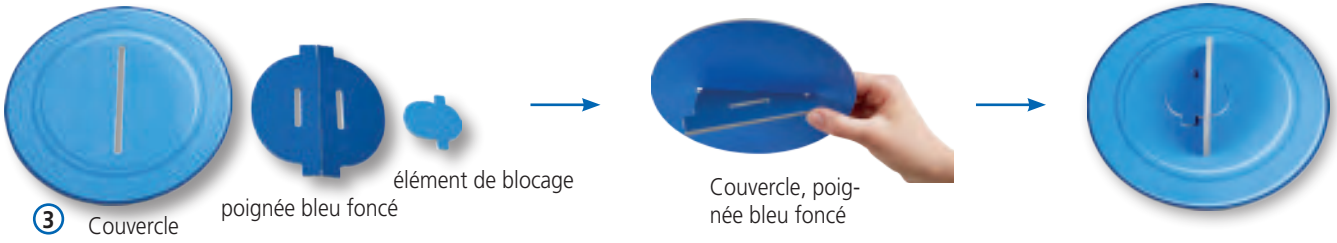
FRANÇAIS

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. Placer 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 dans la fente prévue à cet effet.





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 ?

FRANÇAIS

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'ilustration du dé. Il peut alors soulever le couvercle de la marmite et y jeter le légume en bois. Il place la plaquette devant lui.

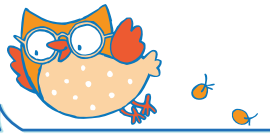
Important :
Si le dé indique un ingrédient dont les légumes se trouvent déjà dans la marmite, l'enfant ne peut malheureusement plus lancer d'ingrédient dans la marmite ni récupérer de plaquette. A la place, il peut prendre la cuillère en bois et la faire tourner trois fois vigoureusement dans la marmite.

Puis, c'est au tour de l'enfant suivant.

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

FRANÇAIS

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.

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.

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'après, 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.

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.

Mijn eerste spellen

Kleine koks

Drie afwisselende kookspellen: ordenen, raden en onthouden voor 2 - 4 spelers vanaf 2 jaar.

Auteur: Markus Nikisch
Illustrator: Thies Schwarz
Redactie: Christiane Hüpper
Speelduur: elk spel 5-10 minuten

Lieve ouders

Wij zijn blij dat u dit spel uit de serie ***Mijn eerste spellen*** hebt gekocht. U hebt een goede keuze gemaakt waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen. In deze handleiding vindt u veel tips om het spelmateriaal samen met uw kind te ontdekken. Bij het spelen worden diverse bekwaamheden en vaardigheden van uw kind gestimuleerd, zoals: herkennen en ordenen van objecten, oog-handcoördinatie, fijne motoriek, geheugen en taal.
In de eerste twee spellen leren de kinderen door eenvoudig ordenen en raden om te spelen volgens regels. De speelse beschrijvingen van de regels voeren uw kind in de wereld van het rollenspel en helpen het zo de aanwijzingen van het spel beter te begrijpen en uit te voeren. In het derde spel wordt daarnaast het geheugen van de kinderen aangesproken. Zo worden ze steeds uitgedaagd, zonder de moed te verliezen. En bij ieder spel staat één ding voorop: veel lol! Leren gebeurt terloops, bijna vanzelf.

Veel plezier bij het samen spelen en ontdekken.

De uitvinders voor kinderen

Voor het eerste spel

Verwijder vóór het eerste spel de rand en druk het spelmateriaal voorzichtig uit het karton. De rand, de overblijvende kaders met het 🗑 en de stroken die uit de gleuven komen, moeten voor de zekerheid worden weggegooid. Deze hebt u niet nodig voor het spel.

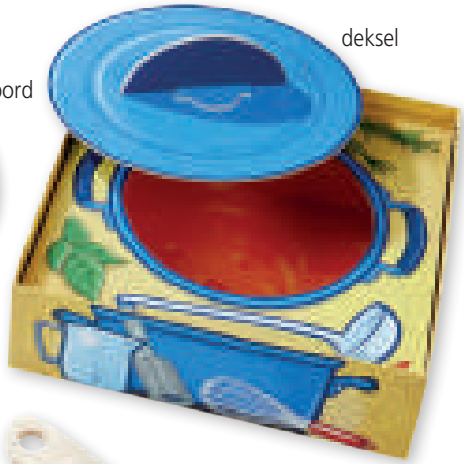
NEDERLANDS

Spelmateriaal

10 stukken groente van hout

10 groentekaartjes

1 bord



deksel

1 handleiding

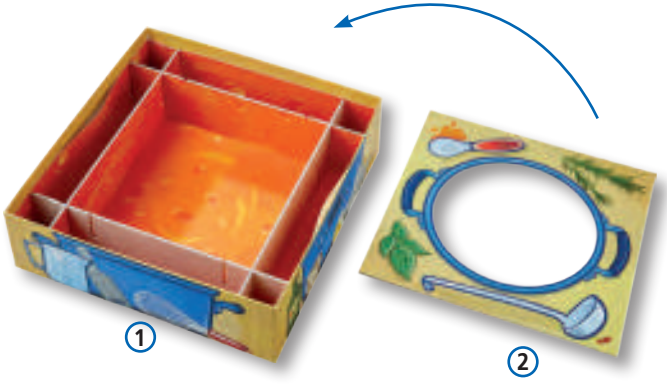
1 pan (3-delig)

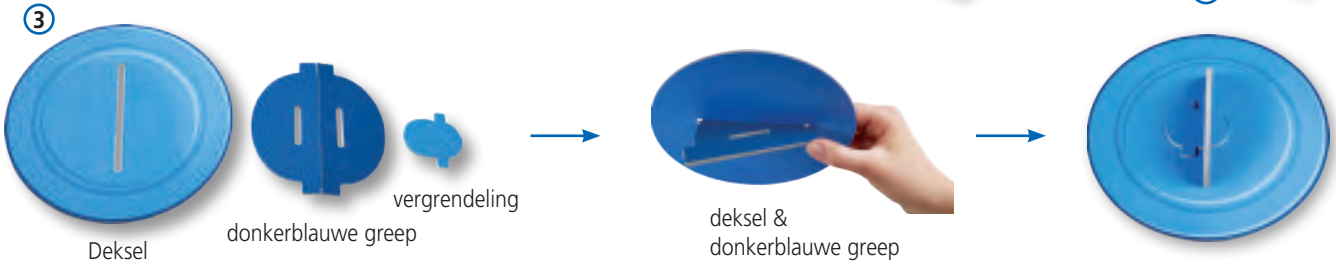
1 pollepel

De pan in elkaar zetten:

De pan en het deksel hoeven maar één keer in elkaar gezet te worden om te spelen.

Houd het spelmateriaal bij de hand.
Leg de lege onderkant van de doos in het midden van de tafel. Neem de vier oranje scheidingswandjes, steek ze zoals afgebeeld in elkaar en leg het frame dat ontstaat in de onderkant van de doos (1).
Leg hierop het spelbord met een afbeelding van een opscheplepel (2).
Pak het donkerblauwe handvat. Vouw het eenmaal in het midden en steek hem door de sleuf in het deksel (3).





Na het spelen blijven de scheidingswanden in elkaar gestoken in de onderkant van de doos liggen en ook het deksel kunt u in elkaar laten. Verdeel het spelmateriaal over de vakken en leg het spelbord erop. De greep past omgekeerd perfect in het gat in het spelbord. De instructies kunt u eroverheen leggen.

Vrij spel en details ontdekken

Tijdens het vrije spel leert uw kind het spelmateriaal kennen. Speel gerust mee! Ontdek samen de wereld van de speelkeuken en het koken. Het thema koken is uitstekend geschikt voor rollenspellen van kinderen. Maak samen heerlijke gerechten en geniet van de leuke creaties die uw kind serveert. Ontdek samen de afbeeldingen van het spelmateriaal en praat er met uw kind over. Vraag uw kind wat het herkent en hoe het wordt genoemd. Een voorbeeld: *„Kijk eens, dat hadden we vandaag met de lunch. Weet je hoe het heet? Dat is een wortel.“* Vraag wat het wel eens heeft gegeten of wat het erg lekker vond, bijv.: *„Wat vind jij lekkerder, de wortel of de aardappel?“, „Waar wil je dan iets mee koken?“*

En voor u het weet, speelt u het rollenspel met uw kind.

Spel 1: Wat koken we vandaag? Kleine chef-koks

Een eerste ordeningsspel om groenten te herkennen en te benoemen.

Voor jullie beginnen

Ga met de kinderen rond de pan zitten. Plaats het deksel op de pan. Leg de groentekaartjes met de groentezijde naar boven naast de pan zodat alle kinderen er goed bij kunnen.

Leg de pollepel, de stukjes groente, de dobbelsteen en het bord klaar.

Tip: De pan kan tijdens het spel ook naar het kind worden geschoven dat aan de beurt is.

Nu begint het

Er wordt met de klok mee gespeeld. Het jongste kind begint en gooit de dobbelsteen.

Vraag: *Wat heb je gegooid?*

- **De ster?**
  Nu mag het kind kiezen welke groente het het lekkerst vindt. Hij gooit de betreffende houten groente in de pan en legt het bijpassende groentekaartje voor zich.
- **Groente? Vraag uw kind:**
  Hoe heet deze groente? Kun je het ons vertellen?
  Moedig het kind aan om de bijpassende houten groente en het groentekaartje te nemen. Daarna mag het kind het deksel van de pan nemen en het houten stukje groente erin gooien. Het kind legt het groentekaartje met de afbeelding naar beneden voor zich neer.

Belangrijk:

Als er een ingrediënt wordt gegooid waarvan beide houten onderdelen al in de pan liggen, kan het kind helaas geen ingrediënt in de pan gooien en krijgt het ook geen kaartje. In plaats daarvan mag het de pollepel nemen en drie keer goed in de pan roeren.

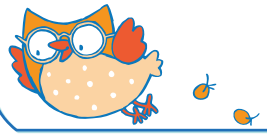
Hierna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Als alle stukken groente in de pot liggen en de kaartjes onder de kinderen zijn verdeeld, is het spel afgelopen. Het kind dat het laatste ingrediënt in de pan heeft gegooid, neemt de pollepel, roert nogmaals goed en serveert het gerecht op het bord.

Wat hebben we heerlijk gekookt!

Elk kind stapelt zijn verzamelde kaartjes op elkaar. Het kind met de hoogste stapel wint. Als meerdere kinderen even hoge stapels hebben, winnen ze samen.



Wanneer u uw kind nog iets meer in het rollenspel wilt laten duiken, vraag het dan om het deksel van de pan te halen en deze er weer op te leggen nadat het houten stukje groente erin is gedaan. Als uw kind dat nog niet alleen kan, kunt u natuurlijk eerst zonder deksel spelen.

Spel 2: Wat vind ik het lekkerst? Raden met kleine chef-koks

Een eerste raadspel om groenten te benoemen.

Voor jullie beginnen

Ga met de kinderen rond de pan zitten. Plaats het deksel op de pan. Verdeel de groentekaartjes met **de hondenkop naar boven** rond de pan zodat alle kinderen er goed bij kunnen.

Leg de pollepel, de stukjes groente en het bord klaar. De dobbelsteen is bij dit spelidee niet nodig.

Nu begint het

Er wordt met de klok mee gespeeld. Het oudste kind begint en zoekt een willekeurig groentekaartje uit dat hij niet aan de anderen laat zien en legt dit voor zich neer. Tijdens het kiezen mag het meerdere groentekaartjes bekijken. **Let op:** het kind mag **niet zeggen** welke groente het heeft gekozen.

Nu gaan de andere kinderen raden welke groente het kind heeft gekozen. Er wordt met de klok mee gespeeld. Het kind vraagt aan het kind naast zich: *Wat is vandaag mijn favoriete groente?*

Het kind antwoordt en raadt: *Jouw lievelingsgroente is ...!*
Heeft het antwoordende kind goed geraden?

- **Ja? Geweldig!** Het gekozen groentekaartje wordt aan alle kinderen getoond. Het kind legt de bijbehorende houten groente in de pan en roert een keer goed. Als beloning mag het kind het groentekaartje met de afbeelding omhoog voor zich leggen. Zo wordt geleidelijk een lekkere pan vol groente gekookt ...
- **Nee? Jammer, maar niet erg!** Het uitgekozen groentekaartje blijft liggen met de afbeelding naar beneden. Nu vraagt het kind dat aan de beurt was aan het volgende kind, welke lievelingsgroente het vandaag heeft gekozen (met de klok mee). Er wordt net zo lang gespeeld tot een kind de juiste groente heeft geraden.

Nu is het volgende kind aan de beurt (met de klok mee). Dit kiest zijn lievelingsgroente uit de overige kaartjes.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een van de kinderen drie groentekaartjes voor zich heeft liggen met de afbeelding naar boven. Het lievelingsgerecht is nu klaar. Het kind met de drie verzamelde groentekaartjes roert nog eens goed met de pollepel in de pan. Nu mag hij het gerecht op het bord serveren.

Door het telkens opnieuw te oefenen, leren kinderen zelfstandig eenvoudige bewegingen uit te voeren. Begeleid de handelingen met eenvoudige, kalm uitgesproken zinnen en laat de kinderen zelf dobbelstenen of kaartjes nemen en ontdekken. Zo leren ze snel eenvoudige zetten doen waar ze veel plezier aan zullen beleven.

Spelidee 3: Waar is mijn lievelingsgroente?

Een eerste geheugenspel om groenten te vergelijken en te herkennen.

Voor jullie beginnen

Ga met de kinderen rond de pan zitten. Het deksel ligt naast de pan. Om de beurt kiest elk kind één houten lievelingsgroente en legt die in de pan. Vervolgens wordt het deksel op de pan gelegd, zodat deze afgesloten is. Schud de groentekaartjes en leg ze met de **kop van de hond naar boven** op een stapel naast de pan, zodat alle kinderen er goed bij kunnen.
Leg de pollepel en de rest van de groenten klaar.
De dobbelsteen is bij dit spelidee niet nodig.

Nu begint het

Er wordt met de klok mee gespeeld. Het oudste kind neemt het bovenste groentekaartje van de stapel, laat het aan alle anderen zien en noemt de afgebeelde groente.

Vraag: *Zit de bijpassende houten groente al in de pan?*

Wacht op het antwoord van het kind: ja of nee.

Controleer samen met de kinderen:

Heeft het kind goed geraden?

- **Ja? Geweldig!** Het kind krijgt het groentekaartje.
  Als de juiste houten groente in de pan zit, pakt het kind de groente eruit en legt die bij de andere houten groenten naast de pan. Als die niet in de pan zit, doet het kind de houten groente erin.

- **Nee? Jammer. De volgende keer gaat het zeker beter! Het kind krijgt helaas geen groentekaartje.** De houten groenten blijven liggen en het getrokken groentekaartje wordt uit het spel gehaald.

Daarna is het volgende kind aan de beurt (met de klok mee). Deze neemt het bovenste kaartje van de stapel.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle groentekaartjes verdeeld zijn. Daarna stapelen de kinderen al hun groentekaartjes op elkaar. Het kind met de hoogste stapel wint. Als meerdere kinderen even hoge stapels hebben, winnen ze samen.

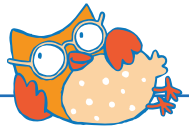
Tip: Het spel wordt moeilijker als de houten naast de pan worden afgedekt met het deksel van de doos of het bord.

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

ESPAÑOL

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 dado con símbolos

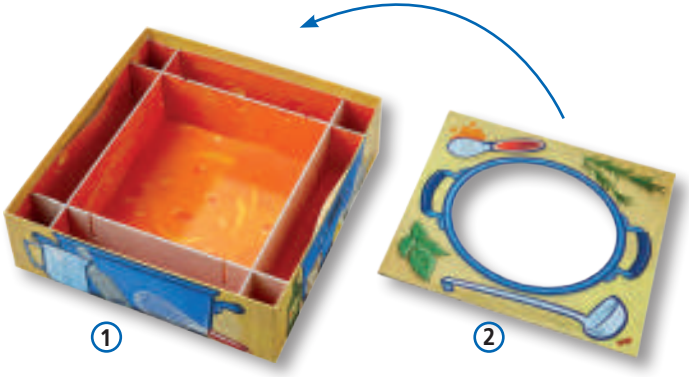
1 cazuela de juguete (3 piezas)

1 cuchara de madera

Montaje de la olla:

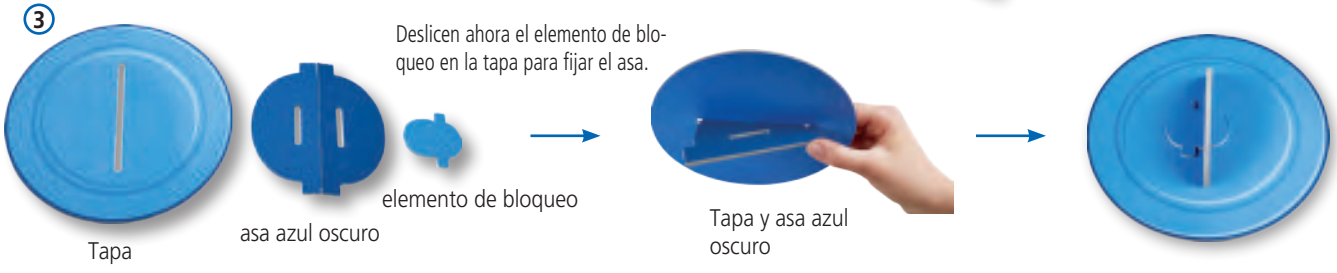
La cazuela y la tapa solo deben encajarse una vez.

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).



ESPAÑOL

(3)



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?*

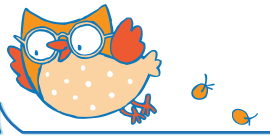
- **¿La estrella?**
  El niño/a puede elegir qué verdura le gusta más. Coloca la pieza de madera que la representa en la cazuela y sitúa la ficha con la verdura correspondiente delante de él.
- **¿Una verdura? Pregunten al niño/a:**
  ¿Cómo se llama esta verdura? ¿Nos lo puedes decir?
  Animen al niño/a 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: *¿La verdura de esta ficha está ya en la cazuela?*

¿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.

ESPAÑOL

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 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.

¡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.

Pregúntenle: *¿Está ya su figura de madera 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.

I miei primi giochi

Piccoli cuochi

Tre giochi di classificazione, indovinelli e memoria ispirati alla cucina, per 2-4 giocatori a partire da 2 anni.

Autore: Markus Nikisch
Illustrazioni: Thies Schwarz
Testo: Christiane Hüpper
Durata del gioco: 5 - 10 minuti per gioco

Cari genitori,

siamo felici che abbiate scelto questo prodotto della serie *I miei primi giochi.*
Avete compiuto un'ottima scelta, destinata ad aprire al vostro bambino diverse prospettive di sviluppo attraverso il gioco. Queste istruzioni vi offrono molti consigli su come scoprire il materiale di gioco con il vostro bambino. Il gioco stimola diverse abilità e capacità del vostro bambino: riconoscimento e classificazione degli oggetti, coordinazione occhio-mano, motricità fine, memoria e linguaggio.
I primi due giochi, di classificazione e di indovinelli, avvicinano il vostro bambino ai primi giochi con regole. La spiegazione delle regole attraverso il gioco stimola il vostro bambino ad addentrarsi nel mondo dei giochi di ruolo e a comprendere meglio e mettere in pratica le istruzioni del gioco. Il terzo gioco aiuta a stimolare la memoria. Così i bambini affrontano sfide continue senza perdersi d'animo. Ma lo scopo principale del gioco è il divertimento! L'apprendimento è una conseguenza e avviene quasi da sé.

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

I vostri inventori per bambini

Prima di giocare per la prima volta

Prima di giocare per la prima volta, togliete la fascetta e staccate delicatamente il materiale di gioco dalle tavole. La fascetta, i bordi delle tavole con il 🗑 e le strisce che avete staccato dalle fessure devono essere smaltiti per precauzione. Non vi servono durante il gioco.

ITALIANO

Dotazione del gioco

110 pezzi di verdura in legno

10 tessere delle verdure

1 piatto

coperchio

1 dado dei simboli

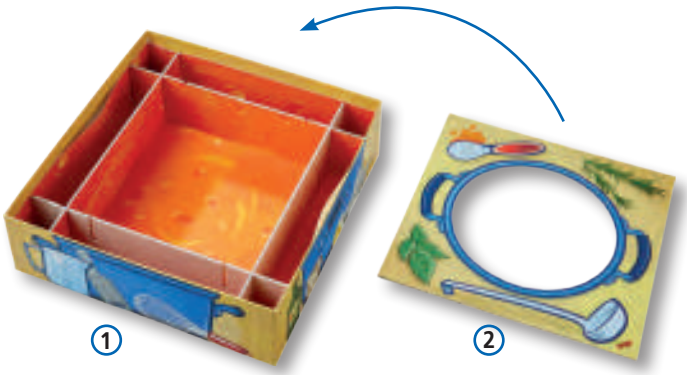
1 pentola giocattolo (3 pezzi)

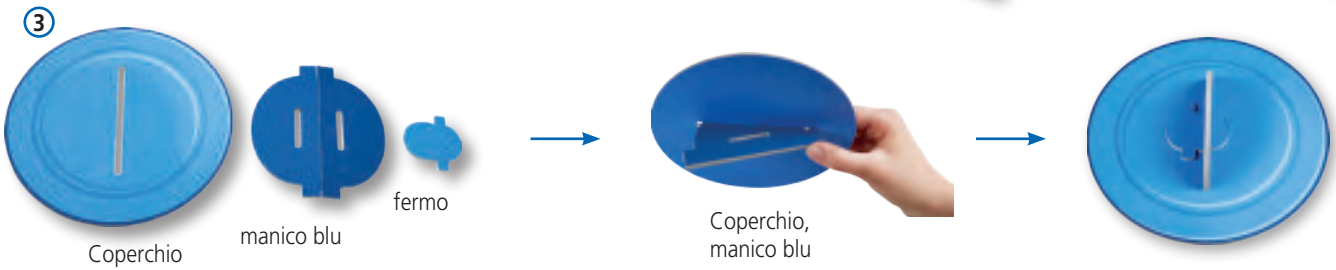
1 cucchiaio da cucina

Comporre la pentola:

Per giocare occorre assemblare la pentola giocattolo e il coperchio solo la prima volta.

Tenete a portata di mano il materiale di gioco che avete staccato. tavolo. Prendete le quattro pareti divisorie arancioni, componetele come mostrato nella figura e posizionate la griglia che avete appena costruito sul fondo della scatola (1).
Appoggiatevi sopra il tabellone di gioco con il mestolo raffigurato (2).
Prendete il manico blu, piegatelo una volta a metà e inseritelo nella fessura del coperchio (3).





Al termine del gioco le pareti divisorie vengono riposte così come sono sul fondo della scatola; anche il coperchio rimane assemblato. Distribuite il materiale di gioco negli scomparti e sistemateci sopra il tabellone di gioco. Il manico montato entra perfettamente nel foro del tabellone di gioco. Sopra potete poi sistemarci le istruzioni.

ITALIANO

Gioco libero alla scoperta dei dettaglin

Durante il gioco libero il bambino impara a conoscere il materiale di gioco. Giocate con lui! Scoprite insieme il mondo della cucina giocattolo e imparate a cucinare. Il tema della cucina è particolarmente adatto ai giochi di ruolo per bambini. Preparate insieme piatti deliziosi e divertitevi a vedere le fantastiche creazioni che vi propone il vostro bambino. Esplorate insieme le immagini del materiale di gioco e commentatele con il vostro bambino. Chiedetegli che cibi conosce e come si chiamano, ad esempio: *„Guarda, l'abbiamo mangiato oggi a pranzo. Sai come si chiama? È una carota."* Parlate dei cibi che ha già provato o di quelli che gli piacciono particolarmente, ad es.: *„Cosa ti piace di più, le carote o le patate?" „Con quali ingredienti vuoi cucinare?"*

Il gioco di ruolo con il vostro bambino è già iniziato.

Gioco 1: Cosa cuciniamo oggi? Piccoli chef

Un primo gioco di classificazione, per riconoscere e imparare i nomi delle verdure.

Prima di cominciare

Sedetevi con i bambini intorno alla pentola giocattolo. Chiudete la pentola con il coperchio. Distribuite le tessere delle verdure accanto alla pentola, con il lato delle verdure rivolto verso l'alto, in modo che tutti i bambini possano accedervi facilmente.

Tenete pronti il cucchiaio da cucina, le verdure, il dado e il piatto.

Consiglio: durante il gioco, la pentola può anche essere passata al bambino di turno.

Si comincia

Si gioca in senso orario. Il bambino più giovane inizia e tira il dado

Chiedetegli *che cosa è uscito sul dado?*

- **La stella?**
  Ora il bambino può scegliere la verdura che preferisce. Butta poi il pezzo in legno corrispondente nella pentola e mette la tessera delle verdure corrispondente davanti a sé.
- **Una verdura? Chiedete al bambino:**
  come si chiama questa verdura? Lo sai?
  Incoraggiate il bambino a prendere il pezzo in legno e la tessera delle verdure corrispondenti. Poi può togliere il coperchio dalla pentola e buttarci il pezzo in legno. Mette infine la tessera delle verdure, coperta, davanti a sé.

Importante:
Se sul dado esce un ingrediente i cui pezzi in legno corrispondenti sono già nella pentola, purtroppo il bambino non può buttarci nessun altro ingrediente e non riceve nessuna tessera. Può invece prendere il cucchiaio da cucina e mescolare energicamente per tre volte nella pentola.

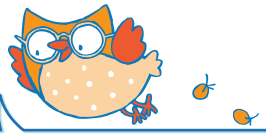
Il turno passa quindi al giocatore successivo

Fine del gioco

Il gioco finisce quando tutte le verdure sono finite nella pentola e tutte le tessere sono state distribuite ai bambini. Il bambino che ha buttato l'ultimo ingrediente nella pentola prende il cucchiaio, mescola di nuovo energicamente e serve la vivanda sul piatto.

Che manicaretto delizioso abbiamo preparato!

Ogni bambino impila le tessere raccolte. Vince il bambino con la pila più alta. Se ci sono più bambini con pile della stessa altezza, vincono insieme.



più i bambini si esercitano, più imparano a eseguire in autonomia semplici mosse di gioco. Accompagnate le loro azioni con frasi semplici, dette con calma, e lasciate che i bambini prendano e scoprano in autonomia il dado e le tessere. Così impareranno presto le mosse del gioco e si divertiranno un sacco.

Gioco 2: Che cosa mi piace di più? Piccoli cuochi di indovinelli

Un primo gioco di indovinelli per imparare i nomi delle verdure.

Prima di cominciare

Sedetevi con i bambini intorno alla pentola giocattolo. Chiudete la pentola con il coperchio. Distribuite accanto alla pentola le tessere delle verdure con il lato della **testa del cane** rivolto verso l'alto, in modo che tutti i bambini possano accedervi facilmente.

Tenere pronti il cucchiaio da cucina, le verdure e il piatto. In questo gioco il dado non serve.

Si comincia

Si gioca in senso orario. Il bambino più grande di età comincia: sceglie una tessera delle verdure a piacere senza farla vedere agli altri e la mette davanti a sé. Nel farlo, può osservare varie tessere delle verdure prima di decidere quale prendere. Ma **attenzione:** il bambino **non può rivelare** quale verdura ha scelto.

Ora gli altri bambini devono indovinare la verdura che ha scelto. Incoraggiate il bambino a chiedere al suo vicino in senso orario: *oggi qual è la mia verdura preferita?*

Il bambino risponde e prova a indovinare: *la tua verdura preferita è ...!*

Il bambino che ha risposto ha indovinato?

- **Sì? Fantastico!** La tessera delle verdure segreta viene mostrata a tutti i bambini. Questo bambino mette il pezzo in legno corrispondente nella pentola e mescola energeticamente una volta. Per ricompensa, può mettere la tessera delle verdure scoperta davanti a sé. Così, poco a poco, viene preparato un delizioso minestrone di verdure...
- **No? Peccato, ma non fa nulla!** La tessera delle verdure selezionata rimane coperta. Ora il bambino di turno chiede al bambino successivo in senso orario di indovinare la verdura preferita che ha scelto per oggi.
  Si gioca finché un bambino non indovina la verdura giusta.

Poi il turno passa al bambino successivo in senso orario, che sceglie una verdura preferita tra le tessere rimaste.

Fine del gioco

Il gioco finisce non appena un bambino ha piazzato davanti a sé tre tessere delle verdure scoperte. Il piatto preferito è pronto. Il bambino che ha raccolto le 3 tessere delle verdure prende il cucchiaio e mescola ancora una volta energicamente nella pentola. Ora può servire il proprio piatto.

più i bambini si esercitano, più imparano a eseguire in autonomia semplici mosse di gioco. Accompagnate le loro azioni con frasi semplici, dette con calma, e lasciate che i bambini prendano e scoprano in autonomia il dado e le tessere. Così impareranno presto le mosse del gioco e si divertiranno un sacco.

Idea di gioco 3: dov'è la mia verdura preferita?

Un primo gioco di memoria, per confrontare e riconoscere le verdure.

Prima di cominciare

Sedetevi con i bambini intorno alla pentola. Il coperchio va messo accanto alla pentola. Ogni bambino sceglie a turno un pezzo in legno della propria verdura preferita e lo mette nella pentola. Richiudete poi la pentola con il coperchio. Mescolate le tessere delle verdure, con il lato della **testa del cane rivolto verso l'alto**, e impilatele accanto alla pentola, in modo che tutti i bambini possano accedervi facilmente.
Tenete pronti il cucchiaio da cucina e le verdure rimaste.
In questo gioco il dado non serve.

si domincia

Si gioca in senso orario. Il bambino più grande di età prende la tessera delle verdure posta in cima alla pila, la mostra agli altri e dice il nome della verdura raffigurata

Chiedetegli: *il pezzo in legno corrispondente alla verdura è già nella pentola?*

Attendete la risposta del bambino: sì o no.

Controllate insieme ai bambini:

il bambino ha indovinato?

- **Sì? Ottimo!** Il bambino riceve la tessera delle verdure.
  Se il pezzo in legno corrispondente si trova nella pentola, il bambino lo prende e lo mette accanto agli altri pezzi in legno vicino alla pentola. In caso contrario, il bambino butta il pezzo nella pentola.

- **No? Che peccato. La prossima volta andrà sicuramente meglio!** Il bambino non riceve purtroppo nessuna tessera delle verdure. I pezzi in legno rimangono al loro posto e la tessera delle verdure pescata viene tolta dal gioco.

Il turno passa quindi al giocatore successivo in senso orario, che prende la tessera in cima alla pila.

Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena sono state distribuite tutte le tessere delle verdure. I bambini impilano poi tutte le tessere delle verdure in loro possesso. Vince il bambino con la pila più alta. Se ci sono più bambini con pile della stessa altezza, vincono insieme.

Consiglio: il gioco si fa più difficile se usate il coperchio della scatola o il piatto per coprire i pezzi in legno accanto alla pentola.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

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

Dear Children and Parents,

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

Chers enfants, chers parents,

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

Geachte ouders, lieve kinderen

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

Queridas familias:

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

Cari bambini e cari genitori,

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

It’s playtime!

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

HABA

Art. Nr.: 306348 TL A120707 1/21