

D Übersicht über die 15 Mitmach-Kärtchen

F Présentation des 15 cartes Action

I Le 15 carte interattive



- D** Tierlaute nachahmen
- F** Imitation de cris d'animaux
- I** Imitazione dei versi degli animali



- Hund
- Chien
- Il cane



- Kuh
- Vache
- La mucca



- Schwein
- Cochon
- Il maiale



- Frosch
- Grenouille
- La rana



- Katze
- Chat
- Il gatto



- D** Turnübungen
- F** Exercices
- I** Esercizi in movimento



- In die Höhe hüpfen
- Sauter en l'air
- Saltare in alto



- Sich auf dem Boden rollen
- Rouler par terre
- Rotolarsi sul pavimento



- Auf allen vieren laufen
- Marcher à quatre pattes
- Camminare gattoni



- Unter den Beinen durchkrabbeln
- Passer sous les jambes
- Passare in mezzo alle gambe dei compagni



- Den großen Zeh zur Nase führen
- Toucher son nez avec le gros orteil
- Toccarsi il naso con l'alluce



- D** Aufgaben für mehrere Mitspieler
- F** Épreuves en groupe
- I** Esercizi per più giocatori



- Ein Lied singen
- Chanter une chanson
- Cantare una canzone



- Im Kreis tanzen
- Faire une ronde
- Fare un girotondo



- Sich umarmen
- Se prendre dans les bras
- Abbracciarsi



- Lustige Gesichter machen
- Faire un visage amusant
- Fare smorfie



- Ein Fingerspiel machen
- Faire un jeu de doigts
- Giocare con le dita

D Hinweis: Das Lied und das Fingerspiel dürfen frei gewählt werden. Ein geeignetes Fingerspiel ist zum Beispiel: „Das ist der Daumen, der schüttelt die Pflaumen, der liest sie auf, der trägt sie nach Haus, und der kleine Wicht isst sie alle auf!“ (Nacheinander die Finger des Kindes anfassen und bewegen.)

F Indications : Chansons et jeux de doigts peuvent être choisis librement. Exemple de jeux de doigts : « Toc, toc, toc, Monsieur pouce ! », « Voici ma main, elle a cinq doigts ... »

I Nota bene: Potete scegliere voi la canzone da cantare e le filastrocche per il gioco con le dita. Ad esempio: "Questo è il dito bello, questo è suo fratello, questo è il mignolino, questo è suo cugino..." (Prendere e muovere le dita dei bambini un dito dopo l'altro.)

225127

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

30+
m

ministeps®

Mein erstes Mitmach-Spiel

Mon premier jeu de coopération

Primo gioco comunicativo

- D** Spielen, singen, tanzen, turnen ...
- F** Jouer, chanter, danser, bouger...
- I** Per giocare, cantare, ballare e fare movimento



Ravensburger

Ravensburger



Ravensburger® Spiele Nr. 04 621 8
Für 2–3 Spieler ab 2 1/2 Jahren.
Illustration: Michael Schober

Mein erstes Mitmach-Spiel

D

Inhalt

- 1 Spielplan
- 15 Mitmach-Kärtchen
- 1 Holzwürfel
- 1 Plüschmäuschen
- 5 Einzelteile für das Stoff-Zelt

Mäuschen Pia wünscht sich ein richtiges Zelt zum Übernachten. Lustig bunt soll es sein! Bär Butz, Hase Pelle, Ente Emil und Schaf Locke helfen ihr gerne mit den verschiedensten Stoffteilen aus. Doch zuvor wird immer ausgelassen gespielt und gelacht!

Ziel des Spiels

... ist es für alle Mitspieler gemeinsam, die fünf Teile für das Zelt zu erspielen und das Zelt aufzubauen!

Vor dem allerersten Spiel

Lösen Sie bitte den Spielplan und die 15 Mitmach-Kärtchen aus der Stanztafel. Bitte entsorgen Sie umgehend den Kunststoffbeutel für die Plüschteile, er darf nicht in Kinderhände gelangen!

Ihr Kind lernt den Spielablauf am besten nach und nach beim Spielen. Für den Anfang genügt es zu wissen, dass die Maus mit dem Würfel auf dem Spielfeld bewegt wird und dass auf den großen („Mitmach-“)Feldern etwas Besonderes passiert.

Spielvorbereitung

Sortieren Sie die Karten nach den Hintergrundfarben gelb, blau und rot und legen Sie die drei Stapel jeweils mit der Bildseite nach unten neben das Mitmach-Feld mit der passenden Farbe, wie auf dem Bild dargestellt. Halten Sie die Einzelteile für das Zelt griffbereit.



Und so wird gespielt

Stellen Sie die Plüschfigur zum Start auf ein lila Ruhefeld mit Schlafmäuschen. Der jüngste Mitspieler darf beginnen. Die Spieler würfeln abwechselnd und rücken Pia im Uhrzeigersinn auf das nächste Feld mit der gewürfelten Farbe vor.

Wer das Mäuschen auf eins der lila Ruhefelder zieht, legt sich „schlafen“ und setzt damit beim Würfeln eine Runde aus.

Wird Pia auf ein großes Mitmach-Feld gezogen, darf die oberste Karte vom dazugehörigen Stapel gezogen werden. Jede Karte gibt eine bestimmte Aufgabe vor. Ist sie erfüllt, wird die Karte wieder unter den richtigen Stapel geschoben und zur Belohnung gibt es ein neues Teil für das Zelt!

Gli esercizi sono di tre tipi, ciascuno distinto da uno dei colori: le caselle gialle prevedono esercizi di ginnastica, mentre se capiti su una casella blu devi imitare il verso di un animale. Le caselle rosse prevedono infine divertenti esercizi per tutti i giocatori insieme. La spiegazione delle 15 carte interattive si trova all'ultima pagina del regolamento.

Fine del gioco

Non appena avete riunito tutte le parti della tenda arriva il momento più emozionante: potete finalmente costruirla! Le illustrazioni sottostanti mostrano come si fa. Infine invitate Tipi nella sua tenda: "Vieni, topino, la tenda è pronta" e sistematevi il peluche.



Indicazioni per le mamme e i papà

Le diverse attività descritte dalle carte movimentano il gioco e mettono a proprio agio i bambini più piccini. Con il gioco vengono stimolate delle facoltà sensoriali: l'imitazione dei versi degli animali favorisce lo sviluppo

delle capacità linguistiche, gli esercizi di ginnastica attivano le capacità motorie, mentre grazie ad attività di gruppo come cantare, ballare, abbracciarsi vengono stimulate le competenze musicali e sociali.

Tutte le attività hanno una fine comune per tutti i giocatori: costruire insieme la tenda per il topino. I bambini vengono coinvolti con dolcezza a partecipare a un vero e proprio gioco di società e a rispettare regole comuni.

Manutenzione

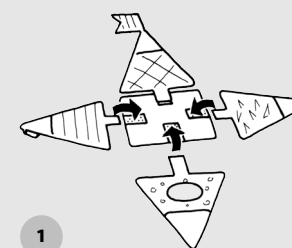
Sia la tenda sia Tipi sono lavabili in lavatrice a 30°C con il ciclo per capi delicati. Dopo lavaggi frequenti è possibile che i colori sbiadiscano un po'.

Per qualsiasi domanda rivolgetevi al nostro servizio clienti:

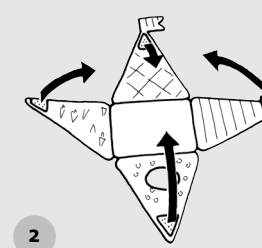
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

Ravensburger S.p.A.
Via Enrico Fermi, 20
I-20090 Assago (MI)

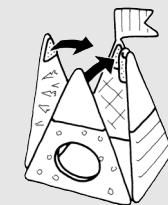
Montaggio della tenda



1
Fissate i lati alla base come illustrato.



2
Girate la base e tirate verso l'alto i lati della tenda.



3
Fissate le punte di ogni lato alla chiusura a velcro apposta sul lato celeste, iniziando dal lato che si trova di fronte a quest'ultimo.

Gioco Ravensburger® Nr. 04 621 8
2–3 giocatori · Età: dai 30 mesi in su
Illustrazioni: Michael Schober

Primo gioco comunicativo

Contenuto

- 1 tabellone
- 15 carte interattive
- 1 dado di legno
- 1 topino di peluche
- 1 tenda di stoffa in 5 parti

Il topino vuole una tenda per farvi sogni d'oro: deve essere allegra e colorata! L'orsetto Bubu, il coniglietto Batuffolo, l'anatroccolo Emi e la pecorella Fiocco lo aiutano regalando ognuno un pezzo di stoffa. Ma prima di costruire la tenda tutti i giocatori si rilassano scherzando, ballando e soprattutto giocando!

Scopo del gioco

Lo scopo comune per tutti i giocatori è radunare i cinque pezzi che formano la tenda e quindi costruire la tenda stessa.

Quando giocate per la prima volta...

... staccate per prima cosa il tabellone e le carte dalle tavole prefustellate.

Eliminate al più presto il sacchetto di plastica che contiene il topino, in modo che non finisca in nessun caso in mano ai bambini.

I bambini acquistano dimestichezza con il gioco semplicemente ... giocando.

All'inizio basta sapere che il topino si muove sul tabellone secondo il lancio del dado e che sulle caselle interattive accadono sempre cose inaspettate.

Preparativi

Dividete le carte in tre mazzi a seconda del colore sul retro – giallo, azzurro e rosso – e deponete i tre mazzi, ognuno con la parte illustrata coperta, accanto alla casella interattiva del colore corrispondente come illustrato in figura. Tenete pronte per l'uso le 5 parti che formano la tenda.



Si gioca così

Preparate il topino alla partenza sistemandolo su una casella viola con il topino che dorme. Inizia il turno il giocatore più piccolo: tira il dado e fa avanzare il topino in senso orario sulla casella che riporta il colore ottenuto con il dado. Quindi si procede a turno.

Il giocatore che fa avanzare Tipi su una casella viola deve andare "a nanna" e salta un turno.

Se Tipi si trova invece su una casella interattiva il giocatore prende la carta in cima al mazzo corrispondente. Ogni carta indica un esercizio da eseguire. Una volta eseguito l'esercizio la carta va deposta in fondo al mazzo e per premio Tipi riceve un nuovo pezzo di stoffa per la sua tenda.

Die Aktionen unterscheiden sich je nach Farbe: auf dem gelben Feld geben die Karten eine Turnübung vor, während auf dem blauen Feld verschiedene Tierlaute nachgeahmt werden sollen. Und auf dem roten Feld gibt es lustige Aufgaben für alle Spieler gemeinsam! Eine Übersicht zu allen 15 Kärtchen finden Sie auf der letzten Seite.

Ende des Spiels

Sobald alle fünf Zeltteile gesammelt wurden, kommt der große Moment: jetzt wird das Zelt aufgestellt! Wie das am einfachsten geht, zeigt die unten stehende Skizze. Zum Schluss heißt es: „Hallo Mäuschen – dein Zelt ist fertig!“ und Pia wird hineingelegt.



Pädagogische Hinweise

Die vielfältigen Aufgaben lockern das Spiel ständig auf, was den Bedürfnissen der Kinder entgegen kommt. Spielerisch werden unterschiedlichste Fähigkeiten gefördert: das Nachahmen von Tierlauten unterstützt die Sprachentwicklung, Turnübungen trainieren

die motorische Geschicklichkeit und gemeinsame Aktionen wie Singen, Tanzen und Sich-Umarmen fördern musische und soziale Kompetenzen.

Mit den Aufgaben wird ein gemeinsames und konkretes Ziel verfolgt: das Aufbauen des Zelts am Schluss. Behutsam werden die Kinder so zu echtem kooperativem Spiel und der Einhaltung von allgemein gültigen „Spielregeln“ hingeführt.

Pflegehinweise

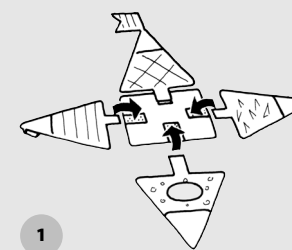
Das Zelt und das Plüschmäuschen lassen sich problemlos in der Waschmaschine bei 30°C im Schongang waschen. Bei häufigem Waschen können die Farben etwas ausbleichen.

Weitere Spiele, Spielsachen und Bücher für Kinder bis 3 Jahre finden Sie auf www.ministeps.de

Falls Sie Fragen haben, wenden Sie sich bitte an unsere Service-Adresse:

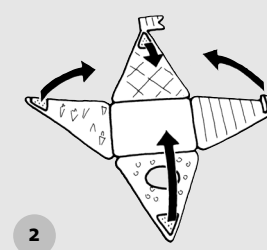
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com
Telefon: 07 51 / 86 17 17

Aufbau des Stoffzelts



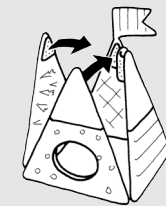
1

Die Zeltwände wie dargestellt an der Bodenplatte befestigen.



2

Bodenplatte wenden und die Zeltwände hochklappen.



3

Spitzen der Zeltwände an der Klettschleife der hellblauen Zeltwand befestigen. Mit der Wand beginnen, die der hellblauen gegenüberliegt.

© 2006 Ravensburger Spieleverlag
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Jeux Ravensburger® n° 04 621 8
Pour 2 à 3 joueurs à partir de 2 ans
Illustrations : Michael Schober

F Mon premier jeu de coopération

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 15 cartes Action
- 1 dé en bois
- 1 souris en peluche
- 5 pièces en tissu pour la tente

Quenotte la souris a envie de passer la nuit sous une vraie tente. Elle doit être colorée ! Bruni l'ourson, Croqui le lapin, Plumet le canard et Bouclette le mouton sont heureux de l'aider à rassembler les différentes pièces en tissu. Mais avant d'y arriver, ils vont jouer et rire comme des fous !

But du jeu

Tous les joueurs doivent gagner ensemble les cinq pièces de la tente et la monter.

Avant la première partie

Détachez le plateau et les 15 cartes Action de la planche. Éloignez immédiatement le sac plastique contenant les éléments en tissu : il ne doit pas tomber entre les mains des enfants !

La meilleure façon d'apprendre la règle est de la découvrir en jouant. Pour commencer, il suffit de savoir que la souris se déplace sur le plateau à l'aide du dé et qu'à chaque fois qu'elle atteint une grande case Action, il se passe quelque chose.

Préparation du jeu

Triez les cartes Action selon leur couleur de fond : jaune, bleue et rouge, et placez chacun des trois paquets, face cachée, à côté de la case Action de la couleur correspondante, comme indiqué sur l'illustration. Posez les pièces de tissu pour la tente à portée de main.



Déroulement du jeu

Placez la peluche au départ sur une case Repos violette, montrant une souris qui dort. Le plus jeune joueur commence. Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé et déplacent Quenotte dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la prochaine case de la couleur indiquée par le dé.

Celui qui déplace la souris sur une case repos violette la couche pour qu'elle dorme et passe un tour.

Si Quenotte atteint une grande case Action, le joueur retourne la carte supérieure du paquet correspondant. Chaque carte indique une action bien précise. Une fois effectuée, la carte est remise sous le paquet et, en récompense, une nouvelle pièce de la tente est gagnée.

Les actions varient selon la couleur : sur la case jaune, les cartes jaunes font faire de l'exercice, tandis que les bleues demandent d'imiter des cris d'animaux. Quant aux rouges, les joueurs doivent effectuer des épreuves amusantes tous ensemble ! Vous trouverez un aperçu des 15 cartes sur la dernière page.

Fin de la partie

Dès que les joueurs ont rassemblé les cinq pièces de la tente, le grand moment est arrivé : il faut monter la tente ! Le dessin ci-dessous vous montre le moyen le plus simple d'y arriver. Pour finir, il suffit de crier : « Ça y est, Quenotte, ta tente est prête ! » et d'installer la petite souris à l'intérieur.



Indications pédagogiques

Les nombreuses activités dynamisent sans arrêt le jeu, pour répondre aux besoins des enfants.

Tout en jouant, les enfants développent différentes capacités : l'imitation des cris

d'animaux participe au développement du langage, les exercices favorisent la motricité, tandis que les épreuves communes, telles que le chant, la danse et les accolades développent les compétences musicales et le vivre ensemble.

Les épreuves tendent vers un but commun et concret : le montage final de la tente. Les enfants sont ainsi amenés en douceur à apprendre à jouer ensemble et à respecter des règles communes.

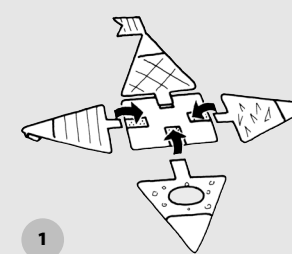
Conseils d'entretien

La tente et la peluche sont lavables sans problème en machine à 30 °C, programme délicat. Des lavages fréquents peuvent entraîner une légère décoloration.

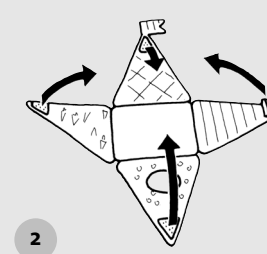
Pour toute question, veuillez vous adresser à notre Service Consommateurs :

Jeux Ravensburger
Service consommateurs
B.P. 60159 · F-60111 Méru Cedex
www.ravensburger.com

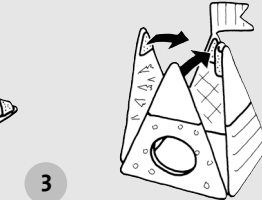
Montage de la tente



1 Fixer les côtés au fond de la tente comme indiqué.



2 Retourner le fond et relever les côtés.



3 Fixer les pointes des côtés à la boucle Velcro du côté bleu clair. Commencer par le côté opposé au côté bleu clair.