



- Ⓓ **Waschhinweis:**
Mäuse und Mausloch-Bogen sind maschinenwaschbar bei 30°.
Wir empfehlen den Schongang und die Verwendung eines Waschsäckchens.
- Ⓕ **Conseils de lavage :**
Les souris et l'arceau sont lavables en machine à 30 °C.
Nous vous recommandons de régler sur « programme délicat »
et d'utiliser un sac à linge.
- Ⓘ **Consigli per il lavaggio:**
I topini e l'archetto sono lavabili in lavatrice a 30°.
Consigliamo un ciclo per capi delicati e l'utilizzo di una retina per la lavatrice.

Weitere Spiele, Spielsachen und Bücher
für Kinder bis 3 Jahre finden Sie auf

www.ministeps.de

© 2010 Ravensburger Spielverlag GmbH, Ravensburg

Warenadresse Deutschland:

Ravensburger Spielverlag · Robert-Bosch-Str. 1 · 88214 Ravensburg
Telefon: (07 51) 86 17 17

Pour la France: Jeux Ravensburger S.A.S. · Service Consommateurs · 21, rue de Dornach · 68120 Pfastatt
Tél. : 0821 022 023 (0,119 € TTC/min)

Für Österreich: Ravensburger Ges.m.b.H. · Ricoweg 24 · 2351 Wiener Neudorf

Schweiz/Suisse/Svizzera: Carlit + Ravensburger AG · Grundstrasse 9 · 5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Ravensburger Spielverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

24+
m

mini steps®

Mein Mäuschen- Farbspiel

Vert, bleu, rouge ... souris bougent !
Topini alla ricerca dei colori

- Ⓓ Würfeln – Teller decken –
Mäuschen verstecken!
- Ⓕ Lancer le dé – Mettre les
assiettes – Se cacher !
- Ⓘ Lancia il dado, apparecchia
... e nascondi il topino!



227410

Ravensburger

Ravensburger

D

Mein Mäuschen- Farbspiel

Ein kooperatives Farblernspiel
von Thomas Daum und Violetta Leitner



Inhalt:

- 1 Spielplan
- 5 Farbmäuschen
- 1 Mausloch-Bogen
- 10 Futter-Plättchen
- 1 Holzwürfel

Die fünf Farbmäuse sind zum Picknick eingeladen. Bis jeder Teller gedeckt ist, dürfen sie eine Runde Verstecken spielen. Zum Schluss schlüpfen alle durchs Mausloch zurück in den Garten: nun kann das Picknick beginnen!

Pädagogische Hinweise

Dieses spannende erste Farbspiel bezieht die reale Umgebung mit ins Spiel ein: zum Mäuschen-Verstecken dürfen die Kinder aufstehen und überall im Zimmer nach farblich passenden Orten suchen. Das sorgt für viel Bewegung, Spaß und Abwechslung beim Spielen – und es ergeben sich immer wieder neue Anlässe, um über die Farben von Gegenständen zu sprechen.

Auf dem Spielplan wird gleichzeitig für die Mäuschen ein Picknick zubereitet: hierzu werden auf bunte Teller farblich passende Speisen verteilt. Die vertrauten, einprägsamen Lebensmittel helfen dem Kind beim richtigen Zuordnen der Farbnamen: rot wie Kirschen, gelb wie Käse, grün wie Salat.

Neben dem Farbenlernen werden auch Merkfähigkeit, Fantasie und das räumliche

Orientierungsvermögen gefördert. Das gemeinsame Spielen trainiert soziale Kompetenzen und die Einhaltung von Regeln.

Wir wünschen Ihnen und Ihrem Kind viel Spaß!

Vor dem allerersten Spiel

Bitte entsorgen Sie sofort alle Kunststoff-Folien und -Beutel der Verpackung. Sie sind kein Spielzeug und dürfen nicht in Kinderhände gelangen. Lösen Sie den Spielplan und die 10 Futter-Plättchen vorsichtig von hinten nach vorne aus der Stanztafel und entsorgen Sie den leeren Rahmen ebenfalls.

Ziel des Spiels

Alle Mitspieler bereiten gemeinsam das Picknick für die Farbmäuschen vor: für jedes Mäuschen wird ein Teller mit einer Speise in der passenden Lieblingsfarbe gedeckt.

Spielvorbereitung

1. Befestigung des Mausloch-Bogens

Der Mausloch-Bogen markiert symbolisch die Grenze zwischen der Welt des Spielplans und der realen Umgebung. Schlüpft ein Mäuschen durchs Mausloch, findet es sich im Zimmer der Mitspieler wieder und kann sich dort ein Versteck suchen. Am Ende des Spiels kehren alle Mäuschen durch das magische Mausloch wieder in die Gartenwelt zurück, um am Picknick teilzunehmen.

Fissate l'archetto all'aletta nella parte più stretta. La foglia punta verso il giardino. Il nastro a velcro va condotto sotto l'aletta verso l'altro lato per tirarlo stretto verso l'alto. A questo punto fissate la chiusura a velcro alla parte interna del buco dell'archetto.

2. Scegliere colori e cibi

A seconda delle abilità e dello sviluppo del bambino potete giocare con un numero qualsiasi di topini e colori. Più topini vengono utilizzati più aumenta il grado di difficoltà e la durata del gioco. Per le prime partite, consigliamo di iniziare con 3 colori.

Prendete i topini colorati scelti dalla confezione. Per ogni topini occorre un gettone-cibo dello stesso colore.

Per ogni colore ci sono 2 diversi gettoni-cibo. Scegliete sempre il cibo più familiare al vostro bimbo. Mantenete sempre lo stesso gettone, finché il bambino non è sicuro di riconoscere e associare con facilità il relativo colore ed il suo nome. Più avanti potete giocare anche con gli altri cibi a disposizione.

Topini e gettoni in eccesso vanno rimessi nella scatola.

3. Posizione iniziale

I gettoni-cibo vanno mischiati e raccolti in un mazzo coperto accanto al tabellone. I topini si collocano al bordo del tabellone a forma di coperta da pic-nic. A questo punto il gioco può iniziare!

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane. Chi è di turno, lancia il dado: ci sono quindi 2 possibilità.

Imbandire



- Il giocatore scopre un gettone-cibo coperto e nomina sia il colore, sia il cibo raffigurato. (Esempio: ciliegie / rosso) Naturalmente si può aiutare il bambino...
- Il gettone va posato sul piatto con il colore corrispondente.

- La pila con i gettoni è finita ma non tutti i topini hanno trovato un nascondiglio? Allora basta passare il dado.

Nascondere un topino



- Un topino qualsiasi può lasciare il giardino per nascondersi nella stanza. Il giocatore lo guida attraverso la porticina.
- Il bambino cerca quindi un nascondiglio adatto che sia dello stesso colore del topino. Facendo così ci saranno tante occasioni per parlare liberamente dei colori: chissà dove vuole nascondersi il topino blu? Forse sotto il cuscino blu oppure accanto alla gomma blu?
- Gli altri bambini stanno bene attenti e tengono bene a mente dove si sono nascosti i diversi topini.
- Tutti i topini si sono già nascosti, ma non tutti i cibi sono pronti e distribuiti? Nessun problema: il bambino sceglie un topino qualsiasi e cerca per lui un nuovo nascondiglio del colore corrispondente.

Fine del gioco

Tutti i gettoni sono distribuiti sui piatti e anche tutti i topini hanno trovato un nascondiglio? Allora si può fare il picnic! Tutti i piccoli giocatori squittiscono per richiamare i topini in giardino. Un bambino dopo l'altro sceglie un topino per condurlo attraverso la porticina, dritto nel giardino. Arrivati sul tabellone, i bambini fanno prendere loro posto e mettono ogni topino vicino al piatto con il cibo corrispondente.

Quando l'ultimo topino è seduto a tavola, tutti si augurano buon appetito per far gustare i cibi prelibati ai topini affamati. Magari si sentono persino alcuni topini masticare a bocca aperta....



1

Topini alla ricerca dei colori

Un primo gioco per imparare a riconoscere i colori
di Thomas Daum e Violetta Leitner



Contenuto:

- 1 tabellone
- 5 topini colorati
- 1 archetto con porticina
- 10 gettoni cibo
- 1 dado di legno

I topini hanno ricevuto un invito al picnic. Bisogna apparecchiare e riempire tutti i piatti, ma prima fanno ancora un girotto giocando a nascondiglio. Quando hanno finito di giocare, rientrano in giardino usando la porticina dell'archetto ed il picnic può iniziare.

Consigli pedagogici

Questo emozionante gioco alla ricerca dei colori rispecchia il mondo quotidiano attorno ai bambini. Per nascondere i topini, i bambini possono alzarsi e cercare nella stanza dei posti con colori corrispondenti al colore dei topini. Potendosi muovere i bambini svolgono tante attività diverse e si divertono di più. Inoltre, ci saranno tante occasioni per parlare di colori e oggetti incontrati.

Sul piano di gioco si prepara un simpatico picnic. Bisogna mettere sui piatti colorati dei cibi che abbiano lo stesso colore. Immagini con cibi già conosciuti aiutano ad associare in modo esatto i colori: rosso come le ciliegie, giallo come il formaggio, verde come l'insalata.

Imparando i colori i bambini esercitano in modo giocoso anche la memoria, la fantasia

e l'orientamento nello spazio. Giocare insieme insegna inoltre competenze sociali ed avvicina al rispetto di semplici regole.

Buon divertimento a tutti!

Prima della prima partita

Vi preghiamo di allontanare immediatamente tutti i materiali in plastica come imballaggi e pellicole della confezione. Non fanno parte del giocattolo e devono essere tenuti lontano dai bambini. Staccate con cura il tabellone ed i 10 gettoni-cibo dalla tavola prefustellata, premendo leggermente dal retro verso la parte anteriore. Il supporto di cartone vuoto rappresenta materiale di scarto e va cestinato.

Obiettivo del gioco

I giocatori preparano tutti insieme un picnic per i topini colorati: per ogni topino va apparecchiato un piatto con il cibo del colore corrispondente.

Preparativi

1. Fissare l'archetto con la porticina

L'archetto con la porticina delinea simbolicamente la frontiera fra il mondo del tabellone e l'ambiente reale che circonda il bambino. Appena un topino sguscia attraverso la porticina, si trova nella stanza reale e può cercarsi un nascondiglio. Alla fine tutti i topini tornano in "giardino" attraversando la porticina dell'archetto, per partecipare al picnic che li aspetta sul tabellone.

Befestigen Sie den Bogen am schmalen Steg zwischen Garten und Fliesenboden. Das Blatt weist zum Garten. Führen Sie das Klettband unter dem Steg hindurch zur anderen Seite und ziehen Sie es dort straff nach oben. Nun befestigen Sie den Klettverschluss an der Innenseite des Mauselochs.

2. Auswahl der Farben und Speisen

Je nach Ausdauer und Kenntnisstand des Kindes bzw. der Kinder kann dieses Spiel mit beliebig vielen Mäusen in beliebigen Farben gespielt werden. Mit der Anzahl der Mäuse steigt auch die Spieldauer. Wir empfehlen für die ersten Spiele, mit drei Farben zu beginnen.

Nehmen Sie die gewünschten Farbmäuschen aus der Schachtel. Für jedes Mäuschen wird ein Futter-Plättchen mit der passenden Lieblingsfarbe benötigt.

Es stehen pro Farbe zwei Futter-Plättchen zur Auswahl. Wählen Sie jeweils das Lebensmittel, das dem Kind vertrauter ist. Behalten Sie dieses Plättchen bei, bis das Kind die Farbnamen sicher zuordnen kann. Später kann zur Abwechslung auch mit den anderen Speisen gespielt werden.

Die übrig gebliebenen Mäuse und Plättchen bleiben in der Schachtel und werden nicht benötigt.

3. Startaufstellung

Die Futter-Plättchen werden gemischt und als Stapel verdeckt neben den Spielplan gelegt. Die Mäuschen nehmen am Rand der Picknickdecke Platz. Nun kann das Spiel beginnen!

Spielablauf

Der jüngste Spieler fängt an. Wer an der Reihe ist, würfelt. Es gibt zwei Möglichkeiten:

Teller decken:



- Der Spieler deckt ein verdecktes Futter-Plättchen auf und benennt Speise und Farbe. (Beispiel: „Kirschen – rot!“.) Dabei darf ihm natürlich geholfen werden.

- Das Plättchen wird auf den Teller mit der passenden Farbe gelegt.
- Ist der Plättchenstapel schon leer, aber noch nicht alle Mäuse versteckt? Dann wird der Würfel einfach weitergereicht.

Mäuschen verstecken:



- Eine beliebige Maus darf vom Garten ins Zimmer schlüpfen und sich dort verstecken. Dazu führt der Spieler die Maus durchs Mauseloch.
- Der Spieler sucht nun im Zimmer ein Versteck in der Lieblingsfarbe des Mäuschens. Hierbei lässt sich prima über die Farben sprechen: Wo möchte sich die blaue Maus verstecken? Unter dem blauen Kissen? Neben dem blauen Radiergummi?
- Alle Mitspieler passen auf und merken sich, wo jedes Mäuschen versteckt ist. Es kennen also alle Spieler alle Verstecke.
- Es sind schon alle Mäuse versteckt, aber noch nicht alle Speisen verteilt? Dann darf der Spieler für eine beliebige Maus ein neues, farblich passendes Versteck suchen.

Spielende

Wenn alle Futter-Plättchen verteilt und alle Mäuschen versteckt sind, wird zum Picknick gerufen. Alle Spieler piepsen, damit die Mäuschen wieder zurückkommen. Ein Spieler nach dem anderen darf ein beliebiges Mäuschen im Zimmer suchen und durch das Mauseloch in den Garten zurückholen. Dort setzt er die Maus an den gedeckten Teller mit der richtigen Farbe.

Sobald das letzte Mäuschen am Tisch sitzt, wünschen alle Guten Appetit und die Mäuschen genießen eifrig schmatzend den Festschmaus!



F

Vert, bleu, rouge ... souris bougent !

Un jeu coopératif pour apprendre les couleurs
 de Thomas Daum et Violetta Leitner



Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 5 souris de couleur
- 1 arceau formant le trou de souris
- 10 jetons Nourriture
- 1 dé en bois

Les cinq souris de couleur sont invitées à un pique-nique. En attendant que toutes les assiettes soient remplies, elles peuvent faire une partie de cache-cache. Une fois terminé, elles se glissent dans le trou de souris pour rejoindre le jardin : le pique-nique peut commencer !

Remarques didactiques :

L'environnement réel vient s'immiscer dans ce passionnant jeu de découverte des couleurs : au cours de la partie de cache-cache des souris, les enfants peuvent se lever et chercher des cachettes de la même couleur dans toute la pièce. Cela donne lieu à beaucoup de mouvement, de plaisir et à des parties sans arrêt différentes. À chaque fois, une nouvelle occasion se présente de nommer les couleurs des objets.

Pendant ce temps-là, sur le plateau, se prépare un pique-nique pour les souris : des assiettes colorées sont remplies avec de la nourriture de la même couleur. Ces ingrédients familiers et reconnaissables aident l'enfant à bien associer le nom des couleurs : rouge comme les cerises, jaune comme le fromage, vert comme la salade...

En plus de l'apprentissage des couleurs, ce jeu développe la mémorisation, l'imagination et le repérage dans l'espace. Jouer ensemble favorise la socialisation et le respect des règles communes.

Nous vous souhaitons, ainsi qu'à votre enfant, beaucoup de plaisir à jouer !

Avant la toute première partie

Éloignez immédiatement les emballages plastique et les sachets. Ce ne sont pas des jouets et ils ne doivent pas tomber entre les mains des enfants. Détachez soigneusement le plateau et les 10 jetons Nourriture de la planche prédécoupée, de l'arrière vers l'avant, puis jetez le cadre restant.

But du jeu

Tous ensemble, les joueurs préparent le pique-nique des souris : une assiette par souris contenant un ingrédient de la couleur correspondante.

Préparation

1. Fixation du trou de souris

Le trou de souris symbolise le passage entre l'univers du plateau de jeu et le monde réel. À chaque fois qu'une souris passe à travers, elle se retrouve dans la chambre des joueurs et peut y chercher une cachette. À la fin de la partie, toutes les souris repassent par le trou magique pour retrouver l'univers du jardin et partager un pique-nique.

Fixez l'arceau à la jonction plus étroite entre le jardin et le carrelage, la feuille vers le jardin. Faites le tour de la jonction avec le Velcro en passant par en dessous, en tirant bien vers le haut, puis fixez-le à l'intérieur du trou de souris.

2. Choix des couleurs et des ingrédients

L'(ou les) enfant(s) peut (peuvent) jouer avec autant de souris qu'il(s) veut (veulent) quelle que soit leur (sa) couleur, selon leur (sa) patience et leurs (ses) connaissances. Plus le nombre de souris est élevé, plus la partie dure longtemps. Pour les premières parties, nous vous recommandons de jouer avec 3 couleurs.

Sortez les souris choisies de la boîte. Chacune a besoin d'un jeton Nourriture de la couleur correspondante.

Vous avez le choix entre 2 jetons par couleur. Choisissez à chaque fois celui que l'enfant connaît le mieux. Gardez-le jusqu'à ce que l'enfant sache nommer sa couleur. Plus tard, il pourra jouer avec les autres ingrédients pour varier les parties.

Les souris et la nourriture non utilisées restent dans la boîte.

3. Mise en place de départ

Mélanger les jetons Nourriture et placer la pile, face cachée, à côté du plateau. Les souris s'installent au bord de la nappe de pique-nique. La partie peut enfin commencer !

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence et lance le dé. Deux possibilités se présentent alors :

Mettre la table :



- Le joueur retourne un jeton Nourriture et nomme l'ingrédient et sa couleur. (Exemple : « cerises, rouge ! ») Bien sûr, il est permis de l'aider.
- Le jeton est ensuite placé sur l'assiette de la couleur correspondante.

- Si la pile de jetons est épuisée mais que toutes les souris ne sont pas encore cachées, le joueur passe simplement le dé à son voisin de gauche.

Cacher les souris :



- Le joueur peut sortir une souris au choix du jardin et la cacher dans la chambre en passant par le trou.
- Le joueur cherche alors une cachette dans la chambre correspondant à la couleur de la souris. C'est l'occasion rêvée de nommer les couleurs : « Où pourrait bien se cacher la souris bleue ? Sous le coussin bleu ? À côté de la gomme bleue ? ».
- Tous les joueurs sont attentifs et retiennent où se cache chaque souris. Chacun connaît donc toutes les cachettes.
- Toutes les souris sont cachées mais toutes les assiettes ne sont pas remplies ? Le joueur peut alors chercher une nouvelle cachette pour la souris de son choix.

Fin de la partie

Lorsque tous les jetons Nourriture ont été placés et que toutes les souris sont cachées, c'est l'heure du pique-nique. Tous les joueurs poussent de petits cris pour que les souris reviennent. L'un après l'autre, les joueurs peuvent aller chercher une souris au choix dans la chambre et la faire passer dans le trou pour qu'elle regagne le jardin. Il installe alors la souris devant l'assiette de la couleur correspondante.

Dès que toutes les souris sont installées, elles se souhaitent un bon appétit avant de savourer chaque bouchée. Quel régal !

