



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

Meine ersten Spiele



Rhino Hero Junior



Rhino Hero Junior

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2020

Meine ersten Spiele

Rhino Hero Junior

Ein kooperatives Zuordnungs- und Stapelspiel für 1–4 kleine Helden ab 2 Jahren.

Autoren: Scott Frisco & Steven Strumpf
Lizenzgeber: Excel Global Development
Illustration: Thies Schwarz
Redaktion: Christiane Hüpper
Spieldauer: je Spiel ca. 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: Genaues Schauen, Zuordnen, Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination, Statik und Erstes Zählen.

Im freien Spiel kann Ihr Kind z.B. einen oder mehrere Türme stapeln und mit den beiden Heldenfiguren die einzelnen Stockwerke erklimmen.

Im Zuordnungs- und in den beiden Stapelspielen wird Ihr Kind an das erste Spielen nach leicht verständlichen Regeln herangeführt. So wird Ihr Kind z.B. spielerisch ermuntert, abzuwarten, bis man an der Reihe ist und die Anweisungen des Spiels umzusetzen, auch wenn man sich ein anderes Ergebnis gewünscht hätte. Dabei spielen die Kinder jeweils kooperativ, möchten also ihr Ziel zusammen erreichen. So wird bei allen Spielen das Wir-Gefühl der Kinder gestärkt.

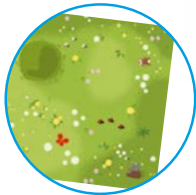
Vor allem macht das Spielen aber eines: viel Spaß! Lernen geht ganz nebenbei und fast von allein.

Viel Vergnügen beim gemeinsamen Spielen und Entdecken wünschen

Ihre Erfinder für Kinder

Wichtig: Bitte entfernen Sie vor dem ersten Spiel die Banderole und drücken Sie das Spielmaterial vorsichtig aus den Tableaus. Die Banderole und die sechs Papprahmen müssen sicherheitshalber entsorgt werden. Sie werden für das Spiel nicht benötigt.

Spielmaterial:



Spielplan Rückseite
Blumenwiese



6 Stockwerke, jeweils 2 Wände



8 Dachkarten



Rhino Hero Junior



Spielplan Bauplatz



Baby Spider Monkey

Freies Spiel und Details entdecken

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Am besten breiten Sie das Spielmaterial zunächst auf dem Boden aus. Dort hat Ihr Kind genügend Platz, um alles zu erkunden. Schauen Sie sich gemeinsam das Spielmaterial näher an. Was gibt es hier zu entdecken?

Als Nächstes betrachten Sie gemeinsam die Wände: Jede Wand zeigt zwei Farben. Jeweils zwei Wände mit derselben Farbkombination lassen sich zu einem Stockwerk zusammenstecken.

Helfen Sie Ihrem Kind, die passenden Teile zusammenzustecken.

Sie werden sehen, mit der Zeit wird ihm dies auch zunehmend besser allein gelingen. **Wenn Sie die Stockwerke hin- und herbewegen, greifen Sie sie am besten immer an den außenliegenden Feuerleitern.**

So können die Wände nicht auseinanderrutschen.

Stecken Sie vor den einzelnen Spielen jeweils die beiden passenden Häuserteile wie abgebildet zusammen. Dann kann das Spiel auch schon losgehen ...



Schauen sie gemeinsam mit Ihrem Kind, in welcher Reihenfolge die Stockwerke zusammenpassen: Jede Farbe kommt in genau zwei Stockwerken vor. In dem einen Stockwerk befindet sie sich im oberen Bereich, in dem anderen im unteren Bereich. Werden die Stockwerke mit gleicher Farbe an gleicher Farbe übereinandergestapelt, bilden sie automatisch die richtige Reihenfolge der Zahlen und Größen.

In jedem Stockwerk sind jeweils auch eine Zahl und die passende Anzahl blauer Vögel abgebildet. Zählen Sie diese gemeinsam mit den Kindern laut durch. Zeigen und benennen Sie im Anschluss die daneben abgebildete Zahl. Dies hilft den Kindern, die Größe von Mengen und die dazu gehörende Zahl spielerisch miteinander zu verbinden.



Spiel 1: 1, 2, 3 ... Helden seid dabei!

Ein kunterbuntes Zuordnungsspiel

Bevor es losgeht

Setzen Sie sich mit den Kindern im Kreis um den Spielplan herum.

Drehen Sie ihn so, dass die Blumenwiese zu sehen ist.

Verteilen Sie um den Spielplan die zusammengesteckten

Stockwerke und die Dachkarten, sodass die Zahlen sichtbar sind.

Stellen Sie Rhino Hero Junior und Baby Spider Monkey auf den Spielplan. Die beiden Dachkarten

mit Baby Spider Monkey werden für dieses Spiel nicht gebraucht und können zurück in die Schachtel.



Jetzt geht's los

Bitten Sie die Kinder, die Dachkarten so aneinander zu legen, dass gleichfarbige Backsteine neben gleichfarbigen Backsteinen sind. Eine Dachkarte wird dabei direkt an den Spielplan gelegt. Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Das jüngste Kind beginnt.

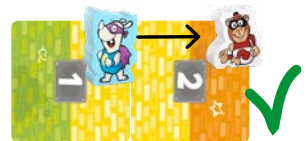
Fragen Sie: *Welche Dachkarte soll als nächste angelegt werden?*

Das Kind nimmt eine beliebige Dachkarte und legt sie bei Spielbeginn an die Blumenwiese, später dann an die Dachkarte an, auf der Rhino Hero Junior steht. Zu Beginn des Spiels ist das der Spielplan, später immer die zuletzt richtig angelegte Dachkarte. Baby Spider Monkey stürmt sofort lauthals los und wird vom Erwachsenen auf die neu angelegte Dachkarte gestellt. Jetzt überprüfen alle gemeinsam, ob die richtige Dachkarte angelegt wurde.

Fragen Sie: *Passt die neue Dachkarte farblich zur davorliegenden Dachkarte?*

• Ja?

Super, die Dachkarte bleibt liegen. Auch Rhino Hero Junior kommt jetzt hinterher und wird vom Kind, das gerade an der Reihe ist, auf die Dachkarte gezogen. Dabei benennen alle gemeinsam die auf der Dachkarte abgebildete Zahl.



• Nein?

Schade, ist aber nicht so schlimm. Der voreilige Baby Spider Monkey wird wieder zurück zu Rhino Hero Junior gestellt und die gerade abgelegte Dachkarte wird wieder zurück zu den anderen gelegt.



Jedes Mal, wenn Rhino Hero Junior eine neue Dachkarte betritt, benennen Sie die darauf abgebildete Zahl und fordern die Kinder auf, diese zu wiederholen. Das aktive Benennen der Zahlen bei gleichzeitiger Betrachtung ihrer Symbole und der passenden Reihenfolge bringt den Kindern das Zahlensystem intuitiv näher. Im weiteren Spiel lernen die Kinder so auch die Reihenfolge der ausgelegten Zahlen und damit spielerisch das erste Zählen.



Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und sucht eine Dachkarte zum Anlegen aus. So entsteht nach und nach aufsteigend die Zahlenreihe von 1 bis 6.

Sobald alle Dachkarten in der Reihe liegen, geht es darum, die richtigen Stockwerke zuzuordnen. Los geht es bei der Dachkarte, auf der gerade Rhino Hero Junior und Baby Spider Monkey stehen (also der mit der Zahl 6).

Fragen Sie: *Welches Stockwerk gehört zu dieser Dachkarte?*

Das Kind, das an der Reihe ist, nimmt eines der Stockwerke und stellt es neben der Dachkarte ab. Auch jetzt hat es Baby Spider Monkey wieder eilig und wird direkt eine Dachkarte weiter in Richtung Spielplan gezogen. Jetzt überprüfen alle gemeinsam, ob das richtige Stockwerk zugeordnet wurde.



Fragen Sie: *Passt das Stockwerk farblich zu dieser Dachkarte?*

- **Ja?** Super, das Stockwerk bleibt stehen. Ziehe Rhino Hero Junior zu Baby Spider Monkey vor.
- **Nein?** Schade, ist aber nicht so schlimm. Setze den voreiligen Baby Spider Monkey wieder zurück zu Rhino Hero Junior und stelle das gewählte Stockwerk wieder zurück zu den anderen.



In den Stockwerkvierteln ist jeweils die passende Anzahl blauer Vögel abgebildet. Zählen Sie diese gemeinsam mit den Kindern laut durch. Zeigen und benennen Sie im Anschluss die daneben abgebildete Zahl. Dies hilft den Kindern, die Größe von Mengen und die dazugehörige Zahl spielerisch miteinander zu verbinden.



Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und sucht ein Stockwerk zum Zuordnen aus.

Das Spiel endet, wenn das letzte Stockwerk aufgestellt ist und Rhino Hero Junior und Baby Spider Monkey wieder auf dem Spielplan angekommen sind. Super gemacht! Die Kinder gewinnen dieses Spiel gemeinsam.



Jetzt, da alle Stockwerke so schön in einer Reihe stehen, ist Gelegenheit für ein anderes Spiel. Bitten Sie die Kinder, sich zusammen an eine Langseite der Stockwerkreihe zu setzen. Setzen Sie sich an die andere. Verstecken Sie eine der Figuren hinter einem Stockwerk, sodass die Kinder sie nicht sehen können. Fragen Sie die Kinder, wo sich die Figur versteckt. Fragen Sie auf verschiedene Art, z.B. „Was meint ihr, ist er hinter dem größten Stockwerk?“, „Hinter dem kleinsten Stockwerk?“, „Hinter dem Stockwerk mit der 1, 2 oder 3?“. Dabei können Sie auch Hinweise geben, z.B. dass sich Rhino Hero Junior hinter dem grün/gelben Stockwerk versteckt.

Spiel 2: Hoch stapeln, aber nicht übertreiben!

Ein spaßiges Stapelspiel mit Wackel-Variante

Bevor es losgeht

Setzen Sie sich mit den Kindern im Kreis um den Spielplan herum. Drehen Sie ihn so, dass der Bauplatz zu sehen ist. Stellen Sie Rhino Hero Junior auf den Bauplatz und die zusammengesteckten Stockwerke um den Spielplan herum.

Baby Spider Monkey traut sich noch nicht, zu klettern und bleibt mit den beiden Dachkarten, die Baby Spider Monkey zeigen, in der Schachtel. Legen Sie die restlichen Dachkarten mit der Dachseite nach oben gestapelt bereit.



Die Kinder sollen nun nur mithilfe der Stockwerke gemeinsam versuchen, das Hochhaus vom größten bis hoch zum kleinsten Stockwerk zu stapeln und Rhino Hero Junior auf das oberste Dach zu setzen, ohne dass der Turm einstürzt.

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Das jüngste Kind beginnt.

Fragen Sie: *Welches Stockwerk soll als nächstes gestapelt werden?*

Das Kind nimmt eines der Stockwerke und stellt es zu Beginn des Spiels auf den Bauplatz, später auf die bereits aufgestellten Stockwerke.

Alle prüfen nun gemeinsam, ob es das Richtige ist.

Fragen Sie: *Ist das neu gestapelte Stockwerk das größte der übrigen Stockwerken?*

- **Ja?** Super, nimm die oberste Dachkarte und lege sie oben auf das Stockwerk.
- **Nein?** Schade, ist aber nicht so schlimm. Nimm das Stockwerk wieder herunter und stelle es zu den anderen zurück.





Wenn ihr euch nicht sicher seid, ob das zuletzt gestapelte Stockwerk das richtige ist, könnt ihr es auch anhand der Farben überprüfen. Die oberen Backsteine der Stockwerke zeigen jeweils die Farbe der unteren Backsteine des nächstfolgenden Stockwerks an. Stimmen die beiden Farben überein, so habt ihr das richtige Stockwerk obenauf gestapelt.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und sucht ein Stockwerk aus.

Das Spiel endet entweder, ...

... wenn das letzte Stockwerk und die letzte Dachkarte auf dem Turm verbaut sind. Das Kind, das die letzte Dachkarte aufgelegt hat, nimmt Rhino Hero Junior und stellt ihn oben auf den Turm.

... wenn der Turm zusammenfällt. So ein Pech, doch halb so schlimm. Fangt einfach noch einmal von vorne an. Ihr habt einiges dazu gelernt und beim nächsten Mal klappt es bestimmt besser.

Variante

Wenn das Spiel etwas schwerer zu stapeln sein soll, können die Kinder auch jeweils die oberste Dachkarte vom Stapel ziehen und das dazu passende Stockwerk als nächstes stapeln, egal ob es das nächstkleinere Stockwerk zeigt. So wird der Turm insgesamt etwas wackeliger und die Kinder müssen genauer aufpassen, wie sie die Stockwerke übereinanderstapeln.



Spiel 3: Hoch hinaus, aufs Hochhaus!

Ein heldenhaftes Memo-Stapelspiel

Bevor es losgeht:

Setzen Sie sich mit den Kindern im Kreis um den Spielplan herum. Drehen Sie ihn so, dass der Bauplatz zu sehen ist. Legen Sie die 8 Dachkarten mit der Dachseite nach oben in 2 Vierer-Reihen untereinander aus. Stellen Sie Rhino Hero Junior und Baby Spider Monkey auf den Bauplatz und die 6 Stockwerke um den Spielplan herum.



Die Kinder müssen diesmal Memo- und Stapelgeschick beweisen, damit es ihnen zusammen gelingt, das Hochhaus vom größten bis hoch zum kleinsten Stockwerk zu stapeln und Rhino Hero Junior auf das oberste Dach zu setzen, ohne dass der Turm einstürzt.

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum. Das älteste Kind beginnt und deckt eine beliebige Dachkarte auf.

Fragen Sie: *Was zeigt die aufgedeckte Dachkarte?*

- **Das nächste Stockwerk?** (= Die untere Farbe stimmt mit der oberen Farbe des aktuell obersten Stockwerks überein und es ist die nächstfolgende Zahl darauf abgebildet – zu Beginn des Spiels ist es das mit der 1.)

Super! Stapele das passende Stockwerk auf die bereits vorhandenen Stockwerke (zu Beginn des Spiels auf den Bauplatz) und lege die Dachkarte mit der Dachseite nach oben darauf. Stelle Rhino Hero Junior auf die jetzt oberste Dachkarte.



- **Ein anderes Stockwerk?** (= Die untere Farbe stimmt nicht mit der oberen Farbe des aktuell obersten Stockwerks überein und es ist eine andere als die nächstfolgende Zahl darauf abgebildet.)

So ein Heldenpech! Lege die Dachkarte wieder mit der Dachseite nach oben an dieselbe Stelle zurück.



- **Baby Spider Monkey?**

Oh je! Jetzt klettert auch noch Baby Spider Monkey. Nimm Baby Spider Monkey und setze ihn auf die aktuell oberste Dachkarte. Sollte noch kein Stockwerk mit Dachkarte auf dem Bauplatz stehen, bleibt Baby Spider Monkey an der Stelle, an der er gerade ist. Lege die Dachkarte wieder mit der Dachseite nach oben an dieselbe Stelle zurück.



Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und deckt eine beliebige Dachkarte auf.



Zusätzlich zum richtigen Erkennen des nächstkleineren Stockwerks und der damit verbundenen richtigen Reihenfolge der Zahlen, lernen die Kinder in diesem Spiel auch noch, sich die Position der Karte mit Baby Spider Monkey zu merken und trainieren ihre Geschicklichkeit beim Turmstapeln und Figuren versetzen.

Das Spiel endet entweder, ...

... wenn das letzte Stockwerk und die letzte Dachkarte verbaut sind und Rhino Hero Junior oben auf dem Hochhaus steht. Alle Kinder haben gemeinsam gewonnen.

Oder ...

... wenn der Turm zusammenkracht. So ein Pech, aber halb so schlimm. Fangt einfach noch einmal von vorne an. Ihr habt einiges dazugelernt und beim nächsten Mal klappt es bestimmt besser.

My Very First Games

Rhino Hero Junior

ENGLISH

A cooperative matching and stacking game for 1 - 4 little heroes ages 2 years and up.

Game Designers: Scott Frisco & Steven Strumpf
Licensor: Excel Global Development
Illustrator: Thies Schwarz
Game Developers: Christiane Hüpfer
Playtime: about 10 minutes per game



Dear Parents,

We are delighted that you have purchased this game from the **My Very First Games** series. You have made a good choice in picking a game that will allow your child many opportunities to develop skills through the power of play.

These rules provide guidance on how to explore the game materials with your child. In playing the game together, you will be developing a range of abilities and skills. For example, powers of observation, grouping, fine motor skills, eye-hand coordination, the understanding of gravity, and basic counting.

In free play, your child can stack one or more towers and climb the individual floors with the two heroic figures.

In the matching game and the two stacking games, your child is introduced to the first principles of playing according to easily understandable rules. For example, your child is playfully encouraged to wait their turn and follow by the rules of the game, even if they would prefer a different result. The children play cooperatively and can practice working towards a shared goal together. In all of the games, the children's sense of teamwork is reinforced and encouraged.

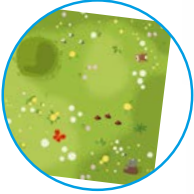
But ultimately, the game is about having fun. Learning takes place incidentally and without any conscious effort.

Enjoy playing and discovering together!

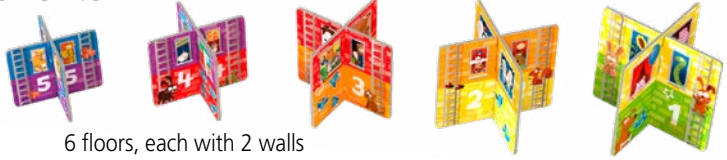
Your Inventors for Children

Important: Please remove the wrapper before the first game and carefully push the game materials out of the cardboard surrounds. The wrapper and the six cardboard surrounds are not needed for the game and can be disposed of.

Game Components:



flowerly meadow game board



6 floors, each with 2 walls



8 roof cards



Rhino Hero Junior



Baby Spider Monkey



building site game board

Free Play and Exploring the Details:

In free play, your child can become familiar with the game components and how they work. First, spread the materials out on the floor where your child will have enough space to familiarize themselves with it all. Take a close look at the game materials together. What is there to see?

First, look at the walls, each of which has two colors. Two walls with the same color combination can be slotted together to form a new level of the tower.

Help your child to fit the matching parts together. You will see that, in time, they will get better at doing this on their own. **Whenever you move the floors about, it is best to hold them by the external fire escapes. The walls won't come apart so easily this way.**

Before playing the individual games, slot the matching walls of the building together as shown. Now the game can begin.



Help your child to work out the system behind stacking the floors. Each color can be found on only two floors. On one floor, it is on the upper area of the wall, and on the next floor up, it is on the lower area. If the floors are stacked on top of each other so that the colors meet up, they will automatically form the correct sequence in terms of numbers and size.

Each floor shows a number and a matching number of blue birds. Count them out loud together with the children. Then point to and name the matching number. This helps the children to playfully pair up quantities with the correct numeral.



Game 1: One, Two, Three... Here Come the Heroes!

A colorful matching game.

Before the Game Begins

Sit with the children in a circle around the board. Place it with the flowery meadow side up.

Distribute the floors (already slotted together) around the game board and the roof cards so that the numbers are visible. Place Rhino Hero Junior and Baby Spider Monkey on the board. The two roof cards showing Baby Spider Monkey are not needed for this version of the game and can be returned to the box.

ENGLISH



Now We Can Begin!

Explain to the children that they will be laying out the roof cards next to each other in such a way that the bricks of one color are next to the bricks of the same color. A roof card will be placed so that it is touching the flower meadow. Play goes in a clockwise direction. The youngest child goes first.

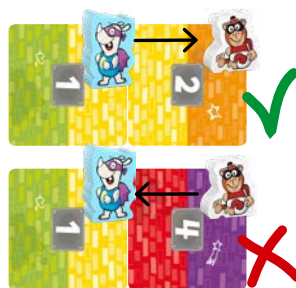
Ask the child: *Which of the roof cards should be played?*

For the first turn, the child takes any roof card and places it touching the flower meadow then later on, next to the roof card that Rhino Hero Junior is standing on. At the beginning of the game, this is the game board, later it is the last correctly placed roof card. Baby Spider Monkey always storms into an early lead – the supervising adult should always place Baby Spider Monkey onto the roof card that the child has just placed.

Now everyone checks to see if the correct roof card has been played.

Ask the child: *Does the card that Rhino Hero Junior is standing on have a matching color with the card Baby Spider Monkey is standing on? Are the matching colors touching?*

- **Yes!** Great, the roof card stays where it is. Rhino Hero Junior is now ready to set off. The child whose turn it is places him onto the roof card they placed, next to Baby Spider Monkey. The players now all call out together the number shown on the new roof card.
- **No?** What a shame, but don't worry. The overeager Baby Spider Monkey moves back to join Rhino Hero Junior, and the incorrectly placed roof card is returned to where it was found.



Each time Rhino Hero Junior arrives on a new roof card, call out the number shown on it and ask the children to repeat it. By actively naming the numbers while looking at their symbols and the appropriate order, the children intuitively come to understand the numbering system. As the game progresses, the children also learn the sequence of the numbers displayed and also practice basic counting in a playful way.



Now it is the turn of the next child to choose a roof card to lay down. Gradually, the sequence of numbers from 1 to 6 is placed in an ascending order.

As soon as all of the roof cards are in a row, it is now a matter of matching them up with the correct floors. Start with the roof card that Rhino Hero Junior and Baby Spider Monkey are standing on (i.e. the one with the number 6).

Ask the child: *Which floor goes with this roof card?*

The child whose turn it is takes one of the already assembled floors and places it next to the roof card. Again, Baby Spider Monkey is in a hurry and moves one roof card further towards the game board. All the players now check together whether the correct floor has been chosen.



Ask the child: *Do the colors of the floor match up with this roof card?*

- **Yes!** Super, the floor can stay where it is. Rhino Hero Junior moves up to join Baby Spider Monkey.
- **No?** Uh-oh, it's okay. The overeager Baby Spider Monkey moves back to join Rhino Hero Junior and the incorrectly placed floor is returned to where it was found.



Each quarter section of a floor shows the appropriate number of blue birds. Count them out loud together with the children. Then show and name the numeral displayed. This will help the children to playfully associate quantities with the corresponding number.



Then it is the turn of the next child to choose a matching floor.

The game ends when the last floor is in place and Rhino Hero Junior and Baby Spider Monkey arrive back on the game board. Well done! The children have won the game thanks to the power of teamwork.



Now that all the floors are so nicely lined up, there's an opportunity for another game. Ask the children to sit together on one of the long sides of the row of floors. You sit down on the other side. Hide one of the figures behind a floor so that the children cannot see it. Ask the children where the figure is hiding. Phrase the question in different ways, e.g. "Who do you think is behind the biggest floor?", "Behind the smallest floor?", "Behind the floor with the 1, 2 or 3?". You can also give hints, such as "Rhino Hero Junior is hiding behind the green/yellow floor".

Game 2: Stack 'em High (but Don't Overdo It!)

A stacking game with some wobble-wooble.

Before the Game Begins

Sit with the children in a circle around the board. Place it so that everyone can see the construction site. Place Rhino Hero Junior on the construction site and the preassembled floors around the game board.

Baby Spider Monkey doesn't dare climb yet and stays in the box with the two roof cards showing Baby Spider Monkey. Get the remaining roof cards ready in a pile, with the roof side facing up.



The children have the job of constructing a high-rise building, starting with the largest floor at the base and finishing with the smallest at the top. Can they place Rhino Hero Junior on the topmost roof without the tower falling down?

Now We Can Begin!

Play goes in a clockwise direction. The youngest child goes first.

Ask the child: *Which floor needs to go on next?*

The first player takes one of the floors and places it on the building site to get the game underway. The next player will choose a floor to go on top during their turn.

Everyone looks to see whether it is the correct floor.

Ask the child: *Was the floor that was just placed the largest of what hasn't been used yet?*

- **Yes!** Excellent! Take the top roof card and lay it on the floor, roof side up.
- **No?** Ah what a shame, but don't stress. Remove the last floor and return it to where it was found.





If you are not sure if the floor that has just been stacked is the correct one, you can check by looking at its colors. The top bricks of each floor will show the color of the bottom bricks of the next floor. If the two colors match, the floor is correct.

Then it is the next child's turn to choose a floor.

The game ends when either...

... the last floor and the last roof card have been carefully placed on the tower, or if the tower collapses. If you've finished the tower, the player who placed the last roof card picks up Rhino Hero Junior and stands him on top of the tower.

... or if the tower has collapsed. What a shame! But don't worry, just start over again. You've all learned a lot, and next time you'll probably do better.

Variant

If you want to make the game more of a challenge, have the players take a roof card from the top of the pile and stack the matching floor next, regardless of whether it is larger or smaller than the one below. This makes the tower less stable, and the children have to be much more careful in stacking the floors on top of each other.



ENGLISH

Game 3: Heroes in Training

A heroic memory-stacking game.

Before the Game Begins

Sit with the children in a circle around the game board. Place it so that everyone can see the construction site. Lay out the 8 roof cards with the roof side up in two rows of four. Place Rhino Hero Junior and Baby Spider Monkey on the building site and the 6 floors around the game board.



This time the children have to use their powers of memory and their stacking skills to build the tower from the largest to the smallest floor together. Then they'll have to place Rhino Hero Junior on the topmost roof, without the tower collapsing.

Now We Can Begin!

Play goes in a clockwise direction. The oldest child goes first by turning over any roof card they like.

Ask the child: *What do you see on the card now that you've turned it over?*

- **The next floor in the sequence?** (i.e. the lower color matches the upper color of the current top floor, and the next number is shown on it. At the beginning of the game, it will be the floor showing the number 1)

Great! Stack the matching floor on top of the tower (or on the building site at the beginning of the game) and place the roof card on top of it with the roof side facing up. Stand Rhino Hero Junior on the now placed roof card.

- **A different floor?** (i.e. the lower color does not match the upper color of the current top floor and there is a different number than the next one in the sequence)
A heroic effort, but nevermind! Return the roof card to where it was, with the roof side facing up.

- **Baby Spider Monkey?**

Oh dear! Now Baby Spider Monkey is in pursuit. Take Baby Spider Monkey and put them on the roof card that is currently on top. If there is no floor with a roof card on the building site yet, Baby Spider Monkey will stay where they are. Return the roof card to where it was, with the roof side facing up.



Now, the next player turns over a roof card of their choice.



In addition to correctly identifying the next floor in size and the correct sequence of numbers, in this game the children also learn to remember the position of the cards with Baby Spider Monkey, as well as practicing their tower stacking and eye-hand coordination skills.

The game ends when either...

... the last floor and the last roof card have gone into place and Rhino Hero Junior is on top of the high-rise, or if the tower collapses. If the tower has been completed, the players have won together thanks to their joint effort.

... or if the tower collapsed, it's okay! Just start over again. Everyone has learned a lesson, and they will surely do better next time.

Mes premiers jeux

Rhino Hero Junior

Un jeu de classement et d'empilement coopératif pour 1 à 4 petits héros à partir de 2 ans.

Auteurs : Scott Frisco & Steven Strumpf
Concédant de licence : Excel Global Development
Illustration : Thies Schwarz
Rédaction : Christiane Hüpper
Durée de la partie : env. 10 minutes par jeu



FRANÇAIS

Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir choisi ce jeu de la série **Mes premiers jeux**. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant d'évoluer dans un environnement ludique en lui ouvrant de nombreuses perspectives.

Dans ce livret, nous vous donnons de nombreux conseils pour découvrir les accessoires du jeu avec votre enfant. Ce jeu permet de stimuler différentes capacités et aptitudes de votre enfant : observation, classement, motricité fine, coordination main-œil, équilibre et apprentissage du calcul.

Dans le jeu libre, votre enfant peut empiler une ou plusieurs tours et escalader les différents étages avec les deux figurines de héros.

Dans le jeu de classement et dans les deux jeux d'empilement, votre enfant apprend à jouer selon des premières règles facilement compréhensibles. Votre enfant sera ainsi encouragé de manière ludique à attendre son tour et à appliquer les consignes du jeu, même s'il aurait aimé avoir un autre résultat. Ici les enfants jouent de manière coopérative afin d'atteindre ensemble l'objectif. Leur sentiment d'appartenir à une communauté sera renforcé dans tous les jeux.

Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à jouer et à faire des découvertes ensemble.

Les créateurs pour enfants joueurs

Important : Enlevez le bandeau et séparez avec précaution les éléments de jeu des plaques avant de commencer à jouer. Pour des raisons de sécurité, jetez le bandeau et les six cadres en carton, ils ne sont pas utilisés dans le jeu.

Contenu de jeu



plateau de jeu
champ de fleurs



6 étages, chacun de 2 murs



8 cartes-toits



plateau de jeu chantier



bébé Spider Monkey



Rhino Hero Junior



Jeu libre et découverte des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Pour mieux voir, éparpillez les accessoires de jeu sur le sol. Votre enfant aura alors assez de place pour tout examiner. Regardez ensemble les éléments de jeu de plus près. Que voit-on ?

Ensuite regardez les murs ensemble : chaque mur a deux couleurs. Deux murs avec la même combinaison de couleurs s'emboîtent pour former un étage.

Aidez votre enfant à emboîter les pièces assorties. Vous verrez qu'avec le temps il y arrivera de mieux en mieux tout seul. **Lorsque vous déplacez les étages, saisissez-les toujours du côté des échelles de secours à l'extérieur. Ainsi les parois ne peuvent pas se désassembler.**

Avant chacun des jeux, emboîtez les deux parties de la maison assorties comme indiqué. La partie peut alors commencer...



Regardez avec les enfants comment assembler les étages : chaque couleur se retrouve dans deux étages. Dans un étage, la couleur se trouvera en haut, dans le 2ème étage, en bas. Si les étages sont empilés en mettant deux couleurs identiques l'une sur l'autre, ils forment automatiquement la bonne suite de chiffres et de tailles.

Sur chaque étage, sont représentés un chiffre et le nombre d'oiseaux bleus correspondant. Comptez-les à haute voix avec les enfants. Montrez ensuite le nombre représenté à côté et dites-le à haute voix. Ceci aide les enfants à associer les quantités et le chiffre correspondant de manière ludique.



Jeu 1 : 1, 2, 3... Les héros sont là !

Un jeu de classement multicolore

Avant de commencer

Asseyez-vous en rond avec les enfants autour du plateau de jeu. Tournez-le de manière à voir le champ de fleurs. Répartissez les étages déjà assemblés et les cartes-toits autour du plateau de jeu de manière à voir les chiffres. Posez Rhino Hero Junior et le bébé Spider Monkey sur le plateau de jeu. Les deux cartes-toits avec le bébé Spider Monkey ne sont pas utilisées dans ce jeu, on peut les remettre dans la boîte.



FRANÇAIS

C'est parti !

Demandez aux enfants de poser les cartes-toit de manière à ce que les briques de même couleur se trouvent placées les unes à côté des autres. Une carte-toit est posée directement contre le plateau de jeu. Les enfants jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence.

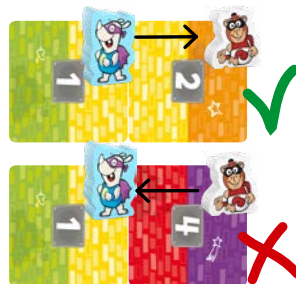
Demandez : *Quelle carte-toit doit-on poser ensuite ?*

L'enfant prend une carte-toit de son choix et la pose contre le champ de fleurs au début de la partie. Puis, pendant la partie, il la posera contre la carte-toit où se trouve Rhino Hero Junior. Au début de la partie, c'est la carte-toit présente sur le plateau de jeu, ensuite c'est toujours la bonne carte-toit posée en dernier. Le bébé Spider Monkey se manifeste aussitôt haut et fort, et un adulte le place sur la carte-toit qui vient d'être posée.

Tous les joueurs vérifient ensemble si c'est la bonne carte-toit qui a été posée.

Demandez : *Est-ce que la couleur de la nouvelle carte-toit est assortie à la carte-toit posée avant ?*

- **Oui ?** Super, la carte-toit reste posée là. Rhino Hero Junior suit aussi, et l'enfant dont c'est le tour le pose sur la carte-toit. Ensuite, tous disent ensemble le chiffre représenté sur la carte-toit.
- **Non ?** Dommage, mais ce n'est pas très grave. Le bébé Spider Monkey très pressé est replacé près de Rhino Hero Junior, et la carte-toit qui vient d'être posée est remise avec les autres.



Chaque fois que Rhino Hero Junior monte sur une nouvelle carte-toit, nommez le chiffre qui y est représenté et invitez les enfants à le répéter. Le fait de dire les chiffres tout en regardant leur représentation et la suite logique correspondante familiarise les enfants de manière intuitive avec le système numérique. Au cours de la partie les enfants apprendront aussi la suite des chiffres posés, ce qui leur apprendra à compter.



Puis c'est au tour de l'enfant suivant qui cherche une carte-toit à poser. On construit ainsi au fur et à mesure la suite de chiffres de 1 à 6.

Dès que toutes les cartes-toits sont posées en une rangée, il faut classer les bons étages. On commence par la carte-toit où se trouvent Rhino Hero Junior et le bébé Spider Monkey (donc celle avec le chiffre 6).

Demandez : *Quel étage correspond à cette carte-toit ?*

L'enfant dont c'est le tour prend un étage et le pose à côté de la carte-toit. Ici aussi le bébé Spider Monkey est très pressé et avance directement d'une carte-toit en direction du plateau de jeu. Tous les joueurs vérifient ensemble si c'est le bon étage qui a été posé.



Demandez : *La couleur de cet étage correspond-elle à celle de cette carte-toit ?*

- **Oui ?** Super, l'étage reste posé là. Avance Rhino Hero Junior vers le bébé Spider Monkey.
- **Non ?** Dommage, mais ce n'est pas très grave. Recule le petit bébé Monkey très pressé près de Rhino Hero Junior, et repose l'étage que tu avais choisi avec les autres.

FRANÇAIS



Sur chaque étage, sont représentés un chiffre et le nombre d'oiseaux bleus correspondant. Comptez les oiseaux à haute voix avec les enfants. Montrez ensuite le chiffre représenté à côté et dites-le à haute voix. Ceci aide les enfants à associer les quantités et le chiffre correspondant de manière ludique.



Puis c'est au tour de l'enfant suivant de bâtir un étage.

La partie se termine lorsque le dernier étage est placé et que Rhino Hero Junior et le bébé Spider Monkey sont revenus sur le plateau de jeu. Bravo ! Les enfants gagnent la partie ensemble.



Maintenant que tous les étages sont bien alignés, c'est l'occasion de faire un autre jeu. Demandez aux enfants de s'asseoir le long de la rangée des étages. Asseyez-vous en face. Cachez l'une des figurines derrière un étage, de sorte que les enfants ne puissent pas la voir. Demandez aux enfants où est cachée la figurine. Demandez de différentes manières, par ex. « Pensez-vous qu'elle est derrière l'étage le plus grand ? », « derrière l'étage le plus petit ? », « derrière l'étage avec 1, 2 ou 3 ? » Vous pouvez aussi donner des indications, par ex. que Rhino Hero Junior se cache derrière l'étage vert ou le jaune.

Jeu 2 : Empiler haut, mais pas trop !

Un jeu d'empilement rigolo avec variante vacillante

Avant de commencer

Asseyez-vous en rond avec les enfants autour du plateau de jeu. Tournez-le de manière à voir le chantier. Posez Rhino Hero Junior sur le chantier et les étages assemblés autour du plateau de jeu. Le bébé Spider Monkey n'ose pas encore grimper, aussi il reste dans la boîte avec les deux cartes-toits sur lesquelles il est représenté. Empilez les cartes-toits restantes avec le côté toit vers le haut.



FRANÇAIS

Les enfants doivent essayer ensemble d'empiler les étages du plus grand au plus petit, et placer Rhino Hero Junior sur le toit le plus haut sans faire tomber la tour.

C'est parti !

Les enfants jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence.

Demandez : *Quel étage est placé ensuite ?*

L'enfant prend un étage, et le pose sur le chantier au début de la partie, puis sur les étages déjà posés au cours de la partie.

Tous les joueurs vérifient ensemble si c'est le bon.

Demandez : *Est-ce que l'étage que l'on vient de poser est le plus grand de tous les étages ?*

- **Oui ?** Super, prends la carte-toit du dessus de la pile et pose-la sur l'étage.
- **Non ?** Dommage, mais ce n'est pas très grave. Reprends l'étage et repose-le avec les autres.





Si vous n'êtes pas sûrs que l'étage empilé en dernier soit le bon, vous pouvez vérifier à l'aide des couleurs. Les briques de la partie supérieure des étages indiquent la couleur des briques de la partie inférieure de l'étage suivant. Si les deux couleurs correspondent, vous avez empilé le bon étage.

Puis c'est au tour de l'enfant suivant qui cherche à empiler le bon étage.

La partie se termine...

... soit si le dernier étage et la dernière carte-toit sont posés sur la tour. L'enfant qui a posé la dernière carte-toit prend Rhino Hero Junior et le place tout en haut de la tour.

... soit si la tour dégringole. Pas de chance, mais ce n'est pas très grave. Recommencez depuis le début. Vous avez pu apprendre quelque chose et vous ferez sûrement mieux la prochaine fois.



FRANÇAIS

Variante

Si vous voulez rendre le jeu un peu plus difficile, les enfants peuvent aussi tirer la carte-toit supérieure de la pile, et devoir empiler l'étage correspondant, sans tenir compte de l'ordre de grandeur. La tour sera un peu plus chancelante et les enfants devront faire plus attention à la manière d'empiler les étages.

Jeu 3 : Toujours plus haut !

Un jeu de mémoire et d'empilement héroïque

Avant de commencer

Asseyez-vous en rond avec les enfants autour du plateau de jeu. Tournez-le de manière à voir le chantier. Posez les 8 cartes-toits, côté toit visible, en deux rangées de 4. Posez Rhino Hero Junior et le bébé Spider Monkey sur le chantier, et les 6 étages autour du plateau de jeu.



Les enfants doivent cette fois-ci faire preuve d'adresse et de mémoire pour construire un immeuble en empilant les étages du plus grand au plus petit et placer Rhino Hero Junior sur le toit le plus haut sans faire tomber la tour.

C'est parti !

Les enfants jouent chacun leur tour. L'enfant le plus âgé commence et retourne une carte-toit au hasard.

Demandez : *Qu'indique la carte retournée ?*

- **L'étage suivant ?** (= la couleur inférieure correspond à la couleur supérieure de l'étage le plus haut actuellement et c'est le chiffre suivant qui y est représenté – au début de la partie, c'est le 1)

Super ! Empile l'étage correspondant sur les étages déjà présents (au début de la partie, pose-le simplement sur le chantier), et pose la carte-toit dessus, avec le côté toit visible. Pose Rhino Hero Junior sur la carte-toit actuellement la plus haute.

- **Un autre étage ?** (= la couleur inférieure ne correspond pas à la couleur supérieure de l'étage le plus haut actuellement et ce n'est pas le chiffre suivant qui y est représenté) Pas de chance pour le héros ! Reposez la carte-toit au même endroit, avec le côté toit vers le haut.

- **Le bébé Spider Monkey ?**

Oh là là ! Le bébé Spider Monkey doit grimper maintenant ! Prends le bébé Spider Monkey et pose-le sur la carte-toit actuellement la plus haute. S'il n'y a pas encore d'étage avec une carte-toit sur le chantier, le bébé Spider Monkey reste à sa place. Reposez la carte-toit au même endroit, avec le côté toit visible.



FRANÇAIS

Ensuite, c'est au tour de l'enfant suivant de retourner une carte-toit de son choix.



En plus de reconnaître la taille de l'étage suivant et la bonne suite de chiffres correspondante, les enfants apprennent à noter la position de la carte avec le bébé Spider Monkey. Ils entraînent aussi leur adresse en empilant les éléments de la tour et en déplaçant les figurines.

La partie se termine...

... soit si le dernier étage et la dernière carte-toit sont posés et que Rhino Hero Junior est placé tout en haut de l'immeuble. Tous les enfants gagnent ensemble.

... soit si la tour dégringole. Pas de chance, mais ce n'est pas très grave. Recommencez depuis le début. Vous ferez sûrement mieux la prochaine fois !

Mijn eerste spellen

Rhino Hero Junior

Een coöperatief ordenings- en stapelspel voor 1-4 kleine helden vanaf 2 jaar.

Auteurs: Scott Frisco & Steven Strumpf
Licentiegever: Excel Global Development
Illustrator: Thies Schwarz
Redactie: Christiane Hüpper
Speelduur: ca. 10 minuten per spel



Lieve ouders

Hartelijk dank dat u dit spel uit de reeks **Mijn eerste spellen** hebt gekozen. U hebt een goede keuze gemaakt, waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.

In deze handleiding vindt u talrijke tips om het spelmateriaal samen met uw kind te ontdekken. Bij het spelen worden diverse vaardigheden en vermogens van uw kind bevorderd: aandachtig kijken, ordenen, fijne motoriek, oog-handcoördinatie, evenwichtsleer en tellen.

In het vrije spel kunnen bijvoorbeeld één of meerdere torens worden gebouwd en kunnen de twee heldenfiguren de verschillende verdiepingen beklimmen.

In het ordeningsspel en de twee stapelspellen maakt uw kind kennis met spelen volgens gemakkelijk begrijpbare regels. Zo worden de spelertjes bijvoorbeeld aangemoedigd om te wachten tot zij aan de beurt zijn en om de instructies van het spel toe te passen, ook als ze een ander resultaat hadden gewenst. De kinderen werken daarbij samen en proberen dus gezamenlijk hun doel te bereiken. Op die manier wordt bij alle spellen het wij-gevoel versterkt.

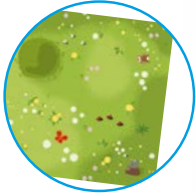
Maar daarbij staat steeds één ding voorop: veel plezier! Zo wordt tijdens het spelen een heleboel haast vanzelf geleerd.

Wij wensen u en uw kind veel plezier bij het samen spelen en ontdekken!

De uitvinders voor kinderen

Belangrijk: Verwijder voor het eerste spel de bandjes en duw het spelmateriaal voorzichtig uit de platen. De bandjes en de zes kartonnen frames worden voor de veiligheid weggegooid. Ze zijn niet nodig voor het spel.

Spelmateriaal:



speelbord
bloemenweide



6 verdiepingen, telkens 2 muren



8 dakkaarten



speelbord bouwplaats



Baby Spider Monkey



Rhino Hero Junior



Vrij spelen en details ontdekken

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Daarvoor legt u dit het beste op de grond. Daar heeft uw kind voldoende plaats om alles te ontdekken. Bekijk samen aandachtig het spelmateriaal. Wat kun je hier allemaal zien?

Bestudeer eerst samen de muren: elke muur heeft twee kleuren. Twee muren met dezelfde kleurencombinatie kunnen in elkaar worden gestoken tot een verdieping.

Help uw kind om de juiste delen in elkaar te steken. U zult merken dat het dat metertijd steeds gemakkelijker alleen kan. **Als u de verdiepingen verplaatst, neemt u ze het beste vast bij de brandladders aan de buitenkant. Zo kunnen de muren niet loskomen.**

Steek vóór elk spel de bij elkaar horende muren zoals afgebeeld ineen. En dan kan het spel beginnen ...



NEDERLANDS



Onderzoek samen met uw kind in welke volgorde de verdiepingen bij elkaar passen. Elke kleur komt voor op twee verdiepingen. Bij de ene verdieping bevindt ze zich bovenaan, bij de andere onderaan. Als de verdiepingen volgens de overeenkomstige kleuren op elkaar worden gestapeld, vormen ze automatisch ook de juiste volgorde voor de getallen en de grootten.

Op elke verdieping is een getal en het bijbehorende aantal blauwe vogels afgebeeld. Tel deze samen met uw kind luidop. Toon en benoem telkens het getal dat eraanast is weergegeven. Dit helpt uw kind om al spelend het verband te leren tussen aantallen en het overeenkomstige getal.



Spel 1: 1, 2, 3 ... en actie!

Een kleurrijk ordeningsspel

Voordat er wordt begonnen

Ga samen met de kinderen rond het speelbord zitten. Leg het bord zo neer, dat de bloemenweide zichtbaar is. Verdeel de in elkaar gestoken verdiepingen errond en leg dakkaarten zo neer, dat de getallen zichtbaar zijn. Plaats Rhino Hero Junior en Baby Spider Monkey op het speelbord. De twee dakkaarten met Baby Spider Monkey zijn voor dit spel niet nodig en gaan terug in de doos.



NEDERLANDS

Nu begint het

Vraag de kinderen om de dakkaarten zo tegen elkaar te leggen, dat de bakstenen met dezelfde kleur zich telkens naast elkaar bevinden. De dakkaart wordt daarbij direct tegen het speelbord gelegd. De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt. Het jongste kind begint.

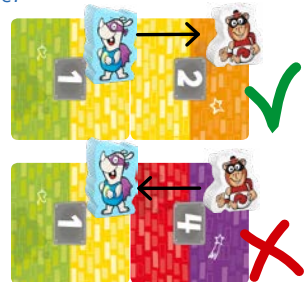
Vraag: *Welke dakkaart moet je nu leggen?*

Het kind neemt een willekeurige dakkaart en legt deze bij het begin van het spel tegen de bloemenweide en later tijdens het spel tegen de dakkaart waarop Rhino Hero Junior staat. Bij het begin van het spel wordt de kaart dus tegen het speelbord en later tijdens het spel tegen de voorgaande juiste dakkaart gelegd. Baby Spider Monkey stormt halsoverkop vooruit en wordt door de volwassene op de nieuwe dakkaart gezet.

Nu controleert iedereen samen of de juiste dakkaart werd gelegd.

Vraag: *Past de kleur van de nieuwe dakkaart bij die van de vorige?*

- **Ja?** Super, de dakkaart kan blijven liggen! Ook Rhino Hero Junior komt er nu bij: hij wordt door het kind dat aan de beurt is, op de dakkaart geplaatst. Daarbij benoemt iedereen samen het getal dat op de kaart is weergegeven.
- **Nee?** Jammer, maar dat is niet erg. De overhaaste Baby Spider Monkey keert terug naar Rhino Hero Junior en de laatst gelegde dakkaart wordt weer bij de andere gelegd.



Telkens als Rhino Hero Junior op een nieuwe dakkaart terecht komt, benoemt u het daarop weergegeven getal en laat u de kinderen dit herhalen. Het actief benoemen van de getallen terwijl naar het symbool en de juiste volgorde wordt gekeken, laat de kinderen intuïtief kennismaken met het talstelsel. Verder tijdens het spel bekijken de kinderen ook de volgorde van de getallen en zo leren ze al spelend tellen.



Nu is het volgende kind aan de beurt om een dakkaart te kiezen en te leggen. Zo ontstaat een getallenreeks van 1 tot en met 6.

Als alle dakkaarten op een rij liggen, moeten de juiste verdiepingen erbij worden gezet. Dat begint bij de dakkaart waarop Rhino Hero Junior en Baby Spider Monkey staan (dus met het cijfer 6).

Vraag: *Welke verdieping behoort bij deze dakkaart?*

Het kind dat aan de beurt is, neemt een verdieping en zet deze naast de dakkaart. Ook nu weer kan Baby Spider Monkey niet wachten en snelt hij direct een dakkaart verder in de richting van het speelbord. Nu controleert iedereen samen of de juiste verdieping werd gekozen.



Vraag: *Passen de kleuren van deze verdieping bij die van de dakkaart?*

- **Ja?** Super, de verdieping mag blijven staan. Zet Rhino Hero Junior bij Baby Spider Monkey.
- **Neef?** Jammer, maar dat is niet erg. Zet de ongeduldige Baby Spider Monkey weer bij Rhino Hero Junior en plaats de gekozen verdieping terug bij de andere.



Op één muur in elke 'kamer' van een verdieping is het bijbehorende aantal blauwe vogels afgebeeld. Tel deze samen met uw kind luidop. Toon en benoem telkens het getal dat eraan komt. Dit helpt uw kind om al spelend het verband te leren tussen aantallen en het bijbehorende getal.



Nu is het volgende kind aan de beurt om een verdieping te zoeken en te plaatsen.

Het spel eindigt, wanneer de laatste verdieping is opgesteld en Rhino Hero Junior en Baby Spider Monkey weer op het speelbord zijn aangekomen. Fantastisch gedaan! De kinderen winnen samen dit spel.



Omdat alle verdiepingen nu zo mooi op een rij staan, kunnen wij een ander spel spelen. Vraag de kinderen om aan één kant van de rij verdiepingen te gaan zitten. U gaat aan de andere kant zitten. Verstop een van de figuren zo achter een verdieping, dat de kinderen hem niet kunnen zien. Vraag aan de kinderen waar de figuur verstopt zit. Vraag dit op verschillende manieren, bijv. "Wat denk je, zit hij achter de grootste verdieping?", "Achter de kleinste verdieping?", "Achter verdieping 1, 2 of 3?". U kunt hierbij ook tips geven, bijv. dat Rhino Hero Junior zich achter de groen-gele verdieping heeft verstopt.

Spel 2: Stapel hoog, maar ga niet over de top

Een uniek stapelspel met wiebelvariant

Voordat er wordt begonnen

Ga samen met de kinderen rond het speelbord zitten. Draai het speelbord zo, dat de bouwplaats zichtbaar is. Zet Rhino Hero Junior op de bouwplaats en plaats de in elkaar gestoken verdiepingen eromheen. Baby Spider Monkey durft nog niet te klimmen en blijft samen met de dakkaarten waarop Baby Spider Monkey is afgebeeld, in de doos. Leg de overige dakkaarten met de dakzijde naar boven op een stapel klaar.



Nu moeten de kinderen proberen om de verdiepingen van groot naar klein op elkaar te stapelen en Rhino Hero Junior op het bovenste dak te plaatsen, zonder dat de toren instort.

NEDERLANDS

Nu begint het

De kinderen spelen klokgewijs om de beurt. Het jongste kind begint.

Vraag: *Welke verdieping moet nu worden gebouwd?*

Het kind neemt een van de verdiepingen en plaatst deze bij het begin van het spel op de bouwplaats en later tijdens het spel op de voorgaande verdieping. Iedereen controleert samen of dit de juiste verdieping is.

Vraag: *Is deze verdieping de grootste van de nog niet gebouwde verdiepingen?*

- **Ja?** Super, neem de bovenste dakkaart en leg deze op de nieuwe verdieping.
- **Nee?** Jammer, maar dat is niet erg. Neem de verdieping weer weg en zet hem terug bij de andere.





Wanneer jullie niet zeker weten of de laatst gebouwde verdieping de juiste is, kunnen jullie dat ook met behulp van de kleuren controleren. De bovenste bakstenen van een verdieping moeten dezelfde kleur hebben als de onderste bakstenen van de volgende verdieping. Als de kleuren overeenkomen, heb je de juiste verdieping gebouwd.

Nu is het volgende kind aan de beurt om een verdieping te kiezen.

Het spel eindigt ...

... wanneer de laatste verdieping en dakkaart op de toren zijn gestapeld. Het kind dat de laatste dakkaart heeft gelegd, neemt Rhino Hero Junior en zet hem boven op de toren.

... wanneer de toren instort. Dat is pech, maar niet erg. Begin gewoon opnieuw! Jullie hebben al heel wat bijgeleerd en de volgende keer lukt het vast beter.

Variant

Wanneer het stapelen wat moeilijker mag zijn, kunnen de kinderen telkens de bovenste dakkaart van de stapel nemen en de bijbehorende verdieping op de toren plaatsen, ongeacht of deze nu groter of kleiner is. Zo wordt de toren wat wankel en moeten de kinderen goed opletten hoe ze de verdiepingen op elkaar stapelen.



Spel 3: Hop, hop, naar de top!

Een heldhaftig memo- en stapelspel

Voordat er wordt begonnen

Ga samen met de kinderen rond het speelbord zitten. Draai het speelbord zo, dat de bouwplaats zichtbaar is. Leg de 8 dakkaarten met de dakzijde naar boven in 2 rijen van 4 onder elkaar. Zet Rhino Hero Junior en Baby Spider Monkey op de bouwplaats en plaats de 6 verdiepingen errond.



Nu moeten de kinderen een beroep doen op hun goed geheugen en stapeltalent, om met de verdiepingen van groot naar klein een toren te bouwen en Rhino Hero Junior op het bovenste dak te plaatsen, zonder dat alles instort.

Nu begint het

De kinderen spelen om de beurt. Het oudste kind begint en draait een willekeurige dakkaart om.

Vraag: *Wat zie je op de omgedraaide dakkaart?*

- **De volgende verdieping?**

(= De onderste kleur komt overeen met de bovenste kleur van de laatst gebouwde verdieping en het eerstvolgende getal is erop weergegeven. Bij het begin van het spel is dat 1.)

Super! Stapel de bijbehorende verdieping op de al gebouwde verdiepingen (of in het begin van het spel op de bouwplaats) en leg de dakkaart met de dakzijde naar boven erbovenop. Zet Rhino Hero Junior op de bovenste dakkaart.



- **Een andere verdieping?**

(= De onderste kleur komt niet overeen met de bovenste kleur van de laatst gebouwde verdieping en het is niet het eerstvolgende getal dat erop is weergegeven.)

Wat een heldenpech! Leg de dakkaart met de dakzijde naar boven terug op de oorspronkelijke plaats



- **Baby Spider Monkey?**

Oh nee! Nu wil ook Baby Spider Monkey klimmen. Neem Baby Spider Monkey klimmen. Neem Baby Spider Monkey en zet hem op de bovenste dakkaart. Als op de bouwplaats nog geen verdieping met dakkaart staat, blijft Baby Spider Monkey gewoon waar hij is. Leg de dakkaart met de dakzijde naar boven terug op de oorspronkelijke plaats.



NEDERLANDS

Dan is het volgende kind aan de beurt om een willekeurige dakkaart om te draaien.



In dit spel leren de kinderen niet alleen om de eerstvolgende kleinere verdieping en de hiermee verbonden juiste volgorde van de getallen te herkennen. Ze trainen ook hun geheugen door de positie van de kaarten met Baby Spider Monkey te onthouden en hun handigheid door een toren te bouwen en de figuren te verplaatsen.

Het spel eindigt ...

... wanneer de laatste verdieping en dakkaart op de toren zijn gestapeld en Rhino Hero Junior erbovenop staat. Alle kinderen hebben samen gewonnen.

Of ...

... wanneer de toren instort. Dat is pech, maar niet erg. Begin gewoon opnieuw! Jullie hebben al heel wat bijgeleerd en de volgende keer lukt het vast beter.

Mis primeros juegos

Rhino Hero Junior

Un juego cooperativo de clasificar y de apilar para 1 – 4 pequeños héroes y heroínas a partir de los 2 años.

Autores: Scott Frisco & Steven Strumpf
Administrador de la licencia: Excel Global Development
Ilustraciones: Thies Schwarz
Redacción: Christiane Hüpper
Duración de una partida: aprox. 10 minutos



Querida familia:

Nos alegramos de que se hayan decidido por este juego de la serie **Mis primeros juegos**. Han tomado una buena decisión, ya que van a ofrecer a su hijo o hija muchas posibilidades para que se desarrolle jugando.

Estas instrucciones ofrecen consejos y sugerencias sobre cómo ir descubriendo el material de juego con su hijo o hija. Jugando juntos, fomentarán numerosas habilidades, como por ejemplo la observación precisa, la clasificación, la motricidad fina, la coordinación ojo-mano, la comprensión de la ley de la gravedad y una primera numeración.

En el juego libre, su hijo o hija puede apilar por ejemplo una o varias torres y escalar cada uno de los pisos con ambas figuritas.

En el juego de clasificación y en los dos juegos de apilar, se introduce a su hijo o hija en un primer juego conforme a unas reglas de fácil comprensión. De esta manera, por ejemplo, se anima lúdicamente a esperar el turno y a respetar las instrucciones del juego aunque él o ella haya esperado otro resultado. Al mismo tiempo, los niños y niñas juegan cooperativamente, es decir, colaboran para conseguir un objetivo común. Así en todos los juegos se refuerza el trabajo en equipo.

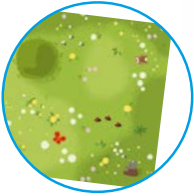
Sin embargo, la base del juego es pasarlo bien. El aprendizaje se produce incidentalmente y sin un esfuerzo consciente.

Deseamos que se diviertan jugando y explorando juntos.

Sus inventores e inventoras para niños y niñas

Importante: Antes de jugar por primera vez, extraigan con cuidado el material de juego de las placas de cartón. El precinto y las seis placas de cartón no se necesitan para jugar y se pueden desechar.

Material del juego:



tablero prado



6 pisos, con 2 muros



8 cartas de tejido



Rhino Hero Junior



tablero solar



Bebé Mono Araña

Juego libre y exploración de detalles:

En el juego libre, su hijo o hija se entretiene con el material de juego. Para empezar, extiendan el material en el suelo, donde su hijo o hija tenga suficiente espacio para observarlo todo. Exploren con atención el material de juego. ¿Qué hay aquí para descubrir?

En primer lugar, observen juntos los muros: cada muro muestra dos colores. Dos muros con la misma combinación de colores pueden encajarse para formar un piso.

Ayuden a su hijo o hija a encajar las partes coincidentes. Verán que, con el tiempo, lo hará cada vez mejor y sin ayuda. **Cuando muevan los pisos de sitio, lo mejor es agarrarlos por las escaleras de incendios exteriores. De esta manera evitarán que se salgan los muros encajados.**

Antes de cada partida, encajen las dos partes coincidentes del edificio tal como se muestra en la ilustración. Ahora puede empezar la partida.



ESPAÑOL



Ayuden a su hijo o hija a entender el sistema de apilar los pisos. Cada color aparece solo en dos pisos. En uno aparece en la parte superior, mientras que en el otro está en la parte inferior. Si los pisos se apilan de modo que el color coincida, automáticamente forman la sucesión correcta de números y tamaños.

En cada piso aparece también una cifra y el número correspondiente de pájaros azules. Cuéntenlos en voz alta con los niños y niñas. A continuación señalen y nombren el número que figura en la ilustración. Esto ayudará a los niños y niñas a relacionar lúdicamente las cantidades con su número correspondiente.



Juego 1: 1, 2, 3... ¡Los héroes ya están aquí!

Un colorido juego de clasificación

Antes de empezar

Siéntense con los niños y niñas formando un círculo en torno al tablero. Colóquenlo de modo que se vea el prado. Distribuyan alrededor del tablero los pisos (ya encajados)

y las cartas de tejado de modo que sean visibles los números. Coloquen a Rhino Hero Junior y a Bebé Mono Araña en el tablero. Las dos cartas de tejado con el Bebé Mono Araña no se necesitan en este juego y se pueden devolver a la caja.



Vamos a jugar

Pidan a los niños y niñas que coloquen las cartas de tejado las unas al lado de las otras, de modo que los ladrillos de un color coincidan con los ladrillos del mismo color. Una carta de tejado se coloca tocando al tablero de juego. Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño o niña de menor edad.

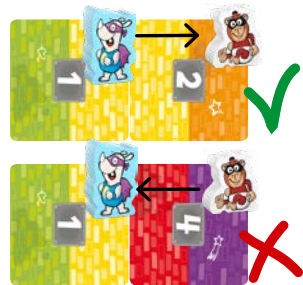
Pregunten: *¿Qué carta de tejado es la siguiente para colocar?*

El niño o niña coge una carta de tejado cualquiera y la coloca, al inicio de la partida, en el prado, y posteriormente junto a la carta de tejado en la que esté Rhino Hero Junior. Al inicio de la partida, será el tablero de juego, y posteriormente será la última carta de tejado colocada correctamente. El Bebé Mono Araña aparece de inmediato: el adulto lo coloca sobre la carta de tejado recién puesta.

Ahora todos los jugadores miran si la carta de tejado colocada es la correcta.

Pregunten: *¿Encaja el color de esta carta de tejado con el color de la carta de tejado que la precede?*

- **¿Sí?** Fantástico, la carta de tejado se queda donde está. Rhino Hero Junior está a punto de empezar su ascensión. El niño o niña en posesión del turno lo colocará encima de la carta de tejado. Todos los jugadores pronunciarán el número que aparece en la carta de tejado.
- **¿No?** Lástima, pero no pasa nada. El impaciente Bebé Mono Araña regresa con Rhino Hero Junior y la carta de tejado se devuelve donde estaba.



ESPAÑOL

Cada vez que Rhino Hero Junior pise una carta de tejado nueva, pronuncien el número que aparece ilustrado y pidan a los niños y niñas que lo repitan. Al nombrar activamente los números al tiempo que se ve su símbolo y la sucesión correcta, los niños y niñas van comprendiendo intuitivamente el sistema numérico. A medida que la partida avanza, los niños y niñas también aprenden la sucesión numérica y practican la numeración básica mientras juegan.



A continuación es el turno del siguiente jugador o jugadora, que elige una carta de tejado para colocar. Poco a poco se genera la sucesión numérica del 1 al 6, en orden ascendente.

Una vez colocadas todas las cartas de tejado en la serie correcta, se trata de asignarles los pisos correctos. Se comienza por la carta de tejado en la que están ahora Rhino Hero Junior y Bebé Mono Araña (es decir, la carta con el número 6).

Pregunten: *¿Qué piso corresponde a esta carta de tejado?*

El niño o niña en posesión del turno coge uno de los pisos y lo coloca junto a la carta de tejado. El Bebé Mono Araña se apresura de nuevo y se adelanta una carta de tejado en dirección al tablero. Ahora todos los jugadores miran si se asignó correctamente el piso a la carta.



Pregunten: *¿Coincide el color del piso con esta carta de tejado?*

- **¿Sí?** Fantástico, el piso se queda donde está. Rhino Hero Junior se adelanta hasta donde está el Bebé Mono Araña.
- **¿No?** Lástima, pero no pasa nada. El impaciente Bebé Mono Araña regresa con Rhino Hero Junior y la carta de tejado se devuelve donde estaba.



En las paredes de los pisos aparece el número correspondiente de pájaros azules. Cuéntenlos en voz alta con los niños y niñas. A continuación, muestren y nombren el número dibujado al lado. Esto ayuda a los niños y a las niñas a relacionar, jugando, las cantidades con su número correspondiente.



A continuación es el turno del siguiente jugador o jugadora, que elegirá un piso.

La partida acaba cuando se haya colocado el último piso y Rhino Hero Junior y Bebé Mono Araña hayan regresado de nuevo al tablero. ¡Bravo! Los niños y niñas ganan esta partida gracias a su trabajo en equipo.



Ahora que todos los pisos están tan bien colocados, se puede empezar otra partida. Pidan a los niños y niñas que se sienten detrás de la hilera de pisos. Siéntense ustedes al otro lado. Escondan una de las figuritas detrás de un piso, de modo que los niños y niñas no puedan verla. Pregunten a los niños y niñas dónde se esconde la figurita. Formulen la pregunta de diferentes maneras. Por ejemplo: «¿Qué o quién creéis que está detrás del piso más grande?», «¿Y detrás del piso más pequeño?», «¿Y detrás del piso con el número 1, 2 o 3?». También pueden dar pistas, como: «Rhino Hero Junior se esconde detrás del piso de color verde y amarillo».

Juego 2: ¡Apilar alto!

Un divertido juego de apilar con una variante tambaleante

Antes de empezar

Siéntense con los niños y niñas formando un círculo en torno al tablero. Colóquenlo de modo que se vea el solar. Pongan a Rhino Hero Junior sobre el solar y los pisos encajados en torno al tablero. El Bebé Mono Araña no se atreve todavía a escalar y se queda en la caja con las dos cartas de tejado que muestran al Bebé Mono Araña. Tengan preparada una pila con las cartas de tejado restantes con la cara del tejado boca arriba.



Los niños y niñas tienen el objetivo de construir un edificio muy alto, empezando con el piso más grande en la base y terminando con el más pequeño en la cima. ¿Pueden colocar a Rhino Hero Junior sobre el último tejado sin que la torre se derrumbe?

Vamos a jugar

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño o niña de menor edad.

Pregunten: *¿Qué piso va a continuación?*

El niño o niña coge uno de los pisos y lo coloca en el solar para empezar la partida. El próximo jugador o jugadora escoge el piso que va a continuación.

Todos los jugadores miran si es el piso correcto.

Pregunten: *¿El piso que se acaba de colocar es el más grande de los que quedan por apilar?*

- **¿Sí?** ¡Fantástico! Coge la primera carta de tejado y colócala encima del piso.
- **¿No?** Lástima, pero no pasa nada. Saca el último piso y devuélvelo con los demás.





Si no estáis seguros de si el último piso apilado es el correcto, podéis comprobarlo mediante los colores. Los ladrillos de la parte superior muestran el color de los ladrillos inferiores del piso que le sigue inmediatamente. Si los dos colores coinciden, habéis apilado el piso correcto.

A continuación es el turno del siguiente jugador o jugadora, que elegirá un nuevo piso.

La partida acaba

cuando se haya apilado el último piso y se haya colocado la última carta de tejado encima de la torre. El niño o niña que haya puesto la última carta de tejado, cogerá a Rhino Hero Junior y lo pondrá en lo más alto de la torre.

o bien si la torre se derrumba. ¡Qué lástima! Pero no pasa nada. Volved a empezar de nuevo. Habéis aprendido mucho, y en la siguiente partida lo haréis mejor seguro.

Variante

Si desean que el juego sea algo más complicado, los niños y niñas pueden coger la primera carta de la pila y apilar el piso correspondiente a esa carta sin importar si es el piso más pequeño que le sigue. De esta manera la torre será menos estable y los niños y niñas tendrán que ir con más cuidado a la hora de apilar los pisos.



Juego 3: ¡Subiendo al cielo!

Un heroico juego de apilar utilizando la memoria

Antes de empezar:

Siéntense con los niños y niñas formando un círculo alrededor del tablero. Colóquenlo de modo que se vea el solar. Coloquen las 8 cartas de tejado con la cara del tejado boca arriba formando dos hileras de cuatro cartas. Pongan a Rhino Hero Junior y a Bebé Mono Araña encima del solar y los 6 pisos alrededor del tablero.

ESPAÑOL



Los niños y niñas tienen que demostrar su memoria y su habilidad para apilar, para construir el rascacielos desde el piso más grande hasta el más pequeño y colocar a Rhino Hero Junior en el último tejado sin que el edificio se derrumbe.

Vamos a jugar

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño o niña de mayor edad, que da la vuelta a una carta de tejado cualquiera.

Pregunten: *¿Qué muestra la carta elegida?*

- **¿El piso siguiente?** (= El color de la parte de abajo coincide con el color de la parte de arriba del piso que está más alto en ese momento y en ella está ilustrado el número que le sigue. Al comienzo de la partida será la carta con el número 1.) ¡Fantástico! Apila ese piso sobre los pisos ya colocados (al comienzo de la partida será encima del solar) y coloca encima la carta con la cara del tejado boca arriba. Pon a Rhino Hero Junior sobre esa carta de tejado, que ahora será la más alta.
- **¿Otro piso?** (= El color de abajo no coincide con el color del piso que está en ese momento arriba y en ella está dibujado un número que no es el que le sigue.) Has hecho un esfuerzo heroico, pero no pasa nada. Vuelve a colocar esa carta donde estaba, con la cara del tejado boca arriba.
- **¿El Bebé Mono Araña?** ¡Vaya! Ahora escala también el Bebé Mono Araña. Coge al Bebé Mono Araña y ponlo en la carta de tejado que esté más arriba. Si todavía no hubiera ningún piso en el solar con su carta de tejado encima, entonces el Bebé Mono Araña se quedará donde está. Vuelve a colocar la carta donde estaba, con la cara del tejado boca arriba.



A continuación es el turno del siguiente jugador o jugadora, que dará la vuelta a una carta de tejado cualquiera.



Además de reconocer el piso más pequeño que sigue inmediatamente al anterior y, por tanto, la sucesión correcta de los números asociada a esa acción, en este juego los niños y niñas aprenden a memorizar la posición de la carta con el Bebé Mono Araña y entrenan su habilidad para apilar torres y colocar las figuritas.

La partida acaba

cuando se haya colocado el último piso y la última carta de tejado, y Rhino Hero Junior esté en lo más alto del rascacielos. Todos los niños y niñas han ganado gracias a su trabajo en equipo.

o bien si la torre se derrumba. ¡Qué lástima! Pero no pasa nada. Volved a empezar de nuevo. Habéis aprendido mucho, y en la siguiente partida lo haréis mejor seguro.

I miei primi giochi

Rhino Hero Junior

Un gioco cooperativo di classificazione, tutto da impilare, per 1 – 4 piccoli eroi a partire da 2 anni.

Autori: Scott Frisco & Steven Strumpf
Su licenza di: Excel Global Development
Illustrazioni: Thies Schwarz
Redazione: Christiane Hüpper
Durata del gioco: circa 10 minuti a partita



Cari genitori,

siamo felici che abbiate scelto questo prodotto della serie ***I miei primi giochi***. Avete fatto un'ottima scelta, offrendo al vostro bambino molte possibilità di svilupparsi 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: osservazione attenta, capacità di classificare, motricità fine, coordinazione occhio-mano, statica, prima comprensione dei numeri.

Nel gioco libero, ad esempio, il bambino può costruire una o più torri e far arrampicare le due eroiche figure sui singoli piani.

Nel gioco di classificazione, ma anche nelle due varianti da impilare, il vostro bambino farà le prime esperienze di gioco con regole. Attraverso il gioco, ad esempio, il bambino viene incoraggiato ad aspettare il proprio turno e a seguire le istruzioni, anche se magari vorrebbe fare a modo suo. I bambini, inoltre, giocano in modo cooperativo, ovvero cercano di raggiungere insieme uno stesso obiettivo. In ogni caso, in tutti i giochi si rafforza lo spirito di gruppo.

Ma una cosa è assicurata sempre: un sacco di divertimento! E giocando si impara. Buon divertimento, giocando e facendo scoperte insieme

I vostri inventori per bambini

Importante: prima di giocare per la prima volta, rimuovere la fascetta e staccare con delicatezza dalle tavole il materiale di gioco. La fascetta e i sei telai di cartone vanno gettati e smaltiti per motivi di sicurezza. Non sono necessari per il gioco.

Materiale di gioco:



tabellone
prato fiorito



6 piani, ognuno composto da 2 muri



8 carte tetto



Rhino Hero Junior



tabellone cantiere



Baby Spider Monkey

Gioco libero e scoperta dei dettagli

Nel gioco libero il bambino si diverte a giocare con il materiale. Per iniziare, la cosa migliore è distribuire il materiale di gioco sul pavimento. Il bambino così avrà abbastanza spazio per scoprire tutto. Esaminate insieme il materiale di gioco da più vicino. Che cosa c'è da scoprire? Poi osservate insieme i muri: ogni muro presenta due colori. Unendo due muri con la stessa combinazione di colori, si forma un piano.

Aiutate il bambino ad assemblare i pezzi uguali. Vedrete che col tempo sarà in grado di farlo sempre meglio da solo. **Quando si spostano i piani, è meglio afferrarli sempre in corrispondenza delle scale antincendio esterne. In questo modo i muri non si staccano l'uno dall'altro.**

Prima di giocare, unite le due parti corrispondenti come mostrato nell'immagine. Ora il gioco può iniziare...



Guardate insieme al vostro bambino in quale sequenza si mettono i piani l'uno sull'altro: ogni colore si ritrova sempre in due piani. In un piano si trova nella parte superiore, nell'altro nella parte inferiore. Se si impila un piano con un colore sopra un piano con lo stesso colore, si forma automaticamente la corretta sequenza di numeri e dimensioni.

In ogni piano è raffigurato anche un numero e la quantità corrispondente di uccellini blu. Contateli ad alta voce insieme ai bambini. Poi mostrate e nominate il numero raffigurato accanto a essi. Questo aiuta i bambini ad associare, mentre giocano, la quantità e il numero corrispondente.



Gioco 1: Uno, due e tre... Eroi qui con me!

Un gioco di classificazione dei colori

Prima di iniziare

Sedetevi con i bambini in cerchio intorno al tabellone. Giratelo in modo da poter vedere il prato fiorito. Distribuite intorno al tabellone i piani assemblati e le carte tetto, in modo che i numeri siano visibili. Mettete sul tabellone Rhino Hero Junior e Baby Spider Monkey. Le due carte tetto con Baby Spider Monkey in questo gioco non sono necessarie e vanno riposte nella scatola.



Si comincia

Chiedete ai bambini di disporre le carte tetto l'una accanto all'altra, in modo che il mattone di un colore sia vicino all'altro dello stesso colore. Una carta tetto viene messa direttamente accanto al tabellone. I bambini giocano a turno in senso orario. Comincia il bambino più piccolo.

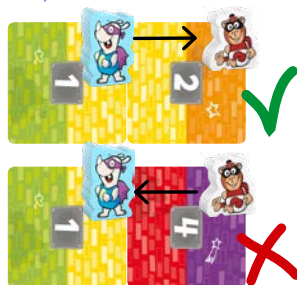
Chiedete: *Qual è la prossima carta tetto da aggiungere?*

Il bambino prende una carta tetto a piacere e all'inizio del gioco la colloca accanto al prato fiorito, successivamente accanto alla carta tetto dove si trova Rhino Hero Junior. All'inizio del gioco Rhino è sul tabellone, successivamente si troverà sull'ultima carta tetto correttamente posizionata. Baby Spider Monkey si precipita subito urlando e viene messo dall'adulto sulla carta tetto appena scelta.

Ora, tutti insieme, verificate se è stata scelta la carta tetto giusta.

Chiedete: *La nuova carta tetto ha un colore uguale alla carta tetto precedente?*

- **Si?** Fantastico, la carta tetto rimane dove si trova. Ora arriva anche Rhino Hero Junior, che viene portato sulla carta tetto dal bambino di turno. Nominati tutti insieme il numero indicato sulla carta tetto.
- **No?** Peccato, ma non fa niente. L'impaziente Baby Spider Monkey ritorna da Rhino Hero Junior e la carta tetto appena posizionata viene rimessa insieme alle altre.



Ogni volta che Rhino Hero Junior si sposta su una nuova carta tetto, nominate il numero indicato su di essa e chiedete ai bambini di ripeterlo. N nominate attivamente i numeri guardando i simboli corrispondenti: la sequenza corretta introduce intuitivamente i bambini al sistema numerico. Partita dopo partita, i bambini imparano giocando la sequenza dei numeri disposti, e quindi anche a contare.



Il turno passa al bambino successivo, che cerca a sua volta una carta tetto da posizionare. Così, carta dopo carta, si crea la sequenza di numeri da 1 a 6 in ordine crescente.

Una volta che tutte le carte tetto sono in sequenza, bisogna trovare i piani a esse corrispondenti. Iniziate dalla carta tetto dove sono Rhino Hero Junior e Baby Spider Monkey (quella con il numero 6).



Chiedete: *A quale piano corrisponde questa carta tetto?*

Il bambino di turno prende uno dei piani e lo mette vicino alla carta tetto. Ancora una volta Baby Spider Monkey è impaziente e viene portato sulla successiva carta tetto in direzione del tabellone. Ora, tutti insieme, verificate se il piano scelto è quello giusto.

Chiedete: *Il piano ha gli stessi colori di questa carta tetto?*

- **Si?** Fantastico, il piano rimane dove si trova. Rhino Hero Junior raggiunge Baby Spider Monkey.
- **No?** Peccato, ma non fa niente. Fai ritornare l'impaziente Baby Spider Monkey da Rhino Hero Junior e rimetti il piano scelto insieme agli altri.



In ciascuno dei quarti di piano è indicato il numero corrispondente di uccellini blu. Contateli ad alta voce insieme ai bambini. Poi mostrate e nominate il numero raffigurato accanto a essi. Questo aiuta i bambini ad associare, mentre giocano, la quantità al numero corrispondente.



Il turno passa al bambino successivo, che cerca a sua volta il prossimo piano.

Il gioco finisce quando l'ultimo piano è stato posizionato e Rhino Hero Junior e Baby Spider Monkey sono ritornati sul tabellone. Bravissimi! I bambini hanno vinto questa partita tutti insieme.



Ora che tutti i piani sono così ben allineati, si può continuare con un altro gioco. Chiedete ai bambini di sedersi insieme davanti al lato lungo della fila di piani. Voi sedetevi davanti all'altro. Nascondete poi una delle figure dietro un piano, in modo che i bambini non possano vederla. Chiedete ai bambini dove si nasconde la figura. Formulate la domanda in modi diversi, ad esempio: "Secondo voi è dietro il piano più grande?", "Dietro il piano più piccolo?", "Dietro il piano con il numero 1, 2 o 3? Si possono anche dare dei suggerimenti, ad esempio "Rhino Hero Junior si nasconde dietro il piano verde/giallo".

Gioco 2: Su, più su, ma non farla cadere giù!

Un divertente gioco da impilare con variante traballante

Prima di iniziare

Sedete con i bambini in cerchio intorno al tabellone. Giratelo in modo da poter vedere il cantiere. Mettete Rhino Hero Junior sul cantiere e i piani assemblati intorno al tabellone. Baby Spider Monkey non sa ancora arrampicarsi bene e rimane nella scatola con le due carte tetto che raffigurano Baby Spider Monkey. Tenete pronte le restanti carte tetto, impilate in un mazzo, con il lato del tetto rivolto verso l'alto.



I bambini ora cercano tutti insieme di costruire una torre, impilando i piani dal più grande al più piccolo e collocando Rhino Hero Junior sul tetto più in alto senza far crollare la torre.

Si comincia

I bambini giocano a turno in senso orario. Comincia il bambino più piccolo.

Chiedete: *Quale piano bisogna impilare ora?*

Il bambino prende uno dei piani e all'inizio del gioco lo colloca sul cantiere, successivamente sui piani già posizionati.

Ora verificate insieme se è quello giusto.

Chiedete: *Il piano appena impilato è il più grande tra quelli disponibili?*

- **Si?** Benissimo, prendi la prima carta tetto dal mazzo e mettila sopra il piano
- **No?** Peccato, ma non fa niente. Riporta giù il piano e rimettilo insieme agli altri.





Se non siete sicuri se l'ultimo piano impilato sia quello giusto, potete controllarlo anche guardando i colori. In ogni piano il mattone in alto ha lo stesso colore del mattone in basso del piano successivo. Se i due colori coincidono, avete impilato il piano giusto.

Il turno passa al bambino successivo, che sceglie a sua volta un piano.

Il gioco finisce...

... quando l'ultimo piano e l'ultima carta tetto sono stati posizionati sulla torre. Il bambino che ha posizionato l'ultima carta tetto prende Rhino Hero Junior e lo colloca in cima alla torre.

...quando la torre crolla. Peccato, ma non fa niente. Si può ricominciare da capo. State imparando come si gioca e la prossima volta andrà meglio.

Variante

Se si vuole rendere il gioco un po' più difficile, i bambini possono anche prendere la prima carta tetto del mazzo e impilare il piano corrispondente, anche se non è il più grande tra quelli disponibili. La torre sarà un po' più instabile e i bambini dovranno fare più attenzione a come impilano i piani uno sopra l'altro.



Gioco 3: Costruiamo un grattacielo fino al cielo!

Un eroico gioco da impilare di memoria

Prima di iniziare

Sedetevi con i bambini in cerchio intorno al tabellone. Giratelo in modo da poter vedere il cantiere. Disponete le 8 carte tetto, con il lato del tetto rivolto verso l'alto, in 2 file da quattro, a poca distanza l'una dall'altra. Mettete Rhino Hero Junior e Baby Spider Monkey sul cantiere e i 6 piani intorno al tabellone.



Questa volta i bambini devono dimostrare buona memoria e abilità nell'impilare: insieme dovranno costruire un grattacielo dal piano più grande a quello più piccolo e mettere Rhino Hero Junior sul tetto più alto senza far crollare la torre.

Si comincia

I bambini giocano a turno. Inizia il bambino più grande scoprendo una carta tetto a piacere.

Chiedete: *Che cosa c'è sulla carta tetto che hai scoperto?*

- **Il prossimo piano?** (= Il colore in basso della carta corrisponde al colore in alto dell'attuale ultimo piano e la carta riporta il numero successivo. All'inizio del gioco sarà il numero 1) Fantastico! Impila il piano corrispondente sopra i piani già posizionati (sul cantiere all'inizio del gioco) e mettilo sopra la carta tetto, con il lato del tetto rivolto verso l'alto. Metti Rhino Hero Junior sulla carta tetto che ora si trova più in alto.



- **Un altro piano?** (= Il colore in basso della carta non corrisponde al colore in alto dell'attuale ultimo piano e la carta riporta un numero diverso da quello successivo) Che sfortuna! Rimetti la carta tetto nella stessa posizione, con il lato del tetto rivolto verso l'alto.



- **Baby Spider Monkey?**

Oh, cielo! Anche Baby Spider Monkey adesso vuole arrampicarsi. Prendi Baby Spider Monkey e mettilo sulla carta tetto che si trova momentaneamente più in alto. Se sul cantiere non c'è ancora un piano con una carta tetto, Baby Spider Monkey rimane dov'è. Rimetti la carta tetto nella stessa posizione, con il lato del tetto rivolto verso l'alto.



Il turno passa al bambino successivo, che scopre una carta tetto a piacere



Oltre a riconoscere correttamente il piano immediatamente più piccolo del precedente e la corretta sequenza dei numeri, i bambini in questo gioco imparano anche a ricordare la posizione della carta con Baby Spider Monkey e ad esercitare la propria destrezza impilando la torre e spostando le figure.

Il gioco finisce...

... quando l'ultimo piano e l'ultima carta tetto sono stati posizionati e Rhino Hero Junior è in cima al grattacielo. Tutti i bambini vincono insieme.

Oppure...

...quando la torre crolla. Peccato, ma non fa niente. Si può ricominciare da capo. State imparando come si gioca e la prossima volta andrà meglio.



 **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter **www.haba.de/Ersatzteile** können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

 **Dear Children and Parents,**

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At **www.haba.de/Ersatzteile** you can find out whether this part is still available for delivery.

 **Chers enfants, chers parents,**

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via **www.haba.de/Ersatzteile** si la pièce est encore disponible.





Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder **www.haba.de/Ersatzteile** kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En **www.haba.de/Ersatzteile** podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito **www.haba.de/Ersatzteile** (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.



It's playtime!



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

HABA®