



Spielanleitung
Instructions
Règle du jeu
Spelregels
Instrucciones
Istruzioni



Fädelspiel Feuerwehr • Threading game Fire Brigade
Jeu de laçage Pompiers • Rijgspel Brandweer
Juego de ensartar Bomberos • Gioco da infilare Pompieri

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2019

Fädelspiel Feuerwehr



Liebe Eltern,

wir freuen uns, dass Sie sich für dieses Fädelspiel entschieden haben. Sie eröffnen Ihrem Kind damit viele Perspektiven, sich spielerisch zu entwickeln. Diese Anleitung bietet Ihnen viele Tipps und Anregungen, wie Sie die Figuren gemeinsam mit Ihrem Kind entdecken und zum Leben erwecken können. Sie enthält darüber hinaus verschiedene Spielaufgaben. Dabei werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Sprache und Wortschatz, Konzentration und Gedächtnis, Feinmotorik, Kreativität und Fantasie. Vor allem macht das Spielen aber eines: viel Spaß! Lernen geht also nebenbei und fast von allein.

Wir wünschen Ihrem Kind und Ihnen viel Spaß beim Spielen und Entdecken!

Ihre Erfinder für Kinder

Freier Spielspaß mit den Holzfiguren

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit den verschiedenen Figuren und lässt sie lebendig werden. Spielen Sie mit! Sprechen Sie mit Ihrem Kind darüber, welche Aufgaben die Feuerwehr hat und welche Ausrüstungsgegenstände sie für ihre Arbeit braucht. Überlegen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind, wann es zuletzt ein Feuerwehrauto gesehen oder einen Feuerwehreinsatz beobachtet hat. So fördern Sie spielerisch die Sprache, den Hörsinn und die Fantasie Ihres Kindes! Je nach Alter entwickeln Kinder selbstständig kleine Rollenspiele und erzählen nach und nach mehr Geschichten beim Spielen mit den Figuren.

Hör-gut-zu-Spiel

Lernthemen

- genaues Zuhören und Konzentration
- räumliche Wahrnehmung
- Ausführen von einfachen Handlungsanweisungen

Bevor es losgeht

Stellen Sie alle Figuren auf den Tisch und legen Sie das Fühlsäckchen daneben. Lesen Sie nun die Aufgaben langsam vor. Das Kind spielt die beschriebene Handlung mit den Figuren nach. Wenn zwei Kinder mitspielen, sind sie abwechselnd an der Reihe. Die Hör-gut-zu-Aufgaben bestehen aus zwei Teilen: der Geschichte und den grauen Handlungsanweisungen. Beim ersten Spielen und bei jüngeren Kindern empfiehlt es sich, beides vorzulesen. Ältere Kinder können die beschriebene Geschichte auch ohne die Anweisungen nachspielen.



Sie können die kleine Geschichte variieren, die Figuren vertauschen oder sich eine eigene Geschichte ausdenken – so bleibt das Spiel lange interessant. Bei älteren Kindern ist es auch lustig, die Rollen zu tauschen. Dann kann Ihr Kind die Geschichte aus dem Gedächtnis wiederholen oder sich selbst etwas ausdenken.

Jetzt geht's los

Ein neuer Tag in der Feuerwache beginnt und auch heute haben die Feuerwehrmänner viel zu tun. Sie müssen Brände löschen und im Anschluss ihre Ausrüstungsgegenstände natürlich wieder aufräumen. Der fleißige Feuerwehrmann, der den Wasserschlauch in der Hand hält, sorgt dafür, dass alles in das rote Säckchen kommt. Gleich am frühen Morgen wird er zu einem Einsatz gerufen. Eine Mülltonne ist in Brand geraten. Mit lautem „Tatütata“ fährt er in seinem Feuerwehrauto durch die Stadt zum Einsatzort. Weil es zum Glück nur ein kleines Feuer ist, lässt sich der Brand schnell mit einem Feuerlöscher löschen.

Stelle den Feuerwehrmann, der den Wasserschlauch hält, auf eines der Feuerwehrautos und fahre damit zuerst zum Feuerlöscher, dann zum kleinen brennenden Feuer und anschließend zum gelöschten Feuer. Lege danach das kleine Feuer, den Feuerlöscher und das gelöschte Feuer in das Säckchen.

Als der Feuerwehrmann zurück auf die Feuerwache kommt, ist es bereits Mittag und Zeit, eine kurze Pause zu machen. Der Feuerwehrmann isst und trinkt etwas. Doch am Nachmittag schrillt schon wieder die Sirene: Der Feuerwehrmann, der den Wasserschlauch in der Hand hält, wird zu einem großen Brand in einem Wohnhaus gerufen. Dafür braucht er dringend Unterstützung von einem anderen Feuerwehrmann, der sich ebenfalls von der Feuerwache aus schnell auf den Weg macht. Mit lautem „Tatütata, tatütata!“ sausen kurze Zeit später beide Feuerwehrmänner mit ihren Feuerwehrautos zum Einsatzort. Zum Glück ist ein Hydrant in der

Nähe, denn zum Löschen brauchen sie sehr viel Wasser. Die beiden Feuerwehrmänner schließen den Wasserschlauch an den Hydranten an und dann heißt es: Wasser marsch!

Stelle jeweils einen Feuerwehrmann auf ein Feuerwehrauto und fahre damit zum Hydranten. Du kannst selbst entscheiden, wer in welchem Auto sitzt und ob sie gleichzeitig oder nacheinander am Hydranten ankommen. Laufe mit den beiden Feuerwehrmännern anschließend zum Wasserschlauch und dann zum großen Feuer. Lege zum Schluss den Hydranten, den Wasserschlauch und das große Feuer in das Säckchen.

„Zum Glück ist alles noch einmal gut gegangen“, sagt der Feuerwehrmann, der den Wasserschlauch in der Hand hält, zu seinem Kollegen und klopf ihm auf die Schulter. „Danke, dass du mir so schnell zu Hilfe gekommen bist!“ „Das ist doch klar“, antwortet der andere Feuerwehrmann. „Gemeinsam geht alles leichter!“ „Komm, wir fahren zusammen zur Feuerwache zurück und machen für heute Feierabend!“

Nimm die beiden Feuerwehrmänner und stelle sie jeweils auf ein Feuerwehrauto. Fahre damit zum Säckchen. Lege dann beide Feuerwehrmänner und Feuerwehrautos hinein.

Schau-genau-Spiel

Lernthemen

- genaues Schauen
- Feinmotorik

Bevor es losgeht

Alle Figuren werden auf den Tisch gelegt, die Aufgabenkarten kommen daneben. Nun entscheidet sich das Kind, mit welcher Aufgabenkarte es beginnen möchte.

Jetzt geht's los

Das Kind schaut sich seine Aufgabenkarte an: Als Erstes ist jeweils ein Feuerwehrauto abgebildet, also nimmt es sich ein Feuerwehrauto als Startfigur und stellt diese vor sich ab. Auf die daran befestigte Fädelschnur werden nun die anderen Figuren aufgefädelt. Das Kind sucht jeweils die nächste auf der Aufgabenkarte abgebildete Figur und fädelt sie der Abbildung entsprechend auf. Dabei sind Fingerspitzengefühl und genaues Hinsehen gefragt.

Spielen zwei Kinder zusammen, entscheiden sie sich erst für die Aufgabenkarten einer Farbe und legen diese jeweils vor sich. Die Kinder sind abwechselnd an der Reihe.



Fühl-genau-Spiel

Lernthemen

- Fühlen
- genaues Schauen
- Feinmotorik

Bevor es losgeht

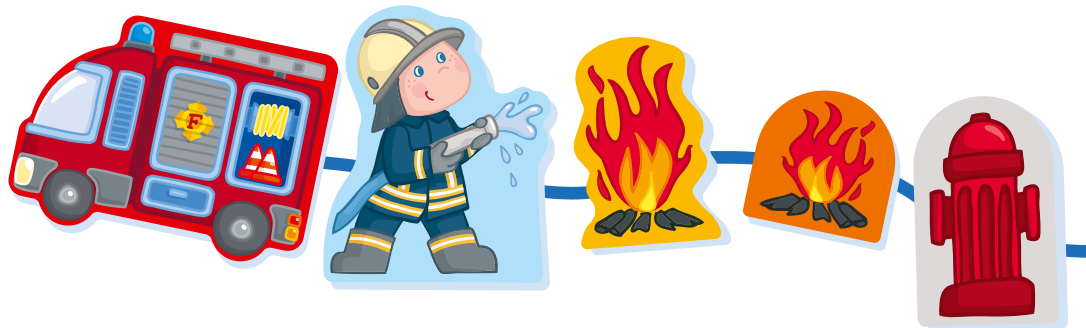
Die Feuerwehrautos werden auf den Tisch gestellt. Alle anderen Figuren kommen in das Fühlsäckchen. Dann werden die Aufgabenkarten ausgewählt. Spielen zwei Kinder, nehmen sie entweder die beiden blauen oder die beiden orangefarbenen Aufgabenkarten. Jedes Kind bekommt ein Feuerwehrauto und die dazu passende Aufgabenkarte und legt beides vor sich ab.

Jetzt geht's los

Der Jüngste beginnt und schaut sich seine Aufgabenkarte genau an. Wer oder was kommt nach dem Feuerwehrauto? Das Kind greift mit einer Hand in das Fühlsäckchen und versucht, die passende Figur zu erfüllen.

- Ist es die richtige Figur?
Super! Sie kann nun auf die Schnur gefädelt werden.
- Die Figur passt nicht? Macht nichts! Sie kommt zurück ins Säckchen. Nun hat das Kind einen zweiten Versuch.
Dann ist das andere Kind an der Reihe.

Wer schafft es, seine Aufgabenkarte als Erster zu beenden? Wenn die Kinder die erste Runde beendet haben, kommen die Figuren zurück ins Fühlsäckchen. Für die zweite Runde werden die Fädelschnüre getauscht. Im Anschluss können die Kinder mit den Aufgabenkarten in der anderen Farbe spielen.



Threading game Fire Brigade



Dear Parents,

We are pleased that you have chosen this threading game. You are going to open up many ways for your child to develop playfully. These instructions provide you with many tips and suggestions for how you and your child can discover the pieces and bring them to life. Furthermore, they include various game tasks. Your child will be encouraged to develop different skills and capabilities as a result: language and vocabulary, concentration and memory, fine motor skills, creativity, and imagination. But above all, playing should be fun! Learning happens naturally on its own while playing.

We hope that you and your child have a lot of fun while playing and discovering!

Your inventors of inquisitive playthings

Imaginative play with the wooden figures

In imaginative play, a child occupies him/herself with the different figures and brings them to life. Join in the game! Ask your child what he or she knows about the fire brigade and the sort of equipment they need to do their job. Ask him/her when he/she last saw a fire truck or maybe even saw firefighters in action. In this way, you will foster your child's language skills, listening ability and powers of imagination.

Depending on their age, children like to invent their own small role-playing games and will gradually make up new stories about the play figures.

Listening game

Areas of learning

- Accurate listening and powers of concentration
- Spatial perception
- Carrying out simple instructions

Before the game begins

Place all figures on the table and the bag next to them.

Now read the instructions slowly and aloud. The child uses the figures to act out what is being described. When two children are playing, they take turns. The listening tasks consist of two parts: the story and the instructions on a gray background. When the game is being played for the first time, and especially with younger children, it is recommended that you read both parts aloud. Older children can act out the story described without needing to hear the instructions.



You can vary the story given here, swap the figures around or come up with your own narrative. In this way, the game will retain its novelty factor for longer. With older children, it can also be fun to exchange roles. For example, your child can repeat the story from memory or make up a version of his/her own.

The game can begin

It's the start of a new day at the fire station, and as usual, the firefighters have a lot to do. They have to extinguish fires and afterwards put their equipment back where it belongs. The busy-looking firefighter, who is seen here holding the water hose, ensures that everything gets goes back in the red bag. Early that morning, the fire brigade is called out on a job. A garbage can has caught fire. With a loud wee-wah-wee-wah, the fireman drives his fire engine through the city to the scene of the blaze. Fortunately, it is only a small fire, so the fire can be put out with a fire extinguisher.

Place the firefighter holding the hose on one of the fire trucks and "drive" it first to the fire extinguisher, then to the small blaze and next to the smoldering remains. After that, put the small blaze, the fire extinguisher and the smoldering remains in the bag.

When the fireman returns to the fire station, it's already midday and time to take a short break. The fireman grabs a bite to eat. But in the afternoon the siren wails again; the firefighter holding the hose has been called out to a major house fire in a residential block. He urgently needs the assistance of another firefighter who also quickly sets off from the fire station. With a loud wee-wah-wee-wah, both firefighters soon pull up in their fire trucks at the scene of the blaze.

Luckily there's a fire hydrant nearby, because they are going to need a lot of water to put this fire out. The two firefighters connect the water hose to the hydrant and then begin to direct a jet of water at the fire.

Place one firefighter on each fire engine and drive to the fire hydrant. You can decide for yourself which of them is in which vehicle and whether they arrive at the hydrant at the same time or one after the other. Now "walk" the two firemen to the water hose and then to the fire. Finally, put the hydrant, the water hose and the fire flame in the bag.

"Fortunately, everything went well again," says the firefighter holding the water hose to his colleague and pats him on the back. "Thank you coming to my assistance so quickly!" "No problem," replies the other firefighter. "By working together, we make our job easier!" "Come on, let's drive back to the fire station and call it a day."

Take the two firefighters, place them each on a different fire engine and "drive" them back to the bag. Now put both firefighters and fire trucks in the bag.

Closely game

Areas of learning

- Powers of observation
- Fine motor skills

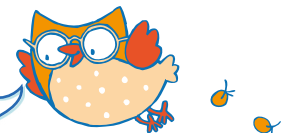
Before the game begins

Place all figures on the table and the bag next to them. The child now decides which template card he or she wants to start with.

The game can begin

The child looks at his/her template card. Starting from the left, the first image is a fire truck, so he/she takes a fire truck as the starter element and places it in front of him/herself. The other pieces are now threaded onto the fire truck's cord. The child searches for the next piece shown on the template card and threads it on to the cord in the same order as shown on the card. This task calls for dexterity and good observational skills.

If two children play together, they first decide on which two template cards they will use (must have the same background color theme) and lay them out them in front of them. The children then take turns.



Tactile game

Areas of Learning

- Feeling for shapes
- Powers of observation
- Fine motor skills

Before the game begins

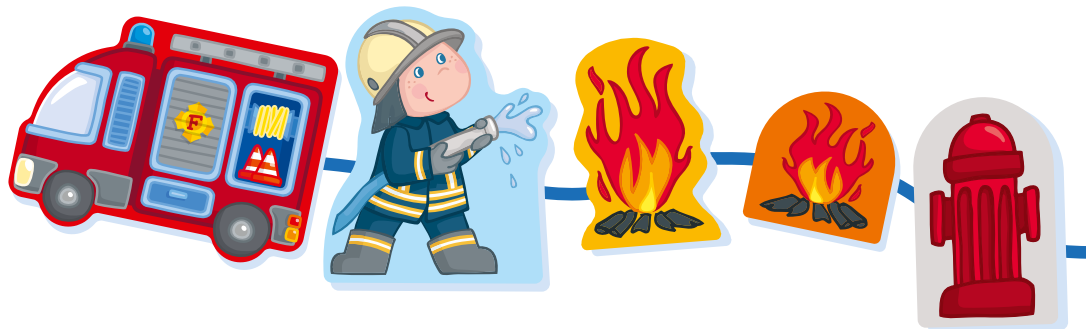
The fire trucks are placed on the table. All the other pieces are placed into the tactile bag. Next, the template cards are selected. If two children are playing, they will take either the two blue or the two orange template cards. Each child receives a fire truck plus the matching template card and places both in front of him/her.

The game can begin

The youngest starts and looks closely at his/her template card. Which piece comes after the fire truck? The child reaches into the bag with one hand and without looking, tries to feel for the right piece.

- Is it the right piece?
Excellent! It can now be threaded onto the cord.
- An incorrect piece is pulled? Never mind! Put it back in the bag. The player has a second try. After a second try, it is the other child's turn.

Who can successfully build a string of wooden figures to match his/her template first? When the children have finished the first round, the pieces are returned to the bag. In the second round, the threading elements are exchanged. The children can now play with the template cards in the other color.



Jeu de laçage Pompiers



Chers parents,

Nous nous vous félicitons d'avoir choisi ce jeu de laçage. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique. Ce fascicule vous donne de nombreux conseils et suggestions pour savoir comment utiliser les accessoires de jeu dans le jeu libre et les jeux à règles. En jouant avec vous à ce jeu de laçage, votre enfant stimulera différentes capacités et aptitudes : langage et vocabulaire, concentration et mémoire immédiate, motricité fine, créativité et imagination. Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir et de partage. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à jouer ensemble !

Les créateurs pour enfants joueurs

Jeu libre

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu et leur donne vie. Jouez avec lui ! Parlez avec votre enfant de tout ce que doivent faire les pompiers, et des équipements dont ils ont besoin pour faire leur travail. Réfléchissez ensemble avec votre enfant : quand a-t-il vu un camion de pompiers ou observé une intervention des pompiers pour la dernière fois ? En jouant, vous stimulez ainsi le langage, l'ouïe et l'imagination de votre enfant ! Selon leur âge, les enfants développent en toute autonomie des petits jeux de rôle. Peu à peu, ils inventeront des histoires en jouant avec les pièces en bois.

Jeu d'écoute attentive

Thèmes d'apprentissage :

- l'écoute attentive et la concentration
- la perception spatiale
- l'exécution d'instructions simples

Avant de commencer

Placez les pièces en bois sur la table et posez le sac tactile à côté. Lisez maintenant lentement les actions à effectuer. L'enfant joue les actions décrites avec les pièces en bois. Si deux enfants jouent, ils jouent chacun à leur tour. Les jeux d'écoute attentive comprennent deux parties : l'histoire et les instructions en gris. Nous vous conseillons de lire les deux lorsque c'est la première fois que votre enfant joue et pour les enfants plus jeunes. Les enfants plus âgés peuvent également rejouer l'histoire décrite sans les instructions.

Vous pouvez varier les deux histoires, échanger les pièces en bois ou imaginer votre propre histoire – le jeu restera ainsi longtemps intéressant. Chez les enfants les plus âgés, il est également amusant de changer les rôles. Votre enfant peut ainsi répéter l'histoire de mémoire ou inventer lui-même quelque chose.



Et c'est parti :

Une nouvelle journée commence à la caserne des pompiers et ils ont déjà fort à faire. Ils doivent éteindre des incendies et bien sûr, ranger tous leurs équipements après avoir terminé. Le pompier qui tient la lance veille à ce que tout rentre dans le petit sac rouge. Il a été appelé très tôt ce matin pour une intervention. Une poubelle a pris feu. Il a traversé la ville dans son camion "Pin-pon, pin-pon" pour se rendre sur le lieu de l'intervention. Heureusement, comme il ne s'agissait que d'un petit feu, il a pu l'éteindre avec un extincteur.

Pose le pompier qui tient la lance sur l'un des camions de pompiers. Pars avec lui d'abord vers l'extincteur, puis vers le petit feu qui brûle, puis vers le feu éteint. Enfin, pose le petit feu, l'extincteur et le feu éteint dans le petit sac.

Lorsque le pompier revient à la caserne, il est déjà midi, l'heure de faire une petite pause. Il prend alors son déjeuner. Dans l'après-midi, la sirène retentit à nouveau : le pompier qui tient la lance est appelé pour un gros incendie dans une maison. Pour l'éteindre, il a besoin de l'aide d'un autre collègue, qui part en toute urgence de la caserne pour aller sur l'intervention.

"Pin-pon, pin-pon!" Peu de temps après, les deux pompiers arrivent sur le lieu de l'intervention avec leurs camions. La bouche à incendie qui se trouve à proximité va leur permettre d'éteindre ce feu, car ils vont avoir besoin de beaucoup, beaucoup d'eau. Les deux pompiers raccordent la lance à la bouche à incendie et essaient d'éteindre le feu.

Pose un pompier par camion de pompiers et emmène-les vers la bouche à incendie. Tu peux décider qui s'assoit dans quel camion et s'ils arrivent à la bouche à incendie en même temps ou l'un après l'autre. Cours avec les deux pompiers jusqu'à la lance, puis jusqu'au grand feu. Après, pose la bouche à incendie, la lance et le grand feu dans le petit sac.

"Heureusement, cette fois encore tout s'est bien passé" déclare le pompier qui tient la lance à son collègue en lui tapant sur l'épaule. "Merci d'être venu si vite à mon aide !" "De rien" répond l'autre pompier. "Ensemble, tout est plus facile !" "Viens, on rentre tous les deux à la caserne puis on rentre chez nous".

Prends les deux pompiers et pose chacun sur un camion différent. Pars vers le petit sac. Pose ensuite les deux pompiers et les deux camions dedans.

Jeu d'observation attentive

Thèmes d'apprentissage :

- l'observation précise
- la motricité fine

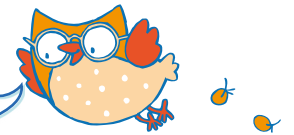
Avant de commencer

Toutes les pièces en bois sont disposées sur la table, les cartes-modèles sont placées à côté. L'enfant choisit maintenant avec quelle carte-modèle il désire commencer.

Et c'est parti

L'enfant regarde bien attentivement sa carte-modèle. Un camion de pompiers est représenté en premier, donc il prend un camion de pompiers pour commencer et le place devant lui. Les autres pièces en bois vont désormais pouvoir être enfilées sur le lacet fixé au camion. L'enfant cherche la pièce suivante représentée sur la carte-modèle et l'enfile selon l'illustration. Il faut posséder un bon doigté et un grand sens de l'observation.

Si deux enfants jouent en même temps, ils choisissent tout d'abord chacun une couleur de carte-modèle, puis déposent les cartes correspondantes devant eux. Ils jouent ensuite chacun à leur tour.



Jeu de stimulation du toucher

Thèmes d'apprentissage :

- le toucher
- l'observation précise
- la motricité fine

Avant de commencer

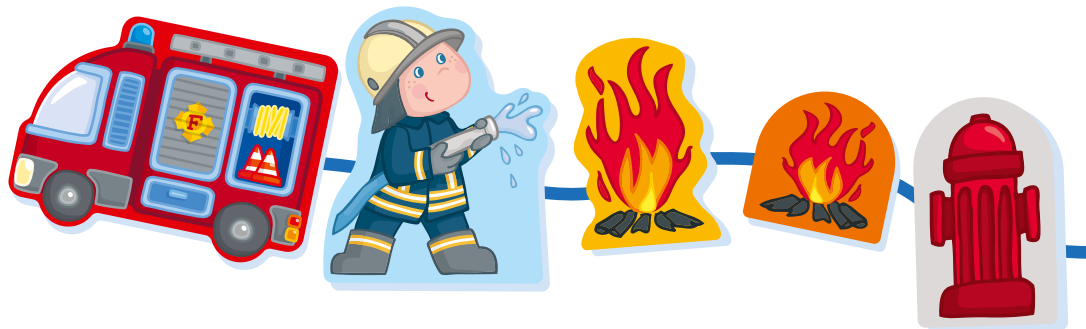
Les camions de pompiers sont disposés sur la table. Les autres pièces en bois sont placées dans le sac. Les cartes-modèles sont ensuite choisies. Si deux enfants participent au jeu, ils prennent soit les deux cartes bleues soit les deux de couleur orange. Chaque enfant reçoit un camion de pompiers et la carte-modèle correspondante, puis place les deux devant lui.

Et c'est parti

Le plus jeune commence et regarde sa carte-modèle bien attentivement. Qui ou quoi vient après le camion de pompiers ? L'enfant plonge une main dans le sachet et essaie de trouver au toucher la bonne pièce.

- Est-ce la pièce correspondante ?
Super ! Elle peut alors être enfilée sur le lacet.
- Ce n'est pas la bonne pièce ?
Ce n'est pas grave ! Elle retourne dans le sac. L'enfant a alors le droit à une deuxième tentative. Puis, c'est au tour de l'autre enfant.

Qui arrivera à terminer sa carte-modèle avant l'autre ? Lorsque les enfants ont terminé la première partie, les pièces retournent dans le sac. Pour la deuxième partie, les enfants échangent les lacets à enfiler. Ensuite, ils pourront jouer avec les cartes-modèles de l'autre couleur.



Rijgspeel Brandweer



Beste ouders

Wij zijn blij dat u dit rijgspeel heeft aangekocht. Zo reikt u uw kind veel perspectieven aan om zich spelenderwijs te ontwikkelen. Deze handleiding geeft u tal van tips en suggesties om samen met uw kind de figuren te ontdekken en tot leven te wekken. Bovendien bevat dit rijgspeel verschillende speelse opgaven. Hierbij worden diverse bekwaamheden en vaardigheden van uw kind gestimuleerd, zoals taalgevoel en woordenschat, concentratie en geheugen, fijne motoriek, creativiteit en fantasie. Maar bij ieder spel staat één ding voorop: veel plezier! Leren gebeurt terloops, bijna vanzelf.

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

Uw uitvinders voor kinderen

Vrij spelplezier met de houten figuren

In het vrije spel gebruikt uw kind de verschillende figuren en laat deze tot leven komen. Speel gerust mee! Spreek met uw kind over welke taken de brandweer heeft en welke uitrusting daarvoor nodig is. Denk samen na over wanneer uw kind het laatst een brandweerauto of brandweermannen in actie heeft gezien. Zo bevordert u spelenderwijs het taalgevoel, het gehoor en de fantasie van uw kind. Afhankelijk van de leeftijd ontwikkelen kinderen zelfstandig kleine rollenspellen en bedenken geleidelijk steeds meer verhalen met de figuren.

Luisterspel

Leerthema's:

- exact luisteren en concentratie
- ruimtelijke waarneming
- uitvoeren van eenvoudige instructies

Voor het spel

Zet alle figuren op de tafel en leg het voelzakje ernaast. Lees nu langzaam de opdrachten voor. Het kind speelt de vermelde handeling na met de figuren. Als er twee kinderen meespelen, zijn ze afwisselend aan de beurt. De luisteropdrachten bestaan uit twee delen: het verhaal en de grijze aanwijzingen. Bij een eerste spel en bij jongere kinderen wordt aangeraden beide voor te lezen. Oudere kinderen kunnen de beschreven verhaaltjes ook zonder de aanwijzingen naspelen.



U kunt de verhaaltjes afwisselen, de figuren vervangen of een eigen verhaal verzinnen – zo blijft het spel lang interessant. Bij oudere kinderen kan het ook leuk zijn om de rollen om te draaien. Uw kind kan dan het verhaal uit zijn/haar hoofd herhalen of zelf iets bedenken.

Nu begint het

In de brandweerkazerne begint een nieuwe dag en de brandweermannen hebben weer veel te doen. Ze moeten branden blussen en vervolgens hun uitrusting natuurlijk ook weer opruimen. De vlijtige brandweerman met de brandslang in de handen, zorgt ervoor dat alles in het rode zakje terecht komt. Al meteen 's ochtends vroeg wordt hij opgeroepen. Er staat een vuilnisbak in brand! Met luide 'tatu, tatu' rijdt hij met zijn brandweerauto door de stad naar het incident. Omdat het gelukkig maar een kleine brand is, kan het vuur snel met een brandblusser worden gedoofd.

Zet de brandweerman met de brandslang in de handen op een van de brandweerauto's en rijd eerst naar de brandblusser, dan naar het kleine brandende vuur en vervolgens naar het gedoofde vuur. Stop daarna het kleine vuur, de brandblusser en het gedoofde vuur in het zakje.

Wanneer de brandweerman terug in de kazerne aankomt, is het al middag en tijd voor een korte pauze. Hij eet en drinkt wat. Maar kort daarna klinkt opnieuw de sirene. De brandweerman met de brandslang in de handen wordt opgeroepen voor een grote brand in een huis. Daarvoor heeft hij dringend hulp nodig van een andere brandweerman, die ook direct vanuit de brandweerkazerne vertrekt. Met luide 'tatu, tatu' snellen de twee brandweermannen met hun brandweerauto's naar het noodgeval. Gelukkig is er een brandkraan in de buurt, want om te blussen hebben ze heel veel water nodig. De brandweermannen sluiten de brandslang aan op de kraan en dan kunnen ze eraan beginnen!

Zet telkens één brandweerman op een brandweerauto en rijd ermee naar de brandkraan. Je kunt zelf beslissen wie in welke auto zit en of ze tegelijkertijd of na elkaar bij de brandkraan aankomen. Loop vervolgens met beide brandweermannen naar de brandslang en dan naar het grote vuur. Stop de brandkraan, de brandslang en het grote vuur in het zakje.

"Gelukkig is alles goed gegaan", zegt de brandweerman met de brandslang in de handen tegen zijn collega, terwijl hij hem op de schouder klopt. "Bedankt dat je zo snel bent komen helpen!" "Dat is toch normaal", antwoordt de andere brandweerman. "Samen gaat alles makkelijker!" "Kom, we rijden samen terug naar de kazerne en we stoppen ermee voor vandaag!"

Neem de twee brandweermannen en zet ze elk op een brandweerauto. Rijd ermee naar het zakje. Stop dan de twee brandweermannen en hun auto's erin.

Observatiespel

Leerthema's:

- nauwkeurig kijken
- fijne motoriek

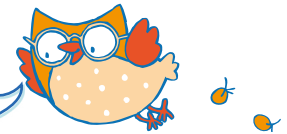
Voor het spel

Alle speelfiguren worden op tafel gelegd. De opgavenkaarten komen ernaast te liggen. Nu kiest het kind de opgavenkaart waarmee het wil beginnen.

Nu begint het

Het kind bekijkt de opgavenkaart aandachtig: als eerste is telkens een brandweerauto afgebeeld. Het neemt dus een brandweerauto als startfiguur en zet die voor zich neer. Aan het hieraan bevestigde rijgsnoer worden nu de andere figuren geregen. Het kind zoekt steeds de volgende figuur die op de opgavenkaart staat en rijgt hem volgens de afbeelding aan het touw. Daarvoor is fijne motoriek en een aandachtig oog nodig.

Als twee kinderen meespelen, kiest u eerst voor opgavenkaarten van één kleur en legt u die voor u. De kinderen spelen om de beurt.



Tastspel

Leerthema's:

- voelen
- nauwkeurig kijken
- fijne motoriek

Voor het spel

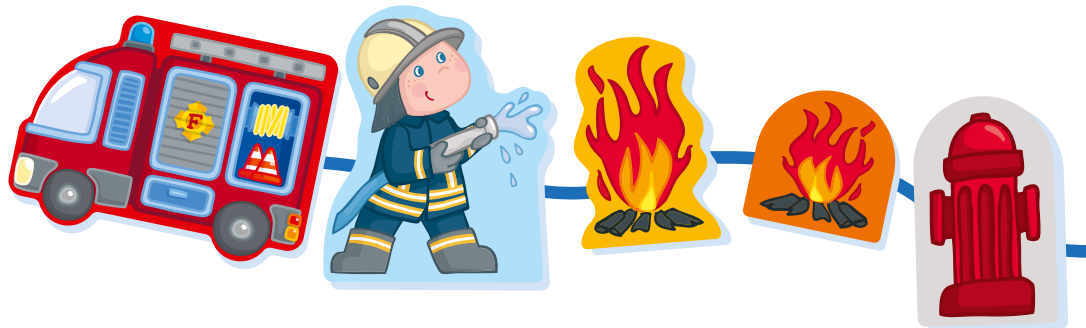
Zet de brandweerauto's (= figuren met rijgsnoer) op de tafel. Alle andere figuren steekt u in het voelzakje. Daarna worden de opgavenkaarten gekozen. Als er twee kinderen meespelen, nemen ze óf de twee blauwe, óf de twee oranje opgavenkaarten. Daarna krijgt elk kind een brandweerauto en de bijbehorende opgavenkaart en legt ze allebei voor zich neer.

Nu begint het

Het jongste kind begint en bekijkt zijn opgavenkaart heel goed. Wie of wat komt na de brandweerauto? Hij/zij steekt een hand in het voelzakje en probeert de bijpassende figuur te voelen.

- Is het de juiste figuur?
Geweldig! Deze mag nu aan het snoer worden geregen.
- Is het niet de juiste figuur? Geeft niets! Hij gaat terug in het zakje. Nu mag het kind het nog een keer proberen. Dan is het andere kind aan de beurt.

Wie lukt het zijn opgavenkaart als eerste te voltooien? Nadat de kinderen de eerste ronde hebben beëindigd, gaan de speelfiguren terug in het voelzakje. Voor de tweede ronde worden de rijgsnoeren gewisseld. Daarna kunnen de kinderen met de opgavenkaarten van de andere kleur spelen.



Juego de ensartar Bomberos



Estimados padres:

Nos alegra que hayan escogido este juego de ensartar. Con ello, abren a su hijo un amplio abanico de posibilidades para que se desarrolle jugando. Estas instrucciones les ofrecerán varios consejos y sugerencias sobre cómo descubrir y dar vida a las figuras junto a su hijo. Además, incluye una variedad de juegos que fomentan las siguientes capacidades y aptitudes de su hijo: lenguaje y vocabulario, concentración y memoria, motricidad fina, creatividad y fantasía. ¡Pero, sobre todo, es muy divertido! Los niños aprenden mucho sin darse cuenta y casi por sí solos.

¡Les deseamos a su hijo y usted que se diviertan mucho jugando y descubriendo!

Sus inventores para niños

Diversión y juego libre con las figuritas de madera

Durante el juego libre, su hijo o hija se entretiene con las diferentes figuritas y les da vida. ¡Jueguen ustedes también! Hablenle sobre las tareas y las misiones de los bomberos y sobre los objetos que requieren para la realización de su trabajo. Reflexionen juntos sobre la última vez que su hijo/a vio un coche de bomberos o presencié una de sus intervenciones. ¡Así podrá fomentar con juegos su lenguaje, su oído y su imaginación! En función de la edad, los niños y las niñas crean pequeños juegos de rol y cuentan cada vez más historias al jugar con las figuritas.

Juego de escuchar con atención

Temas de aprendizaje:

- escuchar con atención y concentrarse
- percepción espacial
- seguimiento de instrucciones sencillas

Antes de comenzar

Coloquen todas las figuritas encima de la mesa y la bolsita para palpar a su lado. Ahora lean en voz alta las tareas lentamente. El niño o la niña recreará el argumento descrito con las figuritas. Si son dos los jugadores, entonces jugarán por turnos. Las tareas del juego de escuchar con atención están compuestas de dos partes: la historieta y las instrucciones sobre el argumento (en color gris). La primera vez que jueguen y cuando jueguen con niñas y niños pequeños, se recomienda leer en voz alta ambas partes. Los niños y las niñas mayores pueden recrear la historia descrita también sin las instrucciones.



También pueden variar la historia, cambiar las figuritas o inventarse su propia historieta; de esta forma el juego seguirá siendo interesante durante mucho tiempo. A los niños mayores también les gusta intercambiar los roles. Así pueden repetir la historia de memoria o inventarse algún detalle.

Comienza la función

Ha amanecido un nuevo día en el parque de bomberos y, como siempre, hay muchas cosas que hacer allí. Los bomberos tienen que apagar incendios y acto seguido tienen que volver a revisar y guardar los objetos de su equipamiento. El bombero trabajador que sostiene la manguera con la mano procura que quepan todas las cosas en el saquito rojo. A primera hora de la mañana lo llaman para una intervención. Está ardiendo un cubo de la basura. Con la sirena haciendo «Titotito» viaja en su coche de bomberos atravesando la ciudad para llegar al lugar de la misión. Como afortunadamente el fuego es pequeño, se puede apagar rápidamente con un extintor.

Coloca al bombero que sostiene la manguera en uno de los coches de bomberos y viaja con él primero hasta el extintor, luego hasta el fuego pequeño en llamas y a continuación hacia el fuego apagado. Pon después el fuego pequeño, el extintor y el fuego apagado en el saquito.

Cuando el bombero regresa al puesto de bomberos, ya es mediodía y es hora de hacer una breve pausa.

El bombero come y bebe algo. Pero a primera hora de la tarde vuelve a sonar la estridente sirena: al bombero que sujeta la manguera con la mano lo han llamado para un incendio

grande en un edificio de viviendas. Necesita urgentemente el apoyo de otro bombero que se pone también en marcha rápidamente desde el puesto de bomberos. Con la sirena a todo volumen «¡Titotito, titotito!», poco después se dirigen los dos bomberos a toda velocidad con su coche hacia el lugar de la misión. Por suerte hay una boca de riego cerca, pues para apagar ese incendio necesitan muchísima agua. Los dos bomberos conectan la manguera en la boca de riego y ¡a disparar agua!

Pon a cada uno de los dos bomberos en un coche de bomberos y viaja hasta la boca de riego. Puedes decidir quién va en qué coche y si van al mismo tiempo hacia la boca de riego o uno después del otro. A continuación corre con los dos bomberos hasta la manguera y luego hacia el fuego grande. Al acabar mete la boca de riego, la manguera y el fuego grande en la bolsita.

«Por suerte ha salido todo bien», dice a su colega el bombero que sostiene la manguera con la mano y le da unas palmaditas en el hombro. «Gracias por venir tan rápidamente a ayudarme». «Por supuesto», replica el otro bombero. «¡Juntos es todo más fácil!» «¡Ven, volvamos al puesto de bomberos a descansar!».

Coge a los dos bomberos y pon a cada uno en un coche de bomberos. Circula entonces hasta la bolsita. Pon dentro a los dos bomberos y los dos coches.

Juego de mirar con atención

Temas de aprendizaje:

- mirar con atención
- motricidad fina

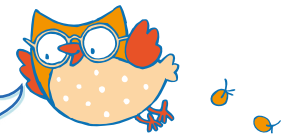
Antes de comenzar

Se colocan todas las figuritas encima de la mesa y las tarjetas de tarea a su lado. Ahora el niño o la niña decide con qué tarjeta de tarea va a comenzar.

Comienza la función

El niño mira atentamente su tarjeta de tarea: Lo primero que se ve ilustrado es un coche de bomberos, así que cogerá un coche de bomberos como figurita de inicio y se lo colocará delante. Las otras figuritas se colgarán del cordel que cuelga de ella. El niño o la niña busca la siguiente figurita de la tarjeta de tareas y la ensartará conforme al dibujo correspondiente. Para esa operación se requiere destreza y una mirada atenta.

Si son dos los jugadores, primero tendrán que decidirse por las tarjetas de tareas de un color y se las colocarán delante. Los jugadores jugarán por turnos.



Juego de palpar con atención

Temas de aprendizaje:

- palpar
- mirar con atención
- motricidad fina

Antes de comenzar

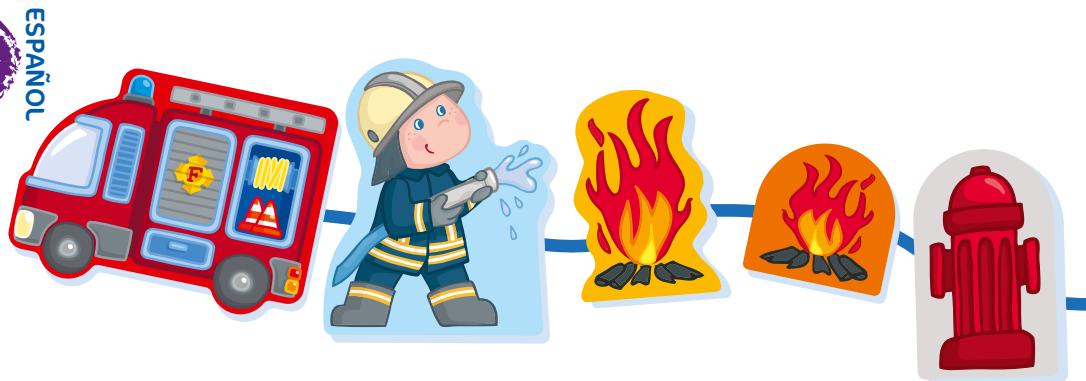
Se colocan los coches de bomberos en la mesa. Las otras figuritas se meten en la bolsita para palpar. Después se eligen las tarjetas de tareas. Si juegan dos niños, entonces cogerán o bien las dos tarjetas de tareas de color azul, o bien las dos de color naranja. Se da a cada jugador un coche de bomberos y la tarjeta de tarea a juego y se las colocará delante.

Comienza la función

Comienza el jugador más joven mirando detalladamente su tarjeta de tareas. ¿Quién o qué va después del coche de bomberos? El niño o la niña mete una mano en la bolsita para palpar e intenta adivinar la figurita.

- ¿Es la figurita correcta?
¡Estupendo! El jugador puede ensartar la figurita en el cordel.
- ¿No es la figurita correcta? ¡No pasa nada! Se mete otra vez en la bolsita. Ahora el jugador tiene otra oportunidad. Después le toca al otro jugador.

¿Quién conseguirá terminar primero su tarjeta de tareas? Cuando los niños hayan terminado la primera ronda, se meterán las figuritas otra vez en la bolsita para palpar. Para la siguiente ronda se cambiarán los cordeles. A continuación, los niños jugarán con las tarjetas de tareas del otro color.



Gioco da infilare Pompieri



Cari genitori,

vi ringraziamo per aver deciso di acquistare questo gioco da infilare. Potrete così aprire al vostro bambino diverse prospettive di sviluppo attraverso il gioco. La presente guida vi offre numerosi consigli e spunti per scoprire e dare vita alle varie figure del gioco insieme al vostro bambino. Non mancano poi diversi esempi di gioco, che potranno stimolare le abilità e capacità del bambino: linguaggio e vocabolario, concentrazione e memoria, motricità fine, creatività e fantasia. Ma lo scopo principale di un gioco è il divertimento! L'apprendimento viene poi da sé.

Auguriamo a voi e al vostro bambino buon divertimento durante i vostri giochi e scoperte!

I vostri inventori per bambini

I vostri inventori per bambini

Durante il gioco libero il vostro bambino si impegna a scoprire e animare le varie figure. Giocate insieme e parlate con il vostro bambino di quali compiti svolgono i vigili del fuoco e di quali attrezzature hanno bisogno per il loro lavoro. Rivivete insieme al vostro bambino l'ultima volta che ha visto un camion dei pompieri o un intervento dei vigili del fuoco. In questo modo potrete stimolare giocando il linguaggio, il senso dell'udito e la fantasia del bambino! A seconda dell'età, i bambini inventano autonomamente piccoli giochi di ruolo raccontando sempre più storie mentre giocano con i personaggi.

Gioco di ascolto

Tematiche di apprendimento

- ascolto attento e concentrazione
- percezione spaziale
- esecuzione di istruzioni semplici

Prima di iniziare

Disponete tutte le figure sul tavolo e mettete il sacchetto vicino a esse. Quindi leggete lentamente i compiti. Il bambino riproduce con le figure le azioni descritte. Se i bambini sono due, potranno giocare a turno. I compiti del gioco di ascolto sono composti da due parti: la storia e le istruzioni in grigio. La prima volta che si gioca e con bambini piccoli si consiglia di leggere entrambe le parti. I bambini più grandi possono invece riprodurre la storia descritta anche senza le istruzioni.



Potete variare la storia, scambiare i personaggi oppure inventarne una voi. In questo modo il gioco continuerà a essere interessante a lungo. Con i bambini più grandi può essere divertente invertire i ruoli, lasciando loro la possibilità di ripetere la storia a memoria o di inventarne una loro.

Ora si comincia

Alla caserma dei pompieri inizia una nuova giornata e anche oggi i pompieri avranno molto da fare. Devono spegnere gli incendi e, certamente, alla fine rimettere in ordine le loro attrezzature. Il diligente pompiere che tiene in mano il tubo dell'acqua controlla che tutto venga riposto nel sacchetto rosso. Già alla mattina presto arriva una chiamata per un intervento. Un bidone della spazzatura ha preso fuoco "Ni-no, ni-noo"! A sirene spiegate corre con il suo camion dei pompieri attraverso la città fino al luogo dell'intervento. Fortunatamente, si tratta solo di un piccolo fuoco, che può essere spento rapidamente con un estintore.

Metti il pompiere che tiene in mano il tubo dell'acqua su uno dei camion e fallo andare prima all'estintore, poi al fuoco piccolo e infine al fuoco spento. Poi metti il fuoco piccolo, l'estintore e il fuoco spento nel sacchetto.

Quando il pompiere ritorna alla caserma dei pompieri, è già mezzogiorno ed è il momento di fare una breve pausa. Il pompiere mangia e beve qualcosa. Ma nel pomeriggio suona di nuovo la sirena: il pompiere che tiene in mano il tubo dell'acqua ha ricevuto una chiamata per spegnere un grande incendio in un palazzo. Per questo intervento ha urgentemente bisogno dell'aiuto di un altro pompiere, che come lui in un attimo è pronto a uscire dalla caserma.

Metti un pompiere su ciascuno dei camion e falli andare all'idrante antincendio. Puoi decidere tu stesso chi sale su quale camion e se arrivano all'idrante contemporaneamente o uno dopo l'altro. Infine, fai camminare i due pompieri fino al tubo dell'acqua e poi fino al fuoco grande. Alla fine metti l'idrante, il tubo dell'acqua e il fuoco grande nel sacchetto.

"Fortunatamente tutto è andato per il meglio" dice il pompiere che tiene in mano il tubo dell'acqua al suo collega e gli dà una pacca sulla spalla. "Grazie per essere arrivato così in fretta!" "Non c'è di che" risponde l'altro pompiere. "Insieme si riesce meglio!" "Vieni, torniamo insieme alla caserma dei pompieri, per oggi abbiamo finito!"

Prendi i due pompieri e mettili ognuno su un camion. Falli arrivare al sacchetto. Infine metti dentro il sacchetto sia i pompieri che i camion dei pompieri.

Gioco di osservazione

Tematiche di apprendimento:

- osservazione attenta
- motricità fine

Prima di iniziare

Disporre sul tavolo tutte le figure. Vicino a esse vanno messe le carte modello. È il bambino a decidere con quale carta iniziare.

Ora si comincia

Il bambino osserva con attenzione la propria carta modello: per primo è raffigurato un camion dei pompieri. Il bambino prende come figura di partenza un camion dei pompieri e lo mette davanti a sé. Quindi infila nella cordicella le altre figure. Il bambino cerca ogni volta la figura successiva rappresentata sulla carta e la infila per riprodurre fedelmente l'immagine. Serviranno sensibilità tattile e osservazione attenta.

Se giocano due bambini insieme, prima scelgono le due carte modello di un colore, o quelle blu o quelle arancioni, e poi ciascuno di loro ne mette una davanti a sé. I bambini giocano a turno.



Gioco sensoriale

Tematiche di apprendimento:

- senso del tatto
- osservazione attenta
- motricità fine

Prima di iniziare

Mettere sul tavolo i camion dei pompieri. Tutte le altre figure vanno inserite nel sacchetto. Si prendono poi le carte modello. Se giocano due bambini, prenderanno o le due carte blu o quelle arancioni. Ogni bambino riceve un camion dei pompieri e la carta corrispondente, e le dispone davanti a sé.

Ora si comincia

Inizia il più giovane osservando con attenzione la sua carta modello. Chi o che cosa viene dopo il camion dei pompieri? Il bambino infila la mano nel sacchetto e cerca di trovare la figura adatta.

- È la figura giusta?
Ottimo! Può essere infilata nella cordicella.
- Non è la figura giusta? Pazienza! Dovrà essere rimessa nel sacchetto. Il bambino può fare un secondo tentativo. Il turno passa quindi all'altro bambino.

Chi riesce a terminare per primo il modello della sua carta? Quando entrambi i bambini hanno finito il primo giro, le figure vengono rimesse nel sacchetto. Nel secondo giro i bambini si scambiano le cordicelle. In seguito potranno giocare con le carte modello dell'altro colore.



🇩🇪 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.

🇵🇹 Queridos pais, queridas crianças,

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se a peça ainda é disponível.

🇩🇰 Kære børn, kære forældre,

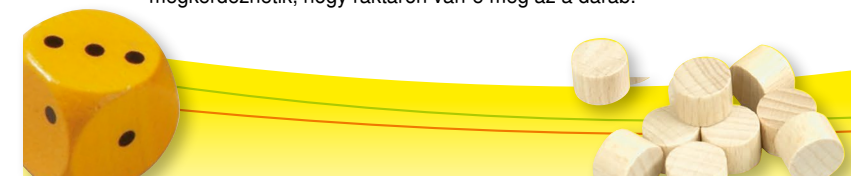
det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile.

🇸🇪 Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

🇭🇺 Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.




It's
playtime!



Art. Nr.: 304652 TL A12522 1/20

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

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA[®]