

Mein erstes Eisenbahn-Spiel

Ein allererstes Würfel- und Puzzlespiel
für 2–4 Kinder ab 24 Monaten

Vorsicht am Gleis, gleich fährt der Zug ab! Auf dem Bahnhof ist heute viel los.
Wer schafft es als Erster*, 4 Fahrgäste in ihren Waggons an seine Lok anzuhängen?

Inhalt

- 4 Loks
- 16 Waggons in 4 verschiedenen Farben
- 4 Schienen gepuzzelt aus je 3 Teilen
- 1 Farbwürfel

Pädagogische Hinweise

Ein bunter Waggon nach dem anderen wird an die Loks angehängt, bis kein weiterer mehr passt und die lustige Zugfahrt losgehen kann. Mit diesem bei Kindern beliebten Thema fällt das Farbenlernen besonders leicht. Der Würfel bestimmt, welche Waggonfarbe als nächstes angehängt wird, und durch das Wiederholen und laute Aussprechen prägen sich die Farben schnell ein.

Zusätzlich lernen die Kinder, sich an erste Regeln zu halten. Wird ein Stern gewürfelt, darf ein beliebiges Teil genommen werden, und wird ein Zug gewürfelt, werden die Züge zu den Nebensitzern weitergeschoben. Durch das Anpuzzeln und Weiterschieben trainieren die Kinder gleichzeitig ihre Feinmotorik und Koordination.

Selbst wenn gerade keine Mitspieler verfügbar sind, können sich Kinder mit dem Spielmaterial frei beschäftigen. Wie lang wird der Zug, wenn man alle 16 Waggons an eine Lok hängt? Und wie weit lässt dieser sich dann durchs Zimmer schieben?

Vor dem allerersten Spiel

Lösen Sie alle Spielinhalte vorsichtig aus den Stanztafeln. Bitte entsorgen Sie umgehend die leeren Stanzrahmen sowie alle Kunststoffbeutel und -folien. Sie sind nicht Bestandteile des Spielzeugs und müssen zur Sicherheit der Kinder sofort entfernt werden.

Erste Farben zuordnen

Legen Sie gemeinsam mit dem Kind bzw. den Kindern die Waggonteile aus. Besprechen Sie, welche Tiere auf den Teilen zu sehen sind und welche Farben die Teile haben.
Fragen Sie z.B.: „Welches Tier winkt?“ oder „Was macht denn die Ente?“ Üben Sie mit den Kindern das Aneinanderpuzzeln der Teile und ihre Position auf den Schienenteilen. Ordnen Sie anschließend gemeinsam die einzelnen Waggonteile nach ihren Farben auf vier Stapel.

Einfache Variante für junge Spieler

Um sich zu Beginn an allererste Regeln zu halten, nehmen alle Spieler zunächst gemeinsam eine Lok. Legen Sie zusätzlich eine Schiene bestehend aus 3 Teilen bereit. Die Lok wird auf die vordersten Vertiefungen einer zusammengepuzzelten Schiene gesetzt.

Der jüngste Spieler beginnt:

Würfle und benenne die gewürfelte Farbe. Puzzle einen entsprechend farbigen Waggon an den Zug an. Die Räder des Waggon passen in die Vertiefungen der Schiene.



Du hast einen **Stern** gewürfelt. Nimm dir einen beliebigen Waggon und puzzle ihn an den Zug.



Du hast einen **Zug** gewürfelt. Gib den Würfel weiter, ohne ein Teil anzuhängen.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel ist beendet, sobald kein Platz mehr auf der Schiene ist.

Grundspiel

Jeder Spieler bekommt eine Lok und eine dreiteilige Schiene. Die Lok wird in die vordersten Vertiefungen gelegt. Die nicht benötigten Loks kommen zurück in die Schachtel.

Ziel des Spiels ist es, als Erster vier Waggon zu erwürfeln.

Derjenige, der als letzter mit dem Zug gefahren ist, beginnt und würfelt:

Rot, blau, grün, gelb: Benenne die gewürfelte Farbe und das im Waggon sitzende Tier laut. Nimm dir einen entsprechenden Waggon und puzzle ihn an deinen Zug an.



Der **Stern** ist ein Joker! Nimm dir einen beliebigen Waggon und puzzle ihn an deinen Zug an.



Du hast einen **Zug** gewürfelt. Es ist Zeit, loszufahren! Sag laut: „Tut, tut! Der Zug fährt jetzt los!“

Alle Spieler schieben jetzt ihren Zug samt Waggon und Schienen in Lokrichtung zum nächsten Spieler. Jeder hat jetzt einen neuen Zug vor sich liegen und spielt mit diesem weiter.

Sind **keine Teile** in der gewürfelten Farbe **übrig**, gibst du den Würfel an den nächsten Spieler weiter.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler vier Waggon gesammelt hat. Er gewinnt das Spiel!

Würfelglück-Variante

Wie im Standard-Spiel bekommt jeder Spieler eine Lok und eine Schiene.

Ziel des Spiels ist es, einen Waggon jeder Farbe zu erwürfeln.

Derjenige, der zuletzt mit dem Zug gefahren ist, beginnt und würfelt. Liegt der Stern oder eine Farbe oben, passiert das gleiche wie im Grundspiel.



Würfelst du einen Zug, darfst du dir einen Waggon einer deiner Mitspieler nehmen. Du darfst dabei nur den **letzten Waggon** nehmen und nur, wenn diese Farbe noch nicht an deinem Zug hängt. Ansonsten gibst du den Würfel einfach an den nächsten Spieler weiter.

Ende des Spiels

Sobald ein Spieler ein Waggonenteil jeder Farbe gesammelt hat, ist das Spiel beendet und er hat gewonnen.

*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

©2021



Mon premier Jeu de train

**Un tout premier jeu de dé et d'assemblage
pour 2 à 4 enfants à partir de 24 mois**

**Attention sur le quai, le train va partir ! Quelle agitation à la gare ! Qui réussira
le premier* à accrocher à la locomotive 4 wagons dans leurs wagons ?**

Contenu

- 4 locomotives
- 16 wagons de 4 couleurs différentes
- 4 voies composées de 3 pièces à assembler
- 1 dé Couleurs

Avant la toute première partie

Détachez soigneusement tous les éléments des planches prédécoupées. Mettez immédiatement hors de portée les cadres vides, ainsi que tous les sacs et films plastique. Ils ne font pas partie du jeu et doivent être écartés pour la sécurité de votre enfant.

Conseils pédagogiques

Chaque wagon coloré est accroché l'un après l'autre à la locomotive jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de place. L'amusant voyage peut alors commencer. Sur l'un de leurs thèmes préférés, l'apprentissage des couleurs devient un jeu d'enfants. Le dé indique la couleur du prochain wagon à accrocher ; et grâce à la répétition et aux annonces à voix haute, les enfants retiennent rapidement les couleurs.

Ils apprennent en outre à respecter les premières règles. Si le dé indique l'étoile, l'enfant peut choisir une pièce ; s'il indique le train, chacun fait rouler son train jusqu'à son voisin. L'assemblage des pièces et le déplacement du train développent en même temps la motricité fine et la coordination.

Même si aucun autre joueur n'est disponible, l'enfant peut tout de même s'occuper librement avec le matériel disponible. Quelle longueur atteint le train lorsqu'on accroche les 16 wagons à la locomotive ? Et jusqu'où est-ce que je peux le pousser à travers la pièce ?

Associer ses premières couleurs

Étalez tous les wagons ensemble avec votre enfant. Demandez-lui quels animaux il voit, ainsi que la couleur des pièces. **Demandez-lui, par exemple : « Quel animal te dit bonjour ? » ou « Que fait l'ours ? »**. Apprenez à votre (vos) enfant(s) à assembler les pièces et à les placer sur les rails. Triez ensuite ensemble les différents wagons par couleur pour former 4 piles.

Variante simple pour les plus jeunes

Pour respecter la toute première règle, les joueurs choisissent tous ensemble une locomotive. Préparez en plus une voie composée de 3 pièces. La locomotive est placée dans la première encoche des rails.

Le plus jeune joueur commence :

Il lance le dé et nomme la couleur obtenue. Il accroche alors un wagon de la couleur correspondante au train. Les roues du wagon correspondent aux encoches des rails.



Si le dé indique **l'étoile**, le joueur prend un wagon de son choix et l'accroche au train.



Si le dé indique **le train**, le joueur passe le dé à son voisin de gauche sans accrocher de wagon.

La partie est terminée dès qu'il n'y a plus de place sur les rails.

Jeu de base

Chaque joueur reçoit une locomotive et une voie composée de 3 pièces. Chacun place sa locomotive dans la première encoche. Les locomotives non utilisées sont remises dans la boîte.

Le but du jeu consiste, à accrocher le premier 4 wagons grâce au dé.

Le dernier à avoir pris le train commence et lance le dé :

Rouge, bleu, vert, jaune : Le joueur nomme la couleur obtenue et le nom de l'animal dans le wagon. Il prend le wagon correspondant et l'accroche à son train.



L'étoile est un joker ! Le joueur choisit un wagon et l'accroche à son train.



Si le dé indique **le train**, il est temps de partir ! Le joueur annonce à voix haute : « Tut, tut, attention au départ ! »

Chaque joueur pousse son train avec ses wagons et ses rails dans le sens de la locomotive. Chacun se retrouve avec un nouveau train devant lui avec lequel il continue à jouer.

S'il ne **reste aucun wagon** de la couleur indiquée par le dé, le joueur passe le dé à son voisin.

Fin de la partie

La partie prend fin dès qu'un joueur a accroché 4 wagons. Il remporte la partie.

Variante Chance au dé

Comme dans le jeu de base, chacun reçoit une locomotive et les rails.

Le but du jeu consiste à accrocher un wagon de chaque couleur.

Le dernier à avoir pris le train commence et lance le dé. S'il indique une couleur ou l'étoile, la règle reste la même que dans le jeu de base.



Si le dé indique le train, le joueur peut prendre le wagon d'un adversaire. Mais il ne peut décrocher que le **dernier wagon** et seulement s'il n'a **pas déjà** cette couleur dans son train. Sinon, il passe le dé au joueur suivant.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur possède un wagon de chaque couleur, la partie est terminée et il a gagné.

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

©2021



Il mio primo gioco della ferrovia

**Lancia il dado e componi il puzzle.
Per 2 – 4 bambini dai 24 mesi in su**

**Attenzione, allontanarsi dai binari: il treno è in partenza! Oggi, alla stazione c'è un gran movimento.
Chi riuscirà per primo* ad agganciare alla propria locomotiva 4 vagoni con i suoi simpatici passeggeri?**

Contenuto

- 4 locomotive
- 16 vagoni in 4 colori diversi
- 4 puzzle-binario in 3 pezzi
- 1 dado colorato

Indicazioni pedagogiche

Il gioco consiste nell'agganciare alla locomotiva un vagone colorato dopo l'altro. Quando sul binario non ce ne stanno più, il treno è pronto per partire. Grazie a questo tema molto amato dai bambini, imparare i colori diventa particolarmente facile. Il dado determina di volta in volta il colore del vagone da agganciare. Pronunciandoli ripetutamente ad alta voce, i nomi dei colori si imprimono velocemente nella mente.

Con questo gioco, i bambini imparano anche ad attenersi alle prime regole. Se si lancia il dado e compare una stella, si può prendere un pezzo qualsiasi. Se compare un treno, ogni bambino deve passare il proprio treno al giocatore che gli sta seduto accanto. Questi passaggi e la composizione del puzzle aiutano i bambini a esercitare contemporaneamente le loro abilità motorie fini e la coordinazione.

I bambini possono divertirsi con il materiale di gioco anche da soli: quanto diventerà lungo il treno, se si attaccano tutti e 16 i vagoni? E quanta strada potrà percorrere attraverso la casa?

Prima di iniziare a giocare

Staccate delicatamente il materiale di gioco dalla fustella. Smaltite immediatamente le cornici vuote della fustella, tutti i sacchetti di plastica e le pellicole: non sono componenti del giocattolo e devono essere rimossi per la sicurezza del bambino.

Associare i primi colori

Osservate insieme a vostro figlio i diversi vagoni e parlatene. Di che colore sono? Quali animali si vedono seduti al loro interno? **Ad esempio, potete chiedere: "Quali animali salutano dal finestrino?" oppure "Che cosa sta facendo l'orso?"** Esercitatevi insieme a vostro figlio a comporre i pezzi del puzzle e a inserirli sui binari. Infine, suddividete in quattro mazzi i vari vagoni in base al loro colore.

Variante facile per i più piccoli

All'inizio, per imparare a conoscere e a rispettare le regole, tutti i giocatori giocano insieme con una sola locomotiva. Preparate un binario componendo il puzzle da 3 pezzi. Inserite la locomotiva nelle cavità situate all'estremità del binario che avete composto insieme.

Inizia il giocatore più giovane:

lancia il dado e nomina il colore che appare sul dado. Poi prende un vagone del colore corrispondente e lo aggancia al treno componendo il puzzle. Le ruote del vagone vanno inserite nelle cavità del binario.



Se, dopo il lancio, sul dado vedi una **stella**, prendi un vagone a tua scelta e aggancialo al treno componendo il puzzle.



Se, dopo il lancio, sul dado vedi un **treno**, passa il dado al prossimo giocatore senza attaccare nessun vagone.

Quando sul binario non resta più spazio per altri vagoni, la partita è terminata.

Gioco base

Ogni giocatore prende una locomotiva e un binario (composto da tre pezzi). La locomotiva va inserita nelle cavità situate all'estremità del binario. Riponete nella scatola le locomotive in più.

Scopo del gioco è conquistare per primo quattro vagoni con il lancio del dado.

Inizia chi ha viaggiato più di recente in treno.

Rosso, blu, verde, giallo: nomina ad alta voce il colore ottenuto con il lancio del dado e il nome dell'animale seduto all'interno del vagone. Prendi il vagone corrispondente e aggancialo al treno componendo il puzzle.



La stella è un jolly! Prendi un vagone a scelta e aggancialo al treno componendo il puzzle.



Se, dopo il lancio, sul dado vedi un **treno**, è arrivato il momento di partire! Dai l'annuncio ad alta voce: „Tuuu, tuuuu! Il treno è in partenza!“

Tutti i giocatori passano il proprio treno, vagoni compresi, al vicino, seguendo la direzione verso cui guarda la locomotiva. Ora, ogni giocatore deve continuare la partita con il nuovo treno che si trova davanti.

Se **non ci sono più vagoni** del colore ottenuto con il lancio dado, non ti resta che passare il dado al prossimo giocatore.

Fine della partita

Vince chi riesce per primo a collezionare quattro vagoni.

Variante – fortuna ai dadi

Come nel gioco base, ogni giocatore prende una locomotiva e un binario.

Obiettivo del gioco è ottenere con il lancio dei dadi un vagone di ogni colore.

Chi ha viaggiato in treno più di recente, inizia la partita lanciando il dado. Se sul dado compare una stella oppure un colore, si procede esattamente come nel gioco base.



Se sul dado compare un treno, puoi prendere un vagone a uno degli altri giocatori. Attenzione: puoi prendere solamente l'**ultimo vagone** della fila e solo se è di un colore che **non hai** ancora agganciato al tuo treno. In caso contrario, l'unica cosa che puoi fare è passare il dado al prossimo giocatore.

Fine della partita

Vince chi riesce per primo a collezionare un vagone di ogni colore.

* La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

©2021