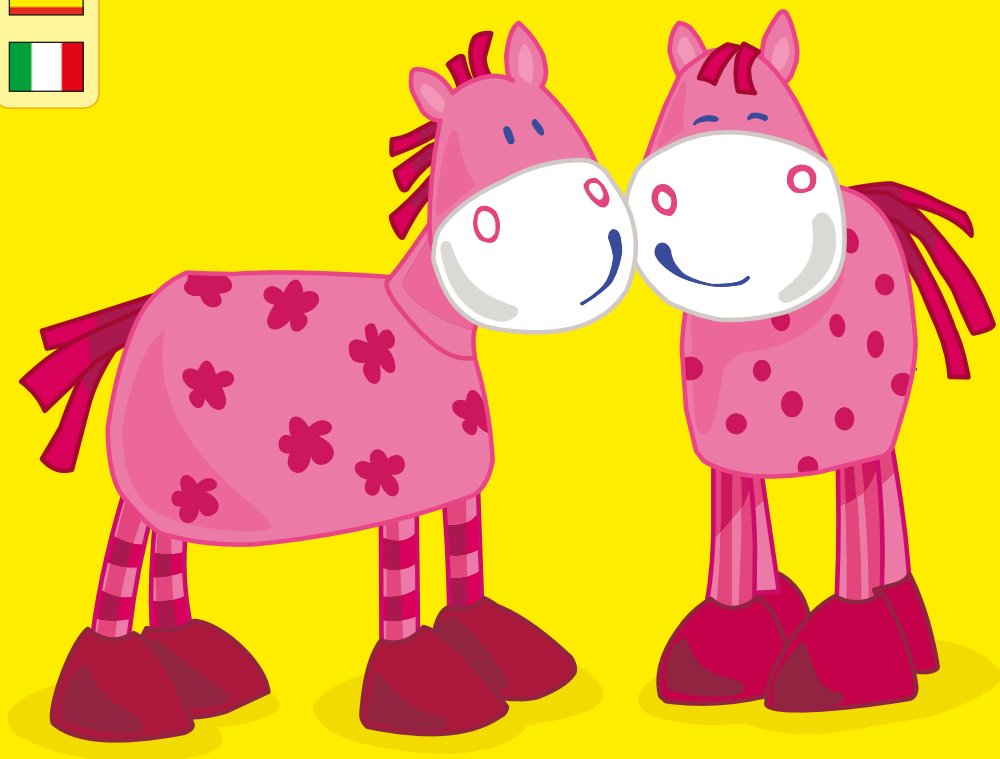


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



# Meine ersten Spiele

## Stoff-Memo Paulina



My Very First Games – Fabric memo Paulina

Mes premiers jeux – Mémo tissu Paulina

Mijn eerste spellen – Stoffen memoriespel Paulina

Mis primeros juegos – Juego de memoria en tela «Paulina»

I miei primi giochi – Gioco di memoria in tessuto Paulina

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2010

# Meine ersten Spiele

## Stoff-Memo Paulina

Ein Gedächtnisspiel für 1 - 4 Kinder ab 2 Jahren.

**Redaktionelle Bearbeitung:** HABA  
**Design:** Ines Frömelt  
**Spieldauer:** je Spiel ca. 10 Minuten

### Liebe Eltern,

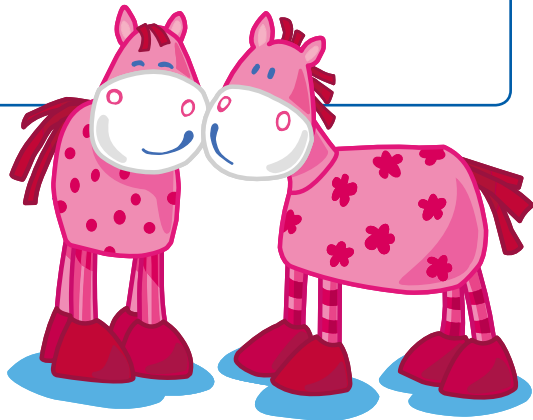
das Spielmaterial ist speziell für Kinderhände gemacht und fördert die kognitiven Fähigkeiten Ihres Kindes. Sprechen Sie gemeinsam über die verschiedenen Motive auf den Stoffkarten und fördern Sie somit Sprache, Hörsinn, Kreativität und Spielfreude Ihres Kindes.

Viel Spaß beim Spielen!

**Ihre Erfinder für Kinder**

### Spielinhalt

- 24 Stoffkarten (12 Paare)
- 1 Spielanleitung



# Spielidee 1: Paulinas Pferdeparade

## Spielvorbereitung

Ordnet die Stoffkarten in zwei Hälften mit je einem Motiv der Bildpaare. Mischst die eine Hälfte der Stoffkarten und legt sie verdeckt in Reihen untereinander. Achtet darauf, dass keine Stoffkarten übereinander liegen. Die anderen Stoffkarten verteilt ihr mit der Bildseite nach oben um die verdeckten Stoffkarten.



## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Pferd gesehen hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das älteste Kind. Es zeigt auf eine offene Stoffkarte. Anschließend deckt es eine der verdeckten Stoffkarten auf:

### Zeigt die Karte das gleiche Motiv?

- **Ja?**  
Super! Zur Belohnung nimmst du dir die Stoffkarte aus der Mitte und legst sie verdeckt neben dir ab.
- **Nein?**  
Schade! Verdecke die Karte in der Mitte wieder, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben.

Das nächste Kind ist an der Reihe.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn ihr alle Stoffkarten in der Tischmitte gefunden habt. Jeder legt seine Stoffkarten in einer Reihe aus: Wer die längste Reihe legen kann, gewinnt das Spiel.

### Tipp:

Jüngere Kinder decken eine der verdeckten Stoffkarten auf und zeigen auf das passende Motiv der offenen Stoffkarten.



## Spielidee 2: Paulina - Memo

### Spielvorbereitung

Alle Stoffkarten werden mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt und gemischt. Legt sie zu mehreren Reihen untereinander aus und achtet darauf, dass keine Karten übereinander liegen.

### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am besten wie ein Pferd wiehern kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das älteste Kind und deckt nacheinander zwei Stoffkarten auf:

- **Sind zwei gleiche Motive zu sehen?**  
Sehr gut! Nimm das Paar zu dir.
- **Sind zwei verschiedene Motive zu sehen?**  
So ein Pech! Verdecke die Karten wieder, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben.

Anschließend ist das nächste Kind mit Aufdecken an der Reihe.

### Spielende

Sind alle Paare eingesammelt, legt jeder seine Stoffkarten in einer Reihe aus: Wer die längste Reihe legen kann, gewinnt das Spiel.

#### **Tipp:**

Jüngere Kinder spielen nur mit acht Paaren.



# My Very First Games

## Fabric memo Paulina

A memory game for 1 - 4 players age 2+.

**Editing:** HABA  
**Design:** Ines Frömelt  
**Length of the game:** each game approx. 10 minutes

### Dear Parents,

This game material is especially designed for children's hands. It can improve your child's cognitive skills. Talk to your child about the different motifs shown on the fabric cards thereby stimulating your child's language, auditory and creative skills as well as enhancing the fun of playing.

Lots of fun playing!

**Sincerely,  
Your inventors of inquisitive playthings**

### Contents

- 24 fabric cards (12 pairs)
- Set of game instructions



# Game Idea#1: Paulina's Horse Parade

## Preparation

Sort the fabric cards into two equal parts, that both contain one motif of the picture pairs. Shuffle one half of the cards and arrange them face down in rows. Make sure that no cards overlap. The other cards are placed face-up around the cards facing down.



## How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has most recently seen a horse may start. If you cannot agree the oldest player starts. He points to a card facing-up. Then turns over one of the facedown cards.

### Does the card show the same motif?

- **Yes?**  
Great! As a reward you take the fabric card from the center and place it facedown in front of you.
- **No?**  
Pity! Turn the card in the center over again making sure everybody has seen it.

Then it's the turn of the next player.

## End of the game

The game ends as soon as you have found all the fabric cards in the center. The players arrange their cards in a row. Whoever has the longest row, wins the game.

### Hint:

Younger players turn over one of the face down, fabric cards and indicates the corresponding motif among the cards facing up..

# Game idea#2: Paulina's Memo Game

## Preparation

Place all fabric cards facedown on the table and shuffle them.  
Arrange the cards into rows making sure that no cards overlap.

## How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever can neigh the most like a horse may start. If you cannot agree the oldest player starts and one by one, turns round two fabric cards.

- **Do they show the same motif?**  
Well done! Take the pair.
- **Do they show different motifs?**  
Bad luck! Turn the cards round making sure everybody has seen them.

Then it's the turn of the next player to uncover two cards.

## End of the game

As soon as all the pairs have been collected, the players arrange their cards in a row. Whoever has the longest row, wins the game.

### Hint:

Younger players play with only 8 pairs.







# Mes premiers jeux

## Mémo tissu Paulina

Un jeu de mémoire pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans.

**Travail rédactionnel :** HABA  
**Design :** Ines Frömelt  
**Durée de la partie :** env. 10 minutes par jeu

FRANÇAIS

### Chers parents,

Les accessoires de ce jeu ont été spécialement conçus pour être saisis par des mains d'enfant. Ce jeu stimule les facultés cognitives de votre enfant. Parlez avec votre enfant et nommez les différents motifs illustrés sur les cartes en tissu. Vous stimulerez ainsi le langage, l'ouïe, la créativité de votre enfant qui prendra aussi plaisir à jouer.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement avec vos enfants !

**Les créateurs pour enfants joueurs**

### Contenu du jeu

- 24 cartes en tissu (12 paires)
- 1 règle du jeu



# Idée de jeu n° 1 : La parade hippique de Paulina

## Préparatifs

Classer les cartes en tissu en deux tas, un motif des paires d'images devant être représenté dans chaque tas. Mélanger un tas de cartes et les poser faces cachées en rangées superposées. Veiller à ce que les cartes ne se chevauchent pas. Répartir les autres cartes, faces visibles, autour des rangées de cartes.



## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a vu un cheval en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence. Il indique une carte à la face visible et retourne ensuite une des cartes à la face cachée :

### La carte a-t-elle le même motif ?

- **Oui ?**  
Super ! En récompense, tu récupères la carte posée au milieu de la table et la poses à côté de toi, face cachée.
- **Non ?**  
Dommage ! Repose la carte au milieu de la table, face cachée, après que les autres l'aient également vue.

C'est au tour du joueur suivant.

## Fin de la partie

La partie se termine lorsque toutes les cartes en tissu posées au milieu de la table ont été récupérées. Chacun pose ses cartes en une rangée. Celui qui a la plus grande rangée gagne la partie.

### Conseil :

Les tout jeunes enfants retourneront une des cartes au motif caché et montreront ensuite la carte correspondante au motif visible.

# Idée de jeu n° 2 : Mémo de Paulina

## Préparatifs

Poser toutes les cartes en tissu sur la table, faces cachées et les mélanger.  
Les répartir en rangées superposées en veillant à ne pas les faire chevaucher.

## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra le mieux hennir comme un cheval a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence en retournant successivement deux cartes en tissu :

- **Ce sont deux motifs identiques ?**  
Très bien ! Prends les deux cartes.
- **Ce sont deux motifs différents ?**  
Pas de chance ! Repose les cartes après que les autres joueurs les aient également vues.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner deux cartes.

## Fin de la partie

Quand toutes les paires de cartes sont récupérées, chacun pose les siennes en une rangée : celui qui a la plus grande rangée gagne la partie.

### Conseil :

Les tout jeunes enfants ne joueront qu'avec huit paires de cartes.





# Mijn eerste spellen

## Stoffen memoriespel Paulina

Een geheugenspel voor 1 - 4 kinderen vanaf 2 jaar.

**Redactionele bewerking:** HABA  
**Design:** Ines Frömelt  
**Speelduur:** ieder spel ca. 10 minuten

### Lieve ouders

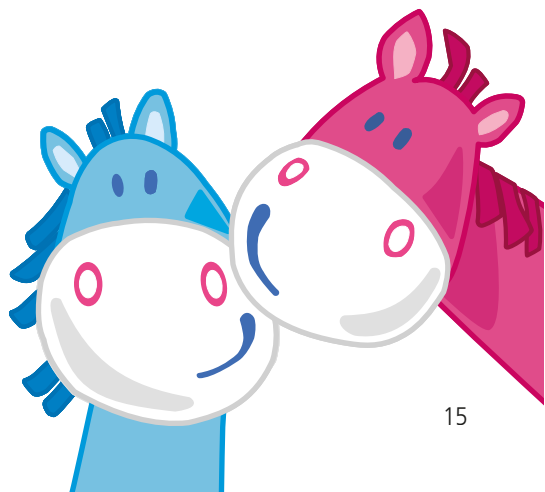
het spelmateriaal is speciaal gemaakt voor kinderhanden. Het stimuleert de cognitieve vaardigheden van uw kind. Bespreek samen de verschillende afbeeldingen op de stoffen kaarten en bevorder hiermee het praakvermogen, de gehoorzin, de creativiteit en het spelplezier van uw kind.

Veel plezier tijdens het spelen!

**Uw uitvinders voor kinderen**

### Spelinhoud

24 stoffen kaarten (12 paren)  
spelregels



# Spelidee 1: Paulina's paardenparade

## Spelvoorbereiding

Verdeel de stoffen kaarten over twee stapels met in iedere stapel één van de beide afbeeldingen. Schud de ene stapel kaarten en leg ze verdekt in rijen onder elkaar. Zorg dat er geen kaarten op elkaar liggen. De andere stoffen kaarten worden met de beeldzijde omhoog rondom de verdekte kaarten gelegd.



## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie als laatste een paard heeft gezien, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het oudste kind. Hij/zij wijst een openliggende kaart aan. Vervolgens draait het kind één van de verdekte kaarten om:

### Is op de kaart dezelfde afbeelding te zien?

- **Ja?**  
Geweldig! Als beloning pak je de stoffen kaart uit het midden en leg je hem verdekt voor je neer.
- **Nee?**  
Helaas! Draai de kaart in het midden weer om nadat alle anderen hem ook hebben gezien.

Het volgende kind is aan de beurt.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle kaarten in het midden van de tafel zijn gevonden. Iedereen legt zijn/haar stoffen kaarten op een rij; wie de langste rij kan leggen, wint het spel.

### Tip:

jongere kinderen draaien één van de verdekte kaarten om en wijzen de bijpassende afbeelding van de openliggende kaarten aan.

# Spelidee 2: Paulinamemorïe

## Spelvoorbereiding

Alle stoffen kaarten worden met de beeldzijde omlaag op de tafel gelegd en geschud. Leg ze in verschillende rijen onder elkaar en let erop dat er geen kaarten op elkaar liggen.

## Spelverloop

Er wordt klokgewijs om de beurt gespeeld. Wie het best als een paard kan hinniken, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het oudste kind en draait hij/zij achter elkaar twee kaarten om:

- **Zijn er twee dezelfde afbeeldingen te zien?**  
Heel goed! Leg dit paar voor je neer.
- **Zijn er twee verschillende afbeeldingen te zien?**  
Wat een pech! Draai de kaarten weer om nadat alle anderen ze ook hebben gezien.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en draait hij/zij twee kaarten om.

## Einde van het spel

Als alle paren zijn verzameld, legt iedereen zijn/haar stoffen kaarten op een rij: Wie de langste rij kan leggen, wint het spel.

### Tip:

jongere kinderen spelen slechts met acht paren.







# Mis primeros juegos

## Juego de memoria en tela «Paulina»

Un juego de memoria para 1 - 4 niños a partir de los 2 años.

**Redacción:** HABA  
**Diseño:** Ines Frömel  
**Duración de una partida:** cada juego aprox. 10 minutos

### Queridos padres:

Este material de juego está especialmente diseñado para las manitas de los niños y para incentivar las facultades cognitivas de su hijo. Hablen juntos sobre las diferentes imágenes que aparecen en las cartas de tela y de esta manera estimularán su lenguaje, su sentido del oído, su creatividad y sus ganas de jugar.

¡Que disfruten mucho jugando!

**Su inventor para niños**

### Contenido del juego

- 24 cartas de tela (12 parejas)
- 1 instrucciones del juego



# Juego 1: El desfile de caballos de Paulina

## Preparativos

Separad las parejas de las cartas de tela formando dos mazos. Barajad uno de los mazos y poned las cartas boca abajo en hileras. Procurad que no se solape ninguna de las cartas. Las cartas del otro mazo las distribuí descubiertas en torno a las hileras de cartas tapadas.



## ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien haya visto más recientemente un caballo. Si no os podéis poner de acuerdo, comienza el jugador más mayor señalando con el dedo una de las cartas de tela destapadas. A continuación descubrirá una de las cartas tapadas:

### ¿Muestra la carta la misma imagen?

- **¿Sí?**  
¡Fantástico! De premio recibes la carta del centro y te la colocas a un lado, con la imagen boca abajo.
- **¿No?**  
¡Lástima! Vuelve a colocar esa carta boca abajo en el centro después de que todos la hayan podido ver.

Es el turno del siguiente jugador.

## Final del juego

La partida acaba cuando hayáis ganado todas las cartas del centro de la mesa. Cada uno extiende sus cartas ganadas formando una hilera. Gana la partida quien haya conseguido formar la hilera más larga.

### Consejo:

Los niños más pequeños descubren una de las cartas tapadas y señalan la imagen correspondiente entre las cartas destapadas.

## Juego 2: Juego de memoria «Paulina»

### Preparativos

Extendidas todas las cartas de tela sobre la mesa, barajadas y con la imagen boca abajo. Distribuidlas en varias hileras procurando que no se solape ninguna carta.

### ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien sepa relinchar como un caballo. Si no os podéis poner de acuerdo comenzará el niño más mayor descubriendo dos cartas de tela una tras otra:

- **¿Se ven dos imágenes iguales?**  
¡Perfecto! Te quedas esa pareja.
- **¿Se ven dos imágenes diferentes?**  
¡Qué mala pata! Vuelve a dar la vuelta a las cartas después de que todos hayan podido verlas.

A continuación es el turno del siguiente niño para descubrir dos cartas.

### Final del juego

Cuando se hayan formado todas las parejas, cada uno extenderá las cartas ganadas formando una hilera. Gana la partida quien haya conseguido formar la hilera más larga.

#### Consejo:

Los niños más pequeños juegan sólo con ocho parejas.





# I miei primi giochi

## Gioco di memoria in tessuto Paulina

Un gioco di memoria per 1 - 4 bambini a partire da 2 anni.

**Redazione:** HABA  
**Design:** Ines Frömelt  
**Durata del gioco:** ogni gioco 10 min. circa

### Cari genitori,

questo gioco è creato espressamente per le manine dei bambini. Il gioco stimola le facoltà cognitive del vostro bambino. Osservate insieme i diversi motivi sulle carte in stoffa, stimolando così il linguaggio, l'udito, la creatività e il piacere di giocare del vostro bambino.

Buon divertimento!

**I vostri inventori per bambini**

### Contenuto del gioco

24 carte in stoffa (12 coppie)  
Istruzioni per giocare



# Gioco 1: Sfilata di cavalli di Paulina

## Preparativi del gioco

Ordinate le carte in due gruppi separando le coppie di immagini. Mescolate una metà delle carte in stoffa e formate delle file verticali con la figura coperta. Le carte non dovranno sovrapporsi. Il resto delle carte scoperte lo distribuite intorno a quelle coperte.



## Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo ha visto un cavallo. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il bambino più grande che indicherà una delle carte scoperte per poi scoprirne una coperta:

### La figura è la stessa?

- **Sì?**  
Perfetto! Ricevi in premio la carta del centro e la metti coperta vicino a te.
- **No?**  
Peccato! Copri di nuovo la carta al centro dopo che gli altri giocatori l'hanno vista bene.

Il turno passa al seguente bambino.

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando avete trovato tutte le carte al centro. Tutti dispongono le proprie carte in fila: vince chi ha la fila più lunga.

### Consiglio:

i più piccoli scoprono una delle carte coperte e indicano la figura corrispondente sulle carte scoperte.

## Gioco 2: Paulina – Memo

### Preparativi del gioco

Disponete tutte le carte coperte sul tavolo e mescolatele. Formate più file parallele facendo attenzione che le carte non si sovrappongano.

### Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi sa nitrire meglio come un cavallo. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il bambino più grande che scopre due carte:

- **Le carte mostrano due figure uguali?**  
Benissimo! Prendi la coppia di carte.
- **Sono invece due figure diverse?**  
Che peccato! Ricopri le carte dopo che gli altri giocatori le hanno viste bene.

Il turno passa poi al seguente bambino che scopre delle carte.

### Conclusione del gioco

Quando tutte le carte sono state raccolte, ogni giocatore forma una fila con le proprie carte: vince chi ha la fila più lunga.

### Consiglio:

i bambini più piccoli giocano solo con otto coppie.





# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



Baby & Kleinkind

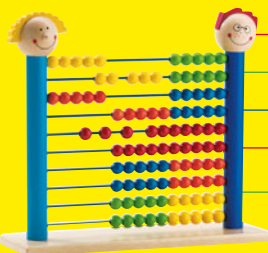
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

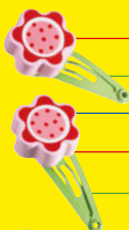
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaaß GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de