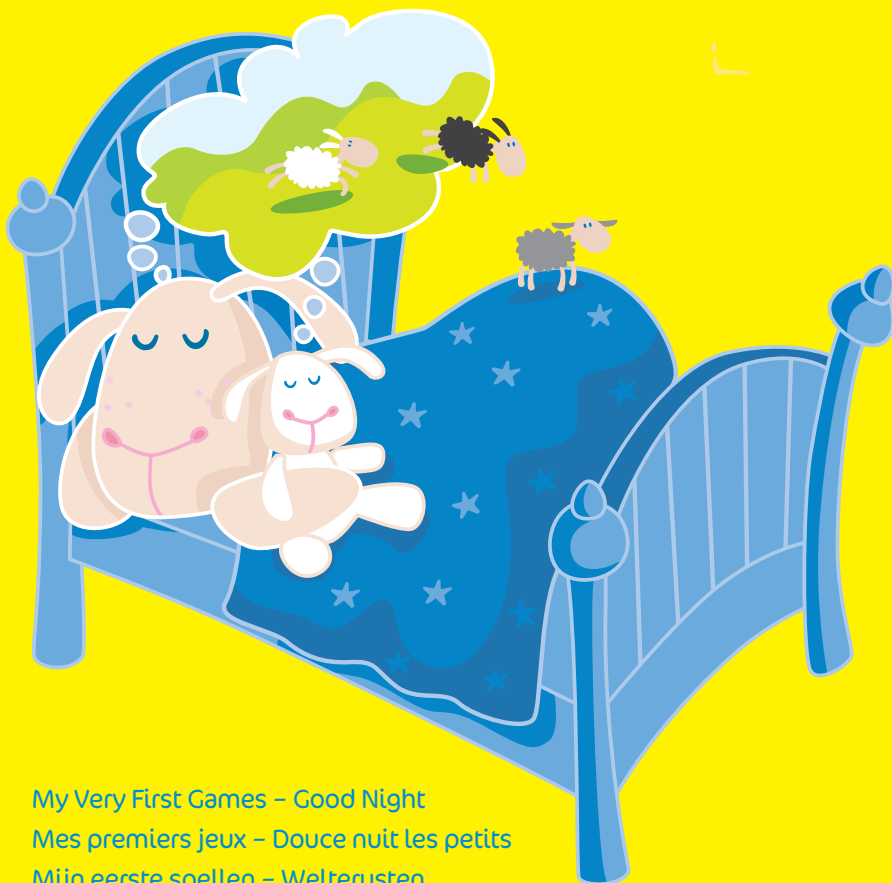


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



# Meine ersten Spiele

## Gute Nacht



My Very First Games – Good Night

Mes premiers jeux – Douce nuit les petits

Mijn eerste spellen – Welterusten

Mis primeros juegos – Buenas noches

I miei primi giochi – Buona notte

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

# Meine ersten Spiele

## Gute Nacht

Eine verträumte Spielesammlung für 1 - 4 Kinder ab 2 Jahren.

**Redaktionelle Bearbeitung:** HABA  
**Design:** Susanne Krinke  
**Spieldauer:** je Spiel ca. 10 Minuten



### Liebe Eltern,

im freien Spiel werden die feinmotorischen Fähigkeiten gefördert: Die Kinder greifen nach dem speziell für Kinderhände gemachten Spielmaterial und spielen im Rollenspiel eine Gute-Nacht-Geschichte. In den beiden Farbwürfelspielen werden die Kinder an das Spielen nach ersten Regeln herangeführt.

Sprechen Sie gemeinsam über die verschiedenen Motive und Spielmaterialien. Fördern Sie somit Sprache, Hörsinn, Kreativität und Spielfreude Ihres Kindes. Die Spielesammlung enthält auch ein Solo-Spiel und wird mit einer Gute-Nacht-Geschichte zum Vorlesen abgerundet.

Viel Spaß beim Spielen und Träumen!

**Ihre Erfinder für Kinder**

### Spielinhalt

- 1 zweiseitiger Spielplan
- 1 Schaf Träumerle
- 9 Sterne
- 1 Farbwürfel
- 1 Spielanleitung



# Farbwürfelspiel 1: 1, 2, 3 – Schlaf, Träumerle, schlaf!

## Spielvorbereitung

Legt den Spielplan mit den drei Wolkenbetten nach oben zwischen euch. Die Sterne verteilt ihr gleichmäßig auf die Bettchen. Haltet Träumerle und den Farbwürfel bereit.

## Spielablauf

Jeder versucht möglichst viele Sterne einzusammeln. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Wolkenbett gesehen hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

### **Welche Farbe hast du gewürfelt?**

Nimm Träumerle in die Hand und setze es auf das farblich passende Wolkenbett.

### **Liegt auf dem Wolkenbett ein Stern?**

- **Ja?**  
Super! Träumerle schenkt dir einen Stern. Nimm dir einen Stern von diesem Wolkenbett und lege ihn vor dich.
- **Nein?**  
Schade! Diesmal kann Träumerle dir leider keinen Stern schenken. Beim nächsten Mal versucht Träumerle es noch einmal.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Sterne eingesammelt sind. Stapelt eure Sterne flach übereinander. Das Kind mit dem höchsten Stapel gewinnt das Spiel.



# Farbwürfelspiel 2: Sternenhimmel

## Spielvorbereitung

Legt den Spielplan mit dem Wolkenkreis nach oben zwischen euch. Teilt die Sterne gleichmäßig zwischen euch auf. Überzählige Sterne legt ihr in die Schachtel zurück. Setzt Träumerle auf eine beliebige Wolke mit einem Stern und haltet den Farbwürfel bereit. Legt überzähliges Spielmaterial in die Schachtel zurück.

## Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt eine Sternschnuppe gesehen hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

### Welche Farbe hast du gewürfelt?

Setze Träumerle auf die im Uhrzeigersinn nächste Wolke der gewürfelten Farbe.

### Ist auf der Wolke ein Stern abgebildet?

- **Ja?**  
Super! Du kannst einen deiner Sterne auf dem Himmel ablegen.
- **Nein?**  
Schade! Dieses Mal darfst du leider keinen Stern abgeben.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind alle seine Sterne auf dem Himmel abgelegt hat und damit gewinnt. Jetzt funkeln alle seine Sterne am Himmel.

# Solovariante: Träumerle sucht den Stern

Das Spiel ist bis auf folgende Änderungen mit dem **Farbwürfelspiel Sternenhimmel** identisch:

- Setze Träumerle zusammen mit einem Holzstern auf ein beliebiges Wolkenfeld mit Stern. Das ist das erste Wolkenfeld seines Rundgangs.
- Nimm zwei Sterne zu dir. Die anderen legst du in die Schachtel zurück.
- Träumerle springt jetzt immer im Uhrzeigersinn auf die nächste Wolke der gewürfelten Farbe. Ist dort ein Stern abgebildet, kannst du einen deiner Holzsterne auf dem Himmel ablegen. Du musst versuchen, deine beiden Holzsterne abzulegen, bevor Träumerle einmal im Kreis gelaufen ist und wieder auf das erste Wolkenfeld oder darüber hinaus zieht.

## Gute Nacht

Es ist Schlafenszeit. Das kleine Schaf Träumerle und seine Geschwister liegen in ihren Betten. Aber Träumerle kann nicht einschlafen, denn irgendetwas ist anders als sonst. Es schaut aus dem Fenster und sieht in den Himmel. „Der Mond sieht traurig aus“, denkt Träumerle, „und sein Licht strahlt nur ganz blass“. Jeden Abend hat der Mond Träumerle mit seinem sanften Schummerlicht in den Schlaf begleitet.

„Ich muss ihn trösten“, denkt Träumerle und springt leise aus dem Bett, um seine Geschwister nicht zu wecken. Es geht ans Fenster und flüstert dem Mond zu: „Hallo Mond, warum bist du so traurig?“ Der Mond seufzt: „Ach, kleines Schäfchen, siehst du es denn nicht? Ich bin ganz alleine. Alle meine Freunde, die Sterne sind weg.“ „Aber wo sind die Sterne denn hin?“ Der Mond seufzt noch einmal. „Sie fanden die Lichter auf der Erde so schön und wollten auch so bunt scheinen. Da haben sie sich einfach fallen lassen.“

„Sei nicht traurig, lieber Mond. Ich werde dir helfen und sie zurückbringen.“ Und blitzschnell hat sich Träumerle angezogen und macht sich auf die Suche. Im Garten funkelt ein Licht unter einem Strauch. Träumerle läuft schnell hin, schiebt ein paar Äste beiseite und schaut nach. Und tatsächlich, da sitzt ein kleiner trauriger Stern.

Träumerle spricht ihn an: „Kleiner Stern was ist denn los? Warum bist du so traurig?“ Der kleine Stern antwortet bekümmert: „Es funkelte so schön bunt auf der Erde. Ich wollte gerne mitleuchten. Aber nun vermisse ich den Mond so sehr. Ich möchte lieber mit ihm strahlen. Wäre ich doch wieder am Himmel!“ „Vielleicht kann ich dir ja helfen.“ Vorsichtig nimmt Träumerle den Stern. Danach stellt es sich in die Mitte der Wiese, nimmt mit den Armen Schwung und wirft den Stern ganz hoch in den Himmel zurück. Überglücklich wieder im Himmel zu sein, strahlt der kleine Stern heller als je zuvor.

Schnell sucht Träumerle nach den anderen Sternen. So schaut es bei der Kinderschaukel und auch unter dem Apfelbaum. Selbst im Sandkasten findet es einen traurigen Stern. Träumerle durchsucht den ganzen Garten und findet so nach und nach alle Sterne. Das kleine Schaf wirft sie der Reihe nach in den Himmel zurück. Mit jedem weiteren Stern wird es immer heller am Himmel. Auch der Mond freut sich und strahlt so stark er kann. Überglücklich bedankt er sich bei Träumerle. „Herzlichen Dank, kleines Schaf. Nun ist alles wieder gut. Jetzt geh aber schnell in dein Bett. Nach der Anstrengung bist du sicher müde.“

Da merkt Träumerle wie müde es ist. Glücklich, den Sternen geholfen zu haben, geht es wieder ins Haus und legt sich schnell in sein Bett. Das kleine Schaf schaut noch einmal durch das Fenster zum Mond und sagt: „Gute Nacht lieber Mond, gute Nacht liebe Sterne.“ Dann schließt es seine Augen und schlummert sofort zufrieden ein.

# My Very First Games

## Good Night

A dreamy game collection for 1 - 4 players ages 2+.

**Editing:** HABA editorial staff  
**Design:** Susanne Krinke  
**Length of the game:** each game approx. 10 minutes

### Dear Parents,

Free play fosters motor skills; children are drawn to the game material especially designed for children's hands and enjoy a Good-Night story as a game of role play. The two color dice games acquaint children with their first games with rules.

Talk with your child about the different motifs and the game material, stimulating your child's language, auditory and creative skills in the process, as well as enhancing the fun of playing. The game collection includes a solo game and is made complete with a night-time story to read out loud.

Lots of fun playing and dreaming!

**Your inventors of inquisitive playthings**

### Contents

- 1 game board printed on both sides
- 1 sheep Dreamy
- 9 wooden stars
- 1 color die
- Set of game instructions



# Color die game #1: Sleep, Dreamy sleep!

## Preparation

Place the game board with the three cloud beds face-up between you. Distribute the stars equally and put them on the beds. Get Dreamy and the color die ready.

## How to Play

Each of you tries to collect as many stars as possible. Play in a clockwise direction. Whoever has seen a sheep in the clouds most recently may start. If you cannot agree the younger player starts and rolls the die.

### Which color appears on the die?

Take Dreamy and place it on the bed of the corresponding color.

### Is there a star on the cloud?

- **Yes?**  
Great! Dreamy gives you a star. Take a star from this cloud and place it in front of you.
- **No?**  
Pity! Dreamy can't give you a star this time. Next time Dreamy will try again.

Then it's the turn of the next player. He rolls the die.

## End of the game

The game ends as soon as all the stars have been collected. Make a pile with the stars with the flat side up. The player with the tallest pile wins the game.



## Color die game#2: Starlit sky

### Preparation

Place the game board showing the circle of clouds face-up between you. Distribute the stars in equal parts amongst players. If there are remaining stars, then please return them to the game box. Place Dreamy on any cloud showing a star and get the color die ready. Remaining game material is returned to the game box.

### How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has seen a shooting star most recently may start. If you cannot agree, the youngest player starts.

#### Which color appears on the die?

Place Dreamy, moving in a clockwise direction, on the next cloud of this color.

#### Does this cloud show a star?

- **Yes?**  
Great! You can place a star there.
- **No?**  
Pity! This time you cannot place a star.

Then it's the turn of the next player to roll the die.

### End of the Game

The game ends as soon as a player has placed all his stars in the sky thus winning the game. All the stars are sparkling in the sky.

## Solo game variation:

### Dreamy searches for the star

The game is played like the **color die game#2**, except for the following changes:

- Place Dreamy with a star on any cloud showing a star. This is the first square of his itinerary.
- Take two stars and return the remaining stars to the game box.
- Dreamy will jump in a clockwise direction to the next cloud of the color appearing on the die. If it shows a star, you can place one of your wooden stars somewhere in the sky. You try to place your two wooden stars in the sky before Dreamy has gone all the way around and has returned to or passed the first square of his itinerary.






# Good Night Story




ENGLISH

It's bedtime. Little sheep Dreamy and his brothers and sisters are all tucked safely in their beds. But Dreamy cannot fall asleep; something is unusual. He looks out of the window at the sky. "The moon looks sad", thinks Dreamy, "and very gloomy". The soft slumbering light of the moon has accompanied Dreamy every night into his dreams.




"I have to comfort him" Dreamy thinks. Then very silently, so as not to wake up his brothers and sisters, he slips out of bed. He approaches the window and whispers to the moon "Hello Mr. Moon, why are you so sad tonight?". The moon sighs "Dear little sheep, don't you see? I'm all alone. All of my star friends have disappeared". "But where are the stars?" Dreamy asks. The moon again sighs, "they thought the lights on earth were so beautiful they too wanted to shine in those colorful hues. So they simply let themselves drop from the sky".


"Don't be sad, dear moon. I'll help you bring them back" says Dreamy. In the blink of an eye Dreamy gets dressed and sets off to search for the missing stars. In a garden a light appears sparkling under a bush. Dreamy hurries up to it, pushes some branches aside and takes a look. A tiny sad star is sitting in the bush.



Dreamy asks the star "Little star what happened to you? Why are you so sad?". The little star answers tearfully "I saw all those sparkling colorful lights on earth and I wanted to be part of them. But I miss the moon so much. I'd rather shine up there next to him, if only I could be back up in the sky again!". "Maybe I can help you" Dreamy says as he carefully picks up the tiny star and takes him into the middle of the meadow. Then Dreamy swings his arms with all his might and throws the star back up into the sky. Delighted to be back in the sky; the little star shines brighter than ever.



Excitedly Dreamy immediately goes searching for other stars. He looks by the swing and underneath the apple tree. He even finds a sad star in the sandpit. Dreamy searches the whole garden and one by one finds all the stars. Then one by one the little sheep throws each star back up into the sky. As each star is home again, the sky brightens up a little bit more. The moon is so happy he shines as brightly as he can. Gratefully he thanks Dreamy "My very sincere thanks to you, little sheep; everything is fine again. Now quickly you must go to bed and fall asleep. You must be tired after all of your hard work".



That's when Dreamy becomes aware of how tired he really is. Very happy to have helped the stars, he goes back into the house and lies down in his bed. Once more he looks out of the window up at the moon and says "Good night, dear moon, good night, dear stars." Then he closes his eyes and blissfully falls asleep.

# Mes premiers jeux

## Douce nuit les petits

Une sélection de jeux pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans.

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

FRANÇAIS

### Chers parents,

En jouant librement, les enfants stimulent leurs facultés motrices : ils saisissent les accessoires de jeu spécialement conçus pour leurs mains et, dans le jeu de rôle, ils interprètent une histoire avant de s'endormir. Dans les deux jeux de dé, ils s'initient à jouer suivant des premières règles.

Parlez à votre enfant en lui décrivant les différents motifs et les accessoires de jeu. Stimulez ainsi son langage, son ouïe, sa créativité et son plaisir du jeu. La sélection de jeux comprend également un jeu à jouer seul et est complétée par une histoire à lire au lit.

Amusez-vous bien et faites de beaux rêves !

**Les créateurs pour enfants**

### Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu à deux faces
- 1 mouton Nuno
- 9 étoiles
- 1 dé multicolore
- 1 règle du jeu



# Jeu de dé n° 1 : Dors Nuno, dors !

## Préparatifs

Poser le plateau de jeu entre les joueurs, en tournant vers le haut la face représentant les trois lits de nuage. Répartir les étoiles en quantités égales sur les lits. Préparer le mouton et le dé multicolore.

## Déroulement de la partie

Chacun essaye de récupérer le plus possible d'étoiles.

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a vu en dernier un mouton en nuage a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

### Sur quelle couleur le dé est-il tombé ?

Prends Nuno et pose-le sur le lit de nuage de la couleur correspondante.

### Y-a-t-il une étoile sur le lit de nuage ?

- **Oui ?**

Super ! Nuno te donne une étoile. Prends une étoile de ce lit de nuage et pose-la devant toi.

- **Non ?**

Dommage ! Cette fois, Nuno ne peut pas te donner d'étoile. Peut-être seras-tu plus chanceux au tour suivant ?

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

## Fin de la partie

La partie se termine dès que toutes les étoiles sont récupérées. Chacun empile ses étoiles. Celui qui a la plus grande pile gagne la partie.

# Jeu de dé n° 2 : Ciel étoilé

## Préparatifs

Poser le plateau de jeu avec le cercle de nuages tourné vers le haut. Distribuer les étoiles en quantités égales entre les joueurs. Les étoiles en trop sont remises dans la boîte. Mettre Nuno sur n'importe quel nuage représenté avec une étoile et préparer le dé multicolore. Remettre dans la boîte les accessoires de jeu non utilisés.

## Déroulement de la partie

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a vu en dernier une étoile filante a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

### Sur quelle couleur le dé est-il tombé ?

Mets Nuno sur le nuage suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de la couleur du dé.

### Une étoile est-elle représentée sur le nuage ?

- **Oui ?**  
Super ! Tu peux poser une de tes étoiles dans le ciel.
- **Non ?**  
Dommage ! Cette fois, tu ne peux pas poser d'étoile.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

## Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a posé toutes ses étoiles dans le ciel : ce joueur gagne la partie. Maintenant, toutes ses étoiles brillent dans le ciel.

## Variante solo : Nuno cherche l'étoile

Sauf les changements suivants, le jeu est identique au **Jeu de dé n° 2 Ciel étoilé** :

- Mets Nuno et une étoile sur n'importe quelle case-nuage représentée avec une étoile. C'est la première case-nuage de ton circuit.
- Prends deux étoiles. Remets les autres dans la boîte.
- Nuno saute maintenant dans le sens des aiguilles d'une montre sur le nuage suivant correspondant à la couleur du dé. Si une étoile est représentée sur ce nuage, tu y poses une de tes étoiles. Tu dois essayer de déposer tes deux étoiles avant que Nuno ait fait une fois le tour du circuit et qu'il soit revenu sur la première case-nuage ou l'ait dépassée.



# Douce nuit les petits

C'est l'heure d'aller se coucher. Le petit mouton Nuno, ses frères et sœurs vont au lit. Mais Nuno n'arrive pas à s'endormir car quelque chose n'est pas comme d'habitude. Il regarde par la fenêtre et observe le ciel. « Que la lune est triste » pense-t-il, « et sa lumière est toute pâle ». Soir après soir, la lune l'emmène au pays des rêves en éclairant la chambre de sa douce lumière.

« Il faut que je la console » se dit Nuno et il se faufile sans bruit hors de son lit pour ne pas réveiller ses frères et sœurs. Il s'approche de la fenêtre et dit tout bas à la lune : « Bonsoir Madame la lune, pourquoi es-tu aussi triste ? ». La lune lui répond en soupirant : « Ah, petit mouton, tu ne vois donc rien ? Je suis toute seule. Toutes mes amies les étoiles sont parties ».

« Mais où sont-elles allées ? ». La lune soupire encore une fois : « Elles ont trouvé les lumières sur la terre tellement belles qu'elles voulaient aussi briller de toutes les couleurs et se sont tout simplement laissé tomber ». « Ne sois pas triste, chère lune. Je vais t'aider à les ramener ». En moins de deux, Nuno enfille ses habits et part à la recherche des étoiles. Dans le jardin, une lumière étincelle sous un arbuste. Nuno se dépêche d'y aller, repousse quelques branches et regarde ce qu'il y a : en effet, il y trouve une petite étoile toute triste.

Nuno l'interpelle : « Qu'y-a-t-il petite étoile ? Pourquoi es-tu aussi triste ? ». Peinée, la petite étoile répond : « Il y avait de si belles lumière sur la terre que je voulais aussi briller comme elles. Mais maintenant la lune me manque beaucoup et je préférerais briller à ses côtés. Ah, si seulement j'étais de nouveau au ciel ! ». « Je vais peut-être pouvoir t'aider » lui dit-il. Ramassant l'étoile avec précaution, Nuno la pose ensuite au milieu du pré et prenant son élan avec ses bras, il la lance bien haut dans le ciel. Débordant de joie et heureuse d'être de nouveau dans le ciel, la petite étoile étincelle plus belle que jamais.

Nuno cherche alors les autres étoiles. Il regarde à côté de la balançoire et aussi sous le pommier. Même dans le bac à sable, il trouve une étoile toute triste. Nuno explore tout le jardin et trouve ainsi toutes les étoiles les unes après les autres. Il les renvoie au ciel chacune à leur tour. Au fur et à mesure qu'elles arrivent, le ciel s'éclaircit de plus en plus. La lune s'en réjouit et brille le plus fort qu'elle peut. Ayant retrouvé sa gaieté, elle remercie Nuno : « Mille mercis petit mouton. Mais maintenant que tout est rentré dans l'ordre, vas vite au lit. Après toutes ces péripéties, tu es certainement fatigué ».

Nuno s'aperçoit alors combien il est fatigué. Heureux d'avoir aidé les étoiles, il rentre à la maison et va vite au lit. Le petit mouton regarde encore une fois par la fenêtre et s'adressant à la lune, il lui dit : « Bonne nuit Madame la lune, bonne nuit chères étoiles ». Puis il ferme les yeux et, satisfait, il s'endort.

# Mijn eerste spellen

## Welterusten

Een dromerige verzameling spelletjes voor 1 - 4 kinderen vanaf 2 jaar.

**Redactionele bewerking:** HABA  
**Design:** Susanne Krinke  
**Speelduur:** ieder spel ca. 10 minuten

### Lieve ouders

bij het vrije spel worden de motorische vaardigheden gestimuleerd: de kinderen pakken het speciaal voor kinderhanden gemaakte spel materiaal en spelen in het rollenspel een welterustenverhaaltje. In de beide dobbelspellen maken de kinderen voor het eerst kennis met spelregels.

Bespreek samen de verschillende afbeeldingen en spelmaterialen. Hiermee bevordert u het spraakvermogen, de gehoorzin, de creativiteit en het spel-plezier van uw kind. In de spelletjesverzameling is ook een solovariant opgenomen en wordt met een welterustenverhaaltje om voor te lezen, afgerond.

Veel plezier bij het spelen en dromen!

**Uw uitvindders voor kinderen**

### Spelinhoud

- 1 tweezijdig speelbord
- 1 schaap Dromelinge
- 9 sterren
- 1 gekleurde dobbelsteen
- spelregels



# Dobbelspel 1: Slaap, Dromeling, slaap!

## Spelvoorbereiding

Leg het speelbord met de drie wolkenbedjes omhoog tussen jullie in. De sterren worden evenredig over de bedden verdeeld. Leg Dromeling en de dobbelsteen klaar.

## Spelverloop

Iedere speler probeert zo veel mogelijk sterren te verzamelen. Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie als laatste een schapenwolkje heeft gezien, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

### Welke kleur heb je gegooid?

Neem Dromeling in je hand en zet hem op het wolkenbed met de bijpassende kleur.

### Ligt er een ster op het wolkenbed?

- **Ja?**  
Geweldig! Dromeling doet je een ster cadeau.  
Pak een ster van dit wolkenbed en leg hem voor je.
- **Nee?**  
Jammer! Dromeling kan je dit keer helaas geen ster geven.  
Bij je volgende beurt probeert Dromeling het opnieuw.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra alle sterren zijn verzameld. Iedere speler legt zijn/haar sterren op een stapel. Het kind met de hoogste stapel wint het spel.

# Dobbelspel 2: Sterrenhemel

## Spelvoorbereiding

Leg het speelbord met de wolkencirkel omhoog tussen jullie in. Verdeel de sterren evenredig over de spelers. Eventueel overgebleven sterren gaan terug in de doos. Zet Dromelinge op een willekeurige wolk met een ster en leg de dobbelsteen klaar. Leg het overige spelmateriaal terug in de doos.

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie als laatste een vallende ster heeft gezien, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

### Welke kleur heb je gegooid?

Zet Dromelinge kloksgewijs op de eerstvolgende wolk met de gegooidde kleur.

### Staat op de wolk een ster afgebeeld?

- **Ja?**  
Geweldig! Je mag één van je sterren in de hemel neerleggen.
- **Nee?**  
Jammer! Dit keer mag je helaas geen ster wegleggen.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de kinderen al zijn/haar sterren in de hemel heeft gelegd en zo het spel wint. Nu flonkeren al zijn/haar sterren aan de hemel.

## Solovariant:

### Dromelinge zoekt de ster

Het spel is afgezien van de volgende wijzigingen, gelijk aan het **kleuren-dobbelspel 2: Sterrenhemel**.

- Zet Dromelinge samen met een houten ster op een willekeurig wolkenveld met een ster. Dat is het eerste veld van zijn rondgang.
- Pak twee sterren. Alle andere leg je terug in de doos.
- Dromelinge springt nu kloksgewijs steeds naar de volgende wolk met de gegooidde kleur. Als daar een ster staat afgebeeld, mag je één van je houten sterren in de hemel leggen. Je moet proberen je beide houten sterren weg te leggen voordat Dromelinge de cirkel helemaal heeft rondgelopen en weer op het eerste wolkenveld of er overheen wordt gezet.



# Welterusten

Het is tijd om te gaan slapen. Het kleine schaapje Dromelinge en zijn broertjes en zusjes liggen in hun bedjes. Maar Dromelinge kan de slaap niet vatten want ergens is er iets niet pluis. Hij kijkt uit het raam en naar de hemel. „De maan ziet er bedroefd uit“, denkt Dromelinge, „en zijn licht schijnt nogal bleekjes.“ Iedere avond begeleidt de maan Dromelinge met zijn zachte sluimerlicht op weg naar dromenland.

„Ik moet hem troosten“, denkt Dromelinge en hij springt zachtjes uit bed om zijn broertjes en zusjes niet wakker te maken. Hij gaat naar het raam en fluistert tegen de maan: „Dag maan, waarom ben je zo bedroefd?“ De maan zucht: „Ach, klein schaapje, zie je het dan niet? Ik ben helemaal alleen. Al mijn vriendjes, de sterren, zijn verdwenen.“ „Maar waar zijn de sterren dan gebleven?“ De maan zucht nog eens. „Ze vonden de lichtjes op aarde zo mooi en wilden net zo kleurig schijnen. Daarom hebben ze zich allemaal naar beneden laten vallen.“

„Wees niet treurig, lieve maan. Ik zal je helpen om ze weer terug te brengen.“ En vliegensvlug kleedt Dromelinge zich aan en gaat hij op zoek naar de sterren. In de tuin glinstert een lichtje onder een struik. Dromelinge loopt er snel naartoe, duwt een paar takken opzij en kijkt eens goed. En inderdaad, daar ligt een kleine treurige ster.

Dromelinge spreekt hem aan: „Kleine ster, wat is er aan de hand? Waarom ben je zo bedroefd?“. De kleine ster antwoordt verdrietig: „Alles glinsterde zo mooi op de aarde. En ik wilde zo graag meefonkelen. Maar nu mis ik de maan zo erg. Ik zou zo graag weer samen stralen. Stond ik maar weer aan de hemel!“ „Misschien kan ik je helpen.“ Voorzichtig pakt Dromelinge het sterretje. Daarna gaat hij midden in de wei staan, zwaait zijn arm rond en gooit de ster zo hoog mogelijk terug naar de hemel. Dolgelukkig om weer terug aan de hemel te staan, straalt het sterretje nog helderder als vroeger.

Snel gaat Dromelinge op zoek naar de andere sterren. Hij kijkt achter de schommel en onder de appelboom. Zelfs in de zandbak vindt hij een droevig sterretje. Dromelinge zoekt de hele tuin door en vindt beetje bij beetje alle sterren. Het kleine schaapje gooit ze om de beurt terug naar de hemel. Met iedere ster wordt de hemel een beetje helderder. Ook de maan kijkt steeds vrolijker en straalt zo hard hij kan. Dolgelukkig bedankt hij Dromelinge. „Hartelijk dank klein schaapje. Nu is alles weer goed. Maar nu moet je snel weer terug naar bed. Na alle inspanning ben je vast en zeker heel erg moe.“

Dan merkt Dromelinge hoe moe hij is. Blij om de sterren geholpen te hebben, gaat hij het huis weer in en gaat snel in bed liggen. Het kleine schaapje kijkt nog één keer door het raam naar de maan en zegt: „Welterusten lieve maan, welterusten lieve sterren.“ En dan doet hij zijn oogjes dicht en slaapt onmiddellijk tevreden in.

# Mis primeros juegos

## Buenas noches

Una ensoñadora colección de juegos para 1 - 4 niños a partir de los 2 años.

**Redacción:** HABA  
**Diseño:** Susanne Krinke  
**Duración de una partida:** cada juego aprox. 10 minutos

### Queridos padres:

En el juego libre se estimulan las habilidades de la motricidad fina. Los niños agarran el material de juego diseñado especialmente para las manitas de los niños e interpretan en un juego de rol una historia de buenas noches. En estos dos juegos con dados se inicia a los niños en el juego siguiendo unas reglas.

Hablen con su hijo sobre las diferentes imágenes y sobre los materiales del juego. Con ello estimulan su lenguaje, su sentido del oído, su creatividad y sus ganas de jugar. Esta colección de juegos contiene también un juego en solitario y se redondea el conjunto con una historia de buenas noches para leer en voz alta.

¡Les deseamos que se diviertan mucho jugando y soñando!

**Su inventor para niños**

### Contenido del juego

- 1 tablero de juego de doble cara
- 1 oveja Sueñecita
- 9 estrellas
- 1 dado de colores
- 1 instrucciones del juego



# Juego 1: ¡Duerme, Sueñecita, duerme!

## Preparativos

Extended el tablero de juego y situadlo entre vosotros mostrando las tres camas-nube. Repartid las estrellas en cantidades iguales por encima de las camas. Tened preparada a la oveja Sueñecita y también el dado de colores.

## ¿Cómo se juega?

Cada jugador intenta reunir el mayor número de estrellas posible. Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien haya visto más recientemente una nube con forma de oveja. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño tirando el dado.

### ¿Qué color te ha salido en el dado?

Coge a Sueñecita y ponla en la cama-nube del color correspondiente.

### ¿Hay una estrella en esa cama-nube?

- **¿Sí?**  
¡Fantástico! Sueñecita te regala una estrella. Coge una estrella de esta cama-nube y ponla delante tuyo.
- **¿No?**  
¡Lástima! Sueñecita no te puede regalar esta vez ninguna estrella. Sueñecita lo volverá a intentar la próxima vez.

A continuación le toca tirar el dado al siguiente jugador.

## Final del juego

La partida acaba cuando se hayan reunido todas las estrellas. Apilad vuestras estrellas unas encima de otras. Gana la partida el niño que tenga la pila más alta.

## Juego 2: Cielo estrellado

### Preparativos

Extendido el tablero de juego y situadlo entre vosotros mostrando el círculo de nubes. Repartíos las estrellas en cantidades iguales. Las estrellas que pudieran sobrar las devolvéis a la caja. Colocad a Sueñecita en una nube cualquiera con una estrella y tened preparado el dado de colores. El material de juego sobrante lo devolvéis a la caja.

### ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien haya visto más recientemente una estrella fugaz. Si no os podéis poner de acuerdo, comienza el jugador más pequeño tirando el dado.

#### ¿Qué color te ha salido en el dado?

Coloca a Sueñecita en la siguiente nube del color que te ha salido en el dado siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

#### ¿Hay dibujada una estrella en esa nube?

- **¿Sí?**  
¡Fantástico! Puedes quitarte una de tus estrellas y ponerla en el cielo.
- **¿No?**  
¡Lástima! Esta vez no puedes quitarte ninguna estrella.

A continuación le toca tirar el dado al siguiente jugador.

### Final del juego

La partida acaba cuando un niño haya puesto todas sus estrellas en el cielo. Con ello se convierte en el ganador. Todas sus estrellas brillan ahora en el cielo.

## Variante en solitario: Sueñecita busca la estrella

Este juego es idéntico al **Juego 2 «Cielo estrellado»** exceptuando las siguientes variaciones:

- Coloca a Sueñecita junto con una estrella de madera en una casilla cualquiera de nube con estrella. Ésta será la primera casilla de su circuito.
- Coge dos estrellas. Las demás las dejas en la caja.
- Sueñecita salta siempre a la siguiente nube del color que sale en el dado siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si en esa nube hay una estrella dibujada, puedes poner una de tus estrellas de madera en el cielo. Tu misión es intentar colocar tus dos estrellas en el cielo antes de que Sueñecita dé una vuelta completa a su circuito y regrese o sobrepase la primera casilla-nube de la que partió.



# Buenas noches

Ya es hora de irse a dormir. La ovejita Sueñecita y sus hermanitas están metidas en sus camitas. Pero Sueñecita no se puede quedar dormida pues hay algo que no es igual que siempre. Dirige la vista a la ventana y mira en dirección al cielo.

—La luna parece triste—piensa Sueñecita—y su luz tiene muy poco brillo. —La luna, con su suave luz de duermevela, acompaña cada noche a Sueñecita mientras se va quedando dormida.

—Tengo que consolarla—piensa Sueñecita saltando de la cama sin hacer ruido para no despertar a sus hermanas. Se acerca a la ventana y le susurra a la luna:

—Hola, luna, ¿por qué estás tan triste? La luna suspira: —¡Ay, ovejita, ¿es que no lo ves? Estoy completamente sola. Todas mis amigas, las estrellas, han desaparecido.

—Pero ¿adónde se han ido las estrellas? La luna vuelve a suspirar. —Las luces de la Tierra les parecieron tan bonitas que también quisieron brillar ellas mismas junto a esos vivos colores. Así que se arrojaron todas a la Tierra y se han quedado allí caídas.

—No estés tan triste, mi querida lunita. Te voy a ayudar y juntas conseguiremos que regresen a su lugar en el cielo.— Y Sueñecita se vistió más rápida que el rayo y se puso a buscar las estrellas. En el jardín vio brillar una luz debajo de un arbusto. Sueñecita se fue corriendo hacia allí, apartó algunas ramitas y miró a ver qué era. Había una estrellita toda triste, sí.

Sueñecita le habló: —Estrellita, ¿qué te ocurre? ¿Por qué estás tan triste?

La estrellita le respondió afligida: —Había tantos resplandores de bonitos colores en la Tierra. Quise brillar con ellos. Pero ahora echo mucho de menos a la luna. Me gustaría volver a brillar con ella allá arriba. ¡Ojalá pudiera estar otra vez en el cielo!

—Quizá yo pueda ayudarte. Vamos a probar.

Sueñecita cogió con todo cuidado a la estrella. Luego se colocó en el centro del jardín, se dio impulso en los brazos y arrojó la estrella con todas sus fuerzas a lo alto en dirección al cielo. Supercontenta de estar de nuevo en el cielo, la estrellita comenzó a resplandecer con mayor intensidad que nunca.

Sueñecita se puso a buscar rápidamente a las demás estrellas. Miró junto al columpio y también debajo del manzano. Encontró una estrellita triste incluso en el cajón de arena de los juegos. Sueñecita rastreó todo el jardín y así fue encontrando una a una todas las estrellas. La ovejita las fue impulsando una tras otra hacia el cielo. Con cada estrella que llegaba, el cielo se iba volviendo más y más luminoso. También la luna se iba alegrando y resplandecía todo lo intensamente que podía. Desbordante de alegría, la luna le dio finalmente las gracias a Sueñecita.

—¡Muchísimas gracias, ovejita. Ahora todo vuelve a estar como antes. Pero ve corriendo a tu camita, anda. Después de todo el trabajo que has hecho debes de estar muy cansada.

Sueñecita se dio cuenta entonces de lo cansada que estaba. Feliz de haber ayudado a las estrellas, entró de nuevo en la casa y se metió rápidamente en su camita. La ovejita miró una vez más por la ventana hacia la luna y dijo: —¡Buenas noches, mi querida luna! ¡Buenas noches, mis queridas estrellas!— Y entonces cerró sus ojos y se quedó dormidita con el rostro lleno de satisfacción.

# I miei primi giochi

## Buona notte

Una raccolta di giochi per sognare per 1 - 4 bambini a partire dai 2 anni.

**Redazione:** HABA  
**Design:** Susanne Krinke  
**Durata del gioco:** ogni gioco circa 10 min.

### Cari genitori,

il gioco libero stimola la motricità fine dei bimbi, che afferrano il materiale da gioco creato specificamente per le loro manine. In un gioco di ruoli interpreteranno una storia della buona notte. Nei due giochi con il dado colorato si insegnano ai bambini le prime regole. Parlate con vostro figlio delle diverse figure e materiali da gioco, ne stimolerete così il linguaggio, l'udito, la creatività e la voglia di giocare. La raccolta presenta anche un gioco da fare da soli ed è accompagnata da una storia della Buona notte.

Buon divertimento!

**I vostri inventori per bambini**

### Contenuto del gioco

- Tabellone reversibile
- Pecorella Sogni d'oro
- 9 stelle
- Dado a colori
- Istruzioni per giocare



# Gioco 1: Dormi, dormi, pecorella!

## Preparativi del gioco

Collocate in mezzo a voi il tabellone con il lato con i tre lettini di nuvole.  
Distribuite tre a tre le stelle sui lettini. Preparate Sognidoro e il dado a colori.

## Svolgimento del gioco

Ognuno cerca di raccogliere il maggior numero di stelle.  
Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo ha visto una pecorella-nuvola.  
Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo e tira il dado.

### **Che colore è uscito al dado?**

Prendi in mano Sognidoro e mettila sul lettino di nuvole del colore corrispondente.

### **Sul lettino c'è una stella?**

- **Sì?**  
Magnifico! Sognidoro ti regala una stella. Prendi una stella da questo lettino e mettila davanti a te.
- **No?**  
Peccato! Per questa volta Sognidoro non ti potrà regalare una stella.  
Ci proverà la prossima volta.

Il turno passa poi al bambino seguente che tira il dado.

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando tutte le stelle sono state raccolte. Impilate le vostre stelle:  
vince chi ha la torre di stelle più alta.



## Gioco 2: Cielo stellato

### Preparativi del gioco

Mettete al centro il tabellone con il lato del cerchio di nuvole. Distribuite equamente le stelle tra di voi. Se ne avanzano riponetele nella scatola. Collocate Sognidoro su una qualsiasi nuvola con una stella e preparate il dado. Il materiale che non serve torna nella scatola.

### Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo ha visto una stella cadente. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il bambino più piccolo che tira il dado.

#### **Che colore esce al dado?**

Sposta in senso orario Sogni d'oro sulla seguente nuvola del colore del dado.

#### **Sulla nuvola c'è una stella?**

- **Sì?**  
Puoi collocare nel cielo una delle tue stelle.
- **No?**  
Peccato! Per questa volta non potrai depositare la tua stella in cielo.

Il turno passa poi al bambino seguente che tira il dado.

### Conclusione del gioco

Il gioco finisce non appena un bambino ha depositato tutte le sue stelle in cielo, vincendo così il gioco. Adesso le sue stelle brillano in cielo.

## Per giocare da soli – Sognidoro cerca la stella

Si procede come nel **gioco con dado a colori 2: Cielo stellato** con le seguenti varianti:

- Colloca Sognidoro con una stella di legno su una casella-nuvola a scelta che abbia una stella. E' la prima casella del suo giro.
- Prendi due stelle. Le altre restano nella scatola.
- Sognidoro saltella ora in senso orario sulla seguente nube del colore uscito al dado. Se arriva su una stella puoi depositare in cielo una delle tue stelle di legno. Dovrai depositarle prima che Sognidoro abbia concluso il giro e sia tornata al punto di partenza o lo abbia superato.








# Buona Notte




E' l'ora della nanna, la pecorella Sognidoro e le sue sorelline sono a letto. Sognidoro, però, non riesce a dormire, perché gli sembra che le cose non siano proprio a posto. Guarda dalla finestra in cielo. "La luna è triste, la sua luce non brilla" pensa Sognidoro ricordando la soave luce della luna con cui si addormentava la sera.




„Devo consolarla“, pensa Sognidoro e piano piano si alza dal letto per non svegliare le sorelle. Va alla finestra e sussurra alla luna: "Ciao luna, perché sei triste?". La luna sospira: "Ahimè, pecorella! Non vedi? Sono sola soletta, tutte le mie amiche stelle se ne sono andate via". "Ma dove sono finite?", e di nuovo la luna sospira: "trovavano le luci della terra così belle e anche loro volevano risplendere così!. E così si sono semplicemente lasciate cader giù".

„Non essere triste, cara luna, ti aiuterò a ritrovare le stelle“. Sognidoro si veste lesta ed esce a cercare le stelle. In giardino una luce brilla sotto un cespuglio. Sognidoro si avvicina, scosta alcuni rami e guarda incuriosita: eccola lì, la stellina piccola e tutta triste.




„Stellina mia! Che ti è successo? Perché sei così triste?", chiede Sognidoro e la stellina afflitta risponde: "Erano così belle e colorate le luci della terra. Volevo proprio esserci anch'io a brillare tra loro, ma adesso ho una grande nostalgia della luna e vorrei tanto brillare insieme a lei. Ahimè! Se potessi essere ancora in cielo!". „ Forse posso aiutarti" esclama Sognidoro prendendola delicatamente in mano. Poi, raggiunto il centro del prato la lancia con forza verso il cielo; felicissima d'essere nuovamente in cielo la stellina risplende più di prima.



Sognidoro cerca poi le altre stelle. Guarda vicino all'altalena e sotto il melo. Trova una stella perfino nella sabbiera; perlustrando l'intero giardino continua a trovare stelle su stelle che lancia una dopo l'altra di nuovo in cielo. Ad ogni lancio il cielo si illumina più intensamente. Anche la luna è contenta e brilla a più non posso e ringrazia commossa Sognidoro: "Grazie, pecorella amica, adesso è tutto in ordine, vai a dormire adesso, perché sarai senz'altro stanca!"

E in effetti Sognidoro nota d'esser stanca. Felice d'aver aiutato le stelle rientra a casa e s'infilta veloce a letto. La pecorella guarda ancora una volta la luna attraverso la finestra: "Buona notte cara luna, buona notte care stelle!". Chiude poi gli occhi e s'addormenta subito contenta.



# 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*

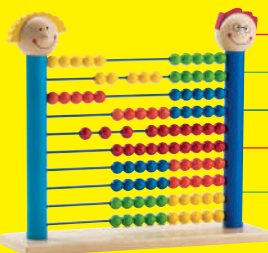
*Infant Toys*

*Jouets premier âge*

*Baby & kleuter*

*Bebé y niño pequeño*

*Bebè & bambino piccolo*



*Geschenke*

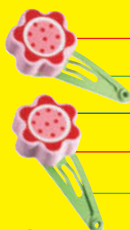
*Gifts*

*Cadeaux*

*Geschenken*

*Regalos*

*Regali*



*Kinderschmuck*

*Children's jewelry*

*Bijoux d'enfants*

*Kindesieraden*

*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