



Rulebook · Règle du jeu · Instrucciones · Spielanleitung · 게임 지침 · 说明书

*My Very First Games*



# Rhino Hero Junior



**Rhino Hero Junior**

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2020

# *My Very First Games*

## Rhino Hero Junior

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

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



### Dear Parents,

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

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

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

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

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

Enjoy playing and discovering together!

### Your Inventors for Children

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

## Game Components:



flowery meadow game board



6 floors, each with 2 walls



8 roof cards



Rhino Hero Junior



building site game board



Baby Spider Monkey

## Free Play and Exploring the Details:

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

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

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

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



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

Each floor shows a number and a matching number of blue birds. Count them out loud together with the children. Then point to and name the matching number.

This helps the children to playfully pair up quantities with the correct numeral.



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

A colorful matching game.

### Before the Game Begins

Sit with the children in a circle around the board. Place it with the flowery meadow side up. Distribute the floors (already slotted together) around the game board and the roof cards so that the numbers are visible. Place Rhino Hero Junior and Baby Spider Monkey on the board. The two roof cards showing Baby Spider Monkey are not needed for this version of the game and can be returned to the box.



### Now We Can Begin!

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

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

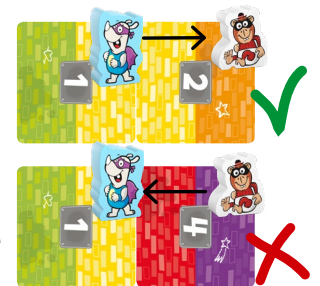
For the first turn, the child takes any roof card and places it touching the flower meadow then later on, next to the roof card that Rhino Hero Junior is standing on. At the beginning of the game, this is the game board, later it is the last correctly placed roof card. Baby Spider Monkey always storms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

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

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

- **Yes!** Great, the roof card stays where it is. Rhino Hero Junior is now ready to set off. The child whose turn it is places him onto the roof card they placed, next to Baby Spider Monkey. The players now all call out together the number shown on the new roof card.

- **No?** What a shame, but don't worry. The overeager Baby Spider Monkey moves back to join Rhino Hero Junior, and the incorrectly placed roof card is returned to where it was found.



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



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

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

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

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



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

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



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



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

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



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

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

A stacking game with some wobble-wooble.

### Before the Game Begins

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

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



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

### Now We Can Begin!

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

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

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

Everyone looks to see whether it is the correct floor.

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

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





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

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

**The game ends** when either...

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

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

#### Variant

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



## Game 3: Heroes in Training

A heroic memory-stacking game.

### Before the Game Begins

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



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

**The game ends** when either...

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

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

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

### Now We Can Begin!

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

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

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

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

- **A different floor?** (i.e. the lower color does not match the upper color of the current top floor and there is a different number than the next one in the sequence)

A heroic effort, but nevermind! Return the roof card to where it was, with the roof side facing up.

- **Baby Spider Monkey?**

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



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

# Mes premiers jeux

## Rhino Hero Junior

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

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



### Chers parents,

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

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

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

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

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

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

### Les créateurs pour enfants joueurs

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

### Contenu de jeu



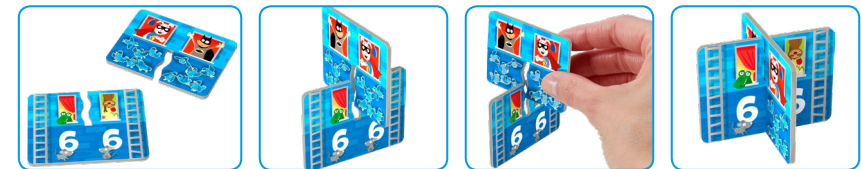
### Jeu libre et découverte des détails

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

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

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

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



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

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



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

Un jeu de classement multicolore

## Avant de commencer

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



## C'est parti !

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

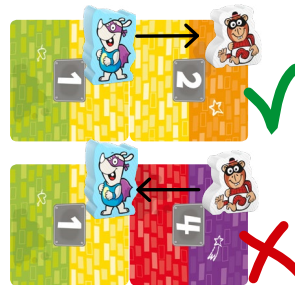
**Demandez :** *Quelle carte-toit doit-on poser ensuite ?*

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

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

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

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



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



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

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

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

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

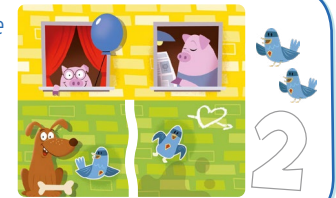


**Demandez :** *La couleur de cet étage correspond-elle à celle de cette carte-toit ?*

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



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



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

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



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

## Jeu 2 : Empiler haut, mais pas trop !

Un jeu d'empilement rigolo avec variante vacillante

### Avant de commencer

Asseyez-vous en rond avec les enfants autour du plateau de jeu. Tournez-le de manière à voir le chantier. Posez Rhino Hero Junior sur le chantier et les étages assemblés autour du plateau de jeu. Le bébé Spider Monkey

n'ose pas encore grimper, aussi il reste dans la boîte avec les deux cartes-toits sur lesquelles il est représenté. Empilez les cartes-toits restantes avec le côté toit vers le haut.



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

### C'est parti !

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

**Demandez :** *Quel étage est placé ensuite ?*

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

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

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

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



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

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

### La partie se termine...

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

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

### Variante

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



## Jeu 3 : Toujours plus haut !

Un jeu de mémoire et d'empilement héroïque

### Avant de commencer

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





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

## C'est parti !

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

**Demandez :** *Qu'indique la carte retournée ?*

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

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

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

- **Le bébé Spider Monkey ?**

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

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



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

## La partie se termine...

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

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

## Mis primeros juegos

# Rhino Hero Junior

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

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



## Querida familia:

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

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

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

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

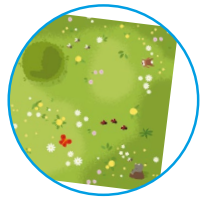
Sin embargo, la base del juego es pasarlo bien. El aprendizaje se produce incidentalmente y sin un esfuerzo consciente.

Deseamos que se diviertan jugando y explorando juntos.

## Sus inventores e inventoras para niños y niñas

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

## Material del juego:



tablero prado



6 pisos, con 2 muros



8 cartas de tejado



tablero solar



Rhino Hero Junior

Bebé Mono Araña

ESPAÑOL

## Juego libre y exploración de detalles:

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

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

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

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



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

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



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

Un colorido juego de clasificación

### Antes de empezar

Siéntense con los niños y niñas formando un círculo en torno al tablero. Colóquenlo de modo que se vea el prado. Distribuyan alrededor del tablero los pisos (ya encajados) y las cartas de tejado de modo que sean visibles los números. Coloquen a Rhino Hero Junior y a Bebé Mono Araña en el tablero. Las dos cartas de tejado con el Bebé Mono Araña no se necesitan en este juego y se pueden devolver a la caja.



ESPAÑOL

### Vamos a jugar

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

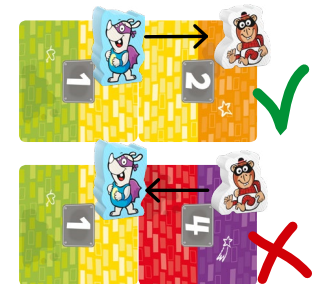
**Pregunten:** ¿Qué carta de tejado es la siguiente para colocar?

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

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

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

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



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



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

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

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

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



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

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



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



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

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



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

## Juego 2: ¡Apilar alto!

Un divertido juego de apilar con una variante tambaleante

### Antes de empezar

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



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

### Vamos a jugar

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

**Pregunten:** ¿Qué piso va a continuación?

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

Todos los jugadores miran si es el piso correcto.

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

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





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

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

## La partida acaba

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

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

### Variante

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



## Juego 3: ¡Subiendo al cielo!

Un heroico juego de apilar utilizando la memoria

### Antes de empezar:

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



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

## Vamos a jugar

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

**Pregunten:** *¿Qué muestra la carta elegida?*

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



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



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

## La partida acaba

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

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

# Meine ersten Spiele

## Rhino Hero Junior

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

**Autoren:** Scott Frisco & Steven Strumpf  
**Lizenzgeber:** Excel Global Development  
**Illustration:** Thies Schwarz  
**Redaktion:** Christiane Hüpper  
**Spieldauer:** je Spiel ca. 10 Minuten



### Liebe Eltern,

wir freuen uns, dass Sie sich für dieses Spiel aus der Reihe **Meine ersten Spiele** entschieden haben. Sie haben eine gute Wahl getroffen und eröffnen Ihrem Kind damit viele Perspektiven, sich spielerisch zu entwickeln.

Diese Anleitung bietet viele Tipps, wie Sie das Spielmaterial mit Ihrem Kind entdecken können. Beim Spielen werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Genaues Schauen, Zuordnen, Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination, Statik und Erstes Zählen.

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

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

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

Viel Vergnügen beim gemeinsamen Spielen und Entdecken wünschen

### Ihre Erfinder für Kinder

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

### Spielmaterial:



### Freies Spiel und Details entdecken

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

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

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

**So können die Wände nicht auseinanderrutschen.**

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



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

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

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

Ein kunterbuntes Zuordnungsspiel

## Bevor es losgeht

Setzen Sie sich mit den Kindern im Kreis um den Spielplan herum. Drehen Sie ihn so, dass die Blumenwiese zu sehen ist. Verteilen Sie um den Spielplan die zusammengesteckten Stockwerke und die Dachkarten, sodass die Zahlen sichtbar sind. Stellen Sie Rhino Hero Junior und Baby Spider Monkey auf den Spielplan. Die beiden Dachkarten mit Baby Spider Monkey werden für dieses Spiel nicht gebraucht und können zurück in die Schachtel.



## DEUTSCH Jetzt geht's los

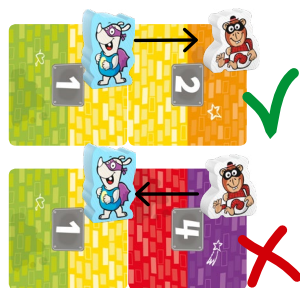
Bitten Sie die Kinder, die Dachkarten so aneinander zu legen, dass gleichfarbige Backsteine neben gleichfarbigen Backsteinen sind. Eine Dachkarte wird dabei direkt an den Spielplan gelegt. Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Das jüngste Kind beginnt.

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

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

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

- **Ja?** Super, die Dachkarte bleibt liegen. Auch Rhino Hero Junior kommt jetzt hinterher und wird vom Kind, das gerade an der Reihe ist, auf die Dachkarte gezogen. Dabei benennen alle gemeinsam die auf der Dachkarte abgebildete Zahl.
- **Nein?** Schade, ist aber nicht so schlimm. Der voreilige Baby Spider Monkey wird wieder zurück zu Rhino Hero Junior gestellt und die gerade abgelegte Dachkarte wird wieder zurück zu den anderen gelegt.



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



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

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

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

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



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

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



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



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

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



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

## Spiel 2: Hoch stapeln, aber nicht übertreiben!

Ein spaßiges Stapelspiel mit Wackel-Variante

### Bevor es losgeht

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

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



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

### Jetzt geht's los

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

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

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

Alle prüfen nun gemeinsam, ob es das Richtige ist.

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

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



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

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

**Das Spiel endet** entweder, ...

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

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

### Variante

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



## Spiel 3: Hoch hinaus, aufs Hochhaus!

Ein heldenhaftes Memo-Stapelspiel

### Bevor es losgeht:

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



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

## Jetzt geht's los

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

**Fragen Sie:** *Was zeigt die aufgedeckte Dachkarte?*

- **Das nächste Stockwerk?** (= Die untere Farbe stimmt mit der oberen Farbe des aktuell obersten Stockwerks überein und es ist die nächstfolgende Zahl darauf abgebildet – zu Beginn des Spiels ist es das mit der 1.)  
Super! Stapele das passende Stockwerk auf die bereits vorhandenen Stockwerke (zu Beginn des Spiels auf den Bauplatz) und lege die Dachkarte mit der Dachseite nach oben darauf. Stelle Rhino Hero Junior auf die jetzt oberste Dachkarte.
- **Ein anderes Stockwerk?** (= Die untere Farbe stimmt nicht mit der oberen Farbe des aktuell obersten Stockwerks überein und es ist eine andere als die nächstfolgende Zahl darauf abgebildet.)  
So ein Heldenpech! Lege die Dachkarte wieder mit der Dachseite nach oben an dieselbe Stelle zurück.
- **Baby Spider Monkey?**  
Oh je! Jetzt klettert auch noch Baby Spider Monkey. Nimm Baby Spider Monkey und setze ihn auf die aktuell oberste Dachkarte. Sollte noch kein Stockwerk mit Dachkarte auf dem Bauplatz stehen, bleibt Baby Spider Monkey an der Stelle, an der er gerade ist. Lege die Dachkarte wieder mit der Dachseite nach oben an dieselbe Stelle zurück.



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



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

**Das Spiel endet** entweder, ...

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

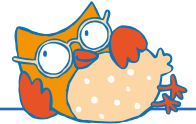
Oder ...

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

# 나의 첫 번째 슈퍼 라이노 주니어

만 2세 이상의 작은 영웅들이 플레이할 수 있는 1~4인용 협동/협력, 쌓기/건설 게임

**게임 디자이너:** Scott Frisco & Steven Strumpf  
**저작권:** Excel Global Development  
**일러스트:** Thies Schwarz  
**개발자:** Christiane Hüpper  
**게임시간:** 게임 당 약 5분



**부모님과 선생님께,**

**My Very First Games** 시리즈 중 하나인 “슈퍼 라이노 주니어”를 구매해 주셔서 감사드립니다. 아이가 놀이를 통해 배울 수 있는 많은 가능성을 제공하는 이 게임을 구매한 것은 현명한 결정입니다.

본 설명서는 아이와 함께 구성품을 탐색하는 방법에 대한 지침을 제공합니다. 함께 게임을 하는 동안 관찰력, 분류, 기본적인 수 세기, 소근육, 눈과 손의 협응력, 중력에 대한 이해와 같은 다양한 능력과 기술을 발달시킬 수 있습니다.

자유 놀이에서, 아이는 1개 이상의 층으로 된 건물을 쌓고, 2개의 용감무쌍한 피규어와 함께 각 층을 올라갈 수 있습니다.

매칭하는 게임과 두 종류의 쌓기 게임에서, 아이는 이해할 수 있는 쉬운 규칙에 따라 놀이하는 첫 번째 원칙을 접하게 됩니다. 예를 들어, 아이가 다른 결과를 원하더라도 자신의 순서를 기다리고, 게임의 규칙을 지키도록 재미있게 격려해 줍니다. 아이들은 협동해서 놀이하고, 공동의 목표를 향해 함께 노력할 수 있습니다. 모든 게임에서, 아이들의 협동심이 강화되고 발달됩니다.

하지만 궁극적으로, 이 게임은 재미있게 놀이하기 위한 것입니다. 발달은 일부러 노력하지 않아도 자연스럽게 이루어집니다.

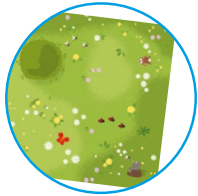
함께 놀이하면서 탐구하는 즐거운 시간 보내시기 바랍니다!

**하바 보드게임 저자 올림**

**주의사항:** 처음 게임을 시작하기 전에 포장지를 제거하고, 판지에서 구성품들을 조심스럽게 떼어내세요. 포장지와 구성품을 떼어낸 6개의 판지는 필요하지 않으므로 버려도 돼요.



## 구성품:



꽃이 핀 풀밭



벽 6개(각각 홀을 맞춰 끼울 수 있는 2개의 벽 카드로 구성)



지붕 카드 8개



게임판 1개(양면: 공사 현장과 꽃이 핀 풀밭)



아기 거미원숭이

슈퍼 라이노 주니어 1개

## 자유 놀이 및 구성품 탐색하기

자유 놀이에서, 아이는 게임 구성품과 조작 방법에 익숙해질 수 있어요. 먼저 아이가 모든 구성품과 익숙해질 수 있는 충분한 공간을 마련하고, 바닥에 구성품을 펼쳐 놓아요. 함께 게임 구성품을 자세히 살펴봐요. 무엇이 보이나요?

먼저, 두 가지 색깔로 된 벽을 살펴봐요. 같은 색깔로 조합된 2개의 벽 카드를 서로 조립해서 건물에 새로운 층을 만들 수 있어요.

아이가 같은 색깔의 벽 카드 2개를 끼워 맞출 수 있도록 도와주세요. 시간이 지날수록 혼자서도 능숙하게 끼우는 모습을 보게 될 거예요. 건물이 이리저리 움직일 때는, 각 층에 있는 대피용 비상계단의 위치를 맞춰주는 것이 좋아요. 이렇게 하면 벽이 쉽게 무너지지 않을 거예요.

각 게임을 시작하기 전에, 다음과 같이 색깔이 같은 2개의 벽 카드를 끼워서 조립해요. 이제 게임을 시작할 수 있어요.



아이가 각 층을 쌓을 수 있도록 도와주세요. 각 색깔은 2개의 층에서만 나타나요. 같은 색깔이 한 층에서는 벽의 상단에 있고, 다음 층으로 올라가면 벽의 하단에 있어요. 같은 색깔이 연결되도록 각 층을 쌓으면, 숫자와 크기의 순서가 자동으로 정확하게 형성될 거예요.

각 층에는 숫자에 해당하는 수의 파란 새가 있어요. 아이와 함께 몇 마리의 파란 새가 있는지 큰 소리로 같이 세어 봐요. 그런 다음 일치하는 숫자를 가리키며 숫자의 이름을 말해요. 이 활동은 아이들이 정확한 숫자와 양을 재미있게 짝지을 수 있도록 도와줘요.



## 게임 1: 하나, 둘, 셋...슈퍼 라이노가 온다!

알록달록한 매칭 게임

### 게임 시작 전

아이들과 게임판 주변에 동그랗게 앉아요. 게임판은 꽃이 핀 풀밭 면이 보이도록 놓아요. 게임판 주변에 각 벽들을(이미 같이 끼워놓은) 펼쳐 놓고, 지붕 카드도 숫자가 보이도록 놓아요. 슈퍼 라이노 주니어와 아기 거미원숭이를 게임판 위에 올려 놓아요. 이 게임에서 필요하지 않은 아기 거미원숭이가 그려진 2개의 지붕 카드는 게임 박스에 보관해요.



### 이제 시작할 수 있어요!

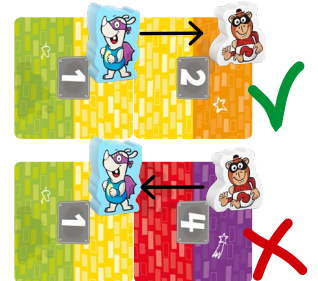
아이에게 지붕 카드의 상단 벽돌 색깔과 같은 색깔 벽돌이 하단에 있는 지붕 카드가 나란히 오도록 놓을 것이라고 설명해 주세요. 첫 번째 지붕 카드를 게임판에 닿도록 놓아요. 게임은 시계 방향으로 진행해요. 가장 어린아이가 먼저 시작해요.

### 아이에게 질문해요: 다음에 어떤 지붕 카드를 놓을 수 있을까요?

게임이 시작되면 첫 번째 순서의 아이는 무작위로 1개의 지붕 카드를 가져와서 꽃이 핀 풀밭에 맞닿게 놓아요. 다음 차례의 아이들은 슈퍼 라이노 주니어가 서 있는 지붕 카드 옆에 새로운 지붕 카드를 놓게 될 거예요. 게임을 시작할 때 이 지붕 카드는 게임판으로 쓰이지만, 나중에는 정확하게 놓은 마지막 지붕 카드가 되어요. 아기 거미원숭이는 언제나 선두에 있어요 - 게임을 안내하는 교사나 부모님은 항상 아기 거미원숭이를 지금 막 내려 놓은 지붕 카드 위에 놓아야 해요. 이제 모두 함께 지붕 카드가 정확하게 놓였는지 확인해요.

### 아이에게 질문해요: 새로운 지붕 카드에 있는 색깔이 이전에 놓은 지붕 카드의 색깔과 같은가요?

- 네! 잘했어요, 지붕 카드는 그 자리에 그대로 놓아요. 슈퍼 라이노 주니어는 이제 출발할 준비가 되었어요. 슈퍼 라이노 주니어를 새로 놓은 지붕 카드에 올려 놓아요. 플레이어들은 다 함께 지붕 카드에 적혀있는 숫자를 큰 소리로 말해요.
- 아니요? 아쉽지만, 괜찮아요. 극성스러운 아기 거미원숭이는 다시 돌아와서 슈퍼 라이노 주니어와 합류해요. 그리고 잘못 놓았던 지붕 카드는 원래 있던 자리에 되돌려 놓아요.



슈퍼 라이노 주니어가 새로운 지붕 카드 위에 도착할 때마다, 아이들이 그 지붕 카드에 적힌 숫자를 큰 소리로 반복해서 말하도록 해요. 기호나 알맞은 순서를 보면서 숫자를 말함으로써, 아이들은 자연스럽게 숫자의 구조를 이해하게 돼요. 게임이 진행되는 동안, 아이들은 숫자의 순서도 익히고, 재미있는 방법으로 기본적인 수 세기를 연습할 수도 있어요.



이제 다음 차례의 아이가 지붕 카드를 선택할 차례예요. 점차, 1부터 6까지의 숫자 배열은 점점 커지는 순서로 놓이게 돼요. 차례대로 모든 지붕 카드가 놓인 순간, 이제는 알맞은 벽과 일치시켜야 해요. 슈퍼 라이노 주니어와 아기 거미원숭이가 서 있는 지붕 카드(즉, 숫자 6이 적힌 지붕 카드)부터 시작해요.

**아이에게 질문해요:** 이 지붕 카드와 어떤 벽이 잘 어울리나요?

자신의 차례가 된 플레이어는 이미 조립된 벽 1개를 가져와 지붕 카드 위에 놓아요. 이번에도 아기 거미원숭이는 게임판 쪽을 향해 다급하게, 바로 앞에 있는 지붕 카드 위로 이동해요. 이제 모든 플레이어들은 알맞은 벽을 잘 선택했는지 확인해요.



**아이에게 질문해요:** 이 지붕 카드와 벽의 색깔이 같을까요?

- 네! 잘했어요. 벽은 그 자리에 그대로 두어요. 슈퍼 라이노 주니어는 아기 거미원숭이와 합류하기 위해 이동해요.
- 아니요? 아쉽지만, 괜찮아요. 극성스러운 아기 거미원숭이는 다시 돌아와서 슈퍼 라이노 주니어와 합류하게 되고, 잘못 놓은 벽은 원래 있던 자리에 되돌려 놓아요.



벽의 1/4 지점에는 숫자에 해당하는 수의 파란 새들이 있어요. 아이들과 함께 몇 마리의 파란 새가 있는지 큰 소리로 같이 세어 봐요. 그런 다음 적혀있는 숫자를 보고 읽어요. 이 활동은 아이들이 정확한 숫자와 양을 재미있게 연결할 수 있도록 도와줄 거예요.



2

다음 차례의 아이가 벽을 선택할 차례예요.

**게임 종료** 마지막 벽이 제자리에 있고 슈퍼 라이노 주니어와 아기 거미원숭이가 게임판으로 다시 돌아오면 게임이 끝나요. 잘했어요! 아이들이 모두 같이 힘을 모은 덕분에 게임에서 승리했어요.



모든 벽들이 이렇게 멋지게 놓여있어서, 이제 다른 게임을 할 기회가 생겼어요. 아이들이 나열되어 있는 벽을 바라보고 1줄로 앉도록 안내해요. 교사나 부모님은 아이들의 맞은편에 앉아요. 아이들이 볼 수 없도록 피규어 1개를 나란히 놓여있는 1개의 벽 뒤에 숨겨요. 아이들에게 피규어가 어디에 숨어있는지 질문을 해요. "가장 큰 벽 뒤에 누가 또는 무엇이 숨어있을 것 같은가요?", "가장 작은 벽 뒤에 숨어있을까요?", "1, 2 또는 3이 있는 벽 뒤에 숨어있을까요?"와 같이 여러 가지 다른 질문을 해요. 또한 "슈퍼 라이노 히어로로는 초록/노랑 벽 뒤에 숨어 있어요."와 같은 힌트를 줄 수도 있어요.

## 게임 2: 높이 쌓기 (하지만 너무 무리하지는 마세요!)

살짝 흔들거리는 쌓기 게임

### 게임 시작 전

아이들과 게임판 주변에 동그랗게 둘러앉아요. 모두가 게임판의 공사 현장 면을 잘 볼 수 있도록 놓아요. 슈퍼 라이노 주니어를 공사 현장 위에 올려놓고, 미리 조립해 놓은 벽들을 게임판 주변에 놓아요. 아기 거미원숭이는 아직 올라갈 엄두를 못 내서, 아기 거미원숭이가 그려진 2개의 지붕 카드와 함께 게임 박스에 있어요. 나머지 지붕 카드는 지붕이 보이도록 쌓아서 준비해요.



아이들은 맨 아랫부분에는 가장 커다란 벽을 놓고, 꼭대기에는 가장 작은 벽을 쌓아 고층 건물을 만들게 될 거예요. 건물이 무너지지 않도록 가장 높은 지붕을 만들어 슈퍼 히어로 주니어를 올려놓을 수 있을까요?

### 이제 시작할 수 있어요!

게임은 시계 방향으로 진행해요. 가장 어린아이가 먼저 시작해요.

**아이에게 질문해요:** 다음 층을 만들려면 어떤 벽이 필요할까요?

첫 번째 플레이어는 게임을 진행하기 위해 벽 1개를 가져와서 공사 현장 위에 놓아요. 다음 플레이어도 꼭대기에 올라갈 때까지 벽 1개씩을 선택하게 되는 거예요.

다 함께 벽 카드가 정확하게 놓였는지 살펴봐요.

**아이에게 질문해요:** 방금 놓은 벽 카드가 아직 사용하지 않은 벽 카드 중에서 가장 큰 것이었나요?

- 네! 잘했어요! 쌓아놓은 지붕 카드 더미 중에서 가장 위에 있는 지붕 카드를 가져온 후, 지붕이 보이도록 벽 위에 올려놓아요.
- 아니요? 아쉽지만, 괜찮아요. 올려놓은 벽을 원래 있던 자리에 되돌려 놓아요.





방금 쌓은 벽이 잘 놓였는지 확실하지 않다면, 색깔을 보고 확인할 수 있어요. 각 벽 카드의 상단 벽돌 색깔은 다음 층 벽 카드의 하단 벽돌 색깔과 같아요. 2가지 색깔이 일치한다면, 그 벽은 잘 놓은 것이예요.

이제 다음 차례의 아이가 벽 카드를 선택할 차례예요.

### 게임 종료

마지막 벽 카드와 마지막 지붕 카드를 조심스럽게 건물 위에 올려 놓거나, 또는 건물이 무너지면 게임이 끝나요. 건물을 완성했다면, 마지막으로 지붕 카드를 놓은 플레이어가 슈퍼 라이노 주니어를 가져와서 건물 꼭대기에 올려놓아요. 건물이 무너졌다면, 정말 아쉽지만, 다시 시작하면 돼요. 모두가 많은 것을 배웠고, 다음에는 아마 더 잘 할 수 있을 거예요.

### 게임 변형 방법

게임의 난이도를 좀 더 높이고 싶다면, 플레이어들이 아래층에 놓은 벽보다 더 크거나 작은 것에 상관없이, 쌓아놓은 지붕 카드 더미에서 무작위로 지붕 카드 1장을 가져와서 일치하는 벽을 쌓아 보도록 해요. 이렇게 하면 건물이 더 쉽게 무너질 수 있어서, 아이들은 각 층을 더 조심스럽게 쌓아야 해요.



## 게임 3: 훈련하는 슈퍼 라이노

기억력 쌓기 게임

### 게임 시작 전

아이들과 게임판 주변에 동그랗게 둘러앉아요. 모두가 게임판의 공사 현장 면을 잘 볼 수 있도록 놓아요. 8개의 지붕 카드는 지붕이 보이도록 4개씩 2줄로 놓아요. 슈퍼 라이노 주니어와 아기 거미원숭이는 공사 현장 위에 놓고, 6개의 벽 카드는 게임판 주변에 놓아요.



이번에는 아이들의 기억력과 쌓기 기술로 가장 커다란 벽부터 가장 작은 벽까지 모두 쌓아 건물을 짓고, 건물이 무너지지 않도록 슈퍼 라이노 주니어를 꼭대기에 올려놓아야 해요.

### 이제 시작할 수 있어요!

시계 방향으로 진행해요. 가장 나이가 많은 아이부터 마음에 드는 지붕 카드 1장을 뒤집으며 게임을 시작해요.

아이에게 질문해요: 뒤집은 지붕 카드에 무엇이 보이나요?

- **다음 차례의 층인가요?** (즉, 뒤집은 지붕 카드의 하단 벽돌 색깔이 현재 놓여있는 상단 벽돌 색깔과 일치하며, 다음 순서의 숫자가 보이는 지붕 카드예요 - 게임을 시작할 때, 첫 번째 층은 숫자 1이 보일 거예요.) 잘했어요! 건물 위에 지붕 카드의 색깔과 일치하는 벽을 쌓고(게임을 시작할 때는 공사 현장에 올려놓고), 그 위에 지붕이 보이도록 지붕 카드를 놓아요. 방금 놓은 지붕 카드 위에 슈퍼 라이노 주니어를 놓아요.



- **다른 층인가요?** (즉, 뒤집은 지붕 카드의 하단 벽돌 색깔이 현재 놓여있는 상단 벽돌 색깔과 일치하지 않고, 다음 순서에 올 숫자와 달라요.) 아쉽지만, 괜찮아요! 지붕이 보이도록 지붕 카드를 원래 있던 자리에 돌려놓아요.



- **아기 거미원숭이?**

오, 저런! 이제 아기 거미원숭이가 쫓아오고 있어요. 아기 거미원숭이를 가져와서 지금 놓은 지붕 카드 아래에 놓아요. 공사 현장에 지붕 카드는 있지만 아직 벽 카드가 없다면, 아기 거미원숭이는 그대로 있어요. 지붕이 보이도록 지붕 카드를 원래 있던 자리에 돌려놓아요.



이제, 다음 플레이어가 지붕 카드 1개를 선택해서 뒤집을 차례예요.



이 게임에서 아이들은 다음 층의 크기와 알맞은 숫자의 순서를 정확하게 인지하는 것뿐만 아니라, 아기 거미원숭이가 그려진 지붕 카드의 위치를 기억할 수 있고, 건물을 쌓는 기술 및 눈과 손의 협응력을 발달시킬 수 있어요.

### 게임 종료

마지막 벽 카드와 마지막 지붕 카드를 올려놓고, 슈퍼 라이노 주니어가 가장 높은 꼭대기 층에 올라가거나, 건물이 무너지면 게임이 끝나요. 건물이 완성되었다면, 플레이어들은 같이 노력한 덕분에 함께 승리했어요. 반면에, 건물이 무너졌다면... 괜찮아요, 다시 시작하면 돼요! 모두가 경험을 통해 배우게 되고, 다음에는 틀림없이 더 잘 하게 될 거예요.

# 我的第一款游戏 犀牛小英雄

一款相互协作的配对和堆叠游戏，适合 1-4 名 2 岁及以上的小英雄。

**游戏设计：** Scott Frisco & Steven Strumpf  
**授权人：** Excel Global Development  
**插画：** Thies Schwarz  
**游戏开发：** Christiane Hüpper  
**游戏时长：** je Spiel ca. 10 Minuten



## 亲爱的家长：

我们很高兴您购买了 我的第一款游戏 系列中的这款游戏。您做出了很好的选择，因为这款游戏能够让您的孩子在玩乐中发展多种能力。

这些规则为您介绍如何与孩子一起探索游戏用具。通过一起玩游戏，孩子将发展一系列的能力和技能，例如：观察能力、分组能力、基本计数能力、精细运动技能、眼手协调和对重力的理解。

在自由玩耍中，孩子可以堆起一座或多座塔楼，并让两个英雄玩偶攀爬各个塔层。

在配对游戏和两个堆叠游戏中，将通过易于理解的规则为孩子介绍游戏的基本原理。例如，以充满玩趣的方式鼓励孩子等待自己的轮次并遵守游戏规则，即使他们想要不同的结果也要这样做。孩子们协作玩耍，而且可以练习如何实现共同目标。在所有游戏中，孩子们的团队合作意识都会得到强化和鼓励。

但游戏的最终目的是为孩子带来欢乐。学习是在玩耍过程中自然地发生的，完全不需要有意识地费力去学。

享受游戏，共同探索！

儿童发明家

**重要提示：**请在首次游戏前取下包装纸，然后小心地将游戏用具从包合纸板中推出。游戏中不需要包装纸和六块包合纸板，可以将其丢弃。

## 游戏组件：



## 自由玩耍和探索细节：

在自由玩耍中，孩子可以熟悉游戏组件及其用法。首先将游戏用具分散放置到地板上，让孩子有足够空间熟悉所有游戏用具。和孩子一起仔细观察游戏用具。可以看到什么？

首先来看墙板，每块墙板都有两种颜色。具有相同颜色组合的两面墙板可以插接到一起，构成一个新的塔层。（插图 - 示例）

帮助孩子将匹配部件组装到一起。您会看到，孩子们将会越来越好地独立完成此事。移动塔层时，最好是抓住外部消防通道的位置。（插图 - 示例）这样墙板不容易散脱。

在开始玩各次游戏前，如图所示将塔楼的墙板插接。（参见插图）现在可以开始游戏了。



帮助您的孩子弄清楚堆叠塔层背后的机制。每种颜色只出现在两个塔层。在一个塔层，该颜色位于墙板的上部区域，而在它上面的那个塔层，该颜色位于墙板的下部区域。如果这两个塔层上下堆叠并使颜色区对接，它们会自动形成正确的数字和大小顺序。

每个塔层显示一个数字和匹配数量的蓝鸟。与孩子们一起大声对蓝鸟计数。然后指向并说出匹配数字的名称。这样可以帮助孩子们在玩耍中将数量与正确数字配对。在开始玩各次游戏前，如图所示将塔楼的墙板插接。（参见插图）现在可以开始游戏了。

## 游戏 1：一，二，三……英雄们来了！

缤纷多彩的配对游戏

### 游戏开始前的准备工作

与孩子们一起围着游戏板坐成一圈。让印有鲜花草坪的一面朝上。将已经插接到一起的各塔层围绕游戏板分散放置，然后放置屋顶卡片并使数字可见。将犀牛小英雄和小蜘蛛猴放到游戏板上。该游戏版本不需要印有小蜘蛛猴图案的两张屋顶卡片，可以将其放回盒子。



### 现在我们可以开始了！

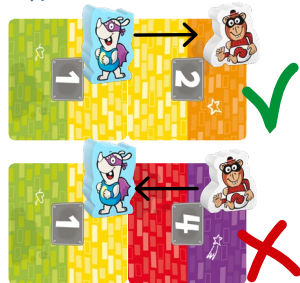
向孩子们解释，他们需要把屋顶卡片彼此相接地摆放，而且一种颜色的砖块应该与相同颜色的砖块对接。第一张屋顶卡片紧挨着游戏板放置。按顺时针方向轮流来玩。从年龄最小的孩子开始。

#### 问这个孩子：接下来应该放置哪张屋顶卡片？

游戏开始时，这个孩子拿任意一张屋顶卡片，将其挨着鲜花草坪放置，之后的玩家将屋顶卡片挨着犀牛小英雄所站立于的屋顶卡片放置。也就是说，在游戏开始时要放到游戏板上，之后要挨着上次正确放置的屋顶卡片放置。小蜘蛛猴总是抢先行动——在孩子放置屋顶卡片后，监督游戏的大人应马上将小蜘蛛猴放到该卡片上。现在所有人检查所放置的屋顶卡片是否正确。

#### 问这个孩子：新的屋顶卡片是否与上一张屋顶卡片的颜色一样？

- 一样！太好了，这张屋顶卡片就留在那里。犀牛小英雄现在准备好出发了。这一轮次轮到的孩子将犀牛小英雄放到屋顶卡片上。玩家们现在共同喊出屋顶卡片上显示的数字。（插图 - 示例）
- 不一样？真可惜，不过别担心。过于急切的小蜘蛛猴回到犀牛小英雄那里，未正确放置的屋顶卡片放回原处。



犀牛小英雄每次到达新的屋顶卡片时，您应喊出上面显示的数字，然后要求孩子们也喊出该数字。通过在看数字符号和相应顺序时主动喊出数字的名称，孩子们可以直观了解编号机制。随着游戏的进行，孩子们还会学习到所显示数字的顺序，并以充满玩趣的方式练习基本计数



现在轮到下一个孩子来选择要放置的屋顶卡片。按照 1 到 6 的数字顺序，逐步以升序放置所有卡片。

一旦所有屋顶卡片放成一排，接下来就要将它们与正确的颜色配对。从犀牛小英雄和小蜘蛛猴现在所站立于的屋顶卡片（即带有数字 6 的卡片）开始。



#### 问这个孩子：哪个塔层可以搭配这张屋顶卡片？

这一回合到的孩子拿一个已经组装好的塔层，将其挨着屋顶卡片放置。小蜘蛛猴再次抢先行动，朝向游戏板又移动一张屋顶卡片。所有玩家现在一起检查所选择的塔层是否正确。

#### 问这个孩子：塔层的颜色是否与这张屋顶卡片的颜色一样？

- 一样！太好了，塔层可以留在那里不动。犀牛小英雄前移到小蜘蛛猴的位置。
- 不一样？真可惜，不过别担心。过于急切的小蜘蛛猴回到犀牛小英雄那里，未正确放置的塔层放回原处。



塔层的每个四分之一区显示相应的蓝鸟数量。与孩子一起大声对蓝鸟计数。然后展示数字并说出数字名称。这将帮助孩子们在玩乐中将数量与相应数字关联起来。（插图 - 蓝鸟数量 / 数字）



然后轮到下一个孩子来选择一个匹配塔层。

**游戏结束** 当最后一个塔层正确放置到位，游戏即结束，犀牛小英雄和小蜘蛛猴回到游戏板。太棒了！孩子们凭借团队合作的力量赢得了游戏。



所有塔层都排列整齐，现在可以做另一个游戏了。让孩子们顺着塔层长排坐向一侧。您坐到另一侧。将玩偶之一藏到一个塔层后面，让孩子们看不到它。问孩子们玩偶藏在哪里。以不同方式表述问题，例如：“你认为谁或什么在最大的塔层后面？”，“是不是在最小的塔层后面”，“是不是在标有数字 1、2 或 3 的塔层后面？”。您还可以给出提示，例如“犀牛小英雄藏在绿色加黄色的塔层后面”

## 游戏 2：将它们堆高（但不要过度用力！）

有一些晃动的堆叠游戏

### 游戏开始前的准备工作

与孩子们一起围着游戏板坐成一圈。放置游戏板，让所有人都能看到上面印的建筑工地。将犀牛小英雄放到建筑工地上，将已经预组装的塔层放到游戏板周围。小蜘蛛猴还不敢来攀爬，因此与印有小蜘蛛猴图案的两张屋顶卡片一起留在盒子里。将剩余的屋顶卡片堆成一沓，屋顶面朝上。



孩子们的任务是搭建一座多层塔楼，首先用最大的塔层作为塔基，最后用最小的塔层作为塔顶。他们能不能将犀牛小英雄放到最上方的塔层而不让塔楼倒塌？

### 现在我们可以开始了！

按顺时针方向轮流来玩。从年龄最小的孩子开始。

问这个孩子：接下来需要摆放哪个塔层？

第一个玩家拿一个塔层放到建筑工地上，以便可以开始游戏。第二个玩家选择要堆放到上面的塔层。

所有人注意观察所选择的塔层是否正确。

问这个孩子：刚刚放置的塔层在尚未使用的塔层中是不是最大的？

- 是的！太好了！拿来上屋顶卡片并放到塔层上，屋顶面朝上。（插图 - 游戏开始示例；正确）
- 不是？真可惜，不过别担心。拿下刚摆放的塔层，放回原处。v.（插图 - 游戏开始示例；错误）



如果不确定刚才堆放的塔层是否正确，可以看颜色来确定。每个塔层上部砖块的颜色应该是要堆放的下一个塔层下部砖块的颜色。如果它们的颜色一样，塔层就是正确的

然后轮到下一个孩子来选择一个塔层。

### 游戏结束

当最后一个塔层和最后一张屋顶卡片成功摆放到塔楼，或者塔楼倒塌，游戏即结束。搭建好塔楼后，摆放最后一张屋顶卡片的玩家拿起犀牛小英雄，将其站立在塔顶。如果塔楼倒塌，真是可惜！但不要担心，只需要从头再来。你们都学到了很多，下次可能会做的更好。

### Variante

如果您希望游戏更有挑战性，可以让玩家拿位于一沓最上方的那张屋顶卡片，然后堆放与其匹配的塔层，而无论其比下方的塔层是更大还是更小。这会使塔楼变得不太稳定，孩子们在堆放塔层时必须更加小心。



## 游戏 3：英雄们在训练

富有英雄气息的记忆堆叠游戏

### 游戏开始前的准备工作：

与孩子们一起围着游戏板坐成一圈。放置游戏板，让所有人都能看到上面印的建筑工地。将 8 张屋顶卡片分成两排放置，每排 4 个，屋顶面朝上。将犀牛小英雄和小蜘蛛猴放到建筑工地上，将 6 个塔层放到游戏板周围。



这次孩子们必须运用记忆力和堆叠技巧，一起从最大到最小塔层来搭建塔楼，然后将犀牛小英雄放到最上面的屋顶，在整个过程中塔楼不能倒塌。

## 现在我们可以开始了！

按顺时针方向轮流来玩。从年龄最大的孩子开始，让他翻开任意一张屋顶卡片。

问这个孩子：你在翻开的卡片上看到了什么？

- **是顺序中的下一个塔层？**（该塔层的下部颜色与当前最上方塔层的上部颜色相同，而且上面显示了顺序中的下一个数字——在游戏开始时，这将是显示数字1的塔层）太棒了！将匹配的塔层堆放到塔楼顶部（游戏开始时放到建筑工地上），并将屋顶卡片屋顶面朝上地放到该塔层的顶端。将犀牛小英雄站立到已放置的屋顶卡片上。



- **不是所需的下一个塔层？**（该塔层的下部颜色与当前最上方塔层的上部颜色不相同，而且数字与顺序中的下一个数字不同）

一次很勇敢的尝试，虽然失败也没有关系！将屋顶卡片放回原处，屋顶面朝上。



- **小蜘蛛猴？**

快看！小蜘蛛猴现在开始追赶了。拿来小蜘蛛猴并放到当前最上方的屋顶卡片上。如果还没有搭建出已放置屋顶卡片的塔层，小蜘蛛猴应原地不动。将屋顶卡片放回原处，屋顶面朝上。



现在下一个玩家翻开一个任意选择的屋顶卡片。



除了通过大小和正确数字顺序确定下一个塔层之外，孩子们在这个游戏中还学会记住印有小蜘蛛猴图案的卡片的位置，同时锻炼他们的堆叠和眼手协调技能。

## 游戏结束

当最后一个塔层和最后一张屋顶卡片摆放到位而且犀牛小英雄站立到塔楼顶端，或者塔楼倒塌，游戏即结束。如果成功搭建了塔楼并放上犀牛小英雄，说明玩家们通过共同努力赢得了游戏。如果塔楼倒塌，没有关系！只需要从头再来。每个人都获得经验教训，下次肯定会做的更好。





### 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](http://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](http://www.haba.de/Ersatzteile) si la pièce est encore disponible.

### 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](http://www.haba.de/Ersatzteile) podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

### 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](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

### 하바 보드게임을 사랑하는 어린이들과 부모님들께,

게임을 즐겁게 진행하다가 HABA 게임의 구성품을 잃어버렸나요? 그래도 괜찮습니다! 공식 홈페이지([www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile))에 접속하면 잃어버린 구성품에 대한 구매 및 배송 여부를 문의할 수 있어요.

### 亲爱的孩子和家长,

经过一轮的乐趣, 你会突然发现, 缺少了这个HABA游戏的部件, 无处可寻。没问题! 在[www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile), 你可以找出这部件仍然可发货。





It's  
playtime!



HABA Sales GmbH & Co.KG  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany  
[www.haba.de](http://www.haba.de)

**HABA**<sup>®</sup>