



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

# Meine ersten Spiele

## Matrose Ahoi!



My Very First Games – Sailor Ahoi! • Mes premiers jeux – Ohé, matelot !  
Mijn eerste spellen – Matroos ahoi! • Mis primeros juegos – ¡Barco a la vista!  
I miei primi giochi – Olà marinai!

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

# Mes premiers jeux

## Ohé matelot !

Une course coopérative jouée avec un dé, pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans.

**Auteur du jeu :** Haru Bartel  
**Design :** Jutta Neundorfer  
**Durée de la partie :** env. 10 minutes

### Chers parents,

Les accessoires de ce jeu ont été spécialement conçus pour être saisis par des mains d'enfant. Ce jeu stimule les facultés motrices de votre enfant. Dans le jeu libre, il assemblera le bateau en superposant les blocs par couleur ou selon son imagination. Avec le puzzle ou le plateau de jeu représenté sur l'autre face, il exercera ses facultés motrices. Dans le jeu de dé, il s'initiera à jouer selon des règles et apprendra à jouer de manière coopérative.

Jouez avec votre enfant ! Parlez-lui en décrivant les bateaux et la mer, les couleurs et les formes des blocs de construction. Vous stimulerez ainsi le langage, l'ouïe et la créativité de votre enfant qui prendra aussi plaisir à jouer.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement !

**Les créateurs de jeux pour enfants**



### Contenu du jeu

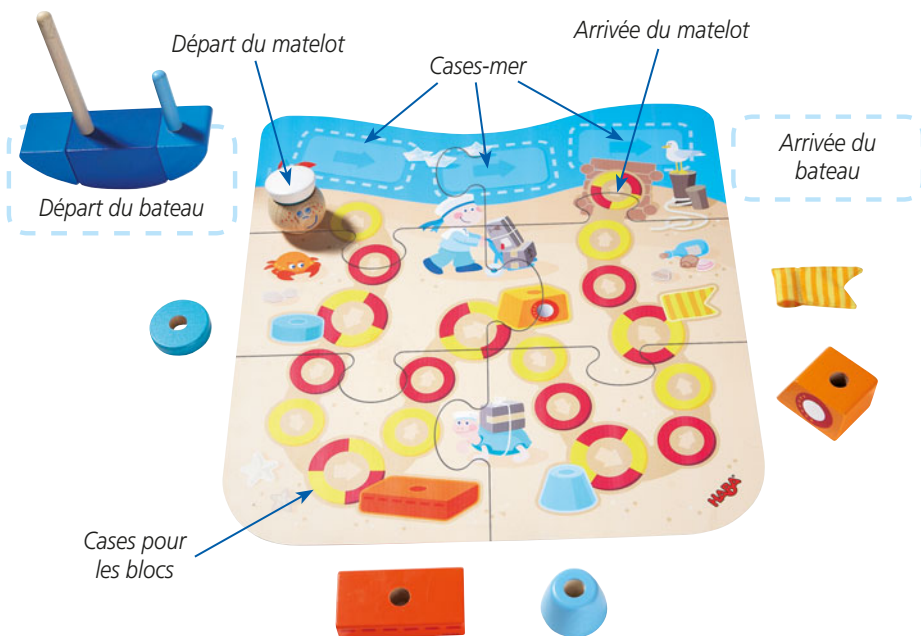
- 1 coque de bateau
- 1 matelot Martin
- 4 blocs en bois de différentes couleurs
- 1 drapeau en tissu
- 1 dé multicolore à symboles
- 1 plateau de jeu/puzzle (imprimé sur les deux faces)

## Idée

Ensemble, les enfants aident Martin le matelot à construire son bateau et à arriver à l'embarcadère avant que le bateau n'ait pris le large.

## Préparatifs

Tournez les pièces du puzzle du côté où il n'y a pas de bordure rayée et assemblez-les. Posez la coque du bateau à côté du plateau de jeu, comme illustré, contre la case-mer à l'éolienne rouge. Posez les pièces colorées en bois sur les illustrations correspondantes du plateau de jeu. Placez Martin sur sa case de départ, près de l'éolienne. Préparez le dé.



## Déroulement de la partie

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

### Qu'indique le dé ?

- **Une couleur**  
Martin avance en direction de l'embarcadère. Pose Martin sur la prochaine case de la couleur correspondante en respectant le sens de la flèche. Si Martin atterrit sur une bouée rouge/jaune, il s'arrête pour construire son bateau. Prends le bloc correspondant et pose-le sur le mât correspondant du bateau : les blocs bleus sont emboîtés sur le mât bleu, les blocs orange et le drapeau sur le mât de couleur naturelle.
- **Le matelot Martin**  
La troupe de matelots se réjouit : tous les enfants disent en chœur « Ohé matelot ! » et applaudissent en même temps. Martin est tellement étonné qu'il reste là où il est.
- **Le bateau**  
Le bateau poursuit son voyage. Avance-le sur la case-mer suivante dans le sens de la flèche.

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

## Fin de la partie

La partie se termine dès que ...

- Martin arrive à l'embarcadère et qu'il monte sur le bateau. Pose Martin sur le mât bleu. Tous les joueurs lui disent au revoir en applaudissant et se réjouissent d'avoir gagné la partie ensemble !

... Ou

- dès que le bateau sort du plateau de jeu et se retrouve en pleine mer. Dommage ! Martin n'arrive pas à temps sur le bateau et les joueurs perdent la partie tous ensemble. Mais, vous pouvez tout de suite réessayer d'aider Martin encore une fois !



# Meine ersten Spiele

## Matrose Ahoi!

Ein erstes kooperatives Würfellaufspiel für 1 – 4 Kinder ab 2 Jahren.

**Spielautor:** Haru Bartel  
**Design:** Jutta Neundorfer  
**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

### Liebe Eltern,

das speziell für Kinderhände gemachte Spielmaterial fördert die feinmotorischen Fähigkeiten Ihres Kindes. Im freien Spiel stecken sie die Schiffsbausteine farblich sortiert oder bunt gemischt auf das Boot und spielen damit. Mit dem Puzzle oder dem Spielplan auf der Rückseite üben sie ihre motorischen Fähigkeiten. Schließlich werden sie in dem Würfellaufspiel an das erste Spielen nach Regeln und kooperatives Spielen herangeführt.

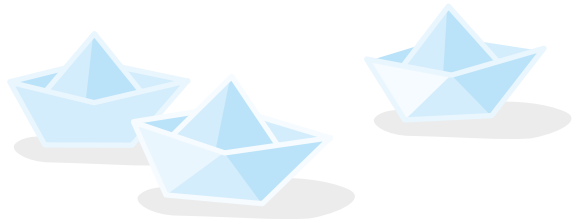
Spielen Sie mit! Sprechen Sie über Schiffe und das Meer, Farben und Formen der Bauteile und fördern Sie somit Sprache, Hörsinn, Kreativität und Spielfreude Ihres Kindes.

Viel Spaß beim Spielen!

**Ihre Erfinder für Kinder**

### Spielinhalt

- 1 Bootsrumpf
- 1 Matze Matrose
- 4 farbige Holzsteine
- 1 Fahne aus Stoff
- 1 Farb-Symbolwürfel
- 1 Puzzlespielplan (beidseitig bedruckt)

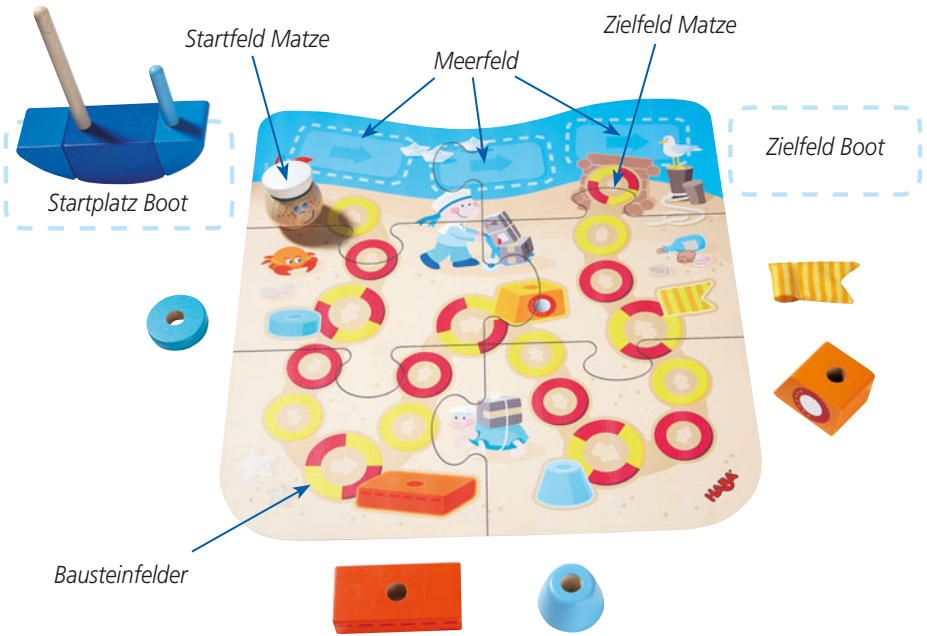


## Spielidee

Die Kinder helfen gemeinsam Matze Matrose sein Boot zu bauen und rechtzeitig am Bootssteg anzukommen, bevor es aufs Meer hinausfährt.

## Spielvorbereitung

Legt die Puzzleteile auf die Seite ohne gestreiften Rand und puzzelt sie zusammen. Stellt den Bootsrumphf wie abgebildet neben den Spielplan vor das Meerfeld mit dem roten Windrad und legt die farbigen Holzteile auf die entsprechenden Abbildungen des Spielplans. Setzt Matze auf sein Startfeld beim Windrad. Haltet den Würfel bereit.



## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt mit einem Boot gefahren ist, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

### Was hast du gewürfelt?

- **Eine Farbe**  
Matze setzt seinen Weg Richtung Bootssteg fort. Stelle Matze auf das nächste farblich passende Wegfeld in Pfeilrichtung. Kommt Matze dabei auf einen rot/ gelben Ring, muss er stehen bleiben. Nimm den dazugehörigen Baustein und stecke ihn auf den entsprechenden Bootsmast: die blauen Steine steckt ihr auf den blauen Mast und die orangefarbenen Steine und die Fahne auf den naturfarbenen Mast.
- **Matze, den Matrosen**  
Großer Matrosenjubiläum! Alle Kinder rufen gemeinsam „Matrose Ahoi“ und klatschen in die Hände. Matze wird dadurch aber so müde, dass er erst einmal stehen bleibt.
- **Das Boot**  
Das Boot setzt seine große Fahrt fort. Schiebe es auf das nächste Meerfeld in Pfeilrichtung.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

## Spielende

Das Spiel endet, ...

- sobald Matze den Bootssteg erreicht und damit das Boot besteigt. Steckt Matze auf den blauen Mast. Alle Kinder verabschieden ihn mit einem jubelnden Applaus und feiern das gemeinsam gewonnene Spiel.
- sobald das Boot den Spielplan wieder verlässt und damit aufs offene Meer hinausfährt. Schade, Matze kann das Boot nicht mehr erreichen und so verlieren Matze und die Kinder gemeinsam das Spiel. Aber ihr könnt ja gleich noch einmal versuchen Matze zu helfen.





## Déroulement de la partie

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

### Qu'indique le dé ?

- **Une couleur**  
Martin avance en direction de l'embarcadère. Pose Martin sur la prochaine case de la couleur correspondante en respectant le sens de la flèche. Si Martin atterrit sur une bouée rouge/jaune, il s'arrête pour construire son bateau. Prends le bloc correspondant et pose-le sur le mât correspondant du bateau : les blocs bleus sont emboîtés sur le mât bleu, les blocs orange et le drapeau sur le mât de couleur naturelle.
- **Le matelot Martin**  
La troupe de matelots se réjouit : tous les enfants disent en chœur « Ohé matelot ! » et applaudissent en même temps. Martin est tellement étonné qu'il reste là où il est.
- **Le bateau**  
Le bateau poursuit son voyage. Avance-le sur la case-mer suivante dans le sens de la flèche.

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

## Fin de la partie

La partie se termine dès que ...

- Martin arrive à l'embarcadère et qu'il monte sur le bateau. Pose Martin sur le mât bleu. Tous les joueurs lui disent au revoir en applaudissant et se réjouissent d'avoir gagné la partie ensemble !

... Ou

- dès que le bateau sort du plateau de jeu et se retrouve en pleine mer. Dommage ! Martin n'arrive pas à temps sur le bateau et les joueurs perdent la partie tous ensemble. Mais, vous pouvez tout de suite réessayer d'aider Martin encore une fois !



# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



Baby & Kleinkind

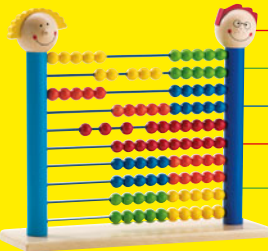
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

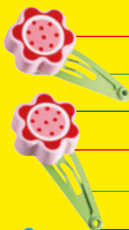
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


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

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

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

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

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

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

**HABA**<sup>®</sup>

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