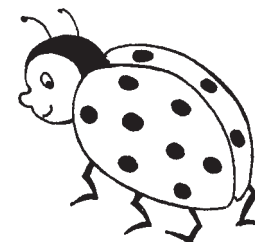


Habermaß-Spiel Nr. 4594

Klecks - Kennst Du die Farben?

Ein farbenfrohes Lernspiel.
Für 2 - 6 Kinder von 3 - 6 Jahren.
Spielerisch üben die Kinder Farben
zu unterscheiden und zuzuordnen!



Spielidee: Thomas Daum
Illustration: Clara Suetens
Spieldauer: 5 - 10 Minuten

Das farbenfrohe Zebra Klecks hat viel zu tun, denn es will die Welt bunter machen. Mit einem dicken Pinsel ausgerüstet zieht Klecks los und malt alles an, was es sieht. Manche Dinge pinselt Klecks nur mit einer Farbe an; andere bemalt es kunterbunt. Damit jedoch alle Dinge die richtige Farbe bekommen, müsst ihr ihm ein wenig helfen ...

Spielinhalt

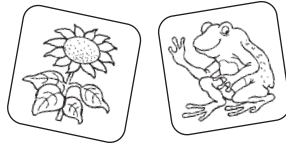
1 Zebrastab
30 Karten
1 Spielanleitung

Spielziel

Wer viele Gegenstände kennt und weiß, welche Farben sie haben, kann die meisten Karten sammeln.

Liebe Eltern,

sehen Sie sich die Karten vor dem ersten Spiel gemeinsam mit Ihrem Kind an und benennen Sie die Farben und Motive. Die Karten sind auf beiden Seiten bedruckt. Auf der Vorderseite sind die Motive nicht farblich dargestellt, auf der Rückseite sind sie farbig. Manche Motive haben auf der Rückseite eine Farbe, wie z. B. der Frosch. Andere haben zwei Farben, wie z. B. die Sonnenblume.



Spielvorbereitung

Legt die Karten nebeneinander auf den Tisch.

Dreht sie alle so herum, dass die Vorderseiten mit den farblosen Motiven zu sehen sind.

Halte den Zebrastab bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Das Kind, dessen Kleidung die meisten verschiedenen Farben hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind.

Würfle einmal mit dem Zebrastab

Sieh dir die Farbe an und überlege, welches der Motive diese Farbe hat. Entscheide dich für eine Karte und drehe sie um.

- **Hast du eine Karte umgedreht, deren Motiv die gewürfelte Farbe hat?**
Gut gemacht, Klecks ist stolz auf dich! Du darfst die Karte nehmen und vor dir ablegen.
Auch wenn das Motiv darüber hinaus noch andere Farben hat, bekommst du die Karte.
- **Hast du eine Karte umgedreht, in deren Motiv die gewürfelte Farbe nicht vorkommt?**
Schade, diese Karte bekommst du leider nicht. Merke dir die Farben des Motivs gut und drehe die Karte wieder um.
- **Bist du der Meinung, dass die gewürfelte Farbe auf keiner Karte mehr vorhanden ist?**
Rufe: „Gelb (Rot/Blau/Grün) ist nicht mehr da, ich würfle noch einmal!“
 - Wenn kein Kind anderer Meinung ist, darfst du noch ein zweites und letztes Mal würfeln.
 - Meint jedoch ein anderes Kind, dass es noch ein Motiv mit der gewürfelten Farbe aufdecken kann, ruft es schnell „Ich weiß noch eins“, und dreht die entsprechende Karte um. Hat das Motiv tatsächlich die gewürfelte Farbe, ist dein Zug beendet.
Das farbige Motiv wird wieder verdeckt.
Wenn diese aufgedeckte Karte allerdings nicht die gewürfelte Farbe hat, darfst du doch ein zweites und letztes Mal würfeln.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Karten verteilt sind. Jedes Kind stapelt die eigenen Karten. Wer den höchsten Kartenstapel auf-türmen kann, hat Klecks besonders gut geholfen und wird zum „Farbklecks des Tages“ ernannt.

Schwierige Variante

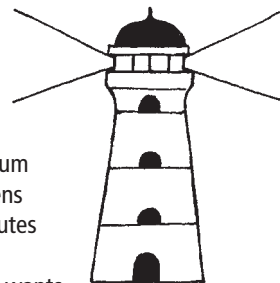
Wenn ein Kind sich für eine Karte entschieden hat, muss es vor dem Umdrehen alle Farben nennen, die auf der Rückseite zu sehen sind. Nur wenn es alle Farben richtig nennen kann, bekommt es die Karte.

Habermaß game nr. 4594

Motley – Who knows the colors?

A multi-colored educational game.
For 2 to 6 players ages 3 - 6.
In a playful way the children learn
to distinguish and assign colors.

Author: Thomas Daum
Illustrations: Clara Suetens
Length of the game: 5 – 10 minutes



The zebra Motley is quite busy as it wants to make the world more colorful. Equipped with a thick paint-brush Motley sets off and colors everything he sees. Some things he just paints in one color, other things he colors in a motley mix. But in order to get the right color for everything, you have to help him a little ...

Contents

1 zebra rod (die)
30 cards
1 set of game instructions

Aim of the game

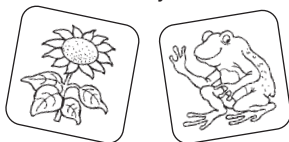
Whoever is acquainted with lots of objects and knows what color they are, will collect the most cards.

Dear parents,

Before starting to play, take a look at the cards with your child and name the different colors and pictures.

The cards are printed on both sides. On the front side the pictures are uncolored and on the backside they are colored.

Some pictures are one color (for example the frog) others like the sunflower contain two colors.



Preparation

Spread the cards next to each other on the table. Turn the uncolored side face up.

Get the zebra rod (die) ready.

How to play

Play in a clockwise direction.

The player whose is wearing the most colorful clothing may start. If you cannot agree, the youngest player starts.

Throw the zebra rod once.

Take a look at the color and think which pictures have this color. Decide on a card and turn it over.

- **Did you turn over a card with a picture of the same color as shown on the die?**

Well done, Motley is proud of you! Take the card and place it in front of you.

You also get to keep the card if the picture contains the color shown and others apart from the one on the dice.

- **Did you uncover a card with no matching color?**

Pity, unfortunately you don't get to keep the card. Try to memorize the colors of the picture and turn the card over again.

- **Do you think the color on the die doesn't match any of the remaining cards?**

Shout "yellow (red/blue/green) is not left, I will roll the die a second time".

If no player protests, you can throw the die a second and last time.

If however another player thinks that there is a picture left with the color shown on the dice, they quickly shout "I know one is left" and turns over the corresponding card. If the picture has the right color, your turn is over. The card is turned over again.

If, however, the uncovered card does not have the color shown on the die, you can throw the die a second and last time.

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

End of the game

The game ends as soon as all the cards have been distributed. Each player piles their cards. Whoever has the highest pile has been especially helpful to Motley and is named "Motley's assistant of the day".

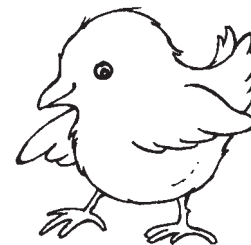
More difficult variation

Once a player has decided on a card, they have to name all the colors of the picture before turning it over. Only if all colors coincide can they then take the card.

Jeu Habermäß n° 4594

Barbouille – Connais-tu les couleurs?

Un jeu éducatif pour apprendre.
Pour 2 à 6 joueurs de 3 à 6 ans.
Tout en jouant, les enfants
apprennent à distinguer
les couleurs et à les classer !



Idée : Thomas Daum
Illustration : Clara Suetens
Durée d'une partie : 5 - 10 minutes

Le zèbre Barbouille a énormément de travail car il a décidé d'égayer le monde en le coloriant. Muni d'un gros pinceau, le voilà parti barbouiller tout ce qu'il voit. Sur certaines choses, il ne met qu'une couleur, sur d'autres il dessine un vrai arc-en-ciel. Mais pour qu'il colorie les choses avec la bonne couleur, il va falloir que vous lui donniez un petit coup de main ...

Contenu

1 bâton-zèbre
30 cartes
1 règle du jeu

But du jeu

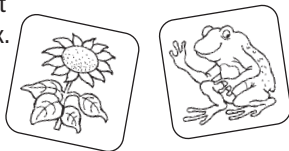
Celui qui connaît beaucoup d'objets et sait de quelles couleurs ils sont récupérera le plus de cartes possible.

Chers parents,

Avant que les enfants ne jouent pour la première fois, regardez les cartes avec eux en nommant les couleurs et les motifs.

Les cartes sont imprimées des deux côtés. Du côté face, les motifs sont représentés sans couleurs, au dos ils sont colorés. Certains des motifs ont une seule couleur, comme p. ex.

la grenouille. D'autres ont deux couleurs, comme p. ex. le tournesol.



Préparatifs

Posez les cartes les unes à côté des autres sur la table. Tournez-les du côté face, de manière à voir les motifs sans couleurs. Préparez le bâton-zèbre.

Déroulement de la partie

Jouez chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont les vêtements sont les plus bariolés commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Lance une fois le bâton-zèbre.

Observe la couleur sur laquelle il est tombé et cherche lequel des motifs est de cette couleur. Décide-toi pour une carte et retourne la.

- **Tu as retourné une carte dont le motif est de la couleur du bâton-zèbre ?**

Bien joué : Barbouille est fier de toi ! Tu prends la carte et la poses devant toi.

Si le motif a encore d'autres couleurs, tu as quand même le droit de prendre la carte.

- **Tu as retourné une carte dont le motif ne correspond pas à la couleur du bâton ?**

Dommage, tu n'as pas le droit de récupérer cette carte.

Regarde bien les couleurs de ce motif et retourne la carte.

- **Tu penses que la couleur du bâton ne se trouve plus sur aucune autre carte ?**

- Dis alors bien fort : « Il n'y a plus de jaune (rouge/bleu/vert), je joue encore une fois ! »

Si tous les autres joueurs sont du même avis, tu lances le bâton-zèbre encore une fois.

Si un autre joueur pense cependant que tu peux trouver encore un motif de la couleur du bâton, il dit alors : « il y en a encore une » et retourne la carte correspondante. Si le motif est vraiment de cette couleur, ton tour est alors fini.

On retourne à nouveau la carte.

Si cette carte n'est cependant pas de la couleur du bâton, tu as le droit de lancer le bâton une deuxième et dernière fois.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de lancer le bâton.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'il n'y a plus de cartes à récupérer. Chaque joueur empile ses cartes. Celui qui aura la plus grande pile aura bien aidé Barbouille et est nommé « Barbouilleur du jour ».

Variante plus compliquée

Quand un joueur s'est décidé pour une carte, il doit alors nommer toutes les couleurs représentées au dos de cette carte avant de la retourner. Il récupérera la carte seulement s'il a annoncé les bonnes couleurs.

Habermäß-spiel Nr. 4594

Klodder – Ken jij de kleuren?

Een vrolijk gekleurd leerspel.
Voor 2 - 6 kinderen van 3 - 6 jaar.
Spelenderwijs oefenen de kinderen, kleuren te onderscheiden en met voorwerpen in verband te brengen!

Spelidee: Thomas Daum
Illustraties: Clara Suetens
Speelduur: 5 - 10 minuten



De vrolijk gekleurde zebra Klodder heeft het druk, want hij wil de wereld bont maken. Uitgerust met een dikke kwast trekt Klodder eropuit en beschildert alles wat hij ziet. Klodder verft een heleboel dingen met maar één kleur; andere schildert hij kakelbont. Om te zorgen dat alle dingen hun juiste kleur krijgen, moeten jullie hem een beetje helpen ...

Spelinhoud

1 zebra
30 kaarten
spelregels

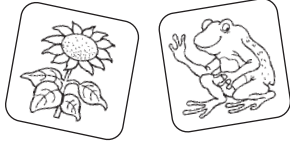
Doel van het spel

Wie een heleboel voorwerpen kent en weet welke kleuren ze hebben, kan de meeste kaarten verzamelen.

Lieve ouders,

bekijk voordat er voor de eerste keer gespeeld gaat worden, samen met uw kind de kaarten en benoem de kleuren en de afgebeelde dingen.

De kaarten zijn aan beide zijden bedrukt. Aan de voorzijde zijn de afbeeldingen ongekleurd weergegeven en aan de achterzijde zijn ze gekleurd. Vele afbeeldingen zijn aan de achterzijde van één kleur voorzien, zoals bv. de kikker. Andere hebben twee kleuren, zoals bv. de zonnebloem.



Spelvoorbereiding

Leg de kaarten naast elkaar op tafel. Draai ze allemaal zodanig om, dat de voorzijde waarop de ongekleurde afbeeldingen staan afgebeeld, omhoog ligt. Houd de zebrastok klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Het kind, wiens kleding de meeste verschillende kleuren heeft, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind.

Gooi één keer met de zebrastok.

Bekijk deze kleur en denk na, over welke van de afbeeldingen, deze kleur heeft. Kies één van de kaarten uit en draai deze om.

- **Heb je een kaart omgedraaid, waarvan de afbeelding de gegooidde kleur heeft?**

Goed zo, Klodder is trots op jou! Je mag de kaart pakken en voor je neer leggen.

Ook als de afbeelding bovendien nog een extra kleur heeft, krijg je de kaart.

- **Heb je een kaart omgedraaid, waarvan de afbeelding niet met de gegooidde kleur overeenkomt?**

Helaas, deze kaart krijg je jammer genoeg niet. Onthoud de kleur van de afbeelding goed en draai de kaart weer om.

- **Ben je van mening, dat de gegooidde kleur op geen enkele kaart meer voorkomt?**

Roep: "Geel (rood/blauw/groen) is er niet meer, daarom gooi ik nog een keer!"

, Als geen van de andere kinderen er anders over denkt, mag je nog een tweede en laatste keer gooien.

, Als een van de andere kinderen denkt, dat het nog een afbeelding van de gegooidde kleur kan omdraaien, roept het snel: "Ik weet er nog één!", en draait de overeenkomstige kaart om. Als de afbeelding ook werkelijk de gegooidde kleur heeft, is je beurt voorbij.

De gekleurde afbeelding wordt opnieuw omgedraaid.

Als deze omgedraaide kaart echter niet de gegooidde kleur vertoont, mag je toch nog een tweede en laatste keer gooien.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, zodra alle kaarten verdeeld zijn. Ieder kind legt zijn kaarten op een stapel. Degene die met z'n stapel de hoogste toren kan bouwen, heeft Klodder als beste geholpen en wordt tot "kleurklodderaar van de dag" benoemd.

Moeilijkere variant

Als een van de kinderen een kaart heeft uitgekozen, moet het voordat deze wordt omgedraaid, alle kleuren noemen, die op de achterzijde te zien zijn. Alleen wanneer het alle kleuren juist kan opnoemen, krijgt het de kaart.