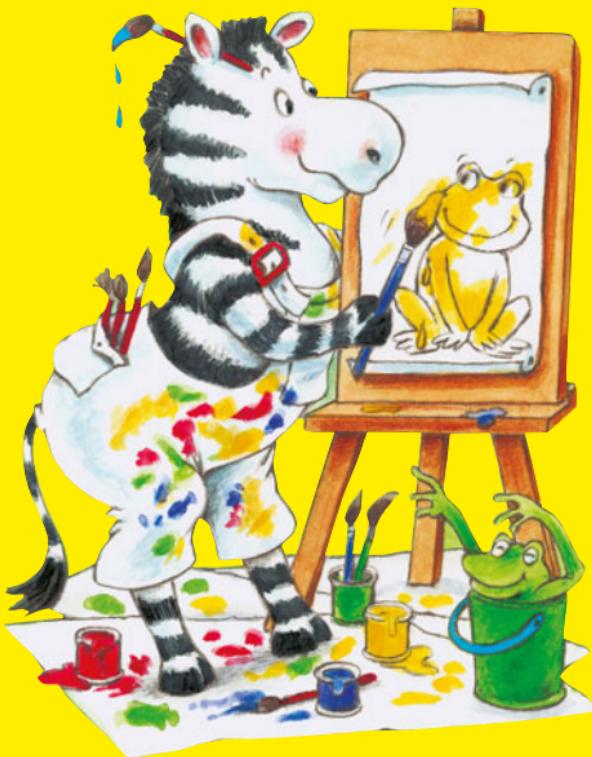




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Kleck's⁴⁵⁹⁴

Kennst Du die Farben?



Who knows the colors? · Connais-tu les couleurs?
Ken jij de kleuren? · Chof, el juego de aprender los colores
Conosci i colori ?

Habermaaß-Spiel Nr. 4594

Klecks - Kennst Du die Farben?

Ein farbenfrohes Lernspiel.

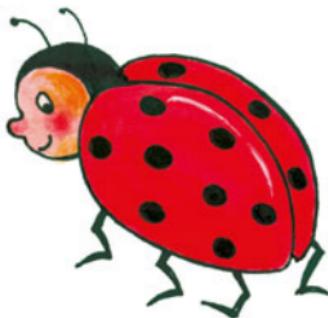
Für 2 - 6 Kinder von 3 - 6 Jahren.

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.

Haltet 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 auftürmen 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.

Habermaaß 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



ENGLISH

The zebra Motley is quite busy as it wants to make the world more colorful. Equipped with a thick paintbrush 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.

Barbouille – Connais-tu les couleurs ?

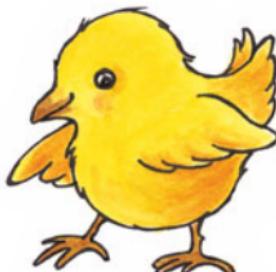
Un jeu éducatif pour apprendre.

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 donnez un petit coup de main ...

Contenu

1 bâton-zèbre

30 cartes

1 règle du jeu

FRANÇAIS

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.

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 bonter 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 zebrastok

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 gegooide 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 gegooide 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 gegooide kleur op geen enkele kaart meer voorkomt?**

Roep: "Geel (rood/blauw/groen) is er niet meer, daarom goo 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 gegooide kleur kan omdraaien, roept het snel: "Ik weet er nog één!", en draait de overeen komstige kaart om. Als de afbeelding ook werkelijk de gegooide kleur heeft, is je beurt voorbij.
De gekleurde afbeelding wordt opnieuw omgedraaid. Als deze omgedraaide kaart echter niet de gegooide 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.

Juego Habermaaß núm. 4594

Chof, el juego de aprender los colores

Un juego educativo con mucho colorido para 2 a 6 niños de 3 a 6 años.

Jugando, los niños practican la diferencia y la asignación de colores!

Idea del juego: Thomas Daum

Ilustraciones: Clara Suetens

Duración de la partida: 5 - 10 minutos



La cebra Chof tiene mucho trabajo, pues quiere llenar el mundo de muchos colores. Con un grueso pincel, Chof empieza su labor pintando todo lo que ve. Algunas cosas las pinta de un solo color; otras, de muchos colores mezclados.

Pero para que todas las cosas sean pintadas con el color correcto, tenéis que ayudarla un poco...

Contenido del juego

1 barra cebra

30 cartas

Instrucciones del juego

Objetivo del juego

El que conozca muchos objetos y sepa de qué color son, podrá reunir muchas cartas.

Estimados padres:

Antes del primer juego tenéis que mirar un poco las cartas juntamente con vuestro hijo y mencionar los colores y dibujos. Las cartas están dibujadas por ambos lados. En el dorso los motivos no están representados en color, en el reverso, son en color. Algunos dibujos tienen un color en el dorso como la rana. Otros tienen dos colores como el girasol.



Preparación

Colocad las cartas encima de la mesa una al lado de la otra. Colocarlas de modo que se vean los dorsos con los dibujos sin colores.

Preparar la barra cebra.

Cómo se juega

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

El niño que lleve más colores en la ropa empieza. Si no os podéis poner de acuerdo, empieza el niño más pequeño.

Tira una vez con la barra cebra

Mira el color que sale y reflexiona qué dibujo tiene ese color. Decídete por una carta y dale la vuelta.

- **¿Has dado la vuelta a una carta con el dibujo del color que habías sacado?**

¡Muy bien hecho, Chof está orgullosa de ti!
Puedes coger la carta y ponerla delante de ti.
También si el dibujo tiene más colores,
igualmente recibes la carta.

- **¿Has dado la vuelta a una carta con el dibujo sin el color que habías sacado?**

¡Qué lástima! No puedes recibir esa carta. Recuerda bien los colores del dibujo y vuelve a dar la vuelta a la carta.

- **¿Crees que el color que has sacado no se encuentra en ninguna de las cartas?**

Grita: «¡Ya no hay el color amarillo (rojo/verde/azul) en ninguna carta!, tiro otra vez!».

→ Si todos los niños están de acuerdo, puedes volver a tirar una sola vez más.

→ Pero si otro de los niños opina que puede haber aun un dibujo con el color sacado, dice rápidamente «¡Aún hay uno!» y le da la vuelta a la carta que cree con el color.

Si el dibujo tiene de verdad el color sacado, entonces se termina tu jugada. Se vuelve a tapar el dibujo de color. Pero, suponiendo que esta carta no tenga el color sacado, entonces puedes tirar una segunda y última vez.

A continuación le toca el turno al siguiente jugador a tirar la barra cebra.

Fin del juego

Se termina la partida tan pronto como se hayan repartido todas las cartas. Cada niño amontona sus propias cartas. El que tenga el montón más alto ha ayudado especialmente bien a Chof y es nombrado «Artista del día».

Variante más difícil

Si un niño se ha decidido por una carta, antes de darle la vuelta tiene que decir todos los colores que se ven en el reverso. Sólo si sabe todos los colores correctamente, recibe la carta.

Gioco Habermaaß nr.4594

Schizzetto – conosci i colori ?

Un gioco istruttivo dai colori vivaci.

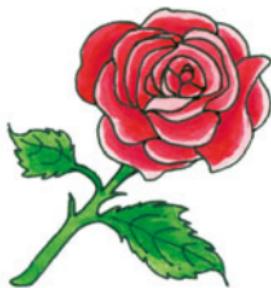
Per 2 – 6 bambini da 3 a 6 anni.

Giocando i bambini imparano a distinguere e ad associare i colori!

Ideatori: Thomas Daum

Illustrazioni: Clara Suetens

Durata del gioco: 5 - 10 Minuten



ITALIANO

Schizzetto dai colori vivaci è molto indaffarato poiché vuole rendere il mondo più colorato. Fornito di un grosso pennello Schizzetto parte in quarta e colora tutto quello che vede. Alcune cose le pennella di un solo colore, altre ancora con diversi colori. Ma per far sì che ogni cosa ottenga il giusto colore, lo dovete aiutare un po'.....

Contenuto del gioco

1 asta zebra

30 carte

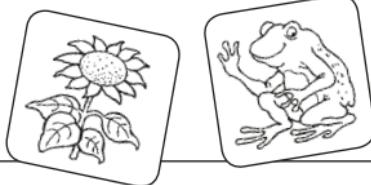
1 istruzione di gioco

Scopo del gioco

Chi conosce molti oggetti e sa di che colore sono accumula più carte.

Cari genitori

Prima di iniziare il gioco osservate le carte insieme ai vostri bambini e date un nome ai colori e ai motivi. Le carte sono stampate su entrambi i lati. Sul davanti i motivi non sono colorati, mentre sul retro sono colorati. Alcuni motivi hanno sul retro un colore, come per esempio la rana. Altri invece hanno due colori come per esempio il girasole.



Preparazione del gioco

Distribuite una accanto all'altra le carte sul tavolo.

Giratele in modo che il davanti con i motivi non colorati siano visibili.

Tenete l'asta zebbrata pronta per l'uso.

Svolgimento del gioco

Si gioca uno alla volta in senso orario.

Il bambino, che indossa i vestiti più colorati, può cominciare.

Se non riuscite a mettervi d'accordo, allora fate cominciare il bambino più piccolo..

Lancia una volta l'asta zebbrata

Osserva il colore e rifletti quale dei motivi potrebbe avere quel colore. Poi una volta deciso seleziona una carta e la giri.

- **Hai girato una carta il cui motivo corrisponde al colore risultante?**

Bravo, Schizzetto è fiero di te! Puoi prenderti la carta e metterla davanti a te.

Anche se il motivo dovesse avere altri colori oltre quello risultante puoi comunque prenderti la carta.

- **Hai girato una carta ma il colore risultante non è presente sul motivo?**

Peccato, purtroppo non puoi prenderti la carta. Fissa bene in mente i colori del motivo e poi rigira la carta.

- **Sei del parere che il colore risultante non sia più presente su nessuna delle carte?**

Devi dire: "giallo (rosso, blu, verde) il colore non c'è più, lancio un'altra volta!".

→ se nessun bambino è del parere contrario puoi lanciare una seconda e ultima volta.

→ se invece un bambino è del parere che il colore risultante è ancora presente su un motivo allora dite subito "ne conosco ancora uno", e girate la carta corrispondente. Se il motivo possiede realmente il colore risultante allora non puoi rilanciare. Il motivo colorato deve essere nuovamente girato.

Ma se invece la carta scoperta non possiede il colore risultante, allora puoi lanciare una seconda e ultima volta.

Dopodiché è il turno del prossimo bambino che può lanciare l'asta zebra.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando tutte le carte sono state distribuite. Ogni bambino accumula le proprie carte. Chi possiede il mucchio più alto ha particolarmente aiutato bene Schizzetto e per questo viene nominato "Schizzetto colorato del giorno".

Variante difficile

Quando un bambino si è deciso per una carta, prima di girarla deve nominare tutti i colori che sono visibili sul retro. Solo se riesce a nominarli e quindi a indovinarli tutti può prendersi la carta.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventor para los niños · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebé & 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

Habitación infantil

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 despertan 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.