

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Pizza Pizza

Nr. 4161



HABA®

Copyright Habermas - Spiele Rodach 1998

Pizza-Pizza

Ein munteres Suchspiel für den Kindergeburtstag oder eine Kindergruppe. Für **3-6** fixe Kinder **ab 5 Jahren**.

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Spielidee: Stefanie Rohner und Christian Wolf

Grafik: Thomas Müller

Zur Kinderparty gibt es eine bunt belegte Pizza. Doch bevor die Pizzastücke auf eurem Teller landen, müsst ihr die verschiedenen Zutaten finden ...

Spielinhalt:

- 1 Säckchen
- 12 Pizzastücke
- 12 Zutaten (Ananasscheibe, Ei, Fisch, Käseecke, Käsescheibe, Knoblauch, Olive, Paprika, Pilz, Salami, Tomate, Zwiebel)
- 1 HABA-Tischtuch als Spielplan (*Um die Farbqualität der Druckfarbe möglichst lange zu erhalten, empfehlen wir, die Tischdecke vor dem ersten Spiel auf der Vorderseite zu bügeln. Sie kann bei max. 60°C mit Feinwaschmittel gewaschen werden.*)

Kurzanleitung:
Spiel
Pizzazutaten
finden

Zutaten ins
Säckchen, Decke
ausbreiten

Pizzastücke
mischen, ablegen

kleinen Teller
aussuchen

Spielziel:

Adleraugen, seid wachsam: Wer findet die meisten versteckten Zutaten für die leckere Pizza?

Spielvorbereitung:

Die **12 Zutaten** werden **in das Säckchen** gefüllt.

Breitet die **Tischdecke** auf einem Tisch oder dem Boden aus.

In der Mitte seht ihr einen **großen Teller mit einem blauen Rand**.

Verdeckt die 12 Pizzastücke und **mischt** sie gut durch, ohne sie anzusehen. Legt nun die Pizzastücke auf dem Teller so nebeneinander ab, dass eine runde Pizza entsteht.

Um den großen Teller herum seht ihr **sechs unterschiedliche kleine Teller**. Jedes Kind sucht sich einen Teller aus. Auf diesen Teller kommen später alle Pizzastücke, die ihr gewonnen habt. Merkt euch also den eigenen Teller gut!

Spielablauf:

1. Zutaten verstecken

Wer beginnt?
Geburtstagskind...
oder auslösen

Das **Geburtstagskind** darf beginnen. In eurer Spielerunde hat heute niemand Geburtstag? Dann bestimmt die Pizza, welches Kind beginnen darf: Der Pilz ist ein Glückspilz. Jedes Kind deckt ein Pizzastück auf. Hat eines den **Glückspilz erwischt**? Dann wird es zum Geburtstagskind erklärt und darf beginnen. Hat noch kein Kind den Glückspilz umgedreht? Dann ziehen alle erneut - so lange, bis eines den Pilz aufgedeckt hat.

Die **Pizzastücke** werden anschließend wieder verdeckt, gemischt und auf dem großen Teller zu einer runden Pizza zusammengesetzt.

Um Decke setzen,
Augen zu
Zutaten
verstecken

Alle setzen sich um die Decke vor den eigenen Teller.

Das Kind, das beginnen darf, nimmt das Säckchen mit den Zutaten und versteckt sie alle im Zimmer oder im Garten.

Während es die Zutaten versteckt, müssen sich alle anderen Kinder die **Augen zuhalten**. Nicht schummeln!

2. Zutaten suchen

Du hast alle Zutaten gut versteckt?

Alle anderen:
Augen auf!
2 Pizzastücke
umdrehen,
abgebildete
Zutaten suchen

Geh zurück zum Tischtuch. Die anderen Kinder dürfen die Augen wieder aufmachen.

Drehe zwei Pizzastücke um: Auf der einen Rückseite ist z.B. der Fisch, auf der zweiten z.B. die Käsescheibe zu sehen.

Sofort flitzen alle Kinder los und **suchen** nach den beiden abgebildeten Zutaten. Du selbst suchst nicht mit, denn du weißt ja genau, wo die Zutaten versteckt sind.

Wenn ein Kind eines der gesuchten Dinge gefunden hat, ruft es laut z.B.: „*Ich habe den Fisch gefunden*“. Es geht zum Geburtstagskind und gibt ihm den gefundenen Gegenstand.

- Die gefundene Zutat wird in das Säckchen gelegt. Zur **Belohnung** bekommt das Kind, das sie gefunden hat, das **passende Pizzastück auf den eigenen Teller**.
- **Falsche Zutaten** müssen wieder ins Versteck zurückgelegt werden.

Zutat gefunden:
abgeben, Pizzastück
auf eigenen Teller,
falsche Zutat:
zurücklegen

Wenn auch die zweite Zutat (in diesem Fall die Käsescheibe) gefunden und zurückgebracht ist, die Belohnung ausgeteilt wurde und alle wieder um das Tischtuch sitzen, dreht das Geburtstagskind **erneut zwei Pizzastücke um**.

2 neue Stücke
umdrehen,
suchen gehen

Wenn einmal eine Zutat nicht sofort gefunden wird, dreht das Geburtstagskind das Pizzastück wieder um - später im Spiel wird es neu gezogen.

- **Tip:** Wenn ihr auf der Suche nach einer Zutat andere Zutaten entdeckt, so **merkt euch gut**, wo sie **versteckt** sind.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn **alle Zutaten gefunden** sind.

Wer hat die **meisten Pizzastücke auf dem eigenen Teller** liegen? Herzlichen Glückwunsch - du bist das neue Geburtstagskind und versteckst in der nächsten Runde die Zutaten.

Mit „Pizza-Pizza“ könnt ihr noch viele anderen Spiele spielen - einige Ideen, die auf „klassischen Kinderpartyspielen“ aufbauen, haben wir für euch aufgeschrieben.

Alle Zutaten
gefunden? Wer
hat die meisten
Pizzastücke?

Spiel 2
Fühlspiel
Pizzastücke
verdeckt auf
Decke

Zwiebel im Sack

Breitet die **Tischdecke** aus. Verdeckt die 12 Pizzastücke, mischt sie und legt sie **verdeckt** auf den großen **Pizzateller**. Steckt die 12 Zutaten in das Säckchen.

Pizzastück
umdrehen,
Zutat erfühlen

Das jüngste Kind beginnt. Drehe ein **Pizzastück** um. Das Kind, das rechts neben dir sitzt, steckt **eine Hand in das Säckchen** und versucht, die passende **Zutat zu erfühlen**. Wenn es meint, die richtige in der Hand zu halten, zieht es sie heraus.

richtig: Pizzastück
nehmen,
Zutat zurück

- **Richtig ertastet?** Dann gibt es das **passende Pizzastück** zur Belohnung. Die **Zutat** kommt zurück in das Säckchen. Gleich wird ein weiteres Stück umgedreht, das nun wiederum das rechts sitzende Kind fühlen soll.

falsch: Zutat
zurück

- **Falsch ertastet?** Die **Zutat** kommt **zurück** in das Säckchen. Das Pizzastück bleibt offen liegen. Das nächste Kind versucht nun sein Glück und steckt eine Hand ins Säckchen.

Wer hat die
meisten
Pizzastücke?

Das Spiel endet, wenn alle Pizzastückchen verteilt sind. Wer die **meisten Pizzastücke** sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

Spiel 3
Denkspiel
Tischdecke,
Pizzastücke
verdecken,
stapeln,
Pizzastück
aufdecken,
benennen,
verdecken

Lange Reihe

Hier werden nur die zwölf **Pizzastücke** und das **Tischtuch** benötigt. Die Pizzastücke werden verdeckt, gemischt und gestapelt. Das **jüngste Kind** beginnt, nimmt das **oberste Stück** vom Stapel, dreht es um und legt es auf den **großen Teller**. Laut sagt es, **welche Zutat** abgebildet ist, z.B.: „*Pilz*“. Nun wird dieses Stück **wieder verdeckt**. Es bleibt auf dem Teller liegen.

Das nächste Kind hat es sich gut gemerkt, sagt laut: „*Ein Pilz ...*“ und deckt das **Pizzastück** wieder **auf**. Nun nimmt es noch ein Pizzastück vom Stapel, legt es offen neben den Pilz und sagt laut, was abgebildet ist: „*... und eine Zwiebel*“. Danach werden beide Stücke wieder **verdeckt**.

Das **dritte Kind** ist an der Reihe und muss sich schon mehr merken: „Ein Pilz, eine Zwiebel und... eine Ananas“,

Fehler = Pfand
abgeben

Im Laufe des Spieles wird es immer schwieriger, sich die **lange Reihe der Zutaten** zu **merken** und sie zu sagen. Wer einen **Fehler** macht, muss ein **Pfand** abgeben - einen Ring, einen Schuh ...

Das Spiel endet, wenn die runde Pizza vollständig auf dem Tisch liegt und alle Zutaten in richtiger Reihenfolge benannt hat. Nun werden die Pfänder eingelöst.

Spiel 4
Gehspiel

Wandergemüse

Manche Kinder ziehen bei Spielen auf Kinderpartys immer den Kürzeren. Damit auch diese einmal gewinnen, spielen wir folgendes Spiel.

Spielleiter/in

Unbedingt nötig ist eine erwachsene Person als **Spielleiterin oder Spielleiter**, die vorher schon gemerkt hat, welches die „Mauerblümchen“ unter den Kindern sind.

Zutaten

Für dieses Spiel werden nur die Zutaten benötigt.

an Startlinie stellen,
Zutat zeigen,

Jedes Kind sucht sich eine **Zutat** aus. Alle Kinder stellen sich **nebeneinander an einer Startlinie** auf (Teppichkante o.ä.) und halten ihre Zutat **auf dem Handteller offen** vor sich.

Spielleiter/in:

Nun ruft die Spielleiterin/der Spielleiter z.B.:

Anweisung

- „Die **Tomate** geht zwei groooooße Schritte ... **vorwärts!**“
- „Die **Zwiebel** macht einen klitzekleinen Schritt ... **zurück!**“
- „Die **Ananas** macht einen Riesenschritt **voran!**“

Kinder: vor oder
zurück

Jedes Mal muss ein Kind **vor oder zurück** gehen.

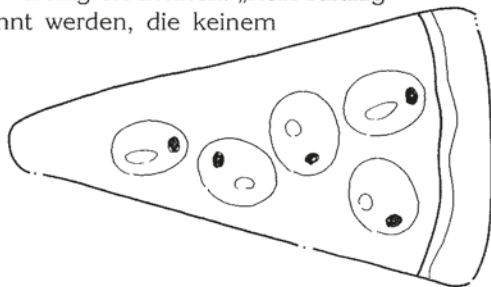
Geht ein Kind **allzuschnell in die falsche Richtung**, so muss es einen Schritt zurückgehen.

Ziellinie überschritten:
Sieg

Das Spiel endet, wenn das erste Kind die vorher festgelegte Ziellinie überschritten hat. Natürlich werden die Mauerblümchen so dirigiert, dass sie als erste die Ziellinie überqueren!

Die Siegerin oder der Sieger darf sich für den Rest des Tages z.B. „Schnellste Ananas der Welt“ nennen.

Tip: Die Auswahl sollte zufällig erscheinen: „Rein zufällig“ kann eine Zutat genannt werden, die keinem Kind gehört.



Habermaß Game Nr. 4161

Pizza-Pizza

A lively hunt-the-ingredient game for childrens' birthday parties or for a smaller group of players. For **3-6** smart players **aged 5 and up**.

Length of the game: 20 minutes approx.

Game idea by: Stefanie Rohner and Christian Wolf

Illustrations: Thomas Müller

A pizza full of all different kinds of colours is going to prepared for the childrens' party. But before the pieces of pizza can be put on your plate, you will have to find the different ingredients.

Contents:

- 1 small bag
- 12 pieces of pizza
- 12 ingredients (pinapple slice, egg, fish, wedge of cheese, slice of cheese, garlic, olive, pepper, mushroom, salami, tomato, onion)
- 1 HABA tablecloth as game board (*In order to maintain the quality of the printing ink on the cloth as long as possible, we recommend that the upper side of the cloth is ironed before the first game. The cloth can be washed at max. 60°C, using a mild detergent*).

Short
instructions:
Game 1
find pizza
ingredients

Aim of the game:

Keep your eyes peeled. Who is going to find the biggest amount of hidden ingredients for this delicious pizza?

Preparation of the game:

Put the **12 ingredients in the bag**.

Spread the **tablecloth** over a table or on the floor.

In the center there is a **big plate with a blue border**.

Turn around the 12 pieces of pizza and **shuffle** them well without looking at them. Join up the pieces one by one face down on the plate so that you end up with a round pizza.

Around the big plate there are **six different little plates**. Each player should choose one plate, on which he or she will later put the pieces of pizza that have been won. So each player should take careful note of which is his or her plate.

put ingredients in
bag, spread
tablecloth, shuffle
and place pieces
of pizza,

choose little
plates

How to play:

1. Hide the ingredients

The **birthday child** may start.

Or is it nobody's birthday today? In this case the pizza will decide who will start, thanks to its **lucky mushroom**. Each player turns over a piece of pizza. The one who **gets the mushroom** is declared the birthday child and starts the game. If no-one gets a mushroom, choose again until somebody does.

Then uncover the **pieces of pizza** again, shuffle them and place them so that they form a round pizza on the big plate.

All players should then sit around the tablecloth with their plate in front of them.

The player who starts takes the little bag with the ingredients and hides them in the room or the garden.

While he/she is hiding the ingredients the other players have to **cover their eyes** with their hands. Don't cheat!

2. Search for the ingredients

Have you hidden all the ingredients well?

Then you may come back to the tablecloth and the other players should uncover their eyes.

Turn over two pieces of pizza: for example there might be fish on one piece and a slice of cheese on the other.

The players dash away in **search** of the two ingredients shown on the pieces. Of course you don't take part because you know where the ingredients are hidden.

When a player finds one of the searched items he/she should yell, for example: „*I've found the fish!*“ He or she then delivers the found item to you.

- You return the found ingredient to the bag and as **a reward** you place the **corresponding piece of pizza on the plate** of the player who has found the ingredient.
- The **ingredients** which do **not coincide** have to be put back in their hiding-place.

When the second ingredient (in our case the slice of cheese) has been found and delivered, the reward is given and all the players sit round the tablecloth once again. The birthday child turns over **two new pieces of pizza**.

If an ingredient can not be found immediately, the birthday child should turn the piece of pizza face down again - it will be turned over again later during the game.

- **Hint:** If you discover other ingredients during your search for the ingredient you are looking for, try to **remember** where they are **hidden**.

Who starts?
Birthday child ...
or draw lots

sit around the
tablecloth,
cover eyes!
hide ingredients

all the others:
uncover your
eyes! Turn over 2
pieces of pizza,
search for ingre-
dients shown

ingredient found:
deliver, get piece
of pizza on your
plate

wrong ingredient:
put back into
hiding-place

turn over 2 new
pieces,
go searching

All ingredients
found? Who has
the biggest
amount of pieces
of pizza?

Game 2
feeling game
pieces of pizza
face down on
tablecloth,
turn over piece of
pizza, feel
ingredient

right: take piece
of pizza, return
ingredient

wrong: put
ingredient back

Who has the lar-
gest amount of
pieces of pizza?

Game 3
thinking game
tablecloth, turn
around pieces of
pizza, make a
pile, uncover
pieces of pizza,
name ingredient,
turn around

End of the game:

The game ends when **all the ingredients have been found**.

Who has the **biggest amount of pieces of pizza on his/her plate**? Congratulations - you are the new birthday child and can hide the ingredients in the next round.

With this game you can play a lot of other games - we have written down some ideas which are based on „classical birthday party games“.

Onion in the bag

Spread the **tablecloth**. Turn the 12 pieces of pizza **face down**, shuffle them and place them on the big **pizza plate**. Put the 12 ingredients into the bag.

The youngest player starts and uncovers **one piece of pizza**. The player at your right sticks one **hand into the little bag** and tries to **make out by feeling** the corresponding **ingredient**. When this player thinks to have the right ingredient in the hand, he/she should pull it from the bag.

- Have you **felt the right ingredient**? Then you get the **corresponding piece of pizza** as a reward. The **ingredient** is placed back into the bag. Now you turn over another piece of pizza. The player on your right has to find out what the corresponding ingredient is by feeling it.
- **Have you got a wrong ingredient**? Then this **ingredient is returned** to the bag. The piece of pizza remains uncovered and the next player tries his/her luck and sticks a hand into the bag.

The game is over when all the pieces of pizza have been distributed. The player with the **largest amount of pieces** wins the game.

Long row

You only need the twelve **pieces of pizza** and the **tablecloth**. You turn the pieces face down, shuffle them and make a pile.

The **youngest player** starts, takes the **piece on top of the pile**, turns it around and places it on the **big plate**. He or she tells you **which ingredient is shown**, for example „*mushroom*“, and turns the piece **face down** again, still on the plate.

The **next player** remembers and says out loud: „*A mushroom ...*“, and **turns the piece around** again. Then he or she takes another piece from the pile, lays it face up next to the mushroom and says out loud what is shown, for example: „*... and an onion.*“ Then the two pieces **are turned upside down** again.

It's the **third player's** turn. He or she has to remember more things: "A mushroom, an onion and ... a pineapple".

As the game proceeds, it will become more and more difficult to **remember** the **long row of ingredients** and to say them out loud. The player who makes a **mistake** has to deliver a **pledge** - a ring, a shoe ...

The game is over when the round pizza is completed on the table and all the ingredients have been named in the right order. Now the pledges can be redeemed.

mistake =
give pledge

Game 4 walking game

game conductor

ingredients

line up at starting
line, show
ingredient, game
conductor:
instructions

players: forth or
back

finishing line
crossed:
game won

Roaming vegetables

When playing games at birthday parties some children always come last. In order to give them a chance to win as well, you can play the following game.

An **adult** is needed to **conduct the game**. This person should have observed which children tend not to have much luck when playing.

For this game you only need the ingredients.

Each player chooses an **ingredient**. They **line up next to each other at the starting line** (the edge of a carpet, for example) and hold their ingredient **open in the palm of their hand**.

Now the gamemaster shouts, for example:

- „The **tomato** takes two biiiiiiiig steps ... **forward!**”
- „The **onion** takes a tiny step ... **backward!**”
- „The **pinapple** takes a giant step ... **forward!**”

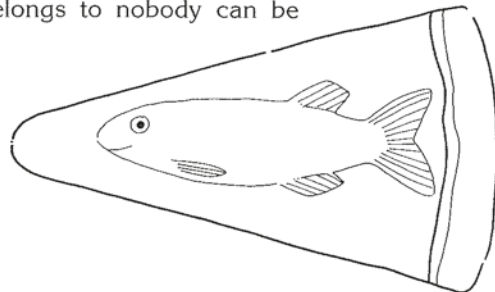
At every command a player has to step **forward or backward**.

If a player **moves too fast** and goes in the **wrong direction**, he or she has to take one step back.

The game ends when the first player crosses the beforehand fixed finishing line. Of course all the children who tend to lose will be assisted in such a way that they cross the finishing line first!

The winner may be called, for example, „the fastest pineapple in the world” for the rest of the day.

Hint: The selection should appear to be at random, so that an ingredient that belongs to nobody can be named „at random”.



Jeu Habermas N° 4161

Pizza-Pizza

Un jeu de recherches pour un anniversaire ou un groupe d'enfants pour **3 à 6 enfants à partir de 5 ans**.

Durée du jeu : environ 20 minutes

Conception : Stefanie Rohner et Christian Wolf

Conception graphique : Thomas Müller

Pour la fête des enfants, il y a une belle pizza colorée. Mais avant de voir atterrir les morceaux de pizza sur vos assiettes, vous devez trouver les différents ingrédients.

Contenu de la boîte :

- 1 sachet
- 12 morceaux de pizza
- 12 ingrédients (morceau d'ananas, œuf, poisson, portion de fromage, tranche de fromage, ail, olive, poivron, champignon, tomate, oignon)
- 1 nappe HABA comme plateau de jeu (*Afin de préserver le plus longtemps possible la qualité des couleurs, il est recommandé, avant de jouer pour la première fois, de repasser la nappe à l'endroit. Elle est lavable à 60°C maximum avec une lessive pour textiles délicats*)

Règle résumée :
Jeu 1
trouver les ingrédients de la pizza

les ingrédients dans le sachet, étaler la nappe, poser les morceaux de pizza,

choisir une petite assiette

But du jeu :

Ouvrez grands vos yeux: qui trouvera le plus grand nombre d'ingrédients cachés pour l'appétissante pizza ?

Préparatifs :

Les **12 ingrédients** sont introduits **dans le sachet**.

Placez la **nappe** sur une table ou sur le sol

Au milieu vous verez une **grande assiette avec un bord bleu**.

Placez les **12 morceaux de pizza face vers le bas** et **mélangez-les** bien sans les regarder. Disposez-les sur l'assiette de façon à former une pizza ronde.

Autour de la grande assiette se trouvent **six petites assiettes**. Chaque enfant en choisit une : il y placera les morceaux de pizza qu'il gagnera. Repérez donc bien votre assiette !

Déroulement du jeu :

1. Cacher les ingrédients

Qui commence?
L'enfant dont
c'est l'anniversaire ... ou c'est la
pizza qui décide

L'enfant dont c'est l'anniversaire commence.
Si ce n'est l'anniversaire de personne, c'est la pizza qui désignera l'enfant qui commence. Le champignon est un porte-bonheur. Chaque enfant retourne un morceau de pizza. Celui qui a le **champignon porte-bonheur** peut commencer. Si aucun des enfants n'a le champignon, on retourne une deuxième morceau, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un enfant retourne le champignon porte-bonheur.

Ensuite, les **morceaux de pizza** sont à nouveau retournés face vers le bas, mélangés et disposés sur l'assiette pour former une pizza ronde.

s'asseoir autour
de la nappe, fermer les yeux !
Cacher les ingrédients

Tous les enfants s'asseyent autour de la nappe, devant les assiettes qu'ils ont choisies. L'enfant qui commence prend le sachet contenant les ingrédients et les cache tous dans la chambre ou le jardin.

Pendant ce temps, les autres doivent **fermer les yeux**. Il est interdit de tricher !

2. Chercher les ingrédients

les autres : ouvrir les yeux ! Retourner 2 morceaux de pizza, chercher les ingrédients indiqués

As-tu bien caché les ingrédients ?

Retourne à la nappe. Les autres enfants peuvent rouvrir les yeux.
Retourne deux morceaux de pizza: sur l'un, il y a par exemple le poisson, sur l'autre, la tranche de fromage.

Aussitôt, les enfants s'élancent et partent à la **recherche** de ces deux ingrédients. Tu ne cherches pas toi-même, car tu sais exactement où tu les as cachés.

Lorsqu'un enfant a trouvé l'un des ingrédients, il crie fort, par exemple: „J'ai trouvé le poisson“. Il se dirige vers l'enfant qui l'a caché et lui donne l'ingrédient qu'il a trouvé.

trouvé : tu donnes l'ingrédient et reçois un morceau de pizza

- Cet ingrédient est déposé dans le sachet. En **récompense**, l'enfant qui l'a trouvé reçoit, sur sa propre assiette, le **morceau de pizza correspondant**.

trompé : remets-le

- **Les mauvais ingrédients** doivent être remis en place dans leur cachette.

retourner 2 autres morceaux, se mettre à la recherche

Lorsque le deuxième ingrédient (dans ce cas, la tranche de fromage) a également été trouvé et rendu, que la récompense a été offerte et que tous les enfants sont de nouveau assis autour de la nappe, l'enfant qui a commencé retourne **deux autres morceaux de pizza**.

Lorsqu'un ingrédient n'est pas retrouvé du premier coup, l'enfant qui l'a caché remet le morceau de pizza face vers le bas - il sera pris plus tard.

- **Un petit truc**: si vous tombez, en cherchant un ingrédient, sur d'autres ingrédients, **retenez bien** où ils sont cachés.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé lorsque **tous les ingrédients** ont été trouvés. Qui a le **plus grand nombre de morceaux de pizza sur son assiette** ? Félicitations - tu es le gagnant (la gagnante), et c'est toi qui cacheras les ingrédients au prochain tour.

Ce jeu vous permet de faire encore bien d'autres choses. Nous avons noté pour vous quelques idées qui rappellent les jeux habituels lors des fêtes d'enfants.

Tous les ingrédients trouvés ?
Qui a le plus grand nombre de morceaux ?

2ème jeu :
jeu tactile
cacher les morceaux de pizza

L'oignon dans le sac

Dépliez la **nappe**. Retournez les 12 morceaux de pizza, mélangez-les et disposez-les, **face vers le bas**, sur la grande **assiette**. Mettez les 12 ingrédients dans le sachet.

retourner un morceau sur la nappe, palper un ingrédient,
trouvé juste : prends un morceau de pizza, rends l'ingrédient trompé : rends l'ingrédient

Le plus jeune des enfants commence. Il retourne un **morceau de pizza**. Son voisin de droite glisse **une main dans le sachet** et tente de **reconnaître au toucher l'ingrédient** correspondant. S'il pense avoir le bon dans la main, il le sort.

- **Il a sorti le bon ?** Il reçoit en récompense le **morceau de pizza correspondant**. L'**ingrédient** est remis dans le sachet. Puis il retourne un nouveau morceau de pizza que le voisin de droite doit s'efforcer de reconnaître en le palpant.
- **Il s'est trompé ?** L'ingrédient est **remis** dans le sachet. Le morceau de pizza reste face vers le haut. Le prochain tente sa chance et glisse sa main dans le sachet.

Qui a le plus grand nombre de morceaux de pizza ?

Le **jeu est fini** lorsque tous les morceaux de pizza ont été répartis. Le gagnant est celui/celle qui a rassemblé le **plus grand nombre de morceaux de pizza**.

3ème jeu :
jeu de réflexion
nappe, retourner les morceaux de pizza face vers le bas, les empiler,
retourner un morceau, le nommer, le remettre face vers le bas

La longue série

On n'a besoin que des douze **morceaux de pizza** et de la **nappe**. Les morceaux de pizza sont retournés face sur la table, mélangés et empilés.

L'enfant le plus jeune commence, prend le **premier morceau** de pizza de la pile, le retourne et le pose sur la **grande assiette**. Il décrit à voix haute **l'ingrédient** qui y figure, par exemple: „*champignon*“. Le morceau est alors **retourné** et reste sur l'assiette.

L'enfant suivant en a pris bonne note et dit à voix haute : „*un champignon...*“ et retourne **à nouveau le morceau de pizza**. Il

prend un autre morceau sur la pile, le retourne à côté du champignon et décrit à voix haute l'ingrédient qui y figure: „...et un oignon“. Ensuite, les deux morceaux sont **retournés**.

Le troisième enfant doit déjà se souvenir d'un plus grand nombre d'ingrédients: „un champignon, un oignon...et un ananas“.

Au cours du jeu, il devient de plus en plus difficile de se **remémorer la longue série d'ingrédients** et de les nommer. L'enfant qui **se trompe** doit donner un **gage** - une bague, une chaussure...

Le jeu se termine lorsque la pizza ronde est complète sur la table et que tous les ingrédients ont été nommés dans le bon ordre. Les gages sont alors rendus.

trompé = gage

4ème jeu : jeu d'action

meneur / meneuse de jeu, ingrédients

se mettre sur la ligne de départ, montrer l'ingrédient, meneur/meneuse de jeu : donner un ordre

enfants : avancer ou reculer

La ligne d'arrivée a été franchie ? Victoire

Les légumes baladeurs

Dans une fête pour enfants, certains enfants ont moins de chance que d'autres. Pour qu'ils puissent eux aussi gagner, voici une autre variante.

Il faut absolument, pour **diriger le jeu**, un adulte ayant repéré l'enfant malchanceux.

Ce jeu ne nécessite que les ingrédients

Chaque enfant choisit un **ingrédient**. Tous les enfants se placent **les uns à côté des autres derrière une ligne** (le bord d'un tapis, par exemple) et montrent **ouvertement** leur ingrédient **sur la paume de leur main**.

L'adulte dit alors, par exemple :

- „La **tomate** fait deux grands pas... **en avant** !“
- „L'**oignon** fait un petit pas...**en arrière** !“
- „L'**ananas** fait un pas de géant... **en avant** !“

A chaque fois, l'enfant **avance ou recule**.

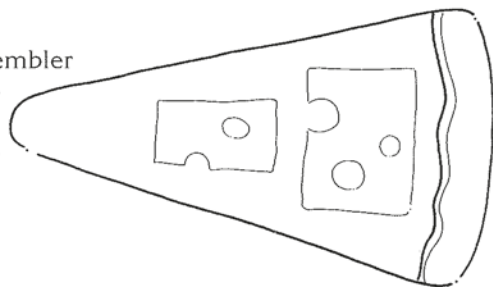
S'il bouge trop vite et se trompe, il doit reculer d'un pas.

Le jeu est fini lorsque le premier enfant a franchi la ligne d'arrivée fixée au préalable. Bien entendu, les enfants malchanceux sont dirigés de telle façon qu'ils la franchissent en premier !

Le gagnant ou la gagnante peut, pour le reste de la journée, s'affubler du nom de, par exemple, „Ananas le plus rapide du monde“.

Un petit truc:

La sélection doit sembler arbitraire. On peut appeler „au hasard“ un ingrédient n'appartenant à aucun enfant.



Habermaas-spiel 4161

Pizza-Pizza

Een vrolijk zoekspel voor verjaardagen of een groep kinderen. Voor **3-6** gewiekste kinderen **vanaf 5 jaar**.

Spelduur: ca. 20 minuten

Spelidee: Stefanie Rohner en Christian Wolf

Grafiek: Thomas Müller

Voor het kinderfeest staat er een vrolijk belegde pizza klaar. Maar voordat de stukken pizza op je bord belanden, moeten jullie eerst de verschillende ingrediënten vinden...

Spelinhoud:

- 1 zakje
- 12 stukken pizza
- 12 ingrediënten (anasschijf, ei, vis, smeerkaas, kaasplak, knoflook, olijf, paprika, champignon, salami, tomaat, ui)
- 1 HABA-tafelkleed bij wijze van speelbord (*Om de zorgen dat de kleuren van de drukinkt zo lang mogelijk hun oorspronkelijke intensiteit bewaren, adviseren wij het tafelkleed, voor het in gebruik te nemen, eerst een keer te strijken. Het kan met fijnwasmiddel op max. 60° C worden gewassen*).

Korte inleiding:
spel 1
pizzaingrediënten vinden

ingrediënten in de zak, kleed uitspreiden

pizzastukken schudden en neerleggen

kleine borden uitkiezen

Doel van het spel:

Adelaarsoog, wees op je hoede! Wie vindt de meeste verstopte ingrediënten voor die overheerlijke pizza?

Spelvoorbereiding:

De **12 ingrediënten** worden **in het zakje** gestopt. Spreid het **tafelkleed** uit over een tafel of op de vloer. In het midden staat een **groot bord met een blauwe rand** afgebeeld.

Draai de 12 pizzastukken om en **roer** ze flink **door elkaar**, zonder ze te bekijken. Vervolgens leggen jullie alle stukken naast elkaar neer, zodat er een ronde pizza ontstaat.

Rondom het grote bord staan **zes verschillende kleine borden** afgebeeld. Elk kind kiest een bord uit. Hierop komen later alle pizzastukken terecht die jullie gewonnen hebben. Let dus goed op welk bord van jou is!

Wie begint? De jarige, of... tossen

rond het kleed zitten, ogen dicht! ingrediënten verstoppen

de rest: ogen open!
2 pizzastukken omdraaien, afgebeelde ingrediënten zoeken

ingrediënt gevonden: afgeven, pizzastuk op je eigen bord

verkeerd ingrediënt: terugleggen

2 nieuwe stukken omdraaien gaan zoeken

Spelverloop:

1. Ingrediënten verstoppen

De **jarige** mag beginnen.

Is er niemand van jullie jarig, dan bepaalt de pizza welk kind er met het spel beginnen mag: De champignon is een gelukschampignon. Elk kind draait een stuk pizza om. Heeft ie mand de **gelukschampignon te pakken gekregen**? Dan wordt dit kind tot feestvarken uitgeroepen en mag het beginnen. Heeft niemand de champignon te voorschijn gedraaid? Dan draaien alle kinderen opnieuw een stuk om, net zo lang totdat de champignon tevoorschijn komt. Vervolgens worden de **pizzastukken** weer omgedraaid, door elkaar geschud en opnieuw op het grote bord in de vorm van een grote pizza neergelegd.

Iedereen gaat rondom het kleed achter z'n eigen bord zitten. Het kind dat mag beginnen, neemt het zakje met ingrediënten en verstoppt deze allemaal in de kamer of de tuin.

Terwijl dit kind de ingrediënten verstoppt, moeten alle andere kinderen hun **ogen gesloten houden**. En niet stiekem valsspelen!

2. Ingrediënten zoeken

Heb je alle ingrediënten goed verstoppt?

Ga weer terug naar het tafelkleed. Alle andere kinderen mogen hun ogen weer open doen.

Draai nu twee pizzastukken om. Aan de ene onderkant is b.v. een vis, en op de andere b.v. een plakje kaas te zien.

Vervolgens gaat iedereen zo snel mogelijk op **zoek** naar de beide afgebeelde ingrediënten. Jijzelf zoekt natuurlijk niet mee, want jij weet precies waar alle ingrediënten verstoppt zijn.

Wanneer een kind een van de gezochte ingrediënten heeft gevonden, roept het b.v. luid „Ik heb de vis gevonden“. Het gaat met de buit naar de jarige en overhandigt hem het gevonden voorwerp.

- Het gevonden ingrediënt wordt in het zakje gedaan. Als **beloning** krijgt het kind, dat het juiste ingrediënt heeft buitgemaakt, het **overeenkomstige pizzastuk** en mag dit **op z'n eigen bordje leggen**.
- **Verkeerde ingrediënten** moeten opnieuw op dezelfde verstopplaats worden teruggelegd.

Als ook het tweede ingrediënt (in dit geval het plakje kaas) gevonden en teruggebracht is, de beloning is uitgereikt en iedereen weer rond het tafelkleed is gaan zitten, draait de jarige **opnieuw twee stukken pizza om**.

Als een van de ingrediënten niet door een van de overige kinderen gevonden kan worden, draait de jarige het overeenkomstige pizzastuk weer om. Later in het spel kan het opnieuw getrokken worden.

Alle ingrediënten gevonden? Wie heeft de meeste pizzastukken?

Spel 2:
tastspel
pizzastukken omgekeerd op het kleed,
pizzastuk omdraaien, ingrediënt betasten

goed: pizzastuk nemen, ingrediënt terug

verkeerd: ingrediënt terug

Wie heeft de meeste pizzastukken?

Spel 3:
denkspel
tafelkleed

pizzastukken omkeren, stapelen, pizzastuk open leggen, benoemen, omdraaien

- **Tip:** Wanneer jullie in jullie zoektocht naar een van de ingrediënten andere bestanddelen ontdekken, moet je **goed houden** waar deze verstoppt zijn.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, wanneer **alle ingrediënten zijn gevonden**. Wie heeft de **meeste stukken pizza op z'n eigen bord** liggen? Hartelijk gefeliciteerd - jij wordt het nieuwe feestvarken en mag in de volgende ronde de ingrediënten verstoppen, Met dit spel kunnen jullie nog een heleboel andere dingen spelen. Enige ideeën, die voortborduren op de „klassieke kinderpartij-spelletjes“, hebben we hieronder opgeschreven.

Oien in de zak

Spread het **tafelkleed** uit. **Keer** de 12 pizzastukken **om**, schud ze en leg ze op het grote **pizzabord**. Stop alle 12 de ingrediënten in het zakje.

Het jongste kind mag beginnen. Draai een van de **pizzastukken** om. Het kind, dat rechts naast je zit, steekt **z'n hand in de zak** en probeert op de **tast** het overeenkomstige **ingrediënt** tevoorschijn te halen. Wanneer het denkt het juiste stuk beet te hebben, haalt het dit tevoorschijn.

- **Goed getan?** Dan krijg het het desbetreffende pizzastuk als beloning. Het **ingrediënt** gaat weer terug in het zakje. Daarna mag dit kind een ander stuk van de pizza omdraaien, en is het de beurt van het volgende, rechts van hem zittende kind om het ingrediënt te raden.
- **Verkeerd geraden?** Dan gaat het **ingrediënt** terug in de zak, terwijl het pizzastuk omgekeerd op het bord blijft liggen. Het volgende kind probeert nu of het meer geluk heeft en mag z'n hand in de zak steken.

Het **spel is voorbij**, wanneer alle pizzastukken verdeeld zijn. Wie er in geslaagd is om de **meeste stukken pizza** te verzamelen, heeft het spel gewonnen.

Alles op een rijtje hebben

Voor dit spel zijn slechts de 12 **pizzastukken** en het **tafelkleed** nodig. De stukken pizza worden omgekeerd, geschud en op een stapel gelegd.

Het jongste kind mag beginnen en neemt het **bovenste stuk** van de stapel, draait het om en legt het op het **grote bord** in het midden van het kleed. Hardop zegt het, **welk ingrediënt** is afgebeeld, b.v. „champignon“. Vervolgens wordt het stuk opnieuw **omgedraaid**, zodat de afbeelding niet meer te zien is, en blijft op het bord liggen.

Het **volgende kind**, dat goed heeft opgelet, zegt hardop: „*een champignon...*”, en draait het **pizza stuk** opnieuw **om**. Daarna pakt het een volgend stuk van de stapel, legt het open naast het eerste, en zegt, zodat iedereen het kan horen, wat erop is afgebeeld: „*...en een ui*”. Daarna worden beide stukken opnieuw **omgedraaid**, zodat niet te zien is wat er aan de andere kant staat afgebeeld.

Het **derde kind** is vervolgens aan de beurt en moet al wat meer z'n best doen: „*een champignon, een ui en ... een ananas*”.

Naarmate het spel vordert, wordt het steeds moeilijker om de **juiste volgorde van alle ingrediënten** te **onthouden** en op te noemen. Wie zich **vergist**, moet een **pand** afgeven; b.v. een ring of een schoen...

Het spel komt ten einde, wanneer de ronde pizza in z'n geheel op het bord ligt en het laatste kind alle ingrediënten in de juiste volgorde heeft kunnen opsommen. Alle panden kunnen nu worden ingelost.

fout = pand afgeven

Spel 4 wedloopspel

spelleider/ster

ingrediënten

aan de startstreep, ingrediënt laten zien
spelleider/ster: aanwijzing

naar voren of naar achter

over de finish: gewonnen

Groentenrace

Op een feestje zijn er altijd kinderen die immer aan het kortste eind trekken. Opdat ook zij een keertje een spelletje kunnen winnen, hebben we het volgende spel bedacht.

Het is beslist nodig dat een volwassene als **spelleider of -leidster** optreedt, die vantevoren al weet, welke kinderen als „muurbloempje“ fungeren.

Bij dit spel worden alleen de ingrediënten gebruikt.

Elk kind kiest een van de **ingrediënten** uit.. Alle kinderen stellen zich **naast elkaar op aan de startstreep** (b.v. de rand van het tafelkleed) en houden hun ingrediënt.

Vervolgens roept de spelleider/ster bv.:

- „De **tomaat** neemt twee grooote stappen ... **voorwaarts!**”
- „De **ui** moet een piepklein stapje... **naar achteren!**”
- „De **ananas** doet een reuzenstap... **naar voren!**”

Telkens moet een kind **naar achter of naar voren** bewegen. Wanneer een van de kinderen **al te voorbarig in de verkeerde richting gaat**, moet het een stap terug doen.

Het spel is voorbij, wanneer een van de kinderen als eerste de vooraf bepaalde finishlijn voorbijgaat. Uiteraard worden de „muurbloempjes“ zo gestuurd, dat ze als eersten over de finish komen! De winnaar - of winnares - mag zich voor de rest van de dag b.v. „de snelste ananas ter wereld“ noemen.

Tip: De keuze moet natuurlijk „geheel toevallig“ lijken. Want het toeval is immers een ingrediënt waar geen enkel kind aanspraak op kan maken...!