

Fädelraupe

Caterpillar on a String (GB/USA)

La chenille à enfiler (F)

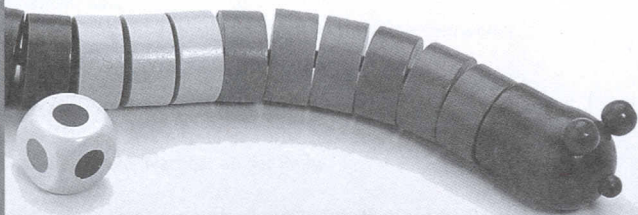
Rijg-rupsje (NL)

Bruco infilato (I)

La oruga (E)

Lagartinho (P)

カラフルいもむし (J)



Selecta



Fädelraupe

Scheibe für Scheibe entsteht die farbige Raupe ...

Spielart:	Farbwürfelspiel
Spieler:	2, 3 oder 6 Kinder ab 3 Jahre
Inhalt:	1 Kopfteil mit Baumwollkordel, je 3 Spielscheiben in 6 Farben, 1 Farbwürfel, Spielanleitung
Autor:	René Dalucas

Die Fädelraupe bietet den Kindern zum einen das freie, phantasievolle Spiel – wie z.B. mit einer Puppe. Zum anderen entwickeln sich nach den beiden folgenden Regeln spannende Gruppenspiele mit dem Farbwürfel.

Zur Spielvorbereitung für das 1. Spiel legt ihr das Kopfteil mit der Kordel in die Mitte und verteilt die Spielscheiben nach folgendem Schema:

- Bei 6 Kindern** erhält jedes die 3 Scheiben einer Farbe,
- bei 3 Kindern** erhält jedes die 3 Scheiben von zwei Farben,
- bei 2 Kindern** erhält jedes die 3 Scheiben von drei Farben.

Das **Spielziel** ist es, durch Würfeln der eigenen Farbe oder Farben die eigenen Spielscheiben auf die Raupe zu fädeln. Es gewinnt, wer zuerst alle seine Spielscheiben aufgefädelt hat.

Der Jüngste von euch beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du mit dem Farbwürfel. Hast du eine Farbe gewürfelt, von der du auch Spielscheiben besitzt, darfst du eine Scheibe dieser Farbe auf die Raupe fädeln. Würfelst du eine andere Farbe, hast du Pech gehabt und musst aussetzen. Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Das Spiel ist zu Ende, sobald einer von euch alle seine Scheiben auf die Raupe aufgefädelt hat. Er hat damit das Spiel gewonnen.

Tipp: Versucht doch einmal dieses Spiel mit „Rausschmeißen“ zu spielen. Und das geht so: Würfelst du die Farbe der letzten Scheibe auf der Raupe, nimmst du sie herunter und gibst sie dem Spieler dieser Farbe zurück. So wird es schon etwas schwieriger, als erster alle seine Scheiben aufzufädeln.

Zur Spielvorbereitung für das Regenbogen-Spiel wird das Kopfteil mit der Kordel wieder in die Mitte gelegt. Hier können nur zwei oder drei Kinder mitspielen. Jeder bekommt von jeder Farbe eine Scheibe, also 6 Stück. Die restlichen Scheiben bei zwei Kindern werden weggelegt.

Jetzt geht es darum, die Farben in der Reihenfolge des Regenbogens auf die Raupe zu fädeln, und die sieht so aus:

ROT – ORANGE – GELB – GRÜN – BLAU – VIOLETT

Auf Violett folgt dann wieder Rot usw.

Der Jüngste von euch beginnt. Dein erster Wurf mit dem Farbwürfel bestimmt jetzt auch, welches die Startfarbe ist. Ab jetzt muss die vorher beschriebene Farbreihenfolge eingehalten werden.

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du mit dem Farbwürfel und schaust, ob du eine Scheibe dieser Farbe hast. Wenn JA – fädelt du sie auf die Raupe, wenn NEIN – musst du aussetzen. Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe. So geht das Spiel reihum. Wenn euch das Spiel zu langsam geht, könnt ihr auch ausmachen, dass jeder zweimal würfeln darf.

Das Spiel ist zu Ende, bis einer von euch alle seine Scheiben auf die Raupe gefädelt hat. Herzlichen Glückwunsch – du hast damit gewonnen!

Caterpillar on a String

The colorful caterpillar emerges a disk at a time ...

Game type:	Game of colors with dice
Players:	2, 3 or 6 children. Ages 3+
Contents:	1 head with cotton cord, 3 discs in each of 6 colors, 1 color die, instructions
Author:	René Dalucas

Caterpillar on a String offers children free play with no limits set on the child's imagination – just like playing with a doll, for example. In addition exciting group games with the color die can be developed according to both of the following sets of rules.

For game 1 put the head with the string in the middle and divide up the discs according to the following pattern:

for 6 children: each gets 3 discs in one color,

for 3 children: each gets 6 discs, 3 in each of two colors,

for 2 children: each gets 9 discs, 3 in each of three colors.

The goal of the game is to thread your discs on the caterpillar by rolling your own color(s). The first player to thread all his discs on the caterpillar is the winner.

The youngest player begins, and the game continues clockwise.

When it's your turn, roll the color die. If you roll the color of your discs, then you may thread one disc of that color on the caterpillar. If you roll a different color, you're out of luck and miss your turn. Then it's the turn of your neighbor on the left.

The game is over as soon as one of you has threaded all his discs on the caterpillar, and that player is the winner.

Tip: Try this variation of „Sending the Disc Back“: If the next player rolls the same color as the one just put on, then the last disc has to be taken off again and given back to the player who had put it on the turn before.

For the Rainbow Game put the head with the string in the middle again. Two or three children can play. Each gets one disc from every color, 6 altogether. When only two children play, the remaining discs should be put aside.

Now try to thread the colored discs on the caterpillar in the order of the colors of the rainbow, which are:

RED – ORANGE – YELLOW – GREEN – BLUE – VIOLET

After violet the same order starts again, beginning with red.

The youngest child begins. Your first roll of the die determines with which color you should begin the rainbow – color order described above.

When it's your turn, roll the color die and see if you have a disc in the color rolled. If you do, thread it on the caterpillar. If you don't, then you pass your turn, and the neighbor on your left rolls. The game continues in this way. If you find it too slow, you can decide that each player should roll the die twice.

The game is over when one of you has threaded all his discs on the caterpillar. Congratulations, then you're the winner!

La chenille à enfiler

La chenille multicolore se construit avec chaque nouveau disque ...

Genre:	Jeu de dé à couleurs
Joueurs:	2, 3 ou 6 enfants à partir de 3 ans
Contenu:	Une pièce de tête avec cordon de coton, 3 rondelles de chacune des 6 couleurs, 1 dé à couleurs, règle du jeu
Auteur:	René Dalucas

Avec la chenille à enfiler, les enfants peuvent jouer en laissant libre cours à leur imagination – comme p. ex. avec une poupée. Et d'autre part, des jeux captivants avec le dé à couleurs se développent selon les deux règles du jeu suivantes.

Avant de commencer le 1^{er} jeu, vous mettez la pièce de tête et son cordon au milieu, et vous distribuez les rondelles selon le schéma suivant:

Pour 6 enfants, chacun reçoit les 3 rondelles d'une couleur,
pour 3 enfants, chacun reçoit les 3 rondelles de deux couleurs,
pour 2 enfants, chacun reçoit les 3 rondelles de trois couleurs.

Le **but du jeu** est d'enfiler ses propres rondelles sur la chenille; on peut le faire quand on obtient sa ou ses propres couleurs avec le dé. Le gagnant est celui qui a enfilé le premier toutes ses rondelles.

Le **plus jeune d'entre vous commence**. Puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre, c. à d. de droite à gauche.

Lorsque c'est ton tour, tu jettes le dé à couleurs. Si tu obtiens une couleur dont tu possèdes des rondelles, tu as le droit d'en enfiler une rondelle sur la chenille. Si tu obtiens une autre couleur, tu n'as pas eu de chance et dois laisser passer un tour sans jouer. C'est alors au tour de ton voisin de gauche.

Le **jeu est terminé** dès que l'un d'entre vous a enfilé toutes ses rondelles sur la chenille. Il a alors gagné le jeu.

Suggestion: Essayez donc une fois de jouer en se mettant dehors: on enlève la dernière rondelle de la chenille lorsqu'elle est de la même couleur que celle qu'obtient le joueur suivant en jetant le dé.

Avant de commencer à jouer au jeu de l'arc-en-ciel, on remet la pièce de tête et son cordon au milieu. Seulement deux ou trois enfants peuvent jouer à ce jeu-là. Chacun reçoit une rondelle de chaque couleur, donc 6 en tout. Si on joue à deux, on met de côté les rondelles qui restent.

Il s'agit maintenant d'enfiler les rondelles sur la chenille dans l'ordre de l'arc-en-ciel, donc comme cela:

ROUGE – ORANGE – JAUNE – VERT – BLEU – VIOLET

Puis violet est suivi de rouge, etc.

Le plus jeune d'entre vous commence. La couleur que tu obtiens en jetant le dé pour la première fois est celle du départ. A partir de maintenant, il faut respecter l'ordre des couleurs décrit ci-dessus.

Lorsque c'est ton tour, tu jettes le dé à couleurs et regardes si tu as une rondelle de la couleur indiquée. Si OUI – tu l'enfiles sur la chenille; si NON – tu dois attendre ton tour prochain. Puis c'est à ton voisin de gauche de jouer. Le jeu continue ainsi à tour de rôle. Si vous trouvez que le jeu ne va pas assez vite, vous pouvez convenir d'avoir chacun le droit de jeter le dé deux fois.

Le jeu est terminé dès que l'un d'entre vous a enfilé toutes ses rondelles sur la chenille. Félicitations – comme cela tu as gagné!

Rijg-rupsje

Schijf voor schijf ontstaat de kleurige rups...

Spelsoort:	Spel met een kleurendobbelsteen
Spelers:	2, 3 of 6 kinderen vanaf 3 jaar
Inhoud:	1 kopgedeelte met katoenen koord, telkens 3 schijven in 6 kleuren, 1 kleurendobbelsteen, spelregels
Auteur:	René Dalucas

Het rijg-rupsje biedt de kinderen enerzijds het vrije, fantasierijke spel – zoals bijvoorbeeld met een pop. Anderzijds ontwikkelen zich bij de volgende twee spelregels spannende groepsspelletjes met de kleurendobbelsteen.

Ter voorbereiding voor het 1e spel leggen jullie het kopgedeelte met het koord in het midden en verdelen de schijven volgens het volgende schema:

bij 6 kinderen krijgt ieder de 3 schijven van één kleur,

bij 3 kinderen krijgt ieder de 3 schijven van twee kleuren,

bij 2 kinderen krijgt ieder de 3 schijven van drie kleuren.

Doel van het spel is, de eigen schijven op de rups te rijgen door met de dobbelsteen de eigen kleur te gooien. Winnaar is degene die als eerste al zijn schijven heeft opgeregen.

De jongste van jullie begint. Daarna gaat het spel met de klok mee, dus rechtsom verder.

Wanneer het jouw beurt is, gooi jij met de kleurendobbelsteen. Als je een kleur gegooid hebt waarvan je ook schijven bezit, mag je een schijf van deze kleur op de rups rijgen. Gooi je een andere kleur, dan heb je pech gehad en moet je een beurt voorbij laten gaan. Daarna is je linker buurman aan de beurt.

Het spel is ten einde, zodra een van jullie al zijn schijven op de rups heeft geregen. Daarmee heeft hij het spel gewonnen.

Tip: Probeer dit spel eens met eraf gooien te spelen. En dit gaat als volgt: Als jij met de dobbelsteen de kleur van de laatste schijf van de rups gooit, haal je deze eraf en geeft hem terug aan de speler die deze kleur gegooid had. Zo wordt het wel iets moeilijker om als eerste al zijn schijven op de rups te rijgen.

Ter voorbereiding van het regenboogspel wordt het kopedeelte met het koord weer in het midden gelegd. Hier kunnen slechts twee of drie kinderen meespelen. Ieder krijgt van elke kleur één schijf, dus 6 stuks. Bij twee kinderen worden de overige schijven weggelegd.

Nu gaat et erom de kleuren in de volgorde van de regenboog op de rups te rijgen, en die ziet er als volgt uit:

ROOD – ORANJE – GEEL – GROEN – BLAUW – VIOLET

Op violet volgt dan weer rood, enz.

De jongste van jullie begint. Jouw eerste worp met de kleurendobbelsteen bepaalt nu ook welke kleur de startkleur is. Vanaf nu moet de bovenstaande kleurenvolgorde worden aangehouden.

Wanneer jij aan de beurt bent, gooi je met de kleurendobbelsteen en kijk je of je een schijf van deze kleur hebt. Indien JA – dan rijg je deze op de rups, indien NEE – je moet een beurt voorbij laten gaan. Daarna is je linker buurman aan de beurt. Zo gaat het spel in het rond. Als jullie vinden dat het spel zo te langzaam gaat, kunnen jullie ook afspreken dat ieder tweemaal mag gooien.

Het spel is ten einde, zodra een van jullie al zijn schijven op de rups heeft geregen. Hartelijk gefeliciteerd – daarmee heb jij gewonnen!

Bruco infilato

Disco per disco si crea un bruco colorato ...

- Tipo di gioco:** gioco con dadi a colori
Giocatori: 2, 3 o 6 bambini dell'età di 3 anni
Contenuto: 1 elemento di testa con cordoncino di cotone,
3 dischi per ciascun colore (6 colori),
1 dado a colori,
istruzioni per il gioco
Ideazione: René Dalucas

Il bruco infilato da un lato offre ai bambini un gioco libero e fantasioso; ci si può usare come bambola. Dall'altro lato secondo le seguenti regole si sviluppano avvincenti giochi di gruppo con il dado colorato.

Per preparare il primo gioco posate l'elemento testa con il cordoncino al centro e dividete i dischi da gioco secondo lo schema seguente:

Nel caso di 6 bambini, ciascuno riceve 3 dischi di un colore.

Nel caso di 3 bambini, ciascuno riceve 3 dischi di due colori.

Nel caso di 2 bambini, ciascuno riceve 3 dischi di tre colori.

L'obiettivo del gioco è di riuscire, ottenendo al lancio dei dadi il proprio colore o i propri colori, ad infilare i dischi di gioco sul cordoncino del bruco.

Vince chi ha infilato per primo tutti i dischi.

Il più piccolo dà inizio al gioco. Quindi tocca agli altri continuare in senso orario.

Quando tocca a te, lanci il dado colorato. Se dal lancio esce un colore, del quale possiedi anche dischi di gioco, puoi infilare un disco dello stesso colore. Se, invece, esce un altro colore, sei stato sfortunato e devi aspettare. Quindi ci prova il tuo vicino a sinistra.

Il gioco finisce appena uno di voi ha infilato tutti i suoi dischi sul bruco. Egli è il vincitore del gioco.

Consiglio: provate a giocare questo gioco con „eliminazione“. Si fa così: se ottieni al lancio del dado il colore dell'ultimo disco sul bruco, devi togliere il disco dal bruco e ridarlo al giocatore che aveva messo il disco di questo colore. Così diventa più difficile arrivare per primo ad infilare tutti i propri dischi.

Per preparare il gioco dell'arcobaleno, l'elemento testa con il cordoncino si mette al centro del tavolo. Con questa variante possono giocare solo due o tre bambini. Ciascuno riceve un disco per ogni colore, quindi 6 dischi. Se giocano due bambini si mettono via i dischi restanti.

Ora si tratta di infilare tutti i colori nell'ordine dell'arcobaleno e cioè:
rosso - arancione - giallo - verde - blu - viola.
Al viola segue di nuovo rosso e così via.

Il più piccolo di voi incomincia. Il tuo primo lancio del dado colorato determina anche qual è il colore iniziale. A partire da adesso si deve rispettare l'ordine dei colori descritto.

Se tocca a te, lanci il dado e controlli se hai un disco del colore uscito. Se sì, lo infili sul bruco, se non, devi aspettare. Quindi tocca al tuo vicino sulla sinistra. Così il gioco continua; se in questo modo il gioco vi sembra troppo lento, potete anche accordarvi che ciascuno di voi può lanciare due volte.

Il gioco è finito quando uno di voi ha infilato tutti i propri dischi sul bruco. Auguri, hai vinto!

La oruga

Disco a disco se va formando la oruga de colores...

- Tipo de juego:** juego con dado de colores
Jugadores: 2, 3 ó 6 niños mayores de 3 años
Piezas: la cabeza de la oruga con un cordón de algodón,
3 discos del mismo color en 6 colores diferentes,
1 dado de colores, instrucciones de juego
Autor: René Dalucas

La oruga permite a los niños jugar libremente sin poner trabas a su fantasía, al igual que juegan, por ejemplo, con una muñeca. Además, se pueden formar divertidos grupos de juego con el dado de colores siguiendo las dos reglas de juego.

Para preparar el juego n° 1, se coloca la cabeza de la oruga con el cordón en el centro y se reparten los discos siguiendo el siguiente esquema:

Si juegan 6 niños, cada uno recibe 3 discos del mismo color

Si juegan 3 niños, cada uno recibe 3 discos de dos colores diferentes

Si juegan 2 niños, cada uno recibe 3 discos de tres colores diferentes

El objetivo del juego es ensartar todos los discos de tu color, o todos los colores de los discos que te hayan tocado en el cordón de la oruga. El ganador es el primero que consigue ensartar todos sus discos.

Empieza a jugar el niño más pequeño del grupo. Después, el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.

Cuando te toque, tira el dado de colores. Si sale el color de alguno de tus discos, puedes ensartar un disco de ese color en la oruga. Si sale un color de los que no tienes, no has tenido suerte y pierdes el turno. A continuación le toca tirar al jugador de tu izquierda.

El juego termina cuando uno de vosotros consigue ensartar todos sus discos en la oruga. Él será el ganador de la partida.

Sugerencia: Ahora podéis volver a jugar pero, esta vez, intentando "echar a los demás" de la forma siguiente: si al tirar el dado sale el color del último disco ensartado en la oruga, lo sacas y se lo devuelves al jugador que tenía este color. Así resulta un poco más difícil ser el primero en ensartar todos los discos.

Para preparar el juego del arco iris, se vuelve a colocar en el centro la cabeza de la oruga con el cordón. Ahora sólo pueden jugar dos o tres niños. Cada uno recibe un disco de cada color, o sea, 6 en total. Cuando sólo jueguen dos niños, se retiran los discos que sobren.

Ahora, el juego consiste en ensartar los discos en la oruga siguiendo el orden del arco iris, es decir, de la siguiente manera:

ROJO – NARANJA – AMARILLO – VERDE – AZUL – VIOLETA

Después del violeta se vuelve a empezar por el rojo, y así sucesivamente.

Empieza a jugar el niño más pequeño del grupo. El primer color que salga en el dado será el color por el que se empiece a formar el arco iris. A partir de ahora tenéis que seguir el orden de colores mencionado.

Cuando te toque, tira el dado y comprueba si tienes un disco de este color. Si tienes UNO, ensártalo en la oruga; si no tienes NINGUNO, pierdes el turno. A continuación le toca tirar al jugador de tu izquierda. Así funciona el juego. Si os parece que avanzáis muy despacio, os podéis poner de acuerdo para tirar el dado dos veces seguidas cada uno.

El juego termina cuando uno de vosotros consigue ensartar todos sus discos en la oruga. Si eres el primero en conseguirlo: ¡Enhorabuena, eres el ganador!

Lagartinho

Disco por disco vai se formando um lagartinho...

- Tipo de jogo:** Jogo de dados de cor
Participantes: 2 a 3 ou 6 crianças a partir de 3 anos
Conteúdo: 1 parte superior com cordão de algodão cada um com 3 discos de brincadeira em 6 cores,
1 dado de cor,
instruções do jogo
Autor: René Dalucas

O lagartinho oferece à criança a possibilidade de brincar de forma criativa e cheia de fantasia por ex. com uma ninfa. Por outro lado, as crianças desenvolvem-se através de jogos de grupos emocionantes com os dados de cores baseados nas regras seguintes.

Preparação para o primeiro jogo: Coloca-se a parte superior com o cordão no centro e distribui-se os discos do jogo de acordo com o seguinte esquema:

Se o número de crianças for 6, cada criança receberá 3 discos de uma cor.

Se o número de crianças for 3, cada criança receberá 3 discos de duas cores.

Se o número de crianças for 2, cada criança receberá 3 discos de três cores.

Meta do jogo: A meta do jogo é introduzir os próprios discos na ninfa o que será determinado pelo lance dos dados de cor própria ou de cores próprias. Vencerá o jogo quem conseguir introduzir primeiro todos os discos.

O menor de vocês deve começar o jogo. Depois o jogo continuará de acordo com o sentido do relógio.

Se estiver na sua vez, você joga o dado. Se tiver alcançado através do lance do dado uma cor, que coincida com a cor de um disco que você tenha, você poderá introduzir um disco na ninfa. Se você porém tirar uma outra cor, você está com azar. Depois será a vez do seu vizinho do lado esquerdo.

O jogo terminará logo que um de vocês tiver introduzido todos os seus discos na ninfa. Assim ele terá vencido o jogo.

Dica: Tente jogar novamente este jogo com „Botar para fora“. É assim: Você joga a cor do último disco na ninfa, tire-a para baixo e dê de volta a um colega seu que também esteja jogando. Dessa forma o jogo será mais difícil do que primeiro introduzir todos os discos.

Para a preparação do jogo de arco-íris a parte superior será colocada no centro com o cordão. Este jogo só poderá ser jogado com duas ou três crianças. Cada uma deve receber um disco de cada cor, ou seja, 6 peças. Os discos restantes serão colocados de lado, se for jogado a dois.

Agora trata-se do seguinte. As cores devem ser introduzidas na sequência do arco-íris na ninfa, assim:

VERMELHO, ABÓBORA, AMARELO, VERDE, AZUL, VIOLETA

Depois da cor violeta começa-se novamente com a cor vermelha, etc.

O menor de vocês começa brincar. O primeiro lance do dado irá agora determinar qual é a cor da partida. A partir de então a sequência de cores dada acima deverá ser observada.

Se estiver na sua vez, jogue o dado e olhe se você tem um disco nesta cor. Se você tiver, coloque-o na ninfa. Se porém você não tiver, você deverá dar a vez a um colega de jogo. Depois estará na vez do seu colega do lado esquerdo. E assim será dado prosseguimento ao jogo. Se o ritmo do jogo for muito devagar para vocês, vocês podem combinar entre si, que cada um jogue o dado duas vezes.

O jogo irá terminar quando todos vocês tiverem introduzidos os discos na ninfa. Boa sorte, assim você venceu o jogo!

カラフルいもむし

1つ、また1つ…ビーズを通せば色とりどりのいもむし君が出来あがり！

ゲームの種類 : 色サイコロを使ったゲーム

適応年齢と人数 : 3才から 2～3人が適当ですが最高6人まで遊べます

セット内容 : いもむしの頭(木)と胴体(木綿のひも)

平たい円柱形の木ビーズ6色各3個

色サイコロ1個、遊び方説明書

原作 : René Dalucas

かわいいカラフルいもむしさん、そのままお人形やぬいぐるみのお友達にしてあげてもきっと楽しく遊べるでしょう。グループで遊ぶゲームとしては以下の2種類のルールをご参照下さい。

遊び方1

ゲームを始める前に

いもむしの頭と胴体の部分を机の真中に置き、木ビーズを次の要領で各自に配ります。

6人で遊ぶときは各自に一色ずつ3つのビーズ、3人なら各自二色ずつ6つ、2人ならそれぞれ三色ずつ合計9つのビーズが持分となります。

ゲームの目的

自分の持っているビーズと同じ色を色サイコロで出すたびにビーズを1つずついもむしの体に通すことが出来ます。誰よりも早く手持ちのビーズを全部いもむしに通した子の勝ちです。

ゲームの進行

1番年少の児童さんから始めましょう。自分の番が来たら色サイコロを1度振り、自分の持っているビーズと同じ色が出ればその色のビーズをいもむしの体に通せます。サイコロの色が自分の手持ちのビーズと同じでない場合は残念ながら1回休み、サイコロを左どなりの子に渡しましょう。

ゲーム終了

ゲームは誰か1人が手持ちのビーズ全部をいもむしに通した時点で終わりです。

応用 この遊び方に慣れてきたら次のルールも取り入れてみましょう。

自分の色が出なくてもがっかりしないで、サイコロの色といもむしに通されている最後の

ビーズの色を比べてみましょう。同じ色ならば、そのビーズを抜いてその色の持ち主に返すことが出来ます。早くビーズを通してしまふのが難しくなり、逆転や挽回のチャンスも大きくなります。

遊び方2 (2~3人用)

ゲームを始める前に

ゲーム1と同様にもむしの頭と胴体の部分を机の真中に置きます、ビーズの配り方が違うことに注意して下さい。このゲームでは各自六色全部のビーズを1つずつ持分とします。2人で遊ぶときには6つのビーズが余分となりますのでのけておきましょう。

ゲームの目的

サイコロを振ってビーズを通していくところはゲーム1と同じです。ただしこのゲームでは色の順序に約束ごとがあります。赤・オレンジ・黄・緑・青・紫…と虹の色のようにつなげていくのがルールです。紫のあとにはまた赤がきて、この配列が続きます。(2人で遊ぶ場合には、余分になるビーズをこの順番で机の上に置いて目安にしてもいいですね。)

ゲームの進行

1番年少の子供さんが色サイコロを振り、出た色を上記した配色の1色目とします。左隣の子にサイコロを渡しゲームを始めます。順々にサイコロを振っていき、こうして決めた1色目を誰かが出せば、そのビーズをいもむしに通します。この後は自分の順番がくるたびにサイコロを振り、配色の順番通りの色が出ればビーズを通し、出なければ1回休みです。

(ゲームの進行がゆっくりすぎると感じられたら各自サイコロを振るのを2かいずつにするなど、ルールを少し変えてもいいでしょう。)

ゲーム終了

ゲームは誰か1人が手持ちのビーズ全部をいもむしに通した時点で終わり、その子の勝ちです。

© 1989 Selecta Spielzeug AG

Adresse:

Selecta Spielzeug AG

Postfach 47 · D-83531 Edling

Telefon: (08071) 1006-0

Telefax: (08071) 1006-40

Internet: www.selecta-spielzeug.de