

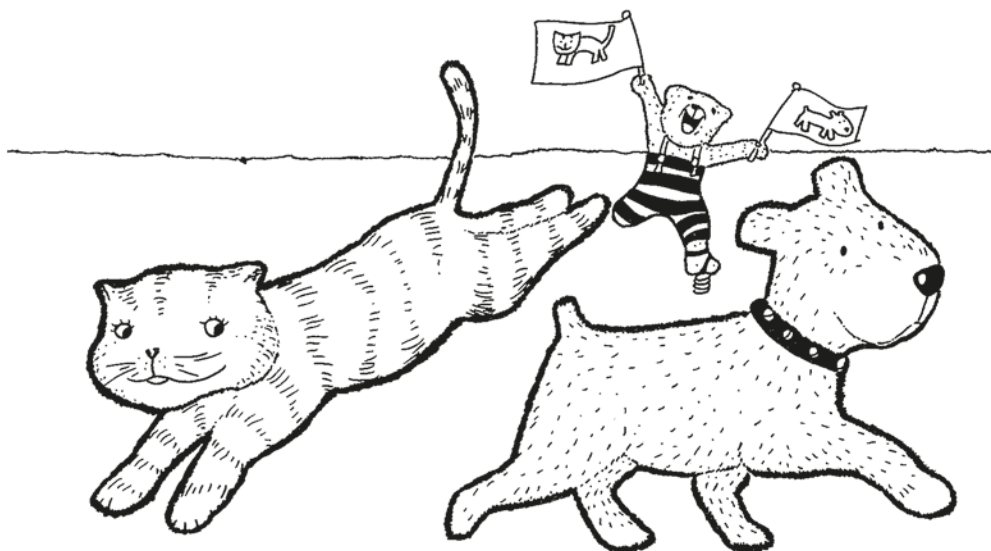
Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

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

Nr. 4563

Lisa und Rex



HABA®

Copyright Habermasß - Spiele Bad Rodach 1998

Lisa und Rex

Links oder rechts?

Lisa und Rex zeigen die richtige Richtung.
Ein Lernspiel für **2-6 Kinder ab 4 Jahren**.

Links oder rechts: Das zu unterscheiden ist ganz schön schwer! Doch Lisa, die Katze, und Rex, der Hund, helfen. **Lisa** läuft immer nach **links**, **Rex** stets nach **rechts**. Mit Hilfe dieser kleinen „Eselsbrücke“ erhalten die Kinder über das Spiel hinaus eine Hilfe bei der Orientierung im Alltag.

Spielidee: Anja Wrede
Illustration: Anja Dreier-Brückner
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Spielinhalt:

1 Katze (Lisa), 1 Hund (Rex)
1 Spielplan
1 Würfel mit Lisa und Rex
1 Stempel Lisa, 1 Stempel Rex
1 Stempelkissen, 1 Spielblock

Kurzanleitung:

4 gleiche
Stempelabdrücke

Spielplan,
Spielfiguren auf
passende
Spielfelder

Spielblätter

Spielziel:

Wer Lisa oder Rex richtig vorwärts bewegt und mit etwas Würfelglück auf einem passenden Feld landet, darf einen Stempelabdruck machen. Wer zuerst **4 gleiche Stempelabdrücke** auf dem eigenen Blatt hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung:

Der **Spielplan** kommt in die Mitte des Tisches. **Legt** die **Katze Lisa** auf eine beliebiges **oranges Katzenfeld** (Gesicht nach oben). **Legt** den **Hund Rex** auf ein beliebiges **hellblaues Hundefeld**. Auch Rex schaut euch an (Gesicht nach oben).

Achtung: In diesem Spiel werden die Spielfiguren **nicht** auf den Spielplan **gestellt**, sondern **gelegt**. Im Spielverlauf dann werden sie **liegend vorwärts geschoben**.

Nun bekommt jedes Kind ein **Blatt vom Spielblock** und legt es so vor sich hin, dass die **beiden Tiere** am oberen Rand zu sehen sind. Seht euch das Blatt genau an: Lisa läuft nach links, Rex läuft nach rechts ...

Stempelkissen,
Stempel,
Würfel,
Tiere auf Hände
stempeln

Das **Stempelkissen** wird aufgeklappt, die Stempel in seinem Deckel abgelegt. Der **Würfel** liegt bereit.

Tip: **Stempelt euch Lisa auf die linke Hand und Rex auf die rechte Hand.** So könnt ihr euch die Richtungen gut merken.

Spielablauf:

würfeln

Das jüngste Kind nimmt den **Würfel** und würfelt einmal.

Wer ist oben auf dem Würfel zu sehen?

Lisa = links

Die Katze Lisa: Ziehe Lisa um die Anzahl der abgebildeten Würfelpunkte vorwärts (... links herum). Sage dabei z.B.: „Lisa läuft linksherum.“

Rex = rechts

Der Hund Rex: Ziehe Rex um die Anzahl der abgebildeten Würfelpunkte vorwärts (... rechts herum). Sage z.B.: „Rex rennt rechtsherum.“

Wo landet die Spielfigur?

passendes
Feld: Stempel

Lisa landet auf einem **oranen Katzenfeld**. Oder **Rex** landet auf einem **blauen Hundefeld**.

- **Immer wenn ein Tier auf dem passenden Feld (Lisa = orange, Rex = blau) landet, darfst du dir zur Belohnung den entsprechenden Stempel nehmen.** Stemple das Tier, z.B. Lisa, zu Beginn einmal an die Mittelkante deines Blattes, direkt unter die Katze mit der „1“. In der Folge stempelst du immer weiter zum Blattrand hin.
- Der **Stempel** wird anschließend wieder im Deckel des Stempelkissens abgelegt.

Zappelbär: erst
Bewegung,
dann Stempel

Die Spielfigur landet auf einem roten Feld mit dem **Zappelbären**. Hier mußt du zunächst etwas tun, bevor du einen Stempel bekommst. **Strecke ein Bein in die Luft.**

- Hast du **Lisa** gewürfelt, so streckst du das **linke Bein** und rufst z.B.: „Lisa turnt links.“
- Bei **Rex** streckst du das **rechte Bein** in die Luft und rufst z.B.: „Rex reckt das rechte Bein.“
- Nach dieser Anstrengung nimmst du dir den **Stempel des gewürfelten Tieres** und stempelst es auf dein Blatt.

Tip: Wenn ihr geübt seid, könnt ihr natürlich auch ganz andere, selbst ausgedachte Dinge mit links oder rechts machen: z.B. mit der linken Hand an das linke Ohr fassen, aufstehen und auf dem rechten Bein hüpfen, oder ...

Feld des
anderen Tieres:
kein Stempel

Die Spielfigur landet auf einem Feld des anderen Tieres.

- **Lisa landet auf einem Feld mit Hund?**
- **Oder Rex landet auf einem Feld mit Katze?**

Dann darfst du leider nichts tun. Du gibst den Würfel weiter.

besetztes Feld:
2 Stempel

Die Spielfigur landet auf einem bereits besetzten Feld.

Das Tier, das neu hinzukommt, wird dem anderen auf den Rücken gesetzt.

- **Treffen Lisa und Rex sich auf einem Hunde- oder Katzenfeld?** Du hast besonderes Glück: Du darfst **beide Tierstempel** nehmen und auf dein Spielblatt stempeln.
- **Treffen sich Lisa und Rex auf einem Zappelbärenfeld?** Du mußt zuerst etwas Gymnastik machen: Strecke nacheinander beide Beine in die Luft. Drücke anschließend beide Stempel auf dein Blatt.

4 gleiche
Stempel: Sieg

Spielende:

Wer zuerst vier Katzen- oder vier Hundestempel auf dem eigenen Blatt hat, gewinnt das Spiel.

Natürlich könnt ihr gleich noch weiter spielen: Auf jedem Blatt ist Platz für vier Runden.

Tip: Wenn der Spielblock immer dünner wird, ...

- ... könnt ihr euch leicht neue Blätter selbst stempeln: Ihr braucht dazu Blätter in **A5 oder A4, knickt** sie in der Mitte (A5: längere Seite, A4: kürzere Seite). So habt ihr die **Startlinie**. Nun stempelt ihr oben auf das Blatt eine Musterreihe und nummeriert die Tiere, in der Mitte beginnend, von 1-4.
- ... hebt ihr zwei kleine Blätter als Kopiervorlage auf und lasst mit dem Fotokopierer viele neue Spielblätter machen.



Lena and Rick

Left or right?

Lena and Rick point in the right direction.
A learning game for **2-6 players aged 4 and up**.

Left or right - it's not at all easy to tell which is which! But Lena the cat and Rick the dog will help. **Lena** always moves towards the **left**, **Rick** always towards the **right**. With this little memory aid children get some help in orientating themselves in everyday life - beyond the game.

Game idea by: Anja Wrede
Illustrations: Anja Dreier-Brückner
Length of the game: 10 minutes approx.

Contents:

- 1 cat (Lena), 1 dog (Rex)
- 1 game board
- 1 dice with Lena and Rex
- 1 Lena stamp, 1 Rickstamp
- 1 ink pad, 1 illustrated pad

Short instructions:
4 identical stamp imprints

game board, game counters on corresponding squares

sheets

Aim of the game:

The player who moves Lena or Rick in the right direction and, helped by some luck with the dice, lands on the right square can make a stamp. The one who is the first to have **4 identical stamps** on his/her sheet, wins the game.

Preparation of the game:

The **game board** is placed in the center of the table. **Put Lena the cat** on any **orange cat square** (its face showing up) and **put Rick the dog** on any light blue dog square, also looking at you (face up).

Watch out: In this game the game counters are **not put upright** on the game board, but **lie flat**. During the game they are **pushed forward in this position**.

Now each player gets a **sheet from the pad** and puts it in front of him/her in such a way that the **two animals** are shown on the upper side. Look carefully at the sheet: Lena walks

ink pad, stamps, dice

stamp animals on hands

roll the dice

Lena = left

Rick = right

corresponding square: stamp

restless bear: first movements, then stamp

towards the left, Rick towards the right.

Open the **ink pad** and place the stamps on its lid. Get the **dice** ready.

Hint: **Make a stamp of Lena on your left hand and one of Rick on your right hand.** This will help you to memorize the direction.

How to play:

The youngest player starts, takes the **dice** and throws it once.

What is shown on the dice?

Lena the cat: Move Lena according to the number of dots shown on the dice (towards the left) and say out loud: "Lena is walking towards the left."

Rick the dog: Move Rick according to the number of dots shown on the dice (... towards the right) and say out loud, for example.: "Rick is running towards the right".

Where does the game counter land?

Lena lands on an **orange cat square**. Or Rick lands on a **blue dog square**.

- **Each time the animal lands on a corresponding square (Lena = orange, Rex = blue), as a reward you can take the corresponding stamp** and make a stamp of the animal on your sheet. The first stamp is placed next to the middle line: i.e. stamp Lena directly underneath the cat with the number '1'. The next stamps are placed one by one towards the edge of the sheet.

- After that you return the **stamp** to the lid of the stamp pad.

If the game counter lands on a red square with the **restless bear**, you will have to do something before you can make your stamp. **Stretch one leg into the air.**

- If **Lena** is shown on your dice, you stretch your **left leg** and yell, for example.: 'Lena is doing gymnastics on her left hand side.'
- If your dice shows **Rick** you stretch your **right leg** into the air and yell, for example.: 'Rick is stretching his right leg.'

- Once this effort has been made, you take the **stamp corresponding to the animal shown on the dice** and make a stamp on your sheet.

Hint: once you have some practice, you can of course do other things with your left or right that you can invent yourself; i.e. grab your left ear with your left hand, stand up and hop on your right leg, or ...

square of other animal: no stamp

The game counter lands on a square of the other animal.

- Lena lands on a dog square?
- Or Rick lands on a cat square?

In this case you can't do anything and pass on the dice.

occupied square: 2 stamps

The game counter lands on a square already occupied. Place the incoming animal on the back of the other one.

- If Lena and Rick meet on a dog or cat square, then you are especially lucky: you can take **both animal stamps** and make a stamp on your sheet.
- If Lena and Rick meet on a square with the restless bear, you first have to do some gymnastics: stretch both legs one after the other into the air. Then make an imprint of both stamps on your sheet.

4 identical stamps: winner

End of the game:

The first player to have four cat or dog stamps on his/her sheet, wins the game.

And of course you can go on playing immediately. On each sheet there is enough space for four rounds.

Hint: When the pad is getting thinner, ...

- ... you can easily stamp new sheets yourself: you need some **A5 or A4 sheets, make a crease** in the middle (A5: on the longer side, A4: on the smaller side). This is how you get your **starting line**. Now stamp a row of samples on the upper edge, and number the animals from 1- 4, beginning in the middle,
- or ... keep two small sheets as models and get plenty of new sheets made with the copying machine.



Jeu Habermas N° 4563

Gauchette et Adroit

Va-t'on à gauche ou à droite ?

Gauchette et Adroit montrent la bonne direction. Un jeu éducatif pour **2 à 6 enfants à partir de 4 ans**.

Gauche ou droite : les différencier est bien difficile ! Cependant Gauchette, le chat et Adroit, le chien sont là pour vous aider. **Gauchette** court toujours vers la **gauche**, alors que **Adroit**, lui, court toujours vers la **droite**. Grâce à ces deux petits « moyens mnémotechniques », les enfants obtiennent une aide concernant l'orientation au quotidien.

Concept du jeu : Anja Wrede
Illustration : Anja Dreier-Brückner
Durée d'une partie : environ 10 minutes

Contenu :

- 1 chat (Gauchette), 1 chien (Adroit)
- 1 plateau de jeu
- 1 dé représentant Gauchette et Adroit
- 1 tampon Gauchette, 1 tampon Adroit
- 1 tampon encreur, 1 bloc-notes

Résumé des règles :

4 coups de tampon identiques

plateau de jeu, figurines sur les cases de jeu correspondantes

feuilles de jeu

But du jeu :

Celui qui déplace correctement Gauchette ou Adroit en avant et arrive sur une case adéquate avec un peu de chance au dé peut donner un coup de tampon. Le premier qui a réalisé **4 coups de tampon identiques** sur sa feuille gagne la partie.

Préparation :

Le **plateau de jeu** se pose au centre de la table. **Placez Gauchette, le chat**, sur une **case chat orange** (visage vers le haut).

Placez Adroit, le chien, sur une **case chien bleu clair** (visage vers le haut).

Attention : dans ce jeu, les figurines de jeu ne sont pas placées debout sur le plateau de jeu mais couchées. Au cours de la partie elles seront **déplacées en avant** dans cette position. Ensuite, chaque enfant reçoit une **feuille du bloc-notes** et la

tampon encreur
tampon, dé,
imprimer les
animaux sur les
mains

lancer le dé

Gauchette =
gauche

Adroit = droite

bonne case :
coup de
tampon

ours qui
gigote :
déplacement
d'abord, puis
coup de
tampon

place devant lui de sorte qu'on puisse voir les **deux animaux** au bord supérieur de la feuille. Regardez bien la feuille : Gauchette court à gauche, Adroit court à droite...

Le **tampon encreur** est ouvert, le tampon est placé dans son couvercle. Le **dé** est prêt à l'emploi.

Conseil : **tamponnez Gauchette sur votre main gauche et Adroit sur votre main droite.** Ainsi vous pourrez mieux vous rappeler les directions.

Déroulement d'une partie :

L'enfant le plus jeune prend le **dé** et le lance une fois.

Qui voit-on sur le dé ?

Gauchette, le chat : avancez Gauchette du nombre de points indiqués sur le dé (...vers la gauche) en disant par exemple, « Gauchette avance à gauche ».

Adroit, le chien : avancez Adroit du nombre de points indiqués par le dé (...vers la droite) en disant par exemple « Adroit court vers la droite ».

Où arrive la figurine de jeu ?

Gauchette arrive sur une **case chat orange** ou bien **Adroit** arrive sur une **case chien bleue**.

- Chaque fois qu'un animal arrive sur une case correspondante (Gauchette = orange, Adroit = bleu), en récompense, vous **pouvez** prendre le **tampon** correspondant (Gauchette, le chat par exemple) et imprimer l'animal d'abord sur le bord central de votre feuille, directement sous le chat avec le " 1 ". Ensuite, on imprime les cases suivantes de la feuille.

- Le **tampon** est replacé dans le couvercle du tampon encreur.

La figurine de jeu arrive sur une case rouge comportant un **ours qui gigote**. Dans ce cas, il faut faire quelque chose en plus, avant de pouvoir donner un coup de tampon. **Tendez une jambe en l'air** :

- Vous avez obtenu **Gauchette** avec le dé, vous tendez la **jambe gauche** en l'air et dites par exemple « Gauchette fait un exercice vers la gauche ».
- Vous avez obtenu **Adroit** avec le dé, vous tendez la **jambe droite** en l'air et dites par exemple « Adroit étire la jambe droite ».

- Après cet effort, vous prenez le **tampon de l'animal obtenu au dé** et vous l'imprimez sur votre feuille.

Conseil : lorsque vous serez habitués, vous pourrez également faire d'autres choses : par exemple, toucher l'oreille gauche avec la main gauche, vous lever et sautiller sur la jambe droite,...

case de l'autre
animal : pas de
coup de
tampon

case occupée :
2 coups de
tampon

4 tampons
identiques :
victoire

La figurine de jeu arrive sur la case de l'autre animal.

- **Gauchette arrive sur une case chien ?**
- **Ou Adroit arrive sur une case chat ?** Vous ne pouvez malheureusement rien faire. Vous passez le dé au suivant.

La figurine de jeu arrive sur une case déjà occupée.

Placez le dernier animal arrivé sur le dos de l'autre.

- **Gauchette et Adroit se retrouvent sur une case chat ou chien ?** Vous avez beaucoup de chance : vous pouvez prendre les **deux tampons des animaux** et les tamponner sur votre feuille.
- **Gauchette et Adroit se rencontrent sur une case ours ?** Il faut d'abord faire un peu de gymnastique : tendez vos jambes en l'air, l'une après l'autre. Puis imprimez les deux tampons sur votre feuille.

Fin de partie :

Le premier qui obtient 4 tampons de chat ou 4 tampons de chien sur sa feuille gagne la partie.

Bien sûr, vous pouvez continuer à jouer. Sur chaque feuille, il y a encore de la place pour 4 tours.

Conseil : lorsque le bloc-notes devient de plus en plus fin...

- ... vous pouvez facilement imprimer d'autres feuilles : Pour cela, il vous faut des feuilles de format **A4** ou **A5**, **pliez-les en deux** (A5 : en longueur, A4 : en largeur). Vous obtenez ainsi la **ligne de départ**. Maintenant, tamponnez une ligne de référence en haut de la feuille et numérotez les animaux de 1 à 4 en commençant par le centre
- ... en plaçant deux petites feuilles côte à côte dans la photocopieuse, vous pourrez réaliser de nombreuses nouvelles feuilles de jeu.



Lisa en Rex

Links of rechts?

Lisa en Rex geven de juiste richting aan.
Een leerspel voor **2-6 kinderen vanaf 4 jaar**.

Links of rechts: dat uit elkaar te kunnen houden is lang niet gemakkelijk! Maar Lisa de poes en Rex de hond bieden hulp. **Lisa** loopt altijd naar **links** en **Rex** steeds naar **rechts**. Met behulp van deze ezelsbruggetjes hebben de kinderen ook als het spel voorbij is een houvast om zich in het leven van alle-dag te oriënteren.

Spelidee: Anja Wrede
Vormgeving: Anja Dreier-Brückner
Spelduur: ca. 10 minuten

Spelinhoud:

- 1 poes (Lisa), 1 hond (Rex)
- 1 speelbord
- 1 dobbelsteen met Rex en Lisa
- 1 stempel van Lisa, 1 stempel van Rex
- 1 stempelkussen, 1 speelblok

Korte inleiding:

4 dezelfde stempels

speelbord, spelfiguren op eigen kleur

speelbladen

Doel van het spel:

Wie Lisa of Rex in de goede richting naar voren zet en met een beetje geluk op het juiste vak terecht laat komen, mag met een van beide stempels een afdruk maken. Wie als eerste **4 dezelfde stempels** op z'n blad heeft, heeft het spel gewonnen.

Spelvoorbereiding:

Het **speelbord** komt in het midden op tafel te liggen. **Leg Lisa de poes** op een **oranje poezenvakje** naar keuze (met haar gezicht naar boven). **Leg Rex de hond** op een **blauw hondenvakje** naar keuze. Ook Rex kijkt jullie aan (met z'n snuit naar boven).

Opgelet: Bij dit spel moeten de spelfiguren **niet** op het speelbord gezet, maar **gelegd** worden. Gedurende het spel moeten ze vervolgens **liggend vooruit geschoven worden**.

Vervolgens krijgt elk kind een **blad van het speelblok** en legt

stempelkussen, stempels, dobbelsteen, dieren op je hand stempelen dobbelen

Lisa = links

Rex = rechts

eigen kleur: stempel

trappelbeer: eerst bewegen, dan stempel

het zo voor zich neer dat **beide dieren** aan de bovenkant goed te zien zijn. Kijk nu 's goed naar het blad: Lisa loopt naar links, Rex loopt naar rechts.

Het **stempelkussen** wordt opengeklapt en de stempels worden in het deksel gelegd. De **dobbelsteen** ligt klaar.

Tip: Jullie kunnen Lisa op jullie linkerhand en Rex op jullie rechterhand stempelen. Zo is het niet moeilijk om beide richtingen te onthouden.

Spelverloop:

Het jongste kind pakt de **dobbelsteen** en gooit deze eenmaal.

Wie van beide dieren is er boven komen te liggen?

Lisa de poes: Verplaats Lisa volgens het aantal op de dobbelsteen afgebeelde ogen naar voren (... linksom). Zeg daarbij b.v.: 'Lisa loopt linksom'.

Rex de hond: Zet Rex volgens het aantal afgebeelde ogen van de dobbelsteen naar voren (... rechtsom). Zeg b.v. 'Rex rent rechtsom'.

Waar komt het spelfiguurtje terecht?

Lisa komt op een **oranje poezenvakje** terecht. Of **Rex** belandt op een **blauw hondenvak**.

- **Telkens wanneer een van de dieren op z'n eigen kleur terecht komt (Lisa = oranje, Rex = blauw), mag je als beloning de corresponderende stempel pakken.** Stempel het dier, b.v. Lisa, de eerste keer in het midden van het vel, juist onder de poes met de '1'. In het vervolg stempel je telkens in de richting van de rand van het blad.
- Daarna leg je de **stempel** weer terug in het deksel van het stempelkussen.

Het spelfiguurtje komt op een rood vakje terecht waarop een **trappelbeer** staat afgebeeld. In dat geval moet je eerst iets doen, voordat je een stempel krijgt. **Steek een been in de lucht.**

- Heb je **Lisa** gegooid, dan moet je je **linkerbeen** omhoog steken en b.v.: 'Lisa klimt met links' roepen.
- Bij **Rex** hou je je **rechterbeen** omhoog en roep je b.v.: 'Rex strekt z'n rechterpoot'.
- Na deze krachtsinspanning mag je de **stempel van het gegooid dier** pakken en op je speelblad afdrukken.

Tip: Als jullie een beetje geoefend zijn, kunnen jullie natuurlijk ook hele andere, zelf bedachte dingen doen. Zo kunnen jullie b.v. afspreken om met je linkerhand je linker oor vast te pakken of opstaan en op je rechterbeen huppelen of ...

vak van een
ander dier:
geen stempel

Het spelfiguurtje komt op een vakje van een ander dier terecht.

- Lisa komt op een vakje met een hond uit?
- Of Rex komt op een vakje met een poes terecht?

Dan mag je helaas niets doen. Je geeft de dobbelsteen door.

vak bezet: 2
stempels

Het spelfiguurtje komt op een vakje terecht dat al bezet is. Het dier, dat als laatste aan is gekomen, springt de ander op de rug.

- **Komen Lisa en Rex elkaar tegen op een honden- of poezenvak?** Dan heb je flink geboft, want je mag nu beide dierstempels pakken en op je speelblad afdrukken.
- **Komen Lisa en Rex elkaar op een trappelberenvak tegen?** Dan moet je eerst een beetje gymnastiek doen. Steek allebei je benen na elkaar in de lucht.

4 dezelfde
stempels:
gewonnen

Einde van het spel:

Wie als eerste vier poezen- of vier hondenstempels op z'n eigen speelblad heeft, wint het spel.

Natuurlijk kunnen jullie direct weer verder spelen, want op ieder vel is er ruimte voor vier rondes.

Tip: Wanneer het speelblok steeds dunner begint te worden, ...

- ... kunnen jullie ook zonder veel moeite zelf nieuwe vellen stempelen: Daarvoor zijn vellen papier nodig van **A5** of **A4** formaat. **Vouw** het papier **dubbel** (A5: over de langste zijde; A4 over de kortste). De vouw is dan de **startlijn**. Vervolgens stempel je bovenaan een voorbeeldrij en je nummert de dieren van 1- 4, vanuit het midden beginnend,
- ... door twee kleine vellen te bewaren als kopieer-voorbeeld waarmee je vervolgens met een kopieer-apparaat een heleboel nieuwe bladen laat maken.

