

# Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind  
Infant Toys  
Jouets premier âge  
Baby & kleuter



Geschenke  
Gifts  
Cadeaux  
Geschenken





Kinderschmuck  
Children's jewelry  
Bijoux d'enfants  
Kindersieraden





Kinderzimmer  
Children's room  
Chambre d'enfant  
Kinderkamers



 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. Because our diminutive explorers need big ideas.

 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.



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4599

# Schlaubär

## Wer kennt die Berufe?

Clever Bear – who knows the professions?  
L'ours savant – Qui connaît les métiers?  
Breintje Beer – Wie kent de beroepen?



**HABA**<sup>®</sup>

Habermaas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38 • 96476 Bad Rodach  
Tel.: 09564 929-113 • Fax: 09564 3513 • E-Mail: habermaass@haba.de • www.haba.de

TL 68614 1/05

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2005

Habermaab-Spiel Nr. 4599

# Schlaubär

Wer kennt die Berufe?

Ein Lernspiel für 1 - 4 Kinder von 3 - 6 Jahren.  
Mit Schlaubär, der eine sofortige Selbstkontrolle ermöglicht.

**Spielidee:** Anja Dreier-Brückner  
**Illustration:** Anja Dreier-Brückner  
**Spieldauer:** je Spiel ca. 5 - 10 Minuten

*„Ich will Schornsteinfeger werden!“, ruft der kleine Bär dem großen Bären zu.*

*„Weißt du eigentlich, was ein Schornsteinfeger macht?“, antwortet der große Bär und kocht weiter an seiner Honigsuppe.*

*„Hmmm ...“, sagt der kleine Bär, denkt kurz nach und nascht dabei von der leckeren Honigsuppe „... ich glaube, er putzt den Kamin, bringt viel Glück und isst den ganzen Tag Schornsteinfeger-Honig!“*

*Der große Bär legt seinen Kochlöffel zur Seite, nimmt den kleinen Bären bei der Hand und sagt: „Komm mit, ich werde dir zeigen, was ein Schornsteinfeger macht!“*

*„Oh ja! Und was macht eigentlich ein Arzt, ein Bauarbeiter ...?“*



## Spielinhalt

- 1 Schlaubär für die Selbstkontrolle
- 20 Karten (10 Kartenpaare)
- 1 Kartenrahmen
- 1 Spielanleitung

**Liebe Eltern,**

auf den Kartenpaaren sind verschiedene Berufe abgebildet. Sehen Sie sich vor dem ersten Spiel die Motive der Karten gemeinsam mit den Kindern an und erklären Sie ihnen die abgebildeten Berufe im Detail.

Beispiel: Der Schornsteinfeger ist meistens schwarz gekleidet. Er reinigt mit seinem Handwerkszeug verrußte Schornsteine und Feuerungsanlagen. Zudem überwacht er die Feuersicherheit und berät die Hausbesitzer in Fragen der Heiztechnik und Brandverhütung. Oft wird behauptet, dass die Begegnung mit einem Schornsteinfeger Glück bringt. Für den Beruf Schornsteinfeger gibt es übrigens auch noch weitere Namen: Kaminfeger, Kaminkehrer oder Schlotfeger.

Lassen Sie die Kinder die Berufe und deren Merkmale beschreiben. Folgende Fragen können dabei helfen: Welche Kleidung trägt der Bär? Welche Arbeitsgeräte benötigt er? Gibt es ein spezielles Auto für den Beruf, etc.?

**Diese Berufe sind im Spiel enthalten:**

- Ärztin / Arzt
- Bauarbeiter/-in
- Feuerwehrfrau /-mann
- Köchin / Koch
- Landwirt/-in
- Maler/-in
- Müllfrau /-mann
- Polizist/-in
- Schiffskapitän/-in
- Schornsteinfeger/-in

Wenn Sie möchten, finden Sie im Gespräch mit den Kindern weitere Berufe und deren Merkmale, die sie bereits aus ihrem Alltag kennen.

*Karten offen auslegen, Rahmen und Bär bereit*

*Kartenpaar finden*

*Richtig?  
Karten = Belohnung*

*Falsch?  
Karten zurück*

*alle Paare gefunden  
= Spielende*

# 1. Schlaubär und die Berufe

Ein Zuordnungsspiel für ein Kind und einen Erwachsenen.

## Spielvorbereitung

Alle Karten werden offen nebeneinander auf den Tisch gelegt. Der Kartenrahmen und der Schlaubär liegen bereit.

## Spielablauf

Der Erwachsene wählt eine Karte aus und legt sie vor das Kind. Das Kind sucht die dazu passende Karte und legt beide Karten nebeneinander in den Kartenrahmen. Mit dem Schlaubären kontrolliert das Kind seine Wahl.

### Die Selbstkontrolle mit dem Schlaubären

Nimm den Rahmen und lege zwei Karten mit den Ausstanzungen zueinander hinein. Lege nun den Schlaubären in die Lücke:

**Passt er genau hinein?**

Dann gehört das Kartenpaar zusammen.

**Passt er nicht hinein?**

Dann zeigen die beiden Karten kein Berufspaar.

- **Ergeben die beiden Karten ein Paar?**

Prima! Beschreibe, um welchen Beruf es sich deiner Meinung nach handelt. Weißt du nicht genau, welchen Beruf der Bär beschreibt, kannst du dir von einem Erwachsenen helfen lassen. Anschließend legst du die beiden Karten verdeckt vor dir ab und suchst das nächste Kartenpaar.

- **Ergeben die beiden Karten kein Paar?**

Schade! Bestimmt findest du beim nächsten Mal ein passendes Paar. Lege die Karten zurück und versuche es mit einem anderen Kartenpaar.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald du alle Kartenpaare gefunden und richtig zugeordnet hast.

## 2. Berufe-Memo

Ein Gedächtnis- und Zuordnungsspiel für 1 - 4 Kinder.

### Spielvorbereitung

Die Karten werden verdeckt, gemischt und nebeneinander auf den Tisch gelegt. Der Kartenrahmen und der Schlaubär liegen bereit.

### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Wer von euch kennt den spannendsten Beruf? Du darfst beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das kleinste Kind.

Das Kind, das an der Reihe ist, versucht ein passendes Kartenpaar zu finden: Es deckt zwei Karten auf und schaut sie sich an. Dann legt es sie nebeneinander und kontrolliert mit dem Schlaubären, ob die Karten zusammengehören.

- **Ergeben diese beiden Karten kein Paar?**  
Schade! Lege die Karten wieder verdeckt zurück. Vielleicht findest du beim nächsten Mal ein passendes Paar.
- **Ergeben diese beiden Karten ein Paar?**  
Prima! Beschreibe, um welchen Beruf es sich deiner Meinung nach handelt. Weißt du nicht genau, welcher Beruf abgebildet ist, darf dir ein anderes Kind helfen.
  - **War deine Beschreibung richtig?**  
Du darfst beide Karten behalten und offen vor dir ablegen. Hat dir ein anderes Kind geholfen, so bekommt ihr beide je eine der Karten.
  - **War die Beschreibung jedoch falsch?**  
Dann werden beide Karten wieder verdeckt und zurückgelegt.

Das nächste Kind ist an der Reihe und deckt zwei Karten auf.

### Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Kartenpaare gefunden und richtig erklärt wurden. Jedes Kind stapelt alle seine Karten. Wer den höchsten Stapel auftürmen kann, gewinnt. Haben mehrere Kinder einen gleich hohen Stapel, so gewinnen sie gemeinsam.

*Karten verdecken,  
mischen, Rahmen  
und Bär bereit*

*Kartenpaar finden,  
2 Karten aufdecken*

*kein Paar*

*Ergeben sie ein Paar?  
Paar beschreiben  
und mit Schlaubär  
kontrollieren*

*Richtig?  
Karten = Belohnung*

*Falsch?  
Karten zurück*

*die meisten Karten  
= Sieg*

Das Spiel kann durch folgende Regeln verändert werden:

- Es wird einfacher, wenn bei den ersten Spielerunden die schwierigeren Paare aussortiert werden.
- Es wird schwieriger, wenn schon vor dem Aufdecken die Karte beschrieben werden muss. Zuerst wird dabei natürlich nur geraten, aber bald wird dadurch das Gedächtnis verstärkt in Anspruch genommen. Nur wenn die Karte richtig beschrieben und das passende Paar gefunden wurde, darf das Paar genommen werden.

Habermaß game nr. 4599

# Clever Bear

Who knows the career professions?

An educational game for 1 - 4 players ages 3 - 6.

With the help of the clever bear you yourself can find out whether you are right or wrong.

**Author:** Anja Dreier-Brückner

**Illustrations:** Anja Dreier-Brückner

**Length of the game:** Each game approx. 5 - 10 minutes



*"I want to become a chimney-sweep!" the little bear shouts to the big bear.*

*"Do you know what a chimney-sweep does?" the big bear answers while he continues cooking the honey soup.*

*"Hmm ...", goes the little bear, as he thinks a little and tastes a bit of the delicious honey soup "... I believe he cleans chimneys, brings luck and eats chimney sweep honey all day!"*

*The big bear puts the cooking spoon aside, takes little bear by the hand and says: "Come along, let me show you what a chimney sweep does!"*

*"Oh yes! And what does a doctor, a construction worker ... do?"*

ENGLISH

## Contents

- 1 clever bear (to check results)
- 20 cards (10 paired cards)
- 1 frame for the cards
- set of game instructions

**Dear Parents,**

The pairs of cards show different career professions. Before starting to play, have a look at the images on the cards with your children and give them a detailed explanation of the professions shown.

Example: a chimney sweep is usually dressed in black. He uses his long brushes to clean sooty chimneys and heating systems. He also assesses the fireproofness and advises homeowners about heating techniques and fire prevention. It is said that encountering a chimney sweep brings luck.

Have your children describe the professions and their characteristics. The following questions may be useful: What does the bear wear? What tools does he need? Is there a special vehicle for the profession?

**The game includes the following professions:**

- doctor
- construction worker
- fireman/firewoman
- cook
- farmer
- painter
- trash collector
- policeman/policwoman
- ship's captain
- chimney sweep

You can also talk about other professions which your children know from everyday life, and their characteristics.

*arrange cards face  
up, get frame and  
bear ready*

*find pair of cards*

*Right?  
cards = reward*

*Wrong?  
cards back into game*

*all pairs found =  
end of game*

# 1. Clever bear and the professions

An assigning game for one child and an adult.

## Preparation of the Game

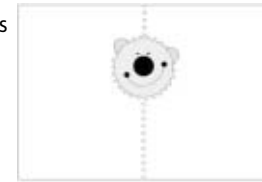
All cards are put face up on the table.  
Get the frame and clever bear ready.

## How to Play

The adult chooses a card and puts it in front of the child who then searches for the matching card. They place both cards next to each other in the frame and then use the clever bear to check their choice.

### Clever Bear Checks

Take the frame and place both cards in a way that the punched areas show towards each other. Now insert the clever bear into the hole.

**Does he fit exactly?**

Then it is a matching pair.

**He doesn't fit?**

Then the cards do not show a pair.

**• Both cards make up a pair?**

Well done! Describe which profession you relieve it is. If you don't know exactly which profession, the bear represents an adult who can help you. Then place both cards face down in front of you and search for the next pair of cards.

**• The two cards do not match?**

Pity! You will no doubt find a matching pair in your next turn. Return the cards and take a turn at finding another pair of cards.

## End of the Game

The game ends as soon as all the pairs have been found.

## 2. Profession memory

A memory and assigning game for 1 - 4 players.

### Preparation of the Game

The cards are put face down, shuffled and placed next to each other on the table. Get the frame and the clever bear ready.

### How to Play

Play in a clockwise direction.

Who knows the most exciting profession? You may start. If you can not agree the smallest player starts.

Whoever's turn it is tries to find a matching pair. They uncover two cards and have a look at them. Then they place them next to each other and check with the help of the clever bear to see if they match.

- **The cards do not show a pair?**  
Pity! Put them back face down. Maybe next time you will find a matching pair.
- **The cards show a pair?**  
Well done! Describe which profession you think it is. If you are not sure another player may help you.
  - **If your description was right**, you may keep both cards and place them face up in front of you. If another player has helped you, both of you get one card.
  - **If the description was wrong**, both cards are turned face down again and placed back together with the others.

Then it's the turn of the next player to uncover two cards.

### End of the Game

The game ends as soon as all the pairs have been found and described in the right way. Each player piles up their cards. Whoever has the highest pile wins the game. If various players have an equally high pile they win together.

*cover cards,  
shuffle, get frame  
and bear ready*

*find pair of cards  
uncover 2 cards*

*no pair*

*Do they show a pair?  
Describe pair and  
check with clever  
bear,*

*Right?  
cards = reward*

*Wrong?  
cards back*

*most cards = victory*

The game may be modified by the following rules:

- It becomes easier if you sort out the more difficult pairs before playing the first rounds.
- It gets more difficult if the card has to be described before you uncover it. At first, of course, you can only guess but soon you have to sharpen your memory.  
Only if a card has been described in the right way and the matching pair found can you take both cards.

Jeu Habermas n° 4599

# L'ours savant

Qui connaît les métiers?

Un jeu éducatif pour 1 à 4 joueurs de 3 à 6 ans.  
Avec l'ours savant qui permet un contrôle systématique.

**Idée :** Anja Dreier-Brückner  
**Illustration :** Anja Dreier-Brückner  
**Durée d'une partie :** env. 5 à 10 minutes par jeu



*« Je veux devenir ramoneur ! » dit le petit ours au grand ours.*

*« Est-ce que tu sais ce qu'un ramoneur fait ? » répond le grand ours qui continue de remuer sa soupe au miel.*

*« Hmm ... », dit le petit ours en réfléchissant un petit peu et en goûtant à la délicieuse soupe ..... « je crois qu'il nettoie la cheminée, qu'il porte bonheur et qu'il mange du miel de ramoneur toute la journée ! ».*

*Le grand ours pose sa cuillère, prend le petit ours par la main et lui dit : « Viens avec moi, je vais te montrer*

*ce qu'un ramoneur fait ! ».*

*« Oh oui ! Et qu'est-ce que fait un docteur, un maçon .... ? »*

## Contenu

- 1 ours savant pour contrôler si l'on a bien joué
- 20 cartes (10 paires)
- 1 cadre pour cartes
- 1 règle du jeu



**Chers parents,**

Les paires de cartes représentent différents métiers. Avant de jouer pour la première fois, regardez les motifs des cartes avec vos enfants et expliquez-leur en détail les métiers montrés.

Exemple : le ramoneur est habillé le plus souvent en noir. Avec ses outils, il enlève la suie qui est dans les cheminées et nettoie les chaudières dans les installations de chauffage. En plus, il vérifie que les bâtiments soient bien protégés contre les incendies et conseille les propriétaires de maison au sujet des techniques de chauffage et de la protection contre les incendies. On dit souvent que le ramoneur porte bonheur quand on le croise dans la rue.

Faites décrire aux enfants les métiers et leurs caractéristiques. Les questions suivantes pourront leur être utiles : quels vêtements porte l'ours ? De quels outils se sert-il ? Est-ce qu'il faut une voiture spéciale pour exercer ce métier ?

**Les métiers ci-dessous sont compris dans le jeu :**

- docteur ou doctoresse
- homme ou femme peintre
- homme ou femme maçon
- homme ou femme éboueur
- homme ou femme pompier
- homme ou femme agent de police
- cuisinier ou cuisinière
- homme ou femme capitaine de bateau
- agriculteur ou agricultrice
- homme ou femme ramoneur

En parlant avec vos enfants, vous pouvez également nommer d'autres métiers de la vie quotidienne et indiquer leurs caractéristiques.

*poser les cartes, face visible, le cadre et l'ours*

*trouver les paires de cartes*

*Bonnes cartes ? cartes en récompense*

*Mauvaises cartes ? reposer les cartes*

*toutes les paires de cartes ont été trouvées = fin de la partie*

# 1. L'ours savant et les métiers

Un jeu de classement pour un enfant et un adulte.

## Préparatifs

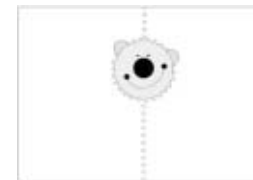
Poser toutes les cartes les unes à côté des autres sur la table, face visible. Préparer le cadre pour cartes et l'ours savant.

## Déroulement de la partie

L'adulte choisit une carte et la pose devant l'enfant. L'enfant cherche la carte correspondante et pose les deux cartes l'une à côté de l'autre dans le cadre pour cartes. L'enfant vérifie qu'il a choisi la bonne carte à l'aide de l'ours savant.

**Vérification des cartes avec l'ours savant :**

Prends le cadre et poses-y deux cartes en mettant les découpes l'une en face de l'autre. Mets ensuite l'ours savant dans le trou ainsi formé.

**Est-ce qu'il rentre exactement dedans ?**

Les deux cartes vont donc bien ensemble.

**Il ne rentre pas dedans ?**

Les deux cartes ne correspondent pas à une paire de cartes.

- **Les deux cartes forment-elles une paire ?**

Bravo ! Décris le métier dont il s'agit. Si tu ne sais pas exactement de quel métier il s'agit, tu peux te faire aider par un adulte. Ensuite, pose les deux cartes devant toi, face cachée, et cherche deux autres cartes formant une paire.

- **Les deux cartes ne vont pas ensemble ?**

Domage ! Tu trouveras certainement les deux bonnes au tour suivant. Repose les cartes et essaie de trouver deux autres cartes qui vont ensemble.

## Fin de la partie

La partie est finie dès que tu as trouvé toutes les paires de cartes et que tu les as classées correctement.

## 2. Mémo des métiers

Un jeu de mémoire et de classement pour 1 à 4 joueurs.

### Préparatifs

Retourner les cartes, face cachée, les mélanger et les poser les unes à côté des autres sur la table. Préparer le cadre pour cartes et l'ours savant.

### Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Lequel de vous connaît le métier le plus intéressant ? Tu commences. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus petit qui commence.

Le joueur dont c'est le tour essaie de trouver deux cartes qui vont ensemble : il retourne deux cartes et regarde ce qu'il y a dessus. Il les pose ensuite l'une à côté de l'autre et contrôle à l'aide de l'ours savant si les cartes vont ensemble.

- **Ces deux cartes ne vont pas ensemble ?**  
Dommage ! Repose les cartes en les retournant, face cachée. Tu en trouveras peut-être deux qui vont ensemble au tour suivant.
- **Ces deux cartes vont ensemble ?**  
Super ! Décris le métier dont tu penses qu'il s'agit. Si tu ne sais pas quel métier est illustré, fais-toi aider par un autre joueur.
  - **Ta description est exacte ?**  
Tu gardes les deux cartes et les poses devant toi, face visible. Si un autre joueur t'a aidé, chacun prend une carte.
  - **Ta description est fausse ?**  
Repose les deux cartes en les retournant, face cachée.

C'est au tour du joueur suivant de retourner deux cartes.

### Fin de la partie

La partie est finie dès que toutes les paires de cartes ont été trouvées. Chaque joueur empile ses cartes. Celui qui aura la plus grande pile est le gagnant. Si plusieurs joueurs ont une pile de la même hauteur, ils gagnent tous ensemble.

*retourner les cartes,  
face cachée, les  
mélanger et  
préparer l'ours*

*trouver deux cartes  
allant ensemble  
retourner deux cartes*

*pas de paire*

*Est-ce que c'est  
une paire ?  
décrire le métier  
et vérifier les cartes  
avec l'ours savant,  
Description est  
exacte ? Cartes en  
récompense*

*Description est  
fausse ?  
Reposer les cartes*

*le plus de cartes =  
partie gagnée*

**On pourra changer le jeu avec les règles suivantes :**

- Le jeu sera plus facile si l'on retire les paires de cartes difficiles avant de jouer.
- Il sera plus difficile si le métier de la carte est décrit avant de retourner la carte. Il faudra donc d'abord deviner, mais ce sera un bon exercice de mémoire.  
Le joueur ne récupérera les deux cartes seulement si le bon métier de la carte a été décrit et si les deux cartes correspondantes ont été trouvées.

Habermaaf-spel Nr. 4599

# Breintje Beer

Wie kent de beroepen?

Een leerspel voor 1 - 4 kinderen van 3 - 6 jaar.

Met Breintje Beer, waarmee direct het antwoord kan worden gecontroleerd.

**Spelidee:** Anja Dreier-Brückner

**Illustraties:** Anja Dreier-Brückner

**Speelduur:** elk spel ca. 5 - 10 minuten



*„Ik wil schoorsteenveger worden!“, roept de kleine beer tegen de grote beer.*

*„Weet je eigenlijk wel wat een schoorsteenveger doet?“, antwoordt de grote beer en gaat verder met de bereiding van zijn honingsoep.*

*„Hmmm ...“, zegt de kleine beer, denkt eventjes na en snoept ondertussen wat van de heerlijke honingsoep „... ik geloof dat hij de haard poetst, veel geluk heeft en de hele dag schoorsteenvegershoning eet!“*

*De grote beer legt zijn kooklepel terzijde, neemt de kleine beer bij z'n hand en zegt:*

*„Kom mee, dan zal ik je laten zien wat een schoorsteenveger doet!“*

*„Oh ja! En wat doet eigenlijk een arts, een bouwvakker ...?“*

## Spelinhoud

- 1 Breintje Beer om te controleren
- 20 kaarten (10 kaartenparen)
- 1 kaartenlijst
- spelregels

**Lieve ouders,**

op de kaartenparen staan verschillende beroepen afgebeeld. Bekijk voor het eerste spel de afbeeldingen van de kaarten samen met de kinderen en leg hen alle bijzonderheden van de afgebeelde beroepen uit.

Voorbeeld: de schoorsteenveger gaat meestal in het zwart gekleed. Hij verwijdert met zijn gereedschap roet en rookaanslag van de schoorsteen. Bovendien controleert hij de brandveiligheid en adviseert huiseigenaars over vragen m.b.t. verwarmingstechniek en brandpreventie. Er wordt vaak beweerd dat een ontmoeting met een schoorsteenveger geluk brengt. Voor het beroep van schoorsteenveger bestaan er overigens ook nog andere namen, zoals schouwveger, zwartjan of roetmop.

Laat de kinderen de beroepen met hun kenmerken beschrijven. De volgende vragen kunnen hierbij van dienst zijn: wat voor kleding draagt de beer? Welk gereedschap heeft hij nodig? Bestaat er een speciaal voertuig voor het beroep? etc.

**De volgende beroepen zijn in het spel opgenomen:**

- |                        |                                |
|------------------------|--------------------------------|
| • dokter / -es         | • schilder / -es               |
| • bouwvakker /-vakster | • vuilnisman / -vrouw          |
| • brandweerman /-vrouw | • politieagent / -e            |
| • kok / kokkin         | • scheepskapitein              |
| • boer / -in           | • schoorsteenveger / -veegster |

Als u dat wilt, kunt u met de kinderen nog andere beroepen en hun kenmerken bespreken, die ze al uit het dagelijkse leven kennen.

*kaarten open  
uitleggen, lijst en  
beer klaar*

*kaartenpaar vinden*

*Goed?  
kaarten = beloning*

*Fout?  
kaarten terug*

*alle paren gevonden  
= einde v/h spel*

# 1. Breintje Beer en de beroepen

Een ordeningsspel voor een kind en een volwassene.

## Spelvoorbereiding

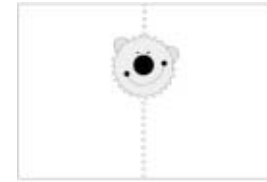
Alle kaarten worden open naast elkaar op tafel gelegd.  
De kaartenlijst en Breintje Beer liggen klaar

## Spelverloop

De volwassene kiest een kaart uit en legt hem voor het kind neer. Het kind zoekt de bijbehorende kaart en legt de beide kaarten naast elkaar in de kaartenlijst. Met Breintje Beer controleert het kind zijn keuze.

**Het controleren met Breintje Beer**

Pak de lijst en leg er twee kaarten, met de uitsparingen tegenover elkaar, in. Zet nu Breintje Beer in het gat:

**Past hij er precies in?**

Dan horen de twee kaarten bij elkaar.

**Past hij er niet in?**

Dan geven de beide kaarten geen beroepenpaar aan.

**• Leveren de beide kaarten een paar op?**

Goed zo! Beschrijf het beroep waar het naar jouw mening om gaat. Weet je niet precies welk beroep er door de beer beschreven wordt, dan kan je je door een volwassene laten helpen. Daarna leg je de beide kaarten omgekeerd voor je neer en ga je op zoek naar het volgende kaartenpaar.

**• Leveren de beide kaarten geen paar op?**

Helaas! De volgende keer vind je vast en zeker een bij elkaar passend paar. Leg de kaarten terug en probeer het met een ander kaartenpaar.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen, zodra je alle kaartenparen gevonden en op juiste wijze bij elkaar gelegd hebt.

## 2. Beroepenmemorie

Een geheugen- en ordeningsspel voor 1 - 4 kinderen.

### Spelvoorbereiding

De kaarten worden omgekeerd, geschud en naast elkaar op tafel gelegd. De kaartenlijst en Breintje Beer liggen klaar.

### Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie van jullie kent het spannendste beroep? Jij mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, dan begint het kleinste kind.

Het kind dat aan de beurt is, probeert een bij elkaar passend kaartenpaar te vinden: het draait twee kaarten om en bekijkt ze. Dan legt de speler ze naast elkaar en controleert met Breintje Beer of de kaarten bij elkaar horen.

- **Leveren deze twee kaarten geen paar op?**  
Jammer! Leg de kaarten weer omgekeerd terug. Misschien vind je de volgende keer een bij elkaar passend paar.
- **Leveren deze twee kaarten een paar op?**  
Goed zo! Beschrijf het beroep waar het naar jouw mening om gaat. Weet je niet precies welk beroep er afgebeeld is, dan mag een ander kind je helpen.
  - **Heb je het beroep goed beschreven?**  
Je mag de beide kaarten houden en open voor je neerleggen. Als een ander kind je geholpen heeft, dan krijgen jullie allebei een van de kaarten.
  - **Heb je het beroep echter verkeerd beschreven?**  
Dan worden de beide kaarten weer omgekeerd en teruggelegd.

Het volgende kind is aan de beurt en draait twee kaarten om.

### Einde van het spel

Het spel is afgelopen, zodra alle kaartenparen gevonden en juist beschreven zijn. Ieder kind legt al zijn kaarten op een stapel. Wie de hoogste stapel kan bouwen, heeft gewonnen. Als meerdere kinderen een even hoge stapel bezitten, hebben ze gezamenlijk gewonnen.

*kaarten omkeren,  
schudden, lijst en  
beer klaar*

*kaartenpaar vinden,  
2 kaarten omdraaien*

*geen paar*

*Leveren ze een  
paar op?  
Paar beschrijven  
en met Breintje Beer  
controleren*

*Goed?  
kaarten = beloning*

*Fout?  
kaarten terug*

*de meeste kaarten  
= gewonnen*

Het spel kan m.b.v. de volgende regels veranderd worden:

- Het wordt eenvoudiger als tijdens de eerste speelrondes de moeilijkste paren uit het spel worden gehaald.
- Het wordt moeilijker als de kaart al voordat hij wordt omgedraaid, beschreven moet worden. In het begin wordt er natuurlijk alleen naar geraden, maar al snel wordt er een intensief beroep op het geheugen gedaan. Alleen wanneer de kaart juist beschreven en het bijbehorende paar gevonden wordt, mag het paar worden gepakt.