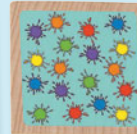
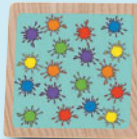





Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



-  Klecks-Memo
-  Splodge Memo
-  Mémò Barbouille
-  Kleurenmemo
-  Memo Manchas
-  Memo Schizzo

Copyright



- Spiele Bad Rodach 2010



Klecks-Memo



Drei kunterbunte Spielideen für 2 - 4 Kinder ab 2 Jahren.

Design: Susanne Kummer

Spieldauer: je Spiel ca. 10 Minuten

Liebe Eltern,

das Spielmaterial ist speziell für Kinderhände gestaltet und fördert die feinmotorischen Fähigkeiten Ihres Kindes. Sprechen Sie gemeinsam über die verschiedenen Motive auf den Holzkarten und fördern Sie somit Sprache, Hörsinn, Kreativität und Spielfreude Ihres Kindes.

Viel Spaß beim Spielen!

Ihre Erfinder für Kinder

Spielinhalt

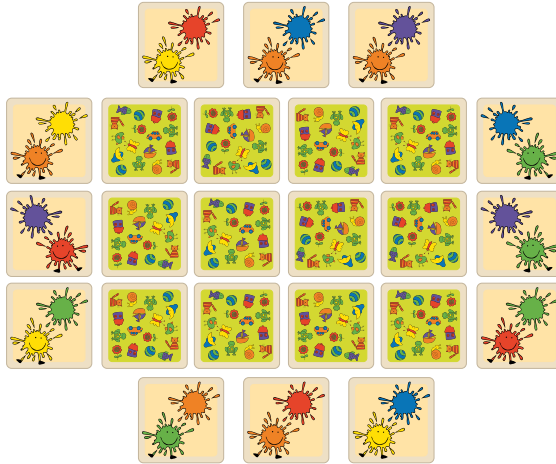
- 12 Holzkarten mit Bildern
- 12 Holzkarten mit Farbklecksen
- 1 Spielfigur Farbenzwerg
- 1 Farbwürfel
- 1 Spielanleitung



Spielidee 1: Klecks-Parade

Spielvorbereitung

Mischt die Holzkarten mit den Bildern und legt sie verdeckt in drei Reihen untereinander. Anschließend mischt ihr die Holzkarten mit den Klecksen und verteilt sie mit den Klecksen nach oben um die verdeckten Bildkarten herum.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt mit Farben gemalt hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das älteste Kind. Du zeigst auf eine offene Holzkarte und sagst, welche Farben die beiden Kleckse haben. Anschließend versuchst du eine farblich passende Abbildung aufzudecken. Drehe dazu eine der verdeckten Holzkarten um:

Hat das aufgedeckte Motiv mindestens eine der beiden Klecksfarben?

- **Ja?**
Super! Zur Belohnung nimmst du dir die beiden Holzkarten und legst sie neben dir ab.
- **Nein?**
Schade! Verdecke die Karte in der Mitte wieder, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben.

Das nächste Kind ist an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn nur noch vier Holzkarten übrig sind. Jeder legt seine Holzkarten in einer Reihe aus: Wer die längste Reihe legen kann, gewinnt das Spiel.

Spielidee 2: Bunte Kleckserei

Spielvorbereitung

Mischt die Kleckskarten und legt sie verdeckt in vier gleich langen Reihen untereinander. Anschließend mischt ihr die Karten mit den Abbildungen und legt sie ebenfalls verdeckt in vier gleich langen Reihen neben die Kleckskarten.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Bild gemalt hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das älteste Kind und deckt nacheinander jeweils eine Kleckskarte und eine Motivkarte auf:

Stimmt mindestens eine Farbe der Kleckse mit dem Motiv überein?

- **Ja?**
Super! Nimm das Paar zu dir.
- **Nein?**
Schade! Verdecke die Karten wieder, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben. Das nächste Kind ist mit Aufdecken an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn nur noch vier Holzkarten übrig sind. Stapelt jeweils eure Holzkarten: Wer den höchsten Stapel hat, gewinnt das Spiel.

Tipp:

- Jüngere Kinder können auch mit weniger Paaren spielen.
- Das Spiel wird etwas schwerer, wenn beide Farben der Kleckse mit den Farben der Abbildung übereinstimmen müssen.



Spielidee 3: Farbensammelei

Ein Farbwettlaufspiel für die Größeren.

Spielvorbereitung

Nehmt alle Holzkarten und legt sie mit der Bildseite nach oben zu einer langen Schlange aneinander. Stellt den Farbenzweig vor die erste Holzkarte. Haltet den Würfel bereit.

Spielablauf

Wer die bunteste Kleidung trägt, beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Der Würfel zeigt an welche Farbe die Holzkarte enthalten muss, auf die du den Farbenzweig ziehen darfst. Ziehe den Farbenzweig Holzkarte für Holzkarte auf die nächste Karte mit dieser Farbe.

Zur Belohnung darfst du dir alle gerade von dem Farbenzweig übersprungenen Holzkarten nehmen und vor dich legen.

Achtung:

Gibt es keine Holzkarte mit der gewürfelten Farbe mehr, so zieht die Figur über die letzte Holzkarte hinaus und das Spiel endet.

Dann ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn der Farbenzweig die letzte Holzkarte erreicht oder über sie hinausgezogen ist. Anschließend stapelt ihr eure Holzkarten. Das Kind mit dem höchsten Stapel gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen diese Kinder gemeinsam.

Splodge Memo



The multicolor game ideas for 2-4 players ages 2+.

Design: Susanne Kummer
Length of the game: each game approx. 10 minutes

Dear Parents,

This game material is specially designed for young children's hands; it can improve your child's motor skills. Talk to your child about the different picture motifs thereby stimulating his language, auditory and creative skills as well as enhancing the fun of playing games.

Lots of fun playing!

Sincerely,

Your inventors of inquisitive playthings

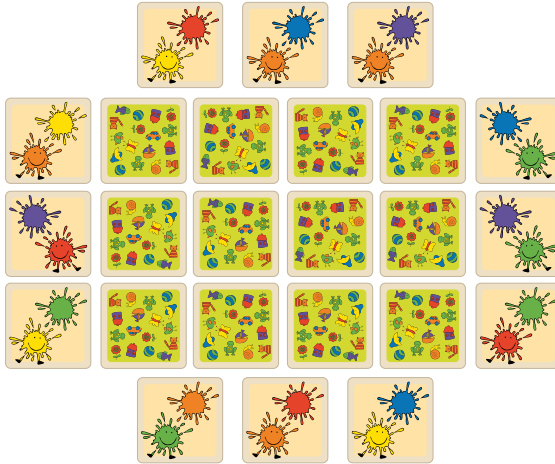
Contents

- 12 wooden tiles showing pictures
- 12 wooden tiles showing splotches
- 1 Color Dwarf play figure
- 1 color die
- Set of game instructions

Game idea#1: Splotch Parade

Preparation

Shuffle the tiles showing the pictures and arrange them facedown in three rows. Then shuffle the tiles showing the splotches and distribute them face up around the tiles that are facedown.



How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has drawn a picture most recently, may begin. If you cannot agree, the oldest player starts. Point out a tile that is face up and name the colors of the two splotches. Then try to turn over a facedown tile to reveal a picture that matches. Turn over a tile.

Does the picture of this tile show at least one of the colors of the two splotches?

- **Yes?**
Great! As a reward you take both tiles and place them next to you.
- **No?**
Pity! After everyone has seen it, turn the picture tile in the center facedown again.

Then it's the turn of the next player.

End of the Game

The game ends as soon as only four wooden tiles are left. Each player then arranges his tiles into a row. Whoever has the longest row, wins the game.

Game idea#2: Multicolor splotches

Preparation

Shuffle the tiles showing splotches and arrange them into four equal rows. Then shuffle the tiles with the pictures and arrange them into four rows next to the tiles with the splotches.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has drawn a picture most recently starts. If you cannot agree the oldest player starts and turns over a tile with a splotch and then one showing a picture.

Does at least one of the colors of the splotches match the colors in the picture?

- **Yes?**
Great! Take the pair.
- **No?**
Pity! After everyone has seen the tiles then turn them facedown again. It's then the turn of the next player to turn over two tiles.

End of the Game

The game ends as soon as there are only four tiles left. Stack your tiles. Whoever has the highest stack, wins the game.

Hint:

- Younger players can use fewer pairs.
- The game becomes more difficult if both colors of the splotches have to match the colors in a picture.



Game Idea#2: Collecting colors

A color searching competition for older players.

Preparation

Take all of the tiles and arrange them into a long path, with the picture side face up. Place the play figure in front of the first tile. Get the die ready.

How to Play

Whoever is wearing the most colorful outfit may start. If you can not agree, the youngest player starts and rolls the die.

The die indicates the color in the picture to where you should move the color dwarf. Move the color dwarf to the next tile showing the color on the die.

As a reward you take all the tiles the dwarf just jumped over and place them in front of you.

Watch out:

If there is no tile left containing the color shown on the die, the dwarf moves past the last domino tile and the game is over.

Then it's the turn of the next player to roll the die.

End of the game

The game ends as soon as the color dwarf reaches or passes the last tile. Then stack your tiles; the player with the highest stack wins the game. In case of a draw the corresponding players win together.

Mémo Barbouille



Trois idées de jeu sur les couleurs, pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Design : Susanne Kummer
Durée de la partie : env. 10 minutes par jeu

Chers parents,

Les accessoires de ce jeu ont été spécialement conçus pour être saisis par des mains d'enfant. Ce jeu stimule les facultés motrices de votre enfant. Parlez avec votre enfant et nommez les différents motifs représentés sur les tuiles en bois. Vous stimulerez ainsi le langage, l'ouïe et l'imagination de votre enfant qui prendra aussi plaisir à jouer.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement avec vos enfants !

Les créateurs pour enfants joueurs

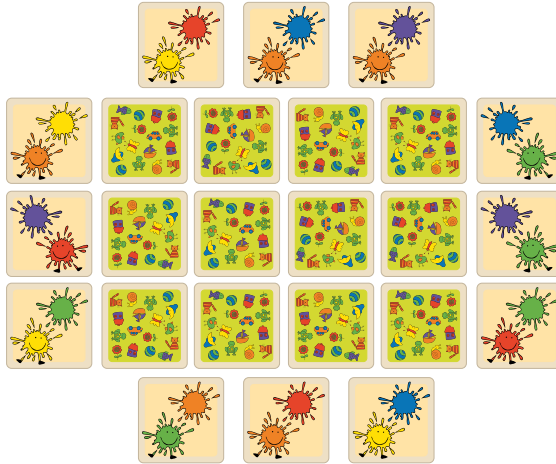
Contenu du jeu

- 12 tuiles en bois représentant des motifs
- 12 tuiles en bois représentant des « taches » de différentes couleurs
- 1 pion « lutin des couleurs »
- 1 dé multicolore
- règle de jeu

Jeu n° 1 : Parade des couleurs

Préparatifs

Mélanger les tuiles en bois représentant les motifs et les poser faces cachées en trois rangées superposées. Mélanger les tuiles en bois représentant les taches de couleur et les répartir faces visibles autour des tuiles à motifs.



FRANÇAIS

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a fait un dessin en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence. Tu montres une tuile avec taches et nommes les deux couleurs qui sont représentées. Ensuite tu essayes de trouver un motif aux couleurs correspondantes en retournant une des cartes posées faces cachées :

Le motif de cette carte a-t-il au moins une des deux couleurs des taches ?

- **Oui ?**
Super ! En récompense, tu prends les deux tuiles en bois et les poses devant toi.
- **Non ?**
Dommage ! Retourne la tuile de nouveau après que tous les autres joueurs l'aient aussi vue.

C'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'il ne reste plus que quatre tuiles en bois. Chaque joueur pose ses tuiles en une rangée. Celui qui aura la plus grande rangée gagne la partie.

Jeu n° 2 : Des taches de toutes les couleurs

Préparatifs

Mélanger les tuiles avec taches et les répartir faces cachées en quatre rangées superposées de même longueur. Mélanger les tuiles avec motif et les superposer également en quatre rangées, faces cachées, à côté des tuiles avec taches.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a fait un dessin en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence en retournant une tuile avec taches puis une tuile avec motif.

Au moins une couleur des taches est identique au motif ?

- **Oui ?**
Super ! Ramasse les deux tuiles.
- **Non ?**
Dommage ! Retourne les tuiles de nouveau après que tous les autres joueurs les aient vues. C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner deux tuiles.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'il ne reste plus que quatre tuiles. Chaque joueur empile ses tuiles. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie.

Conseils :

- Les tout-petits peuvent aussi jouer avec moins de paires de tuiles.
- Le jeu sera un peu plus difficile s'il faut que les deux couleurs des taches correspondent aux couleurs du motif.



Jeu n° 3 : Moisson de couleurs

Une course aux couleurs pour les plus grands.

Préparatifs

Prendre toutes les tuiles en bois et les poser faces visibles en une grande rangée.
Poser le lutin sur la première carte. Préparer le dé.

Déroulement de la partie

Celui qui sera habillé avec le plus grand nombre de couleurs différentes commence.
Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Le dé indique la couleur de la tuile sur laquelle tu dois avancer le lutin.
Avance le lutin de tuile en tuile jusqu'à la prochaine tuile de cette couleur.

En récompense, tu ramasses toutes les tuiles par dessus lesquelles le lutin vient de passer et les poses devant toi.

Attention :

S'il n'y a plus de tuiles de la couleur indiquée par le dé, le lutin saute derrière la dernière tuile et la partie est terminée.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque le lutin arrive sur la dernière tuile ou la dépasse.
Chaque joueur empile ses tuiles. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie. En cas d'égalité il y a plusieurs gagnants.

Kleurenmemo



Drie kakelbonte spelideeën voor 2 - 4 kinderen vanaf 2 jaar.

Design: Susanne Kummer

Speelduur: ieder spel ca. 10 minuten

Lieve ouders

het spelmateriaal is speciaal gemaakt voor kinderhanden. Het stimuleert de motorische vaardigheden van uw kind. Bespreek samen de verschillende afbeeldingen op de houten kaartjes en bevorder hiermee het spraakvermogen, de gehoorzin, de creativiteit en het spelplezier van uw kind.

Veel plezier tijdens het spelen!

Uw uitvinders voor kinderen

Spelinhoud

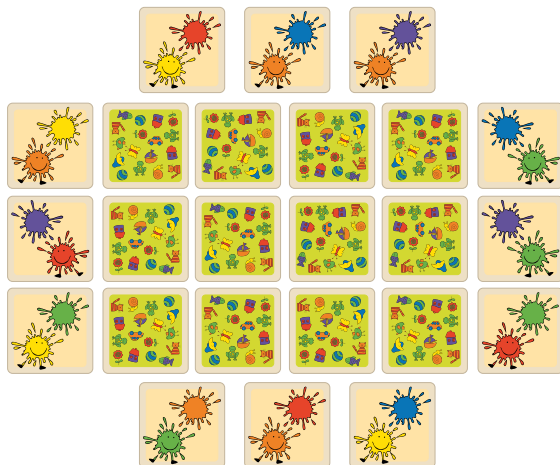
- 12 houten kaartjes met afbeeldingen
- 12 houten kaartjes met gekleurde vlekken
- 1 kleurenkabouter
- 1 kleurendobbelsteen
- spelregels



Spelidee 1: Vlekkenparade

Spelvoorbereiding

Schud de houten kaartjes met de afbeeldingen en leg ze verdekt in drie rijen onder elkaar. Vervolgens schudden jullie de houten kaartjes met de vlekken en verdelen jullie ze met de vlekken omhoog rondom de verdeckte kaartjes met de afbeeldingen.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst heeft getekend, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het oudste kind. Je wijst één van de openliggende houten kaartjes aan en noemt de kleuren van de beide vlekken. Vervolgens probeer je een afbeelding met de bijpassende kleur(en) om te draaien. Draai hiertoe één van de verdeckte houten kaartjes om:

Heeft de omgedraaide afbeelding ten minste één van de beide kleuren van de vlekken?

- **Ja?**
Geweldig! Als beloning pak je de beide houten kaartjes en leg je ze voor je neer.
- **Nee?**
Helaas! Keer het kaartje in het midden weer om nadat alle anderen het ook hebben gezien.

Het volgende kind is aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als er nog maar vier houten kaartjes over zijn. Iedereen legt zijn/haar houten kaartjes op een rij: wie de langste rij kan neerleggen, wint het spel.

Spelidee 2: Vrolijke vlekken

Spelvoorbereiding

Schud de vlekkenkaarten en leg ze verdekt op vier even lange rijen onder elkaar. Vervolgens schudden jullie de kaartjes met de afbeeldingen en leggen ze eveneens verdekt op vier even lange rijen naast de vlekkenkaarten.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst een tekening heeft ingekleurd, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het oudste kind en draait achtereenvolgens een vlekkenkaart en een kaart met een afbeelding om:

Komt ten minste één van de gekleurde vlekken met de afbeelding overeen?

- **Ja?**
Geweldig! Je mag het paar pakken.
- **Nee?**
Helaas! Keer de kaartjes weer om nadat alle anderen ze ook hebben gezien. Het volgende kind is aan de beurt en hij/zij draait twee kaartjes om.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als er nog maar vier houten kaartjes over zijn. Iedereen legt zijn/haar kaartjes op een stapel: wie de hoogste stapel heeft, wint het spel.

Tip:

- Jongere kinderen kunnen ook met minder paren spelen.
- Het spel wordt moeilijker als beide kleuren van de vlekken met de kleuren van de afbeelding overeen moeten komen.



Spelidee 3: Kleuren sparen

Een kleurenwedloop voor oudere kinderen.

Spelvoorbereiding

Neem alle houten kaartjes en leg ze met de beeldzijde omhoog als een lange slinger achter elkaar. Zet de kleurenkabouter voor het eerste houten kaartje. Leg de dobbelsteen klaar.

Spelverloop

Wie de kleurigste kleren draagt, begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit met de dobbelsteen.

De dobbelsteen geeft de kleur aan van het houten kaartje waarop je de kleurenkabouter mag zetten. Zet de kleurenkabouter van het ene houten kaartje naar het andere tot op de eerste kaart met de gegooide kleur.

Als beloning mag je alle houten kaartjes pakken waar de kleurenkabouter zojuist overheen is gesprongen en voor je leggen.

Let op:

Als er geen houten kaartje met de gegooide kleur meer is, springt de kabouter over het laatste houten kaartje heen en is het spel afgelopen.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als de kleurenkabouter het laatste houten kaartje bereikt of eroverheen springt. Vervolgens legt iedereen zijn/haar kaartjes op een stapel. Het kind met de hoogste stapel wint. Bij gelijkspel winnen deze kinderen gezamenlijk.

Memo Manchas



Tres coloridas propuestas de juegos para 2 - 4 niños a partir de los 2 años.

Diseño: Susanne Kummer
Duración de una partida: cada juego aprox. 10 minutos

Queridos padres:

Este material de juego está concebido especialmente para las manos de los niños y estimula las habilidades de la motricidad fina de su hijo. Hablen juntos sobre los diferentes motivos que aparecen en las imágenes y estimulen de esta manera el lenguaje, el sentido del oído, la creatividad y las ganas de jugar de su hijo.

¡Les deseamos mucha diversión jugando!

Su inventor para niños

Contenido del juego

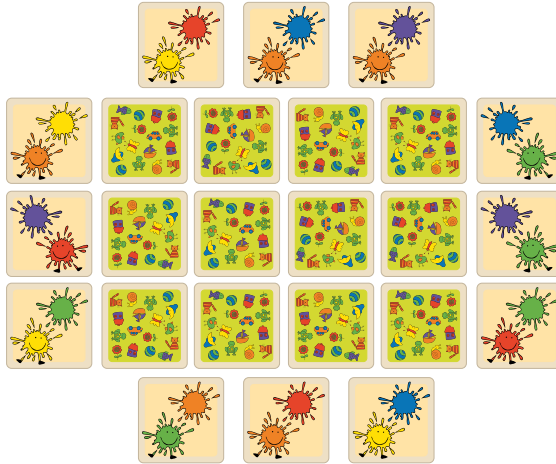
- 12 tabillas de madera con imágenes
- 12 tabillas de madera con manchas de colores
- 1 figura del gnomo de los colores
- 1 dado de colores
- 1 instrucciones del juego



Juego 1: Desfile de manchas

Preparativos

Mezclad las tablillas de madera con las imágenes y colocadlas boca abajo formando tres hileras. Mezclad a continuación las tablillas con las manchas de colores y repartidlas boca arriba en torno a las tablillas de las imágenes.



¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya pintado algo. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el niño más mayor.

Señala con el dedo una de las tablillas que están boca arriba y di de qué colores son las dos manchas. Intenta destapar ahora una imagen del color correspondiente. Para ello tienes que darle la vuelta a una de las tablillas de madera que están boca abajo:

¿Tiene el motivo descubierto al menos uno de los dos colores de las manchas?

- **¿Sí?**
¡Fantástico! Coge las dos cartas de premio y colócalas a tu lado.
- **¿No?**
¡Lástima! Vuelve a darle la vuelta a la tablilla del centro después de que todos los demás la hayan visto.

Es el turno del siguiente niño.

Final del juego

La partida acaba cuando sólo queden cuatro tablillas de madera. Cada jugador extiende sus tablillas formando una hilera. Gana la partida quien tenga la hilera más larga.

Juego 2: Colorida Manchuria

Preparativos

Mezclad las tablillas de las manchas y colocadlas boca abajo formando cuatro hileras de la misma longitud. Mezclad a continuación las tablillas de las imágenes y colocadlas también boca abajo formando cuatro hileras de igual longitud al lado de las tablillas de manchas.

¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya pintado algo. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el niño más mayor destapando consecutivamente una tablilla de manchas y una tablilla de imágenes:

¿Coincide al menos un color de las manchas con el motivo?

- **¿Sí?**
¡Fantástico! Coge la pareja y guárdatela.
- **¿No?**
¡Lástima! Vuelve a darle la vuelta a las tablillas después de que todos los demás las hayan visto. Es el turno del siguiente jugador para descubrir dos tablillas.

Final del juego

La partida acaba cuando sólo queden cuatro tablillas de madera. Apilad las tablillas conseguidas: gana la partida el jugador que tenga la pila más alta.

Consejo:

- Los niños más pequeños pueden jugar también con menos parejas.
- El juego se complica un poco si tienen que coincidir los dos colores de la tablilla de manchas con los colores de la tablilla de imágenes.



Juego 3: Reúne colores

Un juego de dados para los más mayores.

Preparativos

Coged todas las tablillas de madera y colocadlas con la imagen boca arriba formando una larga hilera. Colocad al gnomo de los colores frente a la primera tablilla de madera. Tened el dado preparado.

¿Cómo se juega?

Comienza el jugador que tenga más colores en la ropa que lleva puesta. Si no os podéis poner de acuerdo, empezará el niño más pequeño tirando el dado.

El dado muestra el color de la tablilla de madera a la que debes mover el gnomo de los colores. Mueve el gnomo de los colores, tablilla tras tablilla, hasta llegar a la primera tablilla donde aparezca ese color.

Como premio te puedes quedar todas las tablillas por las que ha pasado el gnomo de los colores y colocarlas delante tuyo.

Atención:

Si no queda ninguna tablilla con el color que ha salido en el dado, mueve la figura hasta la última tablilla. Entonces se termina la partida.

Es el turno del siguiente jugador para tirar el dado.

Final del juego

La partida acaba cuando el gnomo de los colores alcanza la última tablilla de madera o la sobrepasa. Apilad a continuación vuestras tablillas de madera. Gana el niño que tenga la pila más alta. En caso de empate, serán ganadores los jugadores empatados.



Memo Schizzo



Tre colorate proposte di gioco per 2-4 bambini a partire da 2 anni.

Design: Susanne Kummer
Durata del gioco: circa 10 minuti per gioco

Cari genitori,

il materiale di gioco è pensato specificamente per le manine dei bambini e ne incentiva la motricità fine. Commentate insieme a vostro figlio i diversi motivi delle carte in legno, ne stimolerete così il linguaggio, l'udito, la creatività e il piacere del gioco.

Buon divertimento!

I vostri inventori per bambini

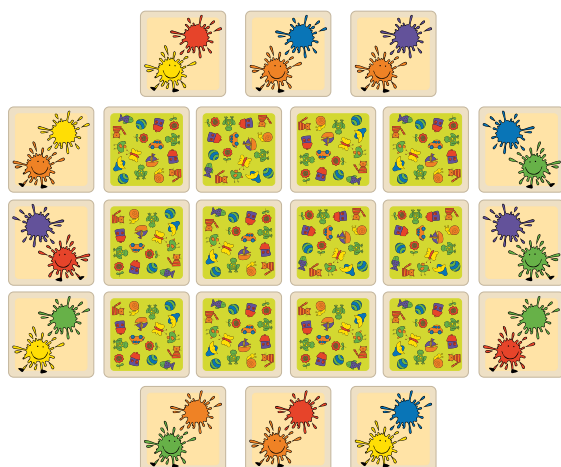
Contenuto del gioco

- 12 carte illustrate in legno
- 12 carte in legno con schizzi colorati
 - Pupazzo Gnomo dei colori
 - Dado a colori
 - Istruzioni per giocare

Gioco 1: Sfilata di schizzi

Preparativi del gioco

Mescolate le carte illustrate in legno e disponetele coperte in tre file verticali. Mescolate poi le carte con gli schizzi e distribuitele scoperte intorno alle carte illustrate coperte.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo ha fatto un disegno. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più grande che indica una carta in legno scoperta e dice il colore dei due schizzi e cercherà poi di scoprire una illustrazione di corrispondente colore. Il bambino gira una delle carte di legno coperte:

Sulla figura scoperta c'è almeno uno dei due colori della carta con gli schizzi?

- **Sì?**
Magnifico! Ricevi in premio le due carte in legno e le metti vicino a te.
- **No?**
Peccato! Copri la carta al centro dopo che tutti l'hanno vista bene.

Il turno passa al bambino seguente.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando restano soltanto quattro carte in legno. Ognuno forma una fila con le proprie carte: vince chi ha la fila più lunga.

Gioco 2: Allegria di colori

Preparativi del gioco

Mescolate le carte con gli schizzi di colore e formate quattro file coperte di uguale lunghezza. Mescolate poi anche le carte con le figure e formate ancora quattro file coperte di uguale lunghezza che disporrete accanto alle carte con gli schizzi.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo ha fatto un disegno. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più grande che scopre successivamente una carta con gli schizzi e una carta con figura.

Corrisponde almeno uno dei colori?

- **Sì?**
Magnifico! Prendi la coppia di carte.
- **No?**
Peccato! Copri le carte dopo che tutti le hanno viste bene.
Il turno passa al bambino seguente che scoprirà altre due carte.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando restano ancora solo quattro carte. Formate un mazzo con le vostre carte: vince chi forma il mazzo più alto.

Consiglio:

- I più piccini possono giocare con un numero ridotto di coppie.
- Il gioco si complica se i colori da corrispondere devono essere tutti e due.

Gioco 3: Cogli i colori

Una gara colorata per i più grandicelli.

Preparativi del gioco

Con tutte le carte in legno con la figura verso l'alto formate una lunga fila. Mettete lo gnomo dei colori davanti alla prima carta. Preparate il dado.

Svolgimento del gioco

Inizia chi ha il vestito più colorato. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il bambino più piccolo che tira il dado.

Il dado indica il colore che dev'esserci sulla carta su cui puoi avanzare lo gnomo. Avanza lo gnomo di carta in carta sulla seguente carta con questo colore.

Ricevi in premio tutte le carte su cui è saltellato lo gnomo e le metterai davanti a te.

Attenzione:

Se non ci sono più carte con il colore uscito al dado, il pupazzo avanza oltre l'ultima carta e il gioco finisce.

Il turno passa poi al seguente bambino che tira il dado.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando lo gnomo raggiunge o avanza oltre l'ultima carta. Formate allora un mazzo con le vostre carte: vince il bambino con il mazzo più alto. In caso di parità ci saranno più vincitori.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

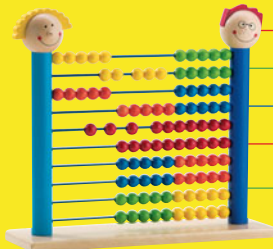
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

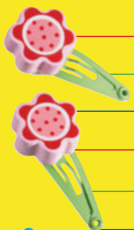
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


 **Kinder begreifen spielend die Welt.**


HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

Habermaab GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de