

Habermas-Spiel Nr. 4507

Käfer Kunterbunt

Ein frühlingshaftes Farbwürfelspiel für 2 - 6 Kinder
von 3 - 8 Jahren.
Mit Handpuppe aus Stoff.

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



„Juchhu, es wird Frühling!“, freut sich der Marienkäfer und kommt unter einem riesigen Berg Laub hervorgekrabbelt. Glücklicherweise schüttelt er seine vier Flügel, sortiert seine sieben Punkte und streckt seine sechs Beine in die Sonne. Dann fliegt er los in Richtung Waldwiese, wo heute ein großes Frühlingsfest stattfindet. Auf dem Weg dorthin möchte er sich noch ein bisschen frühlingschick machen. Kannst du ihm dabei helfen?

Spielinhalt

- 1 Handpuppe Marienkäfer
- 1 Stoffblume
- 7 kleine Marienkäfer
- 12 Farbpunkte (je 3 in den Farben Weiß, Blau, Gelb und Grün)
- 12 selbstklebende Klettunkte
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Wer sammelt mit Würfelglück am schnellsten zwei kleine Marienkäfer?

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel klebt ihr auf jeden Farbpunkt einen Klettpunkt. Legt die Stoffblume in die Tischmitte und verteilt darauf die 12 Farbpunkte. Die kleinen Marienkäfer legt ihr daneben. Haltet die Handpuppe und den Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt mehrere Runden. Das Kind mit den meisten Sommersprossen beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind. Es nimmt die Handpuppe, streift sie sich über seine rechte oder linke Hand und würfelt einmal.

Was zeigt der Würfel?

- **Eine Farbe?**

Du darfst einen Punkt dieser Farbe von der Blume nehmen und auf einen beliebigen Kreis des Marienkäfers setzen. Später im Spiel setzt du den Farbpunkt auch dann, wenn ein anderes Kind den Marienkäfer hat.

Achtung: Gibt es die gewürfelte Farbe im weiteren Spielverlauf nicht mehr, hast du leider Pech gehabt.

- **Den Marienkäfer?**

Hast du die Handpuppe bereits, darfst du sie behalten. Wenn nicht, darfst du sie zu dir nehmen und über deine rechte oder linke Hand streifen.

Achtung: Fällt ein Farbpunkt herunter, setzt ihr diesen gleich wieder auf den Marienkäfer.

Anschließend ist das nächste Kind im Uhrzeigersinn an der Reihe und würfelt.

Rundenende:

Die Runde endet, wenn der siebte Farbpunkt auf den Marienkäfer gesetzt wird. Wer in diesem Moment die Handpuppe hat, erhält zur Belohnung einen kleinen Marienkäfer.

Neue Runde:

Anschließend werden alle Farbpunkte zurück auf die Blume gelegt. Der Rundensieger gibt die Handpuppe an das nächste Kind im Uhrzeigersinn weiter und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Kind den zweiten kleinen Marienkäfer erhält. Dieses Kind gewinnt und darf mit dem Marienkäfer zum großen Frühlingsfest auf die Waldwiese fliegen.

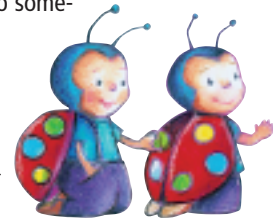
Habermäß game nr. 4507

Bountiful Beetle

A springtime color die game for 2-6 players ages 3 to 8.
Includes a fabric glove puppet.

Author: Anja Dreier-Brückner
Illustrations: Anja Dreier-Brückner
Length of the game: Approx. 10 minutes

"Yippee! It feels like spring!", the ladybug is ravished and comes crawling out from under the huge heap of foliage. More than happy she shakes her four wings, arranges her seven dots and stretches her six feet out in the sun. Then she takes off, heading towards the glade where there will be a big spring party. She would like to dress up a bit on her way, into something more spring-like. Can you help her?



Contents

- 1 ladybug glove puppet
- 1 fabric flower
- 7 little ladybugs
- 12 color dots (white, blue, yellow, green - 3 of each)
- 12 adhesive velcro dots
- 1 die
- Set of game instructions

Aim of the Game

Who, with a bit of luck with the die, will collect the first two little ladybugs?

Preparation of the Game

Before starting to play stick a velcro dot on every color dot. Place the fabric flower in the center of the table and distribute on it the 12 color dots. Place the little ladybugs next to the flower. Get the glove puppet and the die ready.

How to Play

Play several rounds. The player with the most freckles starts. If you can't agree, the youngest player starts. To start take the ladybug glove puppet and slide it over your left or right hand and roll the die.

The die shows:

- **A color**

Take a dot of this color from the flower and place it on any circle of the ladybug.

Watch out: If later during the game the color shown on the die is no longer available, you are unlucky and can't place a dot.

- **The ladybug**

If you have the puppet already you keep it. Otherwise take it from another player and slide it over your left or right hand.

Watch out: If a color dot falls off, just stick it back on the glove puppet.

Then it is the turn of the next player in a clockwise direction.

End of Round:

The round ends as soon as there is a color dot on each of the seven circles of the glove puppet. The player who wears the glove puppet at this point gets a little ladybug as a reward.

New Round:

All the color dots are placed back on the flower. The winner of the previous round passes the glove puppet to the next player in a clockwise direction and a new round starts.

End of the Game

The game ends as soon as a player gets a second little ladybug. They win and can fly off, with the ladybug on their wrist, to celebrate the springtime party in the glade.

La coccinelle multicolore

Jeu printanier de dé avec des points de couleur,
pour 2 à 6 joueurs de 3 à 8 ans.
Avec une marionnette en tissu.

Idée : Anja Dreier-Brückner
Illustration : Anja Dreier-Brückner
Durée de la partie : env. 10 minutes



« Youpi, c'est le printemps ! » se réjouit la coccinelle en sortant de sous un immense tas de feuilles. Heureuse comme tout, elle agite ses quatre ailes, trie ses sept points et étire ses six petites pattes au soleil. Puis elle s'envole vers le pré où a lieu la grande Fête du Printemps. Sur son chemin, elle aimerait bien s'habiller à la mode du printemps. Pourras-tu l'aider ?

Contenu

- 1 marionnette coccinelle
- 1 fleur en tissu
- 7 petites coccinelles
- 12 points de couleur (3 blancs, 3 bleus, 3 jaunes et 3 verts)
- 12 points autoagrippants avec film autocollant
- 1 dé
- 1 règle du jeu

But du jeu

Qui récupérera le plus vite possible deux petites coccinelles en ayant de la chance au dé ?

Préparatifs

Avant de commencer à jouer, appliquez un point autocollant sur chaque point en couleur.

Poser la fleur en tissu au milieu de la table et répartir dessus les 12 points de couleur. Poser les petites coccinelles à côté. Préparer la marionnette et le dé.

Déroulement de la partie

Vous jouez plusieurs tours. Le joueur qui a le plus de taches de rousseur commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence. Il prend la marionnette, l'enfile sur son poignet droit ou gauche et lance le dé une fois.

Qu'indique le dé ?

- **Une couleur ?**

Tu as alors le droit de prendre un point de cette couleur dans la fleur et de le poser sur n'importe quel cercle de la coccinelle marionnette. Plus tard pendant le jeu, tu poseras aussi le point de couleur, même si c'est un autre joueur qui a la coccinelle marionnette.

Attention ! Si la couleur montrée par le dé n'est plus disponible, tu n'as pas de chance.

- **La coccinelle ?**

Si tu as déjà la marionnette, tu as le droit de la garder. Si tu ne l'as pas, tu as le droit de la prendre et de l'enfiler sur ton poignet droit ou gauche.

Attention : si un point de couleur se détache, vous le reposez tout de suite sur la marionnette.

C'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de jouer et de lancer le dé.

Fin du tour :

Le tour se termine lorsque l'on pose le septième point de couleur sur la coccinelle. Celui qui a la marionnette à ce moment-là prend une petite coccinelle en récompense.

Nouveau tour :

Tous les points de couleur sont remis sur la fleur. Le gagnant du tour donne la marionnette au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsqu'un joueur récupère une deuxième petite coccinelle. Ce joueur est le gagnant et peut accompagner la coccinelle à la Grande Fête du Printemps.

Kevertje Kakelbont

Een lenteachtig dubbelspel voor 2 - 6 kinderen van 3 - 8 jaar.
Met stoffen handpop.

Spelidee: Anja Dreier-Brückner
Illustraties: Anja Dreier-Brückner
Speelduur: ca. 10 minuten



„Hoera, het wordt lente!“, roept het lieveheersbeestje vrolijk en kruipt van onder een enorme berg bladeren tevoorschijn. Tevreden schudt ze haar vier vleugels, ordent haar zeven stippen en strekt haar zes poten naar de zon uit. Daarna vliegt ze in de richting van de bosweide waar vandaag een groot lentefeest plaatsvindt. Op weg wil ze zich nog een beetje mooi maken. Kan je haar daarbij helpen?

Spelinhoud

- 1 handpop lieveheersbeestje
- 1 stoffen bloem
- 7 kleine lieveheersbeestjes
- 12 gekleurde stippen (van iedere kleur 3: wit, blauw, geel en groen)
- 12 zelfklevende stukjes klittenband
- 1 dobbelsteen
- spelregels

Doel van het spel

Wie verzamelt met een beetje geluk bij het dobbelen, als eerste twee kleine lieveheersbeestjes?

Spelvoorbereiding

Vóór het eerste spel moet op iedere gekleurde stip een stukje klittenband worden geplakt.

Leg de stoffen bloem in het midden van de tafel en leg de 12 gekleurde stippen erop. De kleine lieveheersbeestjes leggen jullie ernaast. Houd de handpop en de dobbelsteen klaar.

Spelverloop

Er worden meerdere ronden gespeeld. Het kind met de meeste zomersproeten begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind. Hij/zij neemt de handpop, schuift hem over zijn/haar linker- of rechterhand en gooit één keer met de dobbelsteen.

Wat vertoont de dobbelsteen?

- **Een kleur?**

Je mag een stip in deze kleur van de bloem pakken en op een cirkel naar keuze op het lieveheersbeestje plaatsen. Later in het spel plaats je de gekleurde stip ook als een ander kind het lieveheersbeestje heeft.

Opgelet: Als de gegooide kleur tijdens het verdere spelverloop niet meer voorhanden is, heb je helaas pech gehad.

- **Het lieveheersbeestje?**

Als je de handpop al hebt, mag je die houden. Zo niet, dan mag je hem pakken en over je linker- of rechterhand schuiven.

Opgelet: als er een gekleurde stip van de pop valt, moet je hem onmiddellijk weer op het lieveheersbeestje terugzetten.

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

Einde van de ronde:

De ronde is afgelopen zodra de zevende gekleurde stip op het lieveheersbeestje is geplaatst. Wie op dit moment de handpop heeft, krijgt als beloning een klein lieveheersbeestje.

Nieuwe ronde:

Daarna worden alle gekleurde stippen op de bloem teruggelegd. De winnaar van de ronde geeft de handpop kloksgewijs aan de volgende speler en er begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een kind zijn/haar tweede kleine lieveheersbeestje buitmaakt. Dit kind wint en mag met het lieveheersbeestje naar het grote lentefeest op de bosweide vliegen.

Juego HABA núm. 4507

Mariquita variopinta

Un primaveral juego de dados para 2 a 6 niños de 3 a 8 años. Con un títere de tela.

Juego ideado por: Anja Dreier-Brückner
Ilustraciones: Anja Dreier-Brückner
Duración de la partida: Aproximadamente 10 minutos

“ ¡Qué bien, ya es primavera otra vez!”, exclama con toda su ilusión la mariquita saliendo de un gigantesco montón de hojarasca. Toda feliz, sacude sus cuatro alas, ordena sus siete puntos y estira sus seis patitas al sol. Al cabo de un rato emprende el vuelo en dirección a la pradera del bosque donde hoy se celebra una gran fiesta de primavera. De camino hacia allí le gustaría ponerse un poquito más guapa con un toque primaveral. ¿Quieres ayudarla?



Contenido

- 1 mariquita títere
- 1 flor de tela
- 7 mariquitas pequeñas
- 12 puntos de colores (3 de cada color: blancos, azul, amarillo y verde)
- 12 puntos de velcro autoadhesivos
- 1 dado
- Instrucciones de juego

Objetivo del juego

¿Quién es el más rápido en conseguir dos mariquitas con un poco de suerte a los dados?

Preparación del juego

Antes de jugar por primera vez tenéis que pegar un punto de velcro encima de cada punto de color.

Poned la flor de tela en el centro de la mesa y distribuid encima los 12 puntos de color. Poned las mariquitas al lado. Tened el títere y el dado preparados.

Cómo se juega

Vais a jugar varias rondas. Comienza el jugador más pecoso o, si no os ponéis de acuerdo, el más pequeño, que coge el títere, se lo pone en su muñeca y tira el dado.

¿Qué te ha salido en el dado?

- **¿Un color?**

Puedes coger un punto de ese color de la flor y engancharlo en un círculo cualquiera a la mariquita. Durante la partida podrás ponerle el punto de color también aunque sea otro niño el que tenga la mariquita títere.

Atención: Si no quedan más puntos del color que te ha salido en el dado, no podrás hacer nada.

- **¿La mariquita?**

Si ya tienes la mariquita títere, la puedes conservar. Si no, la puedes coger tú y ponértela.

Atención: Si se cae algún punto de color, vuelve a ponérselo enseguida a la mariquita.

Fin de la ronda:

La ronda termina cuando se le pone a la mariquita el séptimo punto. Quien tenga puesta en ese momento la mariquita títere, consigue como premio una mariquita pequeña.

Nueva ronda:

A continuación se devuelven todos los puntos de color a la flor. El ganador de la ronda le da la mariquita títere al siguiente niño en el sentido de las agujas del reloj y comienza una nueva ronda.

Fin del juego

El juego termina cuando un niño consigue la segunda mariquita pequeña. Este niño gana la partida y puede volar con la mariquita a celebrar la gran fiesta de primavera en la pradera del bosque.

Gioco Habermas nr.4507

Coccinella variopinta

Un primaverile gioco di dadi per 2-6 bambini
dai 3 a 8 anni.
Con burattino in stoffa.

Ideazione del gioco: Anja Dreier-Brückner
Illustrazioni: Anja Dreier-Brückner
Durata del gioco: ca. 10 minuti

“Evviva! Torna la primavera!” esclama felice la coccinella sbucando da un gigantesco mucchio di foglie. Lieta scolla le sue quattro ali, riordina i suoi sette punti e allunga al sole le sue sei gambe, per poi volare alla radura del bosco dove oggi si celebra una grande festa di primavera. Ma prima d'arrivarci vuole darsi un tocco d'eleganza primaverile. Vuoi aiutarla?

Contenuto del gioco

- 1 burattino coccinella
- 1 fiore di stoffa
- 7 coccinelle
- 12 punti colorati (tre per ogni colore: bianchi, blu, giallo e verde)
- 12 punti autoadesivi in velcro
- 1 dado
- Istruzioni per giocare



Finalità del gioco

Chi è il più rapido e fortunato con i dadi e raccoglie per primo due coccinelline?

Preparativi del gioco:

Prima di iniziare a giocare attaccare ad ogni punto colorato un punto in velcro.

Mettere al centro del tavolo il fiore di stoffa e distribuire sopra i 12 punti colorati. A fianco si disporranno le coccinelline.

Preparare il burattino e il dado.

Svolgimento del gioco:

Si giocano più turni. Inizia il bambino che ha più lentiggini. Nel caso non riusciate a trovare un accordo, inizia il bambino più piccolo, che s'infila il burattino sulla mano sinistra o destra e tira il dado.

Che appare sul dado?

- **Un colore?**

Si prende un punto di questo colore dal fiore e lo si aggancia ad uno dei cerchi della coccinella. In seguito durante il gioco si aggancia il punto colorato anche quando il burattino lo ha un altro bambino.

Attenzione: Durante lo svolgimento del gioco non ci sono più colori corrispondenti a quello del dado? E' andata male!

- **La coccinella?**

Ci si tiene il burattino se se ne è in possesso, altrimenti lo si prende e ce lo si infila sulla mano destra o sinistra.

Attenzione: Se un punto colorato cade, lo si riaggancia alla coccinella.

Dopo di che si prosegue il turno in senso orario e il seguente bambino tirerà il dado.

Conclusione del turno di gioco:

Il turno si conclude quando sul burattino ci sono tutti i sette punti colorati. Chi in questo momento ha in mano il burattino riceve in premio una coccinellina.

Nuovo turno di gioco:

I punti colorati ritornano sul fiore. Chi ha vinto il turno precedente passa il burattino al successivo bambino ed ha inizio un nuovo turno.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un bambino riceve la sua seconda coccinellina. Ha vinto e può volare con la coccinella alla grande festa di primavera nella radura del bosco.