

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

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

Kroko-Kick

Nr. 4393



HABA®

Kroko-Kick

Ein Geschicklichkeitsspiel für **2** Spieler/innen von **5-99 Jahren**.

Spieldauer: ca. 5 Minuten
Spielidee: Günther Werner
Illustration: Edda Skibbe

Zwei Krokodilmamas kicken ein Ei: Hin und her dreht es sich, es wackelt, kullert, hüpf und landet schließlich in einem farbigen Nest.

Spielinhalt:

2 Krokodile
2 Nester
1 Ei

Spielziel:

Welche Krokodilmama schafft es **als Erste**, das **Ei** in das **eigene Nest** zu schubsen?

Es können auch **mehrere Runden** vereinbart werden: Für jeden Treffer ins eigene Nest zählt ihr einen Punkt.

Spielvorbereitung:

Am besten kullert das Ei auf einer Fläche, die nicht sehr glatt ist - z.B. auf dem Teppichboden.

Jedes Kind nimmt sich eine **Spielfigur** und das **farblich passende Nest**. Platziert die Nester ca. 50 cm voneinander entfernt. Legt das **Ei** bereit.

Spielablauf:

Um zu entscheiden, wer beginnt, könnt ihr das **Ei einmal kullern** lassen: Wessen Farbe liegt oben, wenn das Ei zum Stillstand kommt? Du darfst anfangen.

Lege das **Ei** in die **Mitte zwischen die beiden Nester**. Stelle deine Krokodilmama **dicht** an das Ei. Ihr **Schwanz** muss **direkt vor dem Ei** liegen. Fasse deine Spielfigur am Kopf an und drehe sie so, dass ihr **Schwanz das Ei anstupst** und zum Rollen bringt.

Versuche, das Ei in die **Richtung deines Nestes** zu kullern!

Nach dem Schubs kommt das Ei zum Stillstand. Oben liegt nun ...

... **die Farbe deines Krokodils**. Du darfst das Ei erneut anschubsen.

... **die Farbe des anderen Krokodils**. Die andere Spielerin/der andere Spieler ist an der Reihe. Das Ei bleibt liegen und muss **von dieser Stelle aus** in die andere Richtung geschubst werden.

Also: Geschubst wird immer so lange, bis die andere Farbe oben erscheint. Dann wird gewechselt: nun kickt die andere Krokodilmama das Ei in Richtung ihres Nestes.

Spielende:

Wer das Ei **zuerst ins eigene Nest** gekickt hat, gewinnt das Spiel.

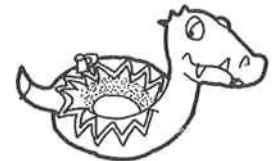
Wenn ihr mehrere Runden vereinbart habt, gewinnt, wer am Ende aller Runden die **meisten Treffer** gelandet hat.

Spielvarianten:

- Um die Runden zu **verkürzen** und das Spiel zu **erleichtern**, legt ihr eure Nester näher zusammen.

Ihr könnt **Wettbewerbe** veranstalten, um herauszufinden, wer das Ei am geschicktesten schubsen kann:

- **Wie oft** musst du das Ei mit dem Krokodilschwanz anschubsen, um es aus einer bestimmten Entfernung ins Nest zu kullern? **Wie oft** schubst dein Mitspieler, um dieselbe Entfernung zu überwinden?
- Kannst du das Ei so anschubsen, dass deine Farbe oben zu liegen kommt? Wie oft hintereinander gelingt dir das?
- Wer kann das Ei mit einem Schubs **am weitesten** kullern?
- Ihr könnt auch z.B. mit **zwei Wollfäden eine kurvige Strecke** markieren: Wer von euch kann sie mit möglichst wenig Schubsen zurücklegen? Über die Begrenzung darf natürlich nicht hinweggeschossen werden.



Kroko-Kick

A game of skill for **2** players aged **5 to 99**.

Length of the game: 5 minutes approx.

Game idea by: Günther Werner

Illustrations: Edda Skibbe

Two mummy crocodiles are flicking an egg around. The egg turns in every direction, wobbles, rolls, jumps and finally lands in a colored nest.

Contents:

2 crocodiles

2 nests

1 egg

Aim of the game:

Which mummy crocodile will be the **first** to nudge the **egg** into **her nest**?

You can also agree to have **several rounds**. You get one point for each time the egg lands in your nest.

Preparation of the game:

It works best if you make the egg roll on a not too even surface - for example on a carpet.

Each player takes a **crocodile** and a **nest** in the **corresponding color**. Place the nests approximately 50 cm from each other. Get the **egg** ready.

How to play:

In order to decide who starts, **roll the egg once**: Who has got the color shown face up on the egg when it stops rolling? That child should start.

Place the **egg** in the **middle between the two nests**. Put your mummy crocodile **close** to the egg with her **tail nearly touching it**. Get hold of your crocodile by its head and turn it in such a way that its **tail nudges the egg** and makes it roll.

Try to roll the egg in the **direction of your nest!**

When the egg comes to a standstill after being rolled, on its upper side there will appear ...

... the color of your crocodile. You can give the egg another nudge.

... the color of the other crocodile. It's the turn of the other player. The egg remains where it is and will have to be nudged **from this point** in the other direction.

So: You nudge the egg until the color of the other player appears on its upper side. Then you change and the other mummy crocodile rolls the egg towards her nest.

End of the game:

Whoever is the **first** to flick the egg **into his/her nest**, wins the game.

If you have agreed on several rounds, then the winner is the one who has **landed** the egg in his/her nest the **most times**.

Game variations:

- In order to **shorten** the rounds and **make** the game **easier**, put the nests closer to each other.

You also can have **competitions** and find out who is the most skilful player at rolling an egg, for example:

- **How many times** do you have to nudge the egg with the crocodile's tail so that it rolls from a certain distance into the nest. **How many times** does your partner have to give it a nudge for the same distance?
- Are you able to roll the egg in such a way that your color appears on its upper side when it comes to a standstill? How many times in a row can you do this?
- Who can roll the egg the **longest distance** with just one nudge?
- You can also mark out a **curved track with two threads of wool**: Who is able to move along the track the egg with the least number of nudges? Of course your egg must not roll beyond the marked edges.



Kroko-Kick

Jeu d'adresse pour **2** joueurs de **5 à 99 ans**.

Durée du jeu : env. 5 minutes
Conception du jeu : Günther Werner
Création graphique : Edda Skibbe

Deux mamans crocodile jouent au football avec un œuf : il va dans tous les sens, vacille, roule, saute et atterrit finalement dans un nid coloré.

Contenu de la boîte :

2 crocodiles
2 nids
1 œuf

But du jeu :

Quelle maman crocodile va réussir **la première** à rentrer **l'œuf** dans **son nid** ?

On peut aussi convenir de jouer **plusieurs parties** : chaque coup réussi compte un point.

Préparatifs :

L'œuf roulera mieux sur une surface qui n'est pas très lisse, p. ex. sur la moquette.

Chaque enfant prend un **crocodile** et le **nid de couleur correspondante**. Placer les nids à une distance d'environ 50 cm l'un de l'autre. Préparer **l'œuf**.

Règle du jeu :

Pour savoir qui commence, vous pouvez faire **rouler l'œuf**. Qui a le crocodile dont la couleur est la même que celle du côté de l'œuf qui est tourné vers le haut lorsque celui-ci s'immobilise ? Tu as le droit de commencer.

Pose **l'œuf à égale distance entre les nids**. Pose ta maman crocodile **tout près** de l'œuf. Sa **queue** doit se trouver **directement devant l'œuf**. Attrape ton crocodile par la tête et tourne-le de façon à ce que sa **queue vienne frapper l'œuf** et le fasse rouler.

Essaye de faire rouler l'œuf **en direction de ton nid !**

Après lui avoir donné un bon coup de queue, l'œuf s'immobilise. La couleur du côté tourné vers le haut est ...

... la couleur de ton crocodile. Tu as le droit à une autre tentative.

....la couleur de l'autre crocodile. C'est au tour de l'autre joueur. Dès que l'œuf ne bouge plus, il faut le faire rouler dans l'autre direction **à partir de cet endroit-là.**

En résumé : le joueur continue de taper sur l'œuf jusqu'à ce que l'autre couleur de l'œuf reste en haut. Ensuite, c'est au tour de l'autre joueur et l'autre maman crocodile tape sur l'œuf en direction de son nid.

Fin du jeu :

Celui qui rentre **l'œuf dans son nid en premier** gagne la partie.

Si vous avez convenu de jouer plusieurs parties : le gagnant du jeu est celui qui, en tout, a **rentré le plus de fois** l'œuf dans son propre nid.

Variantes :

- Pour **raccourcir** les parties et **faciliter** le jeu, vous pouvez rapprocher les nids.

Vous pouvez faire des **concours** pour savoir qui est le plus habile pour faire rentrer l'œuf dans le nid.

- **Combien de fois** dois-tu pousser l'œuf avec la queue du crocodile pour le faire rentrer dans le nid à partir d'une certaine distance ? **Combien de fois** faut-il à ton adversaire pour la même distance ?
- Est-ce que tu peux faire rouler l'œuf de sorte que ta couleur soit en haut lorsqu'il s'immobilise ?
- Qui peut faire rouler l'œuf **le plus loin possible** d'un seul coup ?
- Vous pouvez aussi faire un **trajet sinueux avec deux morceaux de laine** : qui peut suivre le parcours en donnant le moins de coups possible ? Evidemment, l'œuf ne doit pas sortir des limites du parcours.



Kroko-Kick

Een behendigheids spel voor **2** spelers/speelsters van **5-99** jaar.

Speelduur: ca. 5 minuten
Spelidee: Günther Werner
Vormgeving: Edda Skibbe

Twee krokodillenmama's trappen tegen een ei. Over en weer draait, waggelt, rolt en springt het om uiteindelijk in een van de vrolijk gekleurde nesten terecht te komen.

Spelinhoud:

2 krokodillen
2 nesten
1 ei

Doel van het spel:

Welke krokodillenmama slaagt er **als eerste** in om het **ei** in haar **eigen** nest te mikken?

Jullie kunnen ook **meerdere ronden** afspreken. Voor elke voltreffer in het eigen nest, krijg je dan een punt.

Spelvoorbereiding:

Het ei rolt het beste op een speelvlak, dat niet al te glad is; bv. een vloerkleed.

Elk kind neemt een **speelfiguur** en het **bijbehorende nest van dezelfde kleur**. Stel de nesten zo'n 50 cm van elkaar verwijderd op. Leg het **ei** klaar.

Spelverloop:

Om te bepalen, wie mag beginnen, kunnen jullie het **ei een keer** laten **tollen**. Welke kleur komt boven te liggen? Jij mag beginnen.

Leg het **ei** in het **midden tussen de beide nesten**. Zet je krokodillenmama **dicht** bij het ei. Haar **staart** moet **juist voor het ei** komen te liggen. Pak je spelfiguur bij de kop en draai het zo, dat haar **staart het ei aantikt** en aan het rollen brengt.

Probeer om het ei in de **richting van je nest** te rollen!

Na de uittrap komt het ei tot stilstand. Boven ligt nu ...

... de kleur van jouw krokodil. Jij mag opnieuw een tik tegen het ei geven.

... de kleur van de andere krokodil. De andere speler of speelster is aan de beurt. Het ei blijft liggen en moet **vanaf dit punt** in de tegenovergestelde richting getikt worden.

Dus: er wordt net zo lang tegen het ei getikt, totdat de andere kleur boven komt te liggen. Dan wordt gewisseld en de andere krokodillenmama mag het in de richting van haar eigen nest proberen te schoppen.

Einde van het spel:

Wie het ei als **eerste in z'n eigen nest** heeft getrapt, heeft gewonnen.

Als jullie hebben afgesproken meerdere ronden te spelen, wint degene die aan het einde de **meeste treffer** op z'n naam heeft staan.

Spelvarianten:

- Om de ronden **korter te maken** en het spel te **vereenvoudigen**, leggen jullie beide nesten dicht bij elkaar.

Jullie kunnen onderling **bepaalde tests** doen, om uit te vinden wie van jullie het ei het handigst vooruit kan tikken:

- **Hoe vaak** moet je het ei met de krokodillenstaart aantoten, zodat het vanaf een bepaalde afstand in het nest terecht komt? **Hoe veel keer** heeft je medespeler/speelster nodig om dezelfde afstand te overwinnen?
- Kan je het ei zo aantikken, dat een bepaalde kleur boven komt te liggen? Hoe vaak achter elkaar lukt je dat?
- Wie kan het ei met een enkele stoot het **verste weg** doen rollen?
- Jullie kunnen ook bv. met **twee wollen draden een bochtig parcours** uitzetten. Wie van jullie slaagt er in om het met zo min mogelijk stoten helemaal af te leggen? Natuurlijk mag je niet over de afbakening heen schieten.

