

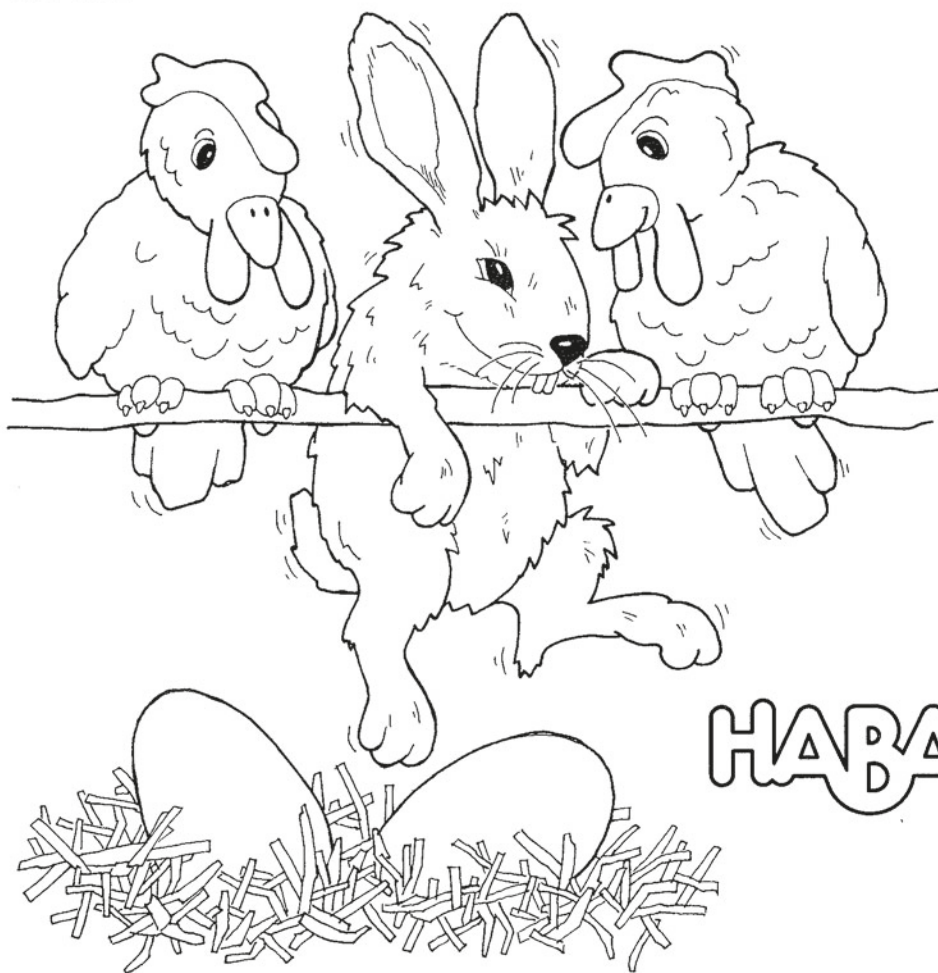
# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (NL)

## Ach, du dickes Ei

Nr. 4560



Copyright Habermaaß-Spiele Rodach 1996

# Ach, du dickes Ei

Wer hat den schnellsten Blick?

Genaueres Beobachten, Konzentration und schnelle Reaktion sind in diesem **Lernspiel für 3-4 Kinder ab 5 Jahren** gefragt.

Die Hühner gackern aufgeregt - da haben sich doch tatsächlich blaue Hasen in den Hühnerstall gemogelt. Wer behält die Ruhe und sieht die richtige Farbreihenfolge?

**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

**Spielidee:** Heinz Meister

**Grafik:** Doris Matthäus

## Spielinhalt:

5 beidseitig bedruckte Holztäfelchen

4 kleine Spankörbe

13 Holzeier



## Kurzanleitung:

**Farbkombination erkennen**

**Täfelchen, Körbchen**

**blauer Hase, rotes Huhn**

## Spielziel:

Wer zuerst sieht, in welcher Reihenfolge die Tiere sitzen und am schnellsten die gesuchte **Farbkombination** findet, bekommt zur Belohnung ein Ei.

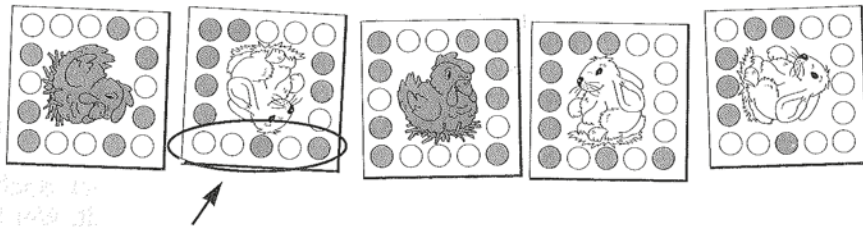
## Spielvorbereitung:

Die **5 Täfelchen** werden **nebeneinander auf den Tisch** gelegt. Zu Beginn spielt es keine Rolle, welche Seite nach oben zeigt. Jedes Kind bekommt ein Körbchen.

Auf jedem Holztäfelchen ist in der Mitte auf einer Seite ein **blauer Hase** und auf der anderen Seite ein **rotes Huhn** abgebildet. An den vier Rändern der Täfelchen sind jeweils **5 kleinere Farbfelder in rot oder blau**.

Wenn du die 5 Täfelchen nebeneinander legst, ergeben die roten Hühner und die blauen Hasen in der Mitte eine **Farbenreihe aus Rot und Blau**.

Beispiel:  
 Hier sitzen die Tiere so nebeneinander:  
 rotes Huhn, blauer Hase, rotes Huhn, 2 x blauer Hase.



Schau dir die Reihe genau an: **dieselbe Farbkombination ist in klein auch auf einem der 5 Täfelchen am Rand abgebildet** - oben auf der Abbildung ist die richtige Farbenreihe umrandet.

Die Richtung ist dabei egal (siehe Zeichnung).

### Spielablauf:

Täfelchen beliebig in eine Reihe

Das jüngste Kind beginnt. Es kann nun die 5 Täfelchen **beliebig verändern**: es kann eines oder mehrere umdrehen und vertauschen.

Die Täfelchen müssen danach wieder **nebeneinander in einer Reihe** liegen.

Farbenreihe suchen

Dann beginnt für die anderen Kinder das Spiel: Die **Farbreihenfolge**, die aus den großen Abbildungen in der Mitte der Täfelchen entstanden ist, muß nun **so schnell wie möglich auf dem Rand eines der 5 Täfelchen** gefunden werden.

Farbenreihe gefunden? Ei nehmen

Das Kind, das die Täfelchen verändert hat, **sucht in dieser Runde nicht mit**. Bei Streitigkeiten schlichtet es - denn es ist in dieser Runde ja nicht an der Suche beteiligt.

Du siehst die **richtige Farbenreihe**? Schnell, zeige mit dem Finger darauf. Wenn du richtig geschaut hast, bekommst du ein Ei. Das Ei legst du in dein Körbchen. Für die nächste Spielrunde darfst du die Täfelchen verändern.

### Spielende:

4 Eier? Gewonnen

Das Kind, das als erstes 4 Eier im Körbchen hat, gewinnt das Spiel.

Habermaaß Game Nr. 4560

# Look Sharp!

Who has the quickest glance?

What you need in this **learning game for 3-4 children aged 5 and up** is the ability to look carefully, concentration, and quick reactions.

The hens are very excited and cackle loudly - and with good reason, the blue rabbits have slipped into the henhouse. Who remains calm and recognizes the right color order?

**Length of the game:** 15 minutes approximately  
**Game idea by:** Heinz Meister  
**Graphic design:** Doris Matthäus



### Contents:

- 5 little wooden slabs with illustrations on both sides
- 4 little baskets made of wood shaving
- 13 wooden eggs

**Short instructions:**  
 recognize color combinations

### Aim of the game:

The player who first recognizes the order in which the animals are sitting and is the quickest to find the corresponding **color combination**, gets an egg as a reward.

### Preparation:

The **5 slabs** are placed next to each other in a **line on the table**. It doesn't matter which side faces up. Each player gets a basket.

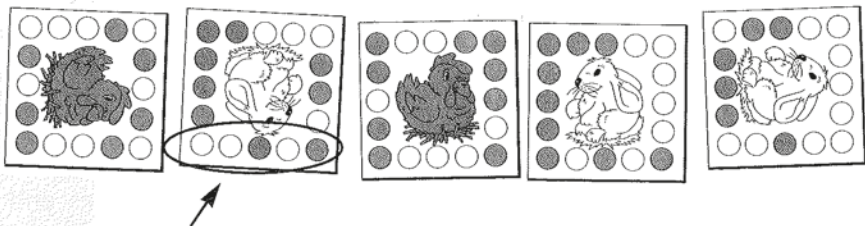
slabs, baskets

blue rabbit, red hen

Each slab has a **blue rabbit** in the center of one side and a **red hen** on the other. Each of the four edges of the slabs has a sequence of **5 little red or blue spaces**. When you place the 5 slabs next to each other, the red hens and the blue rabbits shown in the center make up a **color sequence of red and blue**.

Example:

In this example the order of the animals as seen on the slabs is: red hen, blue rabbit, red hen, blue rabbit, blue rabbit.



Have a close look at the order! The **same color sequence is shown on the edge of one of the 5 slabs** - in the above example the right color order is marked.

The direction of the sequence does not matter (see drawing).

### How to play:

slabs at random in a row

The youngest child starts. He or she can **freely change the 5 slabs** by turning around or interchanging one or more slabs. After that the slabs have to be placed **next to each other in a row** again.

search for color order

Then the game starts for the rest of the players : The same **color sequence** that results from the large drawings of the hens and rabbits in the center of the slabs has to be found as **quickly as possible on the edge of one of the 5 slabs**.

Color sequence found? Take one egg

**The player who has changed the slabs does not participate in this round.** So if quarrels arise, he or she can act impartially as mediator.

Have you found the right **color sequence**? Quickly point at it with your finger. **If you are right, you get an egg** and put it in your basket. You are now the one to change the order of the slabs for the next round.

### End of the game:

4 eggs: winner

The player who collects 4 eggs first, wins the game.

Jeu Habermas N° 4560

# Poules rouges et lapins bleus

Qui a l'œil le plus vif ?

Jeu éducatif pour **3 ou 4 enfants de 5 ans et plus** qui aiment développer leur sens de l'observation, leur capacité de concentration et leur rapidité de réaction en jouant.

Les poules sont affolées car des lapins bleus se sont introduits dans le poulailler. Qui saura garder son sang-froid ? Qui réussira à former la série de couleur correcte ?

**Durée du jeu :** 15 minutes environ  
**Sur une idée de :** Heinz Meister  
**Conception graphique :** Doris Matthäus

### Contenu de la boîte :

5 fiches en bois avec un dessin sur chaque côté  
4 petits paniers  
13 œufs en bois



**Brève description :**

retrouver les combinaisons de couleurs

### But du jeu :

Le premier qui reconnaîtra l'ordre dans lequel sont assis les animaux et à trouver la **combinaison de couleurs** recherchée obtiendra un œuf en récompense.

### Préparation du jeu :

fiches en bois, panier

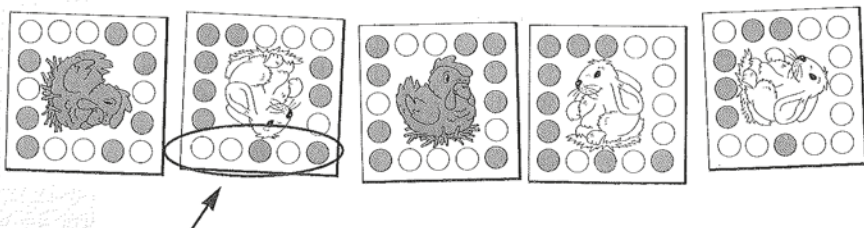
Placer les **5 fiches** en bois l'une à côté de l'autre sur la table. Au début, on peut les mettre sur n'importe quelle face. Chaque joueur prend un panier.

lapin bleu, poule rouge

Au milieu de chaque fiche se trouve d'une côté un **lapin bleu**, de l'autre une **poule rouge**. Sur les bords se trouvent des séries de **5 cases bleues et rouges**.

Si l'on met les 5 fiches l'une à côté de l'autre, les poules rouges et les lapins bleus du centre formeront **une suite de couleurs composée de rouge et bleu**.

Exemple :  
Ici, les animaux sont assis comme suit :  
poule rouge, lapin bleu, poule rouge, 2 x lapin bleu.



En observant bien la série, on pourra retrouver la même combinaison de couleurs, en petit, sur les bords de l'une des 5 fiches en bois. Sur l'exemple, la combinaison de couleur correcte est entourée.  
Le sens de la série est indifférent (voir dessin).

### Déroulement du jeu :

fiches en bois  
en ligne au  
hasard

Le joueur le plus jeune commence. Il peut changer la position des 5 fiches comme il le voudra : il peut les retourner ou les changer de place.  
À la fin, les fiches mises bord à bord formeront une série.

chercher la  
série de cou-  
leurs

Maintenant, les autres joueurs peuvent commencer à jouer : ils devront retrouver le plus vite possible sur l'un des bords de l'une des 5 fiches la série de couleurs que composent les dessins du centre.

Série de cou-  
leurs trouvée ?  
Prendre un œuf

Le joueur qui a placé les fiches se contente d'observer. Il ne participe pas à la recherche mais il arbitrera en cas de désaccord entre les joueurs.

4 œufs ?  
Gagné !

### Fin du jeu :

Le premier qui aura réussi à mettre 4 œufs dans son panier aura gagné la partie.

Habermäß Spiel Nr. 4560

## Wat een ei ben jij!

Wie heeft de snelste blik?

Nauwkeurig bekijken, concentratie en snel reageren is waar het in dit leerspel voor 3-4 kinderen vanaf 5 jaar om gaat.

De kippen zitten opgewonden te kakelen - d'r hebben zich toch werkelijk een stel blauwe hazen in de kippenren gedrongen. Wie houdt ze allemaal op een rijtje en ziet de juiste kleurenreeks?

Speelduur: ca. 15 minuten  
Spelontwerp: Heinz Meister  
Grafische vormgeving: Doris Matthäus

### Spelinhoud:

5 dubbelzijdig bedrukte houten plankjes  
4 kleine spanen korfjes  
13 houten eieren



### Korte inleiding:

### Doel van het spel:

kleurencombi-  
natie vinden

Wie het eerst ziet in welke volgorde de dieren zitten en het snelst de gevraagde kleurencombinatie vindt, krijgt een ei als beloning.

### Spelvoorbereiding:

plankje, korfje

De 5 plankjes moeten naast elkaar op tafel worden gelegd. Welke kant boven ligt, speelt om te beginnen geen rol. Elk kind ontvangt een korfje.

blauwe haas,  
rode kip

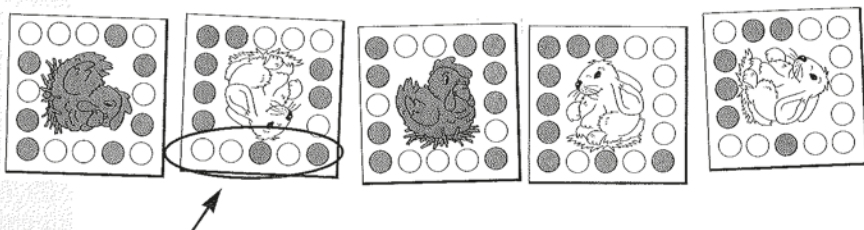
Op elk plankje is in het midden op de ene kant een blauwe haas en op de andere kant een rode kip afgebeeld. Langs de vier randen van elk plankje bevinden zich steeds 5 rood of blauw gekleurde kleinere vakjes.

Wanneer je alle 5 de plankjes naast elkaar legt, vormen de rode kippen met de blauwe hazen in het midden een rood-blauwe kleurenreeks.

Voorbeeld:

Hier zitten de dieren als volgt op een rij:

**rode kip, blauwe haas, rode kip, 2 x blauwe haas.**



Bekijk nu goed deze reeks: precies **diezelfde kleurenreeks is in het klein ook op één van de randen van de plankjes te zien** - bovenaan de afbeelding is de juiste kleurenreeks omcirkeld. Het maakt daarbij niet uit of de reeks van links naar rechts of omgekeerd gaat (zie tekening).

### Spelverloop:

plankjes willekeurig op een rij

Het jongste kind begint. Het kan vervolgens de 5 plankjes **willekeurig veranderen**: het mag één of meerdere omdraaien en verplaatsen.

De plankjes moeten daarna opnieuw **naast elkaar op een rij** liggen.

kleurenreeks zoeken

Vervolgens begint voor de overige kinderen het spel:

De **kleurenreeks**, die door de grote plaatjes in het midden van de plankjes wordt gevormd, moet nu **zo snel mogelijk aan een van de randen van de 5 plankjes** worden gevonden.

Kleurenreeks gevonden?  
Ei pakken

**Het kind dat de plankjes veranderd heeft, doet in deze ronde niet mee.** In geval van onenigheid is het scheidsrechter, want in deze ronde is het immers geen partij.

Heb je de **juiste kleurenreeks** ontdekt? **Vlug, leg er dan snel je vinger op. Als je het goed gezien hebt, krijg je een ei.** Het ei leg je in je korfje. De volgende speelronde mag jij de plankjes van plaats veranderen.

### Einde van het spel:

4 eieren?  
Gewonnen

Het kind dat als eerste 4 eieren in z'n korfje heeft, wint het spel.