

End of the game

The game ends as soon as all the cards have been distributed. Each player piles their cards. Whoever has the highest pile has been especially helpful to Motley and is named "Motley's assistant of the day".

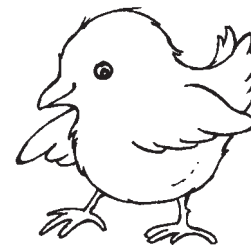
More difficult variation

Once a player has decided on a card, they have to name all the colors of the picture before turning it over. Only if all colors coincide can they then take the card.

Jeu Habermäß n° 4594

Barbouille – Connais-tu les couleurs?

Un jeu éducatif pour apprendre.
Pour 2 à 6 joueurs de 3 à 6 ans.
Tout en jouant, les enfants
apprennent à distinguer
les couleurs et à les classer !



Idée : Thomas Daum
Illustration : Clara Suetens
Durée d'une partie : 5 - 10 minutes

Le zèbre Barbouille a énormément de travail car il a décidé d'égayer le monde en le coloriant. Muni d'un gros pinceau, le voilà parti barbouiller tout ce qu'il voit. Sur certaines choses, il ne met qu'une couleur, sur d'autres il dessine un vrai arc-en-ciel. Mais pour qu'il colorie les choses avec la bonne couleur, il va falloir que vous lui donniez un petit coup de main ...

Contenu

1 bâton-zèbre
30 cartes
1 règle du jeu

But du jeu

Celui qui connaît beaucoup d'objets et sait de quelles couleurs ils sont récupérera le plus de cartes possible.

Chers parents,

Avant que les enfants ne jouent pour la première fois, regardez les cartes avec eux en nommant les couleurs et les motifs.

Les cartes sont imprimées des deux côtés. Du côté face, les motifs sont représentés sans couleurs, au dos ils sont colorés. Certains des motifs ont une seule couleur, comme p. ex.

la grenouille. D'autres ont deux couleurs, comme p. ex. le tournesol.



Préparatifs

Posez les cartes les unes à côté des autres sur la table. Tournez-les du côté face, de manière à voir les motifs sans couleurs. Préparez le bâton-zèbre.

Déroulement de la partie

Jouez chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont les vêtements sont les plus bariolés commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Lance une fois le bâton-zèbre.

Observe la couleur sur laquelle il est tombé et cherche lequel des motifs est de cette couleur. Décide-toi pour une carte et retourne la.

- **Tu as retourné une carte dont le motif est de la couleur du bâton-zèbre ?**

Bien joué : Barbouille est fier de toi ! Tu prends la carte et la poses devant toi.

Si le motif a encore d'autres couleurs, tu as quand même le droit de prendre la carte.

- **Tu as retourné une carte dont le motif ne correspond pas à la couleur du bâton ?**

Dommage, tu n'as pas le droit de récupérer cette carte.

Regarde bien les couleurs de ce motif et retourne la carte.

- **Tu penses que la couleur du bâton ne se trouve plus sur aucune autre carte ?**

- Dis alors bien fort : « Il n'y a plus de jaune (rouge/bleu/vert), je joue encore une fois ! »

Si tous les autres joueurs sont du même avis, tu lances le bâton-zèbre encore une fois.

Si un autre joueur pense cependant que tu peux trouver encore un motif de la couleur du bâton, il dit alors : « il y en a encore une » et retourne la carte correspondante. Si le motif est vraiment de cette couleur, ton tour est alors fini.

On retourne à nouveau la carte.

Si cette carte n'est cependant pas de la couleur du bâton, tu as le droit de lancer le bâton une deuxième et dernière fois.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de lancer le bâton.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'il n'y a plus de cartes à récupérer. Chaque joueur empile ses cartes. Celui qui aura la plus grande pile aura bien aidé Barbouille et est nommé « Barbouilleur du jour ».

Variante plus compliquée

Quand un joueur s'est décidé pour une carte, il doit alors nommer toutes les couleurs représentées au dos de cette carte avant de la retourner. Il récupérera la carte seulement s'il a annoncé les bonnes couleurs.

Habermäß-spel Nr. 4594

Klodder – Ken jij de kleuren?

Een vrolijk gekleurd leerspel.
Voor 2 - 6 kinderen van 3 - 6 jaar.
Spelenderwijs oefenen de kinderen,
kleuren te onderscheiden en
met voorwerpen in verband te
brengen!

Spelidee: Thomas Daum
Illustraties: Clara Suetens
Speelduur: 5 - 10 minuten



De vrolijk gekleurde zebra Klodder heeft het druk, want hij wil de wereld bont maken. Uitgerust met een dikke kwast trekt Klodder eropuit en beschildert alles wat hij ziet. Klodder verft een heleboel dingen met maar één kleur; andere schildert hij kakelbont. Om te zorgen dat alle dingen hun juiste kleur krijgen, moeten jullie hem een beetje helpen ...

Spelinhoud

1 zebra-stok
30 kaarten
spelregels

Doel van het spel

Wie een heleboel voorwerpen kent en weet welke kleuren ze hebben, kan de meeste kaarten verzamelen.