

# Schwarzer Peter Bären

Ein Kartenspiel für **3 und mehr**  
Spieler/-innen von **3-99** Jahren.

## **Gesamtkonzept und Spiele:**

© 2003 Atelier Rohner + Wolf,  
Basel / Schweiz

## **Illustration:**

Martina Leykamm

## **Spielinhalt:**

31 Karten (15 Kartenpaare und 1 Schleck-  
bären-Karte), 1 Bärenfigur, 9 Honigsteine,  
1 Anleitung. **Das farbige Moosgummi ist  
nicht spielwichtig!**

## **Spielziel:**

Wer wird rasch alle seine Karten los?–  
Und wer wird Schleckbär?

## 1. Karten verteilen:

Leg die Bärenfigur und die 9 Honigsteine in die Mitte. Die 31 Karten (15 Kartenpaare und 1 Schleckbären-Karte) werden gut gemischt und möglichst gleichmäßig unter die Kinder verteilt.



## 2. Kartenpaare bei Spielbeginn:

Jedes Kind schaut, ob es schon gleiche Karten in der Hand hält. Alle Kartenpaare werden herausgelegt.

## 3. Karte vom rechten Nachbarn ziehen:

Das Spiel geht im **UHRZEIGERSINN** reihum. Wer beim Karten verteilen die letzte Karte bekommen hat, darf anfangen:

Ziehe vom **RECHTEN** Nachbarn (also vom vorhergehenden Kind) eine Karte. Hast du jetzt ein Kartenpaar? Ja? Fein, dann leg es heraus. Wenn nicht, ist's auch nicht schlimm.

Dann kommt das nächste Kind an die Reihe. Es zieht von dir eine Karte, legt gegebenenfalls ein Kartenpaar heraus usw.

### ***Tipp:***

*Natürlich will niemand die Schleckbären-Karte (Schwarzer Peter). Hast du sie gezogen, so versuche sie so in deine Handkarten einzusortieren, dass der nächste Spieler gerade diese Karte zieht.*

## 4. Hurra, keine Karten mehr:

Das erste Kind, welches alle Karten ablegen konnte, bekommt 2 Honigsteine. Es wird von nun an beim Spielen übersprungen. Das zweite Kind, welches keine Karten mehr hat, bekommt noch 1 Honigstein.

Wer aber als Letzter die Schleckbären-Karte (Schwarzer Peter) in der Hand hält, bekommt

die Bärenfigur. Dieses Kind wird bis zum Ende des nächsten Spiels nicht mehr bei seinem Namen gerufen, sondern nur noch „Schleckbär“ genannt. Beim nächsten Spiel verteilt der „Schleckbär“ die Karten.



**5. Nach drei Spielen Honigsteine zählen:**  
Wenn alle 9 Honigsteine verteilt sind, wird geschaut, wer am meisten Honig gesammelt hat.

## Bären-Theater

Ein Pantomimespiel für **2 und mehr Spieler/-innen** von **3-99 Jahren**.

**Gesamtkonzept und Spiele:**

© 2003 Atelier Rohner + Wolf,  
Basel / Schweiz

**Illustration:**

Martina Leykamm

**Spielinhalt:**

31 Karten (15 Kartenpaare und 1 Schleckbären-Karte), 1 Bärenfigur, 9 Honigsteine, 1 Anleitung. **Das farbige Moosgummi ist nicht spielwichtig!**

**Spielziel:**

Wer errät, was der Bär gerade tut?

### 1. Karten sortieren:

Bilde aus den Kartenpaaren zwei Haufen, so dass es in keinem Haufen zwei gleiche Karten gibt.

Der eine Haufen ist für den Theaterspieler. Stecke in diesen Haufen noch die Schleckbären-Karte (Schwarzer Peter). Mische die Karten gut und bilde einen Stapel (Bildseite nach unten).

Der andere Haufen ist für die Zuschauer. Leg die Karten offen in einer Reihe aus, sodass alle Kinder die Bilder gut sehen können. Stelle noch die Bärenfigur und die 9 Honigsteine daneben.

### 2. Bären-Pantomime:

Das mutigste Kind beginnt das Bären-Theater. Es zieht die oberste Karte vom Theaterspieler-Stapel. Es sagt aber nicht, was die Karte zeigt, denn die Zuschauer sollen dies erraten. Dazu spielt das Kind den anderen pantomimisch (also ohne zu reden!) vor, was auf der Karte abgebildet ist.

### 3. Was tut der Bär?

Die Zuschauerinnen und Zuschauer schauen in den ausgelegten Karten, ob sie die dargestellte Szene entdecken können. Wenn du es zu wissen glaubst, tippst du auf die Karte und rufst zum Beispiel: „Peter Bär badet.“



War es richtig, bekommst du einen Honigstein und darfst nun selbst der Theaterspieler sein. War es falsch, wird weitergeraten, wobei du – je nach Vereinbarung – in dieser Runde nicht mehr mitraten darfst.

### **Ach, übrigens:**

*Spielt der Theaterspieler den Schleckbären (Schwarze Peter-Karte), so müssen die Zuschauer auf die Holzfigur tippen.*

Wenn alle Honigsteine vergeben sind, wird geschaut, wer am meisten Honig hat.

# Mistigri de l'ours

Un jeu de cartes pour **3 joueurs/joueuses**  
et plus de **3 à 99 ans**.

**Concept d'ensemble et jeux :**

© 2003 Atelier Rohner + Wolf, Bâle / Suisse

**Illustration :**

Martina Leykamm

**Contenu:**

31 cartes (15 paires und 1 carte ours gourmand), 1 ours, 9 pions miel, 1 règle du jeu.  
**L'élément en caoutchouc n'a pas d'importance dans le jeu!**

**But du jeu:**

Qui se débarrassera au plus vite de ses cartes ? Et qui deviendra Ours gourmand ?

**1. Distribuer les cartes :**

Poser l'ours et les 9 pions miel au centre. Bien mélanger les 31 cartes (15 paires et 1 carte Ours gourmand) et les répartir de la façon la plus homogène possible entre les enfants.



**2. Paires de carte au début du jeu :**

Chaque enfant regarde s'il a déjà des cartes identiques dans la main. Il faut alors déposer sur la table toutes les paires de cartes.

**3. Tirer une carte chez le voisin de droite:**  
Le jeu se joue dans le **SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE**. Celui qui reçoit la dernière carte lors de la distribution des cartes,

peut commencer : Tire une carte chez ton

voisin de **DROITE** (donc chez l'enfant précédent). As-tu à présent une paire ? Oui ? Bien, alors dépose-la sur la table. Si ce n'est pas le cas, ce n'est pas grave!

C'est alors au tour de l'enfant suivant. Il te prend une carte, sort le cas échéant une paire, etc.

### **Conseil :**

*Bien sûr, personne ne veut tirer la carte de l'Ours gourmand (Mistigri). Si tu as tiré cette carte, tu essaies de l'intégrer aux cartes, qui sont dans ta main, de telle sorte que le joueur suivant tire précisément cette carte.*

### **4. Hourra, plus de cartes en main :**

Le premier enfant qui peut poser toutes ses cartes, reçoit 2 pions miel.

Désormais, on passera son tour durant le jeu. Le deuxième enfant qui n'aura plus de cartes, recevra aussi 1 pion miel.

Mais celui qui aura la carte de l'ours gour-

mand (Mistigri) en main, recevra la figurine ours. Cet enfant ne sera plus appelé par son propre prénom jusqu'à la fin du jeu suivant mais il sera appelé « ours gourmand ». Pour la partie suivante, c'est « l'ours gourmand » qui distribue les cartes.



### **5. Au bout de trois parties, compter les pions miel :**

Quand tous les 9 pions miel sont répartis, on regarde qui a collecté le plus de miel.

# Théâtre de L'ours

Un jeu de pantomime pour **2 joueurs/ joueuses** et plus de **3 à 99 ans**.

**Concept d'ensemble et jeux :**

© 2003 Atelier Rohner + Wolf, Bâle / Suisse

**Illustration :**

Martina Leykamm

**Contenu:**

31 cartes (15 paires und 1 carte ours gourmand), 1 ours, 9 pions miel, 1 règle du jeu.

**L'élément en caoutchouc n'a pas d'importance dans le jeu!**

**But de jeu:**

Qui devine ce que l'ours est en train de faire?

## 1. Trier les cartes

Forme deux tas avec les paires de cartes de telle sorte qu'il n'y ait pas deux cartes identiques dans chaque pile.

Une pile est réservée à ceux qui vont faire du théâtre. Ajoute à cette pile la carte de l'ours gourmand (Mistigri). Mélange bien les cartes et fais une pile (le côté image dirigé vers le bas).

L'autre pile est réservée aux spectateurs. Pose les cartes à découvert dans une rangée pour que tous les enfants puissent bien voir les images. Place encore l'ours et les 9 pions miel à côté.

## 2. Pantomime de l'ours :

L'enfant le plus courageux commence le théâtre de l'ours. Il tire la carte du haut de la pile réservée aux comédiens. Mais il ne dévoile pas ce que la carte indique, car les spectateurs doivent deviner ce qu'il y a dessus. Alors l'enfant explique aux autres ce qui est illustré sur la carte en faisant une pantomime (donc, sans dire un mot).

### 3. Que fait l'ours ?

Les spectateurs et spectatrices essaient de découvrir la scène représentée sur les cartes déposées sur la table. Si tu crois l'avoir découverte, tu touches du bout du doigt la carte en question et cries par exemple : « L'ours Peter se baigne. »

Si c'est juste, tu reçois un pion miel et tu peux à présent être toi-même comédien. Si c'est faux, il faut continuer à deviner, mais – (sauf règles convenues entre vous) tu ne pourras plus deviner au cours de cette partie.

#### **Apropos :**

*Si le comédien joue l'Ours gourmand (la carte du Mistigri), les spectateurs doivent toucher du doigt l'ours en bois.*

Quand tous les 9 pions miel sont répartis, on regarde qui a collecté le plus de miel.



## Old Maid - Bears

A card game for **three or more** players from **ages 3-99**.

#### **Concept and games:**

© 2003 Atelier Rohner + Wolf, Basle/  
Switzerland

#### **Illustration:**

Martina Leykamm

#### **Contents:**

31 cards (15 pairs and 1 Licketybear card), 1 bear figure, 9 honey stones, 1 set of game instructions. **The colored rubber partition is not needed for the game!**

#### **Aim of the game:**

Who can get rid of all their cards first? And who'll be the "Licketybear"?



### 1. Deal the cards:

Place bear figure and all nine honey stones in the center. Shuffle all 31 cards (15 pairs and one Licketybear card) and deal out as equally as possible among the children.



### 2. Match the pairs dealt at start of game:

All players check whether they already have pairs of matching cards and discard all matching pairs.

### 3. Pick card from right neighbor:

The game is played **CLOCKWISE**. Whoever received the last card is allowed to start. Take a card from the player to your **RIGHT** (i.e. who had the last turn). Have you now got

a matching pair? If yes, great, put it to one side. If not - well never mind.

Now it's the next player's turn. S/he takes a card from you, and if s/he has a pair, puts it down, etc..

### *Tip:*

*Naturally, nobody wants the Licketybear card (Black Cat). If you get it, try to shuffle it in your hand so that the next player will be tempted to choose it.*

### 4. Hooray, rid of all your cards!

The first player to discard all their cards wins two honey stones. In the next round this player will be left out. The second player to get rid of all their cards wins one honey stone.

The player left with the Licketybear card (Black Cat) gets the bear figure. Until the end of the next game, this player will only be called "Licketybear" instead of their real name. The 'Licketybear' has to deal the cards for the next game.



**5. After three games count the honey stones:**

Once all nine honey stones have been dealt out, see who has collected the most honey.

## Bear Theatre

A pantomime game for **two or more players** from **ages 3-99**.

**Concept and games:**

© 2003 Atelier Rohner + Wolf, Basle/  
Switzerland

**Illustration:**

Martina Leykamm

**Contents:**

31 cards (15 pairs and 1 Licketybear card), one bear figure, nine honey stones, one set of game instructions. **The colored rubber partition is not needed for the game!**

**Aim of the game:**

Who can guess what the bear is doing now?

## 1. Sort cards

Sort cards into two piles, ensuring that neither pile contains two identical cards.

One pile is for the theatre player. Put the Licketybear card (Black Cat card) into this pile. Shuffle cards well and form a stack. Place cards face down.

The other pile is for the audience. Place all cards face up in a row so that all players can see the pictures well. Finish by placing the bear figure and the nine honey stones next to the cards.

## 2. Bear pantomime:

The boldest player starts the bear theatre. S/he lifts the topmost card from the theatre player stack for only his/her eyes without telling the picture on the card. The player then begins to attempt to make the audience guess the picture on the card by performing a pantomime (i.e. without speaking).

# Zwarte Piet - beren

Een kaartspel voor 3 en meer spelers van 3-99 jaar.

## Concept en spellen:

© 2003 Atelier Rohner + Wolf,  
Bazel / Zwitserland

## Illustratie:

Martina Leykamm

## Inhoud:

31 kaarten (15 dubbele kaarten en 1 snoepbeerkaart), 1 berenfiguur, 9 honingstenen, 1 handleiding. **Het gekleurde rubber is niet van belang voor het spel!**

## Doel van het spel:

Wie raakt er als eerste al zijn kaarten kwijt?  
En wie wordt snoepbeer?

### 1. Kaarten uitdelen:

Plaats de berenfiguur en de 9 honingstenen in het midden van de tafel. De 31 kaarten (15 dubbele kaarten en 1 snoepbeerkaart) schudden en onder de kinderen verdelen.



### 2. Dubbele kaarten bij het begin van het spel:

Elk kind kijkt of het dubbele kaarten heeft. Alle dubbele kaarten worden op de tafel gelegd.

### 3. Kaart trekken van je rechterbuur:

Het spel wordt **MET DE KLOK MEE** gespeeld. Wie bij het uitdelen van de kaarten de laatste kaart kreeg mag beginnen:

neem een kaart van je **RECHTERBUUR**. Heb je dubbele kaarten? Ja? Dan mag je ze leggen. Geen dubbele kaarten? Dat is niet erg!

Nu is het volgende kind aan de beurt. Het neemt een kaart van jou en legt ook dubbele kaarten, enz.

### *Tip:*

*natuurlijk wil niemand de snoepbeer (zwarte Piet) zijn. Als je de kaart met de snoepbeer in je handen houdt, probeer de kaart dan zo tussen de andere kaarten te steken zodat de volgende spel misschien net deze kaart zal nemen.*

### 4. Hoera, al mijn kaarten zijn weg:

Het eerste kind dat al zijn kaarten kan leggen krijgt 2 honingstenen. Dit kind wordt nu bij het spel overgeslagen. Het tweede kind dat al zijn kaarten kan leggen krijgt 1 honingsteen. Wie als laatste de kaart met de snoepbeer (zwarte Piet) in zijn handen houdt, krijgt de berenfiguur.

Dit kind wordt tot het einde van het volgende spel niet meer met zijn eigen naam aangesproken, maar enkel nog "snoepbeer" genoemd. Bij het volgende spel moet de "snoepbeer" de kaarten uitdelen.



**5. Na drie spelletjes honingstenen tellen:**  
Als de 9 honingstenen verdeeld zijn, kijkt men wie het meest honing verzameld heeft.

## Berentheater

Een pantomimespel voor **2 en meer spelers** van **3-99 jaar**.

### Concept en spellen:

© 2003 Atelier Rohner + Wolf,  
Bazel / Zwitserland

### Illustratie:

Martina Leykamm

### Inhoud:

31 kaarten (15 dubbele kaarten en 1 snoepbeerkaart), 1 berenfiguur, 9 honingstenen, 1 handleiding. **Het gekleurde rubber is niet van belang voor het spel!**

### Doel van het spel:

Wie raadt wat de beer doet?

### 1. Kaarten sorteren:

Verdeel de dubbele kaarten in 2 stapels en zorg ervoor, dat er geen dezelfde kaarten in de stapels zitten.

De ene stapel is voor de toneelspeler. Steek in deze stapel ook nog de snoepbeerkaart (zwarte Piet). Schud de kaarten goed en leg de kaarten met de tekeningen naar beneden.

De andere stapel is voor de toeschouwers. Leg de kaarten met de tekeningen naar boven op een rij zodat alle kinderen de kaarten goed kunnen zien. Plaats de berenfiguur en de 9 honingstenen erbij.

### 2. Berenpantomime:

Het dapperste kind begint met het berentheater. Het neemt een kaart van de stapel voor de toneelspeler. Het zegt echter niet welke kaart het is, want dat moeten de toeschouwers raden. Hiertoe moet het kind uitbeelden (dus zonder iets te zeggen!) wat er op de kaart te zien is.

### 3. Wat doet de beer?

De toeschouwers kijken naar de kaarten die op een rij liggen en zoeken naar de scène die gespeeld wordt. Als je denkt dat je het weet, tip je met je vinger op de kaart en roep je bijvoorbeeld: "de beer neemt een bad".

Als het juist is, krijg je een honingsteen en mag je nu zelf de toneelspeler zijn. Als het fout is, wordt er verder geraden en moet je, als dit zo afgesproken is, een ronde overslaan.



### **Ach ja:**

*Als de toneelspeler de snoepbeer (zwarte Piet) uitbeeldt, moeten de toeschouwers met hun vinger op de berenfiguur tikken.*

Als alle honingstenen verdeeld zijn, kijkt men wie de meeste honing verzameld heeft.