

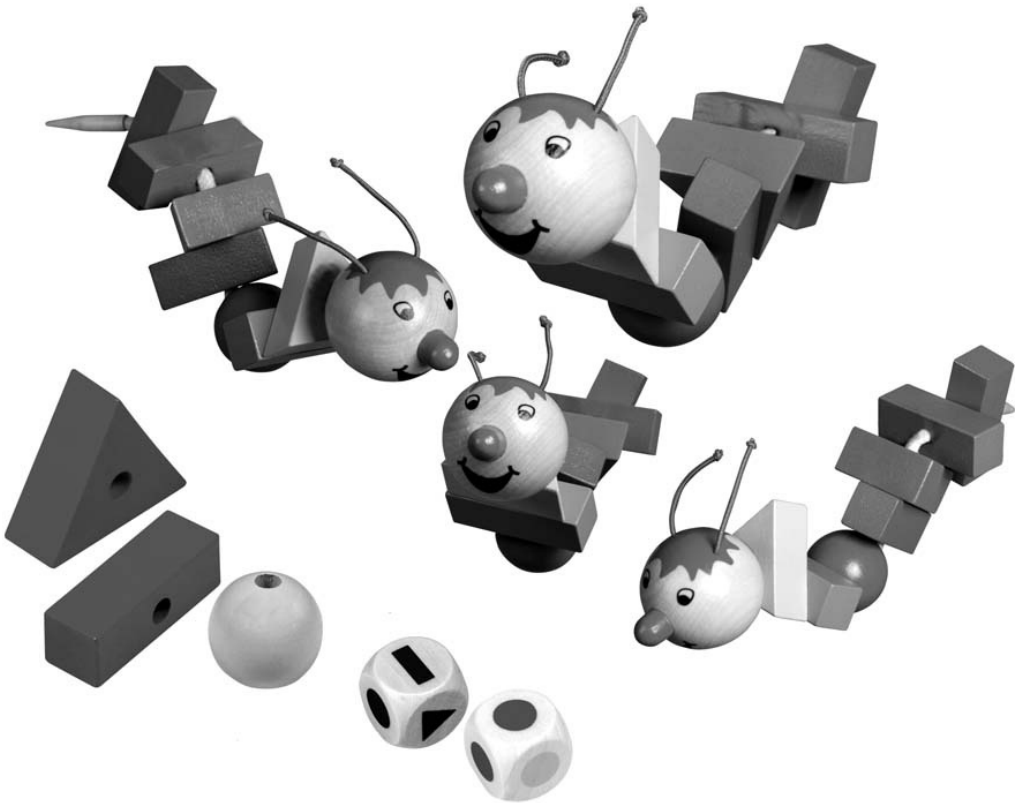
Spielanleitung

Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels

D E N F E S N L

Nr. 22391

Rondo Vario



beløduc

Rondo Vario

Ein vielseitiges Spiel, das Kleinen und Großen viel Freude macht, denn neben der Schulung der Feinmotorik bei den Jüngsten und Förderung der Reaktion bei den älteren Kindern unterstützt es die Farb- und Formerkennung.

Alter: 3 - 99
Mitspieler: 1 - 4
Inhalt: 4 Raupen
42 Holzformen
1 Farbwürfel
1 Symbolwürfel

Spielidee: Kirsten Hiese

Die kleinen Raupen sind ganz aufgeregt, denn heute sollen sie neue bunte Kleider bekommen. Die Auswahl ist groß, denn es gibt viele verschiedene Farben und diese auch noch in unterschiedlichen Formen. Da fällt die Wahl nicht leicht und so beschließen die Raupen, um die neuen Kleider zu würfeln. Je nach dem, was die beiden Würfel zeigen, wird ein Stück nach dem anderen angezogen, aber aufgepasst: Die richtige Form in der richtigen Farbe muss erst noch gefunden werden.

Spielvorbereitung: Jeder Mitspieler sucht sich eine Raupe aus und legt sie vor sich auf den Tisch. Die 42 verschiedenen Holzformen kommen in die Tischmitte und die beiden Würfel werden dazu gelegt.

Spielverlauf: Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit beiden Würfeln. Auf dem einen Würfel erscheint eine Farbe, auf dem anderen eine zweidimensionale Form. Nun muss er versuchen genau diese Kombination als dreidimensionales Gegenstück auf dem Tisch zu finden, z. B. Farbe gelb + Form Kreis = gelbe Kugel. Ist das richtige Stück gefunden, darf der Spieler es auf seine Raupe fädeln. Erscheint bei dem Formenwürfel das Herz, darf sich der Mitspieler eine Holzform in der gewürfelten Farbe aussuchen. Ist eine Holzform in der benötigten Farbe nicht mehr vorhanden, hat der Mitspieler Pech gehabt. Reihum versuchen so alle Spieler, ihre Raupen anzuziehen.

Spielende: Der erste Spieler, der sechs Formen auf seine Raupe fädeln konnte, ist Gewinner des Spieles.

Variante für die Jüngsten: Schulung der Motorik durch Auffädeln der einzelnen Holzformen und freiem Spielen mit den Raupen.

Variante für die Älteren: Spielablauf wie oben beschrieben, jedoch dürfen alle Spieler gleichzeitig auf die Suche nach der richtigen Form in der richtigen Farbe gehen. Derjenige der die Form zuerst berührt darf sie auf seine Raupe fädeln. Greifen zwei Spieler gleichzeitig nach den richtigen Formen bekommt jeder eine. Nimmt einer der Spieler eine falsche Form, muss er eine eigene, bereits aufgefädelte Form auf den Tisch zurücklegen.

Viel Spaß bei der Raupen-Modenschau wünscht

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

Rondo Vario

A game that can be played in many different ways and is a lot of fun for both big children and small children. In addition to small children practising fine motor skills and older children learning to react quickly, this game also promotes colour and shape recognition.

Age: 3 to 99 years
Players: 1 - 4
Contents: 4 caterpillars
42 wooden shapes
1 colour dice
1 symbol dice

Game Idea: Kirsten Hiese

The little caterpillars are very excited because they are to get new brightly coloured clothes today. There is a great selection because there are many different colours and they come in a great variety of shapes. It's not easy to choose and so the caterpillars decide to throw the dice to decide on the new clothes. One piece is threaded on after another, depending on what comes up on the two dice. Look carefully before you pick up a piece: it is important to find the right shape in the right colour.

Game Preparation: Each player chooses a caterpillar and places it in front of him on the table. The 42 different wooden shapes are put in the middle of the table and the two dice are placed beside them.

Rules of the game: The youngest player begins and throws the two dice. One dice shows a colour and the other shows a two-dimensional shape. He must try to find exactly this combination in the three-dimensional pieces on the table, e.g. if yellow is on the colour dice and circle on the shape dice, he must find a yellow ball. If he finds the right piece, he threads it onto his caterpillar. If the heart turns up on the dice with shapes, the player may choose a wooden shape in the colour shown on the other dice. Unfortunately, sometimes the player will find that there are no more wooden shapes in the required colour and that is just hard luck for him. All players take turns to try to dress their caterpillars.

End of the game: The winner is the first player to thread the six shapes on his caterpillar.

Version for the very young children: motor skill training by threading the individual wooden shapes and free play with the caterpillars.

Version for the older children: players play the game as described above but all players may look for the right shape in the right colour at the same time. The first to touch the shape may thread it onto his caterpillar.

If two players reach for the right shape at the same time, each one is given one. If one of the players takes the wrong shape, one of the shapes he has already threaded on must be put back on the table.

Have a lot of fun with the caterpillar fashion show.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

Rondo Vario

Ce jeu varié plaît aux petits et aux grands : non seulement il développe la dextérité des plus jeunes et la vitesse de réaction des plus grands, mais aussi l'identification des couleurs et des formes.

Age : 3 - 99 ans
Joueurs : 1 - 4
Contenu : 4 chenilles
42 formes en bois
1 dé de couleurs
1 dé à symboles

Idée de jeu : Kirsten Hiese

Les petites chenilles sont excitées car aujourd'hui, elles vont recevoir de nouvelles robes multicolores. Elles ont le choix car il existe de nombreuses couleurs, et ce dans différentes formes. Il n'est pas facile de faire son choix et les chenilles décident d'utiliser les dés pour choisir leurs nouvelles robes. En fonction des dés, elles enfilent les pièces l'une après l'autre, mais attention, il faut trouver la bonne forme et la bonne couleur.

Préparation du jeu : Chaque joueur choisit une chenille et la pose devant lui sur la table. Placer les 42 formes différentes en bois au centre de la table et poser les deux dés à côté d'elles.

Déroulement du jeu : Le benjamin commence et lance les deux dés. L'un des dés montre une couleur et l'autre une forme en deux dimensions. Le joueur doit alors essayer de trouver cette combinaison en trois dimensions sur la table, par exemple la couleur jaune + un cercle = une boule jaune. Lorsqu'il a trouvé l'objet correspondant, le joueur l'enfile sur sa chenille. Si le dé s'arrête sur le cœur, le joueur choisit une forme de la couleur indiquée par le dé. S'il n'y a plus de forme en bois de la couleur souhaitée, le joueur n'a pas de chance. Chacun leur tour, les joueurs essaient d'habiller leurs chenilles.

Fin du jeu : Le premier joueur qui a enfilé six formes sur sa chenille a gagné.

Variante pour les plus jeunes : développement de la dextérité en enfilant les différentes formes en bois et en jouant librement avec les chenilles.

Variante pour les plus grands : même déroulement que ci-dessus mais tous les joueurs peuvent chercher en même temps la bonne forme et la bonne couleur. Le premier qui a touché la forme l'enfile sur sa chenille. Si deux joueurs veulent prendre en même temps les bonnes formes, chacun d'eux en prend une. Si l'un des joueurs prend une mauvaise forme, il doit reposer sur la table une forme déjà enfilée.

Amusez-vous bien lors du défilé de mode des chenilles !

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

Rondo Vario

Un juego multifacético que encanta tanto a niños pequeños como a grandes, porque aparte de ejercitar la motricidad fina en los más pequeños y estimular la capacidad de reacción en los niños mayores, también desarrolla el reconocimiento de colores y formas.

Edad: a partir de 3 años
Jugadores: 1 - 4
Contenido: 4 orugas
42 formas de madera
1 dado de colores
1 dado de símbolos

Ideado por: Kirsten Hiese

Las pequeñas orugas están totalmente alborotadas, porque hoy es el día en que van a tener nuevos vestidos. Hay tanta variedad de colores y formas diferentes que resulta muy difícil elegir. Por eso, las orugas deciden jugarse los nuevos vestidos a los dados. Según lo que marquen los dos dados, deberán ponerse una prenda después de otra, pero ¡ojo!: primero hay que encontrar la forma correcta en el color correcto.

Preparación del juego: Cada jugador escoge una oruga y la coloca delante de sí sobre la mesa. Las 42 diferentes formas de madera se reparten en el centro de la mesa, dejando los dos dados junto a ellas.

Instrucciones: Comienza el jugador de menor edad tirando los dos dados. En uno de éstos aparecerá un color, en el otro, una forma bidimensional. Ahora, el jugador tendrá que buscar en la mesa exactamente esta combinación, es decir, su equivalente tridimensional, por ejemplo, color amarillo + forma de círculo = bola amarilla. Una vez encontrada la pieza correspondiente, el jugador podrá ensartarla en su oruga. Si el dado de formas marca el corazón, el jugador puede escoger una forma de madera a su discreción en el color que marque el otro dado. Si en la mesa ya no quedara una determinada forma de madera en el color necesario, mala suerte para el jugador. De esta manera, los jugadores deberán tratar de vestir a sus orugas.

Fin de la partida: Ganará la partida el jugador que primero consiga ensartar seis piezas en su oruga.

Variante para los más pequeños: A través del juego libre con las orugas ensartando las diferentes formas de madera a voluntad, los niños perfeccionarán sus habilidades motrices.

Variante para niños mayores: Siguiendo las instrucciones arriba descritas, los jugadores pueden buscar todos al mismo tiempo la forma y el color que marquen los dados. El jugador que primero toque la pieza correcta, podrá ensartarla en su oruga. Si dos jugadores cogen simultáneamente las piezas correctas, se pueden quedar una cada uno. Si un jugador toca la pieza equivocada, deberá quitar una de sus piezas ya ensartadas y volver a dejarla sobre la mesa.

¡Que os divirtáis mucho con este desfile de modas de las orugas! Esto os desea:

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

Rondo Vario

Een veelzijdig spel dat leuk is voor groot en klein, want naast de bevordering van de fijne motoriek bij de jongsten en de bevordering van de reactie bij oudere kinderen ondersteunt het tevens de kleur- en vormherkenning.

Leeftijd: vanaf 3 jaar
Aantal spelers: 1 - 4
Inhoud: 4 rupsen
42 houten vormpjes
1 kleurendobbelsteen
1 symbooldobbelsteen

Spelidee: Kirsten Hiese

De kleine rupsen zijn heel opgewonden, want vandaag krijgen ze nieuwe kleren. De keus is groot, want er zijn veel verschillende kleuren en dat ook nog in verschillende vormen. Dus het kiezen is niet bepaald eenvoudig en daarom besluiten de rupsen, om de nieuwe kleren te dobbelen. Afhankelijk van hetgeen de twee dobbelstenen tonen, wordt één stuk na het andere aangetrokken, maar wel opgelet: de juiste vorm en de juiste kleur moet eerst nog gevonden worden.

Vorbereiding: Iedere speler zoekt een rups uit en legt die voor zich op tafel neer. De 42 verschillende houten vormpjes worden midden op tafel neergelegd en de twee dobbelstenen ernaast.

Verloop van het spel: Het jongste kind begint met dobbelen met beide dobbelstenen. Op de ene dobbelsteen verschijnt een kleur, op de andere een tweedimensionale vorm. Nu moet hij proberen om precies deze combinatie als driedimensionaal tegenstuk op tafel te vinden, bijv. kleur geel + vorm cirkel = gele bol. Wanneer het juiste stuk is gevonden mag de speler het op zijn rups rijgen. Wanneer op de vormdobbelsteen het hartje verschijnt mag de speler een houten vormpje met de gegooide kleur uitkiezen. Wanneer het houten vormpje met de juiste kleur niet meer aanwezig is, heeft de speler pech gehad. Om beurten proberen nu alle spelers hun rupsen aan te kleden.

Einde van het spel: De eerste speler die zes vormpjes op zijn rups heeft kunnen rijgen, heeft het spel gewonnen.

Variant voor de jongsten: Bevordering van de motoriek door oprijgen van de aparte houten vormen en vrij spelen met de rupsen.

Variant voor de ouderen: Spelverloop als hierboven beschreven, echter mogen alle spelers tegelijk op zoek gaan naar de juiste vorm en de juiste kleur. Degene die de vorm als eerste aanraakt mag hem op zijn rups rijgen. Wanneer twee spelers tegelijk de juiste vormen willen pakken, dan krijgt elk één. Pakt de speler een verkeerde vorm, dan moet hij een eigen, al opgeregen vorm terug op tafel leggen.

Veel plezier bij de rupsenmodeshow wenst jullie

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D- 09526 Olbernhau
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
beleduc@t-online.de

© 2006



Für Kinder unter drei Jahren nicht geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile.
Diese Angaben bitte aufbewahren.

Attention! Not suitable for children under 3 years. Contains little pieces which can be
swallowed by a small child. Please retain address.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces pouvant
présenter un risque d'étouffement. Conservez les informations, s'il vous plaît.

Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar i.v.m. kleine onderdelen. Deze informatie goed
bewaren.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían ser
tragados o inhalados por niños pequeños. Rogamos guarden esta advertencia.