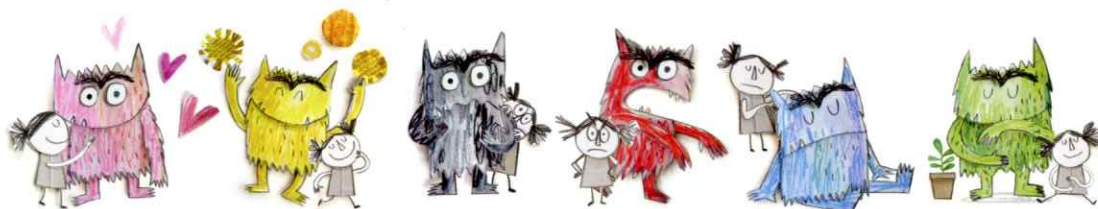


Hoe voelt het  
kleurenmonster  
zich vandaag?



liefde geluk angst boosheid verdriet Kalmte

Het kleurenmonster © Anna Llenas.

Teksten en illustraties: © Anna Llenas 2012 [www.annallenas.com](http://www.annallenas.com)

Ontwerp: Josep Maria Allué en Dani Gómez © 2018.

Grafische vormgeving: © Anna Llenas.

Nederlandse editie: Jessica Prins en Stefan Meeuwssen.



Devir Contenidos, S.L.  
Via Augusta 153, entl. 4  
08021 - Barcelona  
[www.devir.com](http://www.devir.com)

Distributie in Nederland:  
Asmodee The Netherlands  
Vossenbeemd 51  
5705 CL Helmond - Nederland  
[www.asmodee.nl](http://www.asmodee.nl)

Distributie in België:  
Asmodee Belgium,  
Theodoor Swartsstraat, 3 B0101,  
3070 Kortenberg, België  
[www.asmodee.be](http://www.asmodee.be)

SPACE Cow - ASMDEE GROUP  
18 rue Jacqueline Auriol  
Quartier Villaroij - BP 40119  
78041 Guyancourt Cedex - FRANKRIJK  
© 2025 Asmodee Group - Space Cow.  
Alle rechten voorbehouden.



Mini editie

# Het kleurenmonster



Anna Llenas Josep M. Allué Dani Gómez

# Het kleurenmonster

Het kleurenmonster wordt verward wakker en weet niet waarom.

Zijn emoties zijn in de war, hij moet ze nu sorteren en een eigen plekje geven.

Kun jij hem helpen?

Daarvoor moet je nadenken over dingen die je blij, verdrietig, kalm, boos of bang maken, en vertellen wat deze dingen zijn.

Met jouw hulp, en de hulp van zijn vriendinnetje, zal hij ongetwijfeld slagen!



*Het kleurenmonster (de kleur van emoties)* is een kinderboek geschreven en geïllustreerd door Anna Llenas. Het verhaal helpt zeer jonge kinderen (en zelfs sommigen onder ons die niet zo jong zijn) hun emoties te herkennen en te beheersen. En nu, kan dit ook in de vorm van een coöperatief spel : dat wat u nu in handen heeft.



# inhoud

1 bord (aan de binnenzijde van de doos)

1 kleurenmonster (speelstuk)

1 meisje (speelstuk)

1 dobbelsteen

8 potten om emoties in te bewaren

2 schappen voor de potten (aan de binnenzijde van de doos)

5 emotiefiches



# spelverloop

## Vorbereiding

Open de doos en plaats deze op de tafel. De binnenzijde van de doos is het spelbord. Leg de emotiefiches op de gebieden met de overeenkomstige kleur, met de monsterzijde naar boven. Zet het kleurenmonster en het meisje samen op een gekleurd gebied naar keuze.

Mix daarna de potten en plaats er 4 op elk schap, met de opening naar de voorzijde zodat de kleur op de achterzijde niet zichtbaar is.

Leg de dobbelsteen naast het spelbord.

De jongste speler mag beginnen met het gooien van de dobbelsteen!

## Speelbeurt

Tijdens zijn beurt gooit een speler de dobbelsteen en voert de actie uit die overeenkomt met het resultaat:

**1 2** 1-2: de speler verplaatst het kleurenmonster met het aantal gebieden aangegeven op de dobbelsteen, in een richting naar keuze.

 SPIRAAL: de speler verplaatst het kleurenmonster naar een gebied naar keuze.

 MEISJE: de speler brengt het meisje naar het gebied waar het kleurenmonster zich bevindt.

## Doel van het spel

De spelers moeten samenwerken om over het bord te verplaatsen en alle emotiefiches te verzamelen en op de juiste plaats te krijgen.



# de emoties



# identificeren

Wanneer het kleurenmonster zijn verplaatsing beëindigt op een gebied met een emotiefiche, moet de speler die het monster verplaatst heeft aan de andere spelers iets vertellen dat overeenkomt met de emotie van de betreffende kleur. Dit kan een gebeurtenis zijn, een herinnering, een voorwerp of een bepaald moment, een enkel woord of een lange zin.

Nadat de speler heeft verteld wat deze emotie bij hem teweegbrengt, kiest hij een pot van een schap en draait deze om:

• **Indien de pot dezelfde kleur heeft als het emotiefiche**, plaatst hij de emotie in de pot en zet daarna de pot terug op het schap zodat iedereen kan zien welke emotie de pot bevat.

• **Indien de pot een andere kleur heeft dan het emotiefiche**, moet de speler het emotiefiche terugleggen op het gekleurde gebied en de lege pot terugzetten in het schap (met de opening naar voren).

• **Indien de pot een combinatie van alle kleuren heeft**, moet de speler twee lege potten kiezen en deze van positie ruilen. Zet daarna de meerkleurige pot, met de gekleurde zijde zichtbaar, terug in het schap. **Indien drie meerkleurige potten zichtbaar zijn, gaat het kleurenmonster naar bed met zijn emoties in de war, en begint het spel opnieuw.**



geluk verdriet boosheid angst kalmte

Nadat een pot is gekozen en gedraaid om te zien of de kleur overeenkomt, eindigt de beurt van de speler en begint de speler links van hem zijn beurt door met de dobbelsteen te gooien.

## Voorbeeld van een beurt:

Dennis verplaatst het kleurenmonster naar het gele gebied, dat geluk en vreugde vertegenwoordigt. Hij vertelt de andere spelers dat hij zich gelukkig voelde toen zijn opa hem op school kwam ophalen en snoepjes meebracht. Hij neemt het gele emotiefiche en kiest een pot waar hij de emotie in wil opbergen. Dennis draait een pot om, maar het is een meerkleurige pot. Hij moet deze op de plank laten met de gekleurde zijde zichtbaar. Daarna ruilt hij de positie van twee potten en legt het gele emotiefiche terug in het gebied. De andere spelers kunnen de speler die aan de beurt is helpen door aan te geven welke de juiste pot is, als ze het weten. De uiteindelijke keuze voor een pot blijft bij de speler die aan de beurt is.

## Gebieden zonder emotiefiche

Naarmate het spel vordert, worden emotiefiches in hun overeenkomstige potten geplaatst en worden er gebieden op het bord leeg gelaten. Als het kleurenmonster stopt op een gebied waar geen fiche meer ligt, moet deze speler toch iets vertellen over de emotie die bij de kleur van het gebied hoort. Daarna rolt hij de dobbelsteen opnieuw en verplaatst hij het kleurenmonster of het meisje.

## Het meisje

Het meisje probeert ervoor te zorgen dat het kleurenmonster niet wordt overweldigd door zijn verwarde emoties. Wanneer het kleurenmonster op hetzelfde gebied stopt als het meisje, of wanneer het meisje zich bij hem voegt, kan de speler een meerkleurige pot weer terugdraaien, zodat deze

opnieuw verborgen is. Als er geen meerkleurige pot zichtbaar is, mag de speler de dobbelsteen rollen en opnieuw spelen.



## Einde van het spel

Spelers winnen als ze erin slagen om de vijf emotiefiches in de juiste potten te plaatsen voordat **DRIE** meerkleurige potten zichtbaar worden.

# suggesties voor ouders en professionals



Een fundamenteel aspect van onze opvoeding en ontwikkeling als individu is ons vermogen om onze emoties te identificeren op een positieve manier te beheren. Heel vaak vinden jonge kinderen het echter moeilijk om emoties te herkennen en erover te praten omdat het zeer sterke emoties zijn. Dat is de reden waarom het kleurenmonster een geweldig hulpmiddel is om kinderen te helpen met hun eigen emoties. Het kleurenmonster moet

zijn verwarde emoties scheiden en door hem te helpen kunnen de kinderen nadenken over de oorzaken van elke emotie en deze delen met anderen. Omdat elke kind uniek is en u degene bent die hen het beste kent, bieden we de volgende suggesties aan om van het spel te genieten en er het beste van te maken:

## Wat hebben we gevoeld?

Zodra het spel voorbij is, heeft u een geweldige kans om met de kinderen te praten over hoe ze zich voelden tijdens het spelen. Vraag hen of ze alle emoties kennen die het monster voelt, en of het hen ook wel eens overkomt dat hun eigen emoties allemaal in de war zijn. U kunt ze naar een grote discussie leiden over het belang van emoties scheiden, hoe het ze kan helpen zichzelf te begrijpen en te weten waar ze van houden en waar ze zich zorgen over maken.

## Kleine monsters

Zeer jonge kinderen vinden het vaak moeilijk om over zichzelf te praten. Als dit het geval is kun je, wanneer het hun beurt is om uit te leggen wat de emotie hen laat voelen, in plaats daarvan voorstellen om uit te leggen waarom het kleurenmonster zich zo voelt. Bijvoorbeeld: "Waarom denk je dat het monster boos is?"



## Kleuren van de dag

Zodra kinderen bekend raken met de wereld van het kleurenmonster, kunnen kleuren worden gebruikt om te vertellen over hun dag, op een manier die voor hen eenvoudig is. Ze kunnen ook nieuwe kleuren associëren met nieuwe emoties. Bijvoorbeeld: "Hoe was je dag? Meer blauw of geel? Waarom?"

## Een spelbord voor onze eigen emoties

Het kleurenmonster wordt gespeeld op een spelbord (binnenzijde van de doos) dat emoties voorstelt die hem bang maken, blij maken, verdrietig maken of kalmeren... Maar elke persoon heeft zijn eigen emoties. U kunt met kinderen samenwerken om een persoonlijk spelbord samen te stellen, of elke speler kan een eigen kaart maken die hun emoties beschrijft - een manier om hun gevoelens te blijven delen. Kennen ze andere emoties?

