

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

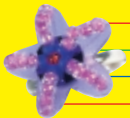


Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

HABA®

Habermass GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38 • 96476 Bad Rodach
Tel.: 09564 929-113 • Fax: 09564 3513 • E-Mail: habermaass@haba.de • www.haba.de



Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity with imaginative furniture, accessories to delight, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

1/05

TL 68606



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4480

Journey to the moon • Le voyage sur la lune • Maanreis



Copyright **HABA®** - Spiele Bad Rodach 2005

Habermas-Spiel Nr. 4480

Mondreise

Eine traumhafte Spielesammlung
für 2 - 4 Kinder von 3 - 12 Jahren.

Spielidee: Brigitte Pokornik

Illustration: Hartmut Bieber

Spieldauer: je Spiel ca. 5 - 10 Minuten



DEUTSCH

Jede Nacht, wenn es dunkel wird, macht sich der Mond auf den Weg in den Himmel. Manchmal wird er von den fleißigen Sandmännchen begleitet, die den Kindern Träume bringen. Die Sandmännchen mögen den Mond, weil er immer so schöne Geschichten erzählt.

Doch in dieser Nacht erzählt der Mond ihnen keine Geschichte. Er ist traurig und fühlt sich einsam „Ach, wenn ich doch nur einen anderen Mond an meiner Seite hätte“, seufzt er.

Da haben die Sandmännchen eine Idee: Es gibt sooo viele Monde im Himmel, vielleicht finden sie einen Mond, der zu ihrem passt. Und schon machen sie sich auf die Suche ...

Spielinhalt

- 7 Vollmonde (aus jeweils zwei Mondhälften)
- 4 Sandmännchen
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

Liebe Eltern,

schauen Sie sich vor dem ersten Spiel die Monde gemeinsam mit Ihren Kindern an.



Es gibt insgesamt 14 Mondhälften. Immer zwei Hälften lassen sich zu einem Vollmond zusammenlegen.

Am besten legen Sie vor dem ersten Spiel alle 14 Hälften offen auf den Tisch und lassen Ihre Kinder die passenden Paare finden. Danach kann die Mondreise beginnen.

1. Vollmond, wo bist du?

Wer findet die meisten passenden Mondpaare?
Ein Gedächtnisspiel für 2 - 4 kleine Träumer ab 3 Jahren.

Spielvorbereitung

Nehmt alle 14 Mondhälften, legt sie verdeckt auf den Tisch und mischt sie kräftig durch.

Der Würfel und die Sandmännchen werden in diesem Spiel nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

Spielablauf

Wer heute am längsten geschlafen hat, beginnt. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt die älteste Schlafmütze, deckt zwei beliebige Mondhälften auf und probiert aus, ob sie zusammenpassen.

- **Passen die Hälften zusammen?**
Toll! Du darfst zur Belohnung beide Hälften behalten.
- **Passen die beiden Mondhälften nicht zusammen?**
Schade, du musst beide Hälften wieder verdeckt zurücklegen.

Danach ist das im Uhrzeigersinn nächste Kind an der Reihe und deckt zwei Mondhälften auf.

Spielende

Sind alle sieben Vollmonde gefunden, endet das Spiel. Es gewinnt das Kind, das mit seinen gewonnenen Mondhälften den höchsten Turm stapeln kann. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Varianten:

- Schwieriger wird das Spiel, wenn ihr bei passenden Mondhälften nicht beide Teile bekommt, sondern eines verdeckt zurück in die Mitte legt.
- Wenn ihr möchtet, könnt ihr nach jedem Aufdecken, Ausprobieren und Verdecken die Monde wieder kräftig mischen.

2. Sandmännchens Mondreise

Welches Sandmännchen erreicht zuerst den letzten Mond der Mondreihe?

Ein Würfelspiel für 2 - 4 Mondreisende ab 4 Jahren.

Spielvorbereitung

Jeder Vollmond besteht aus zwei Hälften: eine Mondhälfte mit Nase und eine Hälfte ohne.



Die sieben Mondhälften mit Nase werden offen zu einer Mondreihe gelegt.

Die sieben Mondhälften ohne Nase legt ihr verdeckt in die Tischmitte und mischt sie.



Jedes Kind sucht sich ein Sandmännchen aus und stellt es vor die erste Mondhälfte der Mondreihe.
Der Würfel wird bereitgelegt. Eventuell übrige Sandmännchen kommen zurück in die Schachtel.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.
Das müdeste Kind darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt einmal.

Die Augenzahl zeigt, wie weit du mit deinem Sandmännchen vielleicht gehen darfst!

Vorziehen darfst du dein Sandmännchen aber nur dann, wenn du die passende Mondhälfte aufdeckst.
Auf welcher Mondhälfte würde dein Sandmännchen landen?
Lege den Würfel neben diese Mondhälfte.

Versuche die zu diesem Mond passende Mondhälfte zu finden.
Decke dazu eine verdeckt liegende Mondhälfte ohne Nase auf und lege sie zur Kontrolle an den Mond mit Nase an.

• Ist es die richtige Mondhälfte?

Prima! Du darfst zur Belohnung dein Sandmännchen auf die Mondhälfte neben dem Würfel ziehen. Es dürfen auch mehrere Sandmännchen auf einem Mond stehen.

Die angelegte Mondhälfte legst du verdeckt zurück und mischt alle verdeckten Monde kräftig durch.

• Ist es die falsche Mondhälfte?

Schade, du darfst dein Sandmännchen nicht weiterziehen. Lege die falsche Mondhälfte wieder verdeckt an ihren Platz in die Tischmitte zurück.

Danach ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Wichtig: Würdest du über die letzte Mondhälfte hinausziehen, verfallen überzählige Würfelaugen. In diesem Fall musst du die passende Hälfte für den letzten Mond finden.

Spielende

Sobald ein Kind mit seinem Sandmännchen den letzten Mond erreicht, ist das Spiel zu Ende und dieses Kind gewinnt.
Vielleicht darf es zur Belohnung die anderen Kinder heute Abend ins Bett bringen?

3. Die Mond-Rallye

Wer findet am schnellsten die passende Mondhälfte?
Ein Reaktionsspiel für 3 - 4 Mondflitzer ab 5 Jahren.

Spielvorbereitung

Verdeckt 5 Vollmonde, mischt diese zehn Hälften und legt sie in die Tischmitte.

Die übrigen vier Mondhälften legt ihr offen in eine Mondreihe.



Jedes Kind sucht sich ein Sandmännchen aus und stellt es vor die erste Mondhälfte der Mondreihe.

Eventuell übrige Sandmännchen und der Würfel kommen zurück in die Schachtel.

Spielablauf

Wer am frühesten aufgestanden ist, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das größte Kind.

Du bist das Startkind. Decke eine der verdeckten Mondhälften auf. Achte darauf, dass du es so umdrehst, dass alle anderen es gleichzeitig sehen können.

Jetzt wird es turbulent! Alle Kinder außer dem Startkind suchen gleichzeitig und so schnell wie möglich die passende Mondhälfte.

Achtung: Ihr dürft die Mondhälften dabei nicht aufdecken.

Sobald ein Kind glaubt, die richtige Hälfte gefunden zu haben, legt es schnell eine Hand darauf.
Es kann sich aber auch geirrt haben: Deshalb dürfen die anderen Kinder weitersuchen.

Wichtig: Jedes Kind darf nur eine Mondhälfte abdecken. Hat es eine Hälfte abgedeckt, so bleibt die Hand dort liegen bis die Kontrolle stattfindet.

Haben alle Kinder eine Mondhälfte abgedeckt oder sind alle der Meinung, dass die richtige Mondhälfte gefunden wurde, wird kontrolliert.

- **Hat ein Kind die richtige Mondhälfte gefunden?**
Es darf sein Sandmännchen einen Mond weiterziehen.
- **Hat kein Kind die richtige Mondhälfte gefunden?**
Das Startkind darf sein Sandmännchen einen Mond weiterziehen.

Danach werden alle zehn Mondhälften wieder verdeckt und gut gemischt. Jetzt ist das im Uhrzeigersinn nächste Kind das neue Startkind und deckt eine Mondhälfte auf.

Spielende

Sobald ein Kind mit seinem Sandmännchen den letzten Mond erreicht, ist das Spiel zu Ende. Es hat die Mond-Rallye gewonnen und ist das schnellste Sandmännchen aller Zeiten.

Habermas game nr. 4480

Journey to the Moon

A dreamlike game collection
for 2 - 4 players ages 3 - 12.

Author of the game: Brigitte Pokornik

Illustrations: Hartmut Bieber

Length of the game: each game approx. 5 - 10 minutes

Each night when it gets dark the moon glides
its way up to the sky. Sometimes eager
little sandmen accompany him sprinkling
dreams on the children.

The sandmen like the moon as he is always
telling nice stories.

But tonight the moon won't tell a story.

He is sad and feels lonely, sighing "If
only I had another moon at my side".

The sandmen have an idea! There are
sooo many moons in the sky. Maybe they
can find one who matches their moon. And off they go
searching ...



Contents:

- 7 full moons (each consisting of two parts)
- 4 sandmen
- 1 die
- 1 set of game instructions

Dear Parents,
before starting to play take
a look at the moons with
your children.



In total there are 14 halves of moons. Two
always match to form a full moon.

It is best to distribute all 14 halves face up
on the table and have your children find the
matching pairs. Then the journey to the moon
can start.

1. Full moon, where are you?

Who will find the most matching moon pairs?
A memory game for 2 - 4 little dreamers age 3+.

Preparation of the Game

Take all 14 halves, put them face down on the table and shuffle
them well.

The die and sandmen are not used in this game and are kept in
the box.

How to Play

The player who has slept most hours today, starts the game.
If you cannot agree then it's the oldest sleepyhead who starts by
uncovering two halves of their choice and checking if they
match.

- **Do they match?**

Well done! As a reward you keep both halves.

- **They do not match?**

Pity, you have to cover up the halves and put them back into
the game.

Then it's the turn of the next player to uncover two halves.

End of the Game

Once all seven full moons have been found, the game is over. The
player who can pile up the highest tower with their halves, wins
the game.

If there is a draw, there are various winners.

Variation:

- The game gets more difficult if you don't take both matching
halves but put one of them face down back into the game.
- If you want to, you can shuffle the moons each time you have
uncovered, checked and put them back.

2. Sandman's journey to the moon

Who will be the sandman to reach the last moon of the row first?

A die game for 2 - 4 moon travellers age 4+.

Preparation of the Game

Each full moon consists of two parts: one half with nose and one without.



The seven halves with nose are arranged face up in a row.



Put the seven halves without nose face down in the center of the table and shuffle them.

Each player chooses a sandman and puts it in front of the first piece of the row of moons.
Get the die ready. Remaining sandmen are kept in the box.

How to Play

Play in a clockwise direction.
The most tired player starts. If you cannot agree, the youngest player starts by rolling the die.

The number of dots shows how far you can move your sandman.

Be careful! You can only move your sandman if you uncover the matching half of the moon.

On which half would your sandman land? Place the die next to the corresponding half.

Now try to find the matching half. Uncover one of the moon pieces without nose and join it to the moon in question.

- **Is it the right half?**

Well done! As a reward you can place your sandman on the half moon next to the die. There can be various sandmen on a moon. Return the other half of the moon face down and shuffle all the covered halves.

- **Is it the wrong half?**

Pity, you can not move your sandman. Return the wrong half of the moon to its place in the center of the table.

Then it's the turn of the next player to roll the die.

Important: If you move according to the number of dots on the die past the last moon, you have to find the matching half of the last moon in the row.
Remaining dots are not used.

End of the Game

As soon as a sandman reaches the last moon the game is over and the corresponding player wins the game.

As a reward they may be tucked in to bed by the other players tonight?

3. The Moon-Rally

Who will be the quickest in finding the matching halves of the moons?

A game of reaction for 3 - 5 lightening moon-kids ages 5+.

Preparation of the Game

Uncover 5 full moons, shuffle these 10 halves and put them into the center of the table.

Arrange the remaining four halves face up into a row.



Each player chooses a sandman and puts it in front of the first piece of the row of moons.

Remaining sandmen and the die are kept in the box.

How to Play

Whoever got up earliest in the morning may start. If you can not agree the tallest player starts.

You are the first player. Uncover one of the halves making sure that all the other players can look at it at the same time.

Now it will get turbulent! All players, except the first player, search simultaneously and as quickly as they can for the matching half.

Watch out! You may not uncover the halves.

As soon as a player thinks they have found the right half they quickly put their hand on it. But maybe they are wrong! The other players keep on searching.

Important: Each player may only put their hand on one half and must keep it there until the checking is done.

Once all players have covered a piece or when they agree that the right piece has been found, checking is done.

- **A player has found the right half?**
They may move their sandman on one moon.
- **No player has found the right half?**
The first player can move their sandman on a moon.

Then all 10 pieces are covered again and shuffled well. Now the following player in a clockwise direction is the new first player to uncover a half piece of a moon.

End of the Game

As soon as a sandman reaches the last moon, the game is over. The corresponding player has won the moon-rally and is the quickest sandman of all times.

Jeu Habermas n° 4480

Le voyage sur la lune

Une merveilleuse collection de jeux
pour 2 à 4 enfants de 3 à 12 ans.

Idée : Brigitte Pokornik

Illustration : Hartmut Bieber

Durée de la partie : env. 5 à 10 minutes par jeu

Tous les soirs, à la tombée de la nuit, la lune
fait son apparition dans le ciel. Parfois, elle
est accompagnée de marchands de sable qui
emmènent les enfants au pays des rêves.

Les petits marchands de sable aiment bien la lune
parce qu'elle raconte toujours de belles histoires.
Mais ce soir, la lune ne raconte pas d'histoire. Elle
est triste et se sent seule : « Ah ! Si seulement j'avais
une autre lune à côté de moi » soupire-t-elle.

Les petits marchands de sable ont alors une idée : il y a
tellement de lunes dans le ciel qu'ils vont bien en trouver
une qui lui conviendra. Et les voilà partis à la recherche



FRANÇAIS

Contenu

- 7 pleines lunes (composée chacune de deux demi-lunes)
- 4 marchands de sable
- 1 dé
- 1 règle du jeu

Chers parents,
avant de faire jouer vos
enfant pour la première
fois, observez les lunes
avec eux.



Il y a en tout 14 demi-lunes, qui, assemblées
deux par deux, formeront une pleine lune.

Avant de jouer pour la première fois, posez les
14 demi-lunes sur la table et demandez à vos
enfants d'assembler les paires correspondantes.
Après cela, le voyage sur la lune pourra
démarrer.

1. Pleine lune, où es-tu ?

Qui va trouver le plus possible de paires de pleines lunes corres-
pondantes ?

Un jeu de mémoire pour 2 à 4 petits rêveurs dès 3 ans.

Préparatifs

Prendre les 14 demi-lunes, les poser sur la table en les retournant
face cachée et bien les mélanger.

Pour ce jeu, on n'aura pas besoin du dé, ni des marchands de
sable que l'on laissera dans la boîte.

Dérroulement de la partie

Celui qui aura dormi le plus longtemps aujourd'hui commence.
Vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord ? C'est alors le joueur
le plus âgé qui commence. Il retourne deux demi-lunes et essaie
de les assembler pour en faire une pleine lune.

- **Les demi-lunes se complètent-elles ?**
Super ! En récompense, tu gardes ces deux demi-lunes.
- **Les deux demi-lunes ne se complètent pas ?**
Dommage, tu les reposes face cachée.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles
d'une montre. Il retourne deux demi-lunes.

Fin de la partie

Une fois que les sept pleines lunes ont été trouvées, la partie est
finie.

Le joueur qui pourra faire la plus haute pile avec ses demi-lunes
gagne la partie.

En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

Variantes :

- On peut compliquer le jeu, si, après avoir trouvé deux demi-
lunes qui se complètent, le joueur n'en garde qu'une sur les
deux et remet l'autre, face cachée, dans le jeu.
- On pourra aussi à nouveau mélanger les lunes après que
chaque joueur ait joué.

2. Marchand de sable lunaire

Quel marchand de sable va arriver en premier sur la dernière lune de la rangée ?

Un jeu de dé pour 2 à 4 voyageurs lunaires dès 4 ans.

Préparatifs

Une pleine lune se compose de deux demi-lunes : une avec un nez et une sans nez.



Poser les sept autres demi-lunes (celles qui ont un nez) en une rangée.

Poser les sept demi-lunes sans nez sur la table, face cachée, et les mélanger.



Chaque joueur prend un marchand de sable et le pose devant la première demi-lune de la rangée.

Préparer le dé. S'il y a des marchands de sable en trop, les remettre dans la boîte.

Déroulement de la partie

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus fatigué commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance une fois le dé.

Le nombre de points du dé indique sur quelle lune tu vas peut-être pouvoir déplacer ton marchand de sable !

Tu n'auras le droit d'avancer ton marchand de sable que si tu trouves la bonne demi-lune complémentaire.

Sur quelle demi-lune atterrirait alors ton marchand de sable ? Pose le dé, comme repère, à côté de cette demi-lune.

Essaie de trouver la demi-lune complémentaire. Retourne une des demi-lunes sans nez et pose-la à côté de la demi-lune qui est près du dé et vérifie si elles vont ensemble.

• Est-ce la bonne demi-lune ?

Bravo ! En récompense, tu as le droit d'avancer ton marchand de sable sur la demi-lune qui se trouve à côté du dé. Il pourra y avoir plusieurs marchands de sable sur une lune.

Remets cette bonne demi-lune sans nez dans le jeu, face cachée, et mélange toutes les demi-lunes.

• Tu t'es trompé de demi-lune ?

Dommage, tu n'as pas le droit d'avancer ton marchand de sable. Remets la demi-lune dans le jeu, face cachée, à l'endroit où elle était.

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

N.B. : si tu devais arriver au-delà de la dernière demi-lune, tu perds les points du dé qui sont en trop. Dans ce cas, il faut que tu trouves la bonne demi-lune correspondant à la dernière lune.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur arrive sur la dernière lune avec son marchand de sable, la partie est terminée et ce joueur est le gagnant.

Peut-être sera-t-il récompensé en ayant le droit de mettre les autres enfants au lit ce soir ?

3. Rallye lunaire

Qui trouvera le plus vite possible la demi-lune complémentaire ?
Un jeu de réaction pour 3 à 4 joueurs dès 5 ans.

Préparatifs

Retourner 5 pleines lunes, face cachée, les mélanger et les poser au milieu de la table.

Faire une rangée avec les quatre demi-lunes restantes en les posant face tournée vers le haut.



Chaque joueur prend un marchand de sable et le pose devant la première demi-lune de la rangée.

S'il reste des marchands de sable, les remettre dans la boîte avec le dé.

Déroulement de la partie

Celui qui se sera levé le plus tôt a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus grand qui commence.

Tu es le joueur qui démarre le tour. Retourne l'une des demi-lunes cachées. Fais attention à la retourner de manière à ce que tous les autres joueurs puissent la voir en même temps.

Et maintenant, c'est parti ! Tous les joueurs, sauf celui qui vient de retourner la demi-lune, cherchent en même temps et le plus vite possible la demi-lune manquante.

Attention : vous n'avez pas le droit de retourner les demi-lunes.

Dès qu'un joueur pense avoir trouvé la bonne demi-lune, il met vite la main dessus.

Comme il est possible qu'il se soit trompé, les autres joueurs ont le droit de continuer de chercher.

N.B. : chaque joueur ne devra retourner qu'une seule demi-lune. Dès qu'il a retourné une demi-lune, il laisse sa main dessus jusqu'à ce que le contrôle soit fait.

Dès que tous les joueurs ont retourné une demi-lune ou s'ils pensent tous que la bonne demi-lune a été trouvée, on fait un contrôle.

- **L'un des joueurs a trouvé la bonne demi-lune ?**
Il a le droit d'avancer son marchand de sable d'une demi-lune.
- **Aucun des joueurs n'a trouvé la bonne demi-lune ?**
Le joueur qui a démarré le tour a le droit d'avancer son marchand de sable.

Après cela, les dix demi-lunes sont à nouveau retournées, face cachée, et mélangées. C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est lui qui démarre le tour en retournant une demi-lune.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur arrive sur la dernière demi-lune avec son marchand de sable, la partie est terminée. Il a gagné le rallye lunaire et a été le marchand de sable le plus rapide de tous les temps.

Habermaaß-spiel Nr. 4480

Maanreis

Een sprookjesachtige spellenverzameling
voor 2 - 4 kinderen van 3 - 12 jaar.

Spelidee: Brigitte Pokornik

Illustraties: Hartmut Bieber

Speelduur: ieder spel ca. 5 - 10 minuten



Telkens als het 's avonds donker wordt, gaat de maan op weg de hemel in. En maar al te vaak wordt hij vergezeld door de ijverige zandmannetjes die de kinderen dromen brengen.

De zandmannetjes zijn dol op de maan omdat hij altijd van die mooie verhalen vertelt.

Maar vannacht vertelt de maan hen geen verhaal. Hij is triest en voelt zich eenzaam. "Ach, als ik toch maar een andere maan aan m'n zijde had", zucht hij.

Maar dan komen de zandmannetjes op een idee: er zijn immers o zo veel manen in de hemel; misschien vinden ze wel een maan die bij die van hen past. En daar gaan ze al op zoek...

Spelinhoud

- 7 vollemanen (ieder uit twee halvemanen)
- 4 zandmannetjes
- 1 dobbelsteen
- spelregels

NEDELRANDS

Lieve ouders,
bekijk alvorens met het
eerste spel te beginnen de
manen eerst eens samen
met uw kinderen.



Er zijn in totaal 14 halvemanen. Twee helften
kunnen steeds tot één vollemaan worden
samengevoegd.

Het best kunt u voor het eerste spel alle 14
helften open op tafel neerleggen waarna u uw
kinderen de bij elkaar passende paren laat
vinden. Vervolgens kan de maanreis beginnen.

1. Vollemaan, waar ben je?

Wie vindt de meeste bij elkaar passende halvemanen?
Een geheugenspel voor 2 - 4 kleine dromers vanaf 3 jaar.

Spelvoorbereiding

Neem de 14 halvemanen, leg ze omgekeerd op tafel en schud ze
flink door elkaar.

De dobbelsteen en de zandmannetjes worden bij dit spel niet
gebruikt en blijven in de doos.

Spelverloop

Wie vandaag het langst geslapen heeft, mag beginnen.
Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint de oudste
slaapmuts, draait twee halvemanen naar keuze om en probeert
of ze in elkaar passen.

- **Passen de helften in elkaar?**
Te gek! Als beloning mag je beide helften houden.
- **Passen de beide halvemanen niet in elkaar?**
Helaas, maar je moet de beide helften weer omgekeerd
terugleggen.

Daarna is kloksgewijs het volgende kind aan de beurt en draait
twee halvemanen om.

Einde van het spel

Als alle zeven vollemanen gevonden zijn, is het spel afgelopen.
Het kind dat met zijn gewonnen halvemanen de hoogste toren
kan bouwen, heeft gewonnen.
Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Varianten:

- Het spel wordt moeilijker als jullie van twee bij elkaar horende
halvemanen, niet allebei de delen krijgen, maar er één
opnieuw omgekeerd in het midden terugleggen.
- Als jullie willen, kunnen jullie iedere keer na het omdraaien,
uitproberen en weer omkeren de manen opnieuw flink door
elkaar schudden.

2. Zandmannetjes' maanreis

Welk zandmannetje bereikt als eerste de laatste maan van de rij manen?

En dobbelspel voor 2 - 4 maanreizigers vanaf 4 jaar.

Spelvoorbereiding

Iedere vollemaan bestaat uit twee helften: een halvemaan met neus en een helft zonder.

De zeven halvemanen met neus worden open op een rij manen gelegd.

De zeven halvemanen zonder neus leggen jullie omgekeerd in het midden op tafel en deze worden geschud.

Ieder kind kiest een zandmannetje uit en zet het voor de eerste halvemaan van de rij manen.

De dobbelsteen wordt klaargelegd. Eventuele overgebleven zandmannetjes gaan terug in de doos.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Het meest vermoeide kind mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit één keer met de dobbelsteen.

Het aantal ogen geeft aan hoe ver je eventueel met je zandmannetje mag gaan!

Je mag je zandmannetje echter alleen vooruitzetten wanneer je de bijbehorende halvemaan omdraait.

Op welke halvemaan zou je zandmannetje terecht kunnen komen? Leg de dobbelsteen naast deze halvemaan.

Probeer om de bij deze maan behorende halvemaan te vinden. Draai hiervoor een van de omgekeerde halvemanen zonder neus om en leg deze ter controle bij de maan met neus aan.

• Is het de juiste halvemaan?

Goed zo! Je mag als beloning je zandmannetje op de halvemaan naast de dobbelsteen zetten. Er mogen ook meerdere zandmannetjes op een maan staan.

De aangelegde halvemaan leg je omgekeerd terug en je schudt alle omgekeerde manen flink door elkaar.

• Is het een verkeerde halvemaan?

Helaas, je mag je zandmannetje niet verder zetten. Leg de verkeerde halvemaan weer omgekeerd op zijn plaats in het midden op tafel terug.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Belangrijk: als je voorbij de laatste halvemaan terecht zou komen, vervalt het overtollige aantal ogen. In dit geval moet je de bij de laatste maan horende halvemaan vinden.

Einde van het spel

Zodra een kind met zijn zandmannetje de laatste maan bereikt, is het spel afgelopen en heeft dit kind gewonnen.

Misschien mag het als beloning de andere kinderen vanavond naar bed brengen?

3. De maan-rally

Wie vindt het snelst de bijbehorende halvemaan?
Een reactiespel voor 3 - 4 maanflitsers vanaf 5 jaar.

Spelvoorbereiding

Leg 5 vollemanen omgekeerd neer, schud deze 10 helften en leg ze in het midden op tafel.

De overige vier halvemanen leggen jullie open op een maanrij.



Ieder kind kiest een zandmannetje uit en zet het voor de eerste halvemaan van de maanrij.

Eventuele overgebleven zandmannetjes en de dobbelsteen gaan terug in de doos.

Spelverloop

Wie het vroegst is opgestaan, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het oudste kind.

Jij bent het startkind. Draai een van de omgekeerde halvemanen om. Let er op dat je hem zodanig omdraait dat alle anderen hem tegelijk te zien krijgen.

Nu gaat het er heftig aan toe! Alle kinderen behalve het startkind zoeken tegelijk en zo snel mogelijk de bijbehorende halvemaan.

Opgelet: jullie mogen de halvemanen hierbij niet omdraaien.

Zodra een van de kinderen denkt dat het de juiste helft gevonden heeft, legt het snel zijn hand erop. Het kan zich echter ook vergist hebben: daarom mogen de andere kinderen verder zoeken.

Belangrijk: ieder kind mag slechts één halvemaan afdekken. Als het een halvemaan heeft afgedekt, dan blijft z'n hand hier liggen totdat er wordt gecontroleerd.

Als alle kinderen een halvemaan hebben afgedekt of iedereen van mening is dat de juiste halvemaan gevonden is, dan wordt er gecontroleerd.

- **Heeft een van de kinderen de juiste halvemaan gevonden?**
Het mag zijn zandmannetje een maan vooruit zetten.
- **Heeft geen enkel kind de juiste halvemaan gevonden?**
Het startkind mag zijn zandmannetje een maan vooruit zetten.

Daarna worden de tien halvemanen opnieuw omgekeerd en goed geschud. Nu is kloksgewijs het volgende kind het nieuwe startkind en draait een halvemaan om.

Einde van het spel

Zodra een kind met zijn zandmannetje de laatste maan bereikt, is het spel afgelopen. Het heeft de maan-rally gewonnen en is het snelste zandmannetje aller tijden.