



Farbenzwerge

Kennst du die Farben?



The Color Dwarfs – Do you know the colors?
La magie des couleurs – Connais-tu les couleurs ?
Kleurendwergen – ken je de kleuren?
Los gnomos de los colores: ¿Te sabes los colores?
Gli gnomi dei colori – Conosci i colori?

Farbenzwerge

Kennst du die Farben?

Ein erstes Farblernspiel für 2 - 4 kleine Zwerge von 3 - 6 Jahren.
Mit kooperativer Variante, die auch ein Kind alleine spielen kann.

Spielidee: Dr. habil. Gerhard Friedrich und Viola de Galgóczy

Illustration: Aleš Vrtal

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Im Farbenland leben die Farbenzwerge. Jeder Farbenzwerg hat eine Lieblingsfarbe: Der rote Zwerg mag am liebsten die Farbe Rot und hat sein ganzes Haus rot angestrichen. Der grüne Zwerg liebt die Farbe Grün und sein Lieblingsessen ist natürlich grüne Grütze ...

Eines Tages kommt ein neuer Zwerg ins Farbenland: Es ist Zwerg Farbenfroh, der alle Farben liebt! Er besucht die anderen Farbenzwerge und bekommt von jedem ein Geschenk; ein rotes vom roten Farbenzwerg, ein grünes vom grünen ...

Wollt ihr Zwerg Farbenfroh auf seiner spannenden Reise durchs Farbenland begleiten?

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 Zwerg Farbenfroh
- 4 Zwergenkarten
- 50 Karten (8 Kobolde, 6 Feen und 36 Gegenstände)
- 32 Geschenke (je vier Geschenke in acht Farben)
- 1 Spielanleitung





fünf Geschenke sammeln

*Spielplan in Tischmitte,
vier Geschenke pro Haus,
Zwerg auf Wegfeld*

Spielidee

Alle Kinder laufen mit Zwerg Farbenfroh durch das Farbenland. Die Karten zeigen euch, auf welches Farbfeld ihr laufen dürft. Dabei müsst ihr Farben erkennen, zuordnen und manchmal auch eure Fantasie einsetzen. Wer genau auf ein Zwergenhaus ziehen kann, bekommt ein Geschenk. Das Ziel des Spiels ist es, als Erster fünf Geschenke einzusammeln.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Auf dem Spielplan gibt es zwei Arten von Feldern: die Wegfelder und die Zwergenhäuser. Stellt Zwerg Farbenfroh auf ein beliebiges Wegfeld. Legt auf jedes Zwergenhaus die vier farblich passenden Geschenke.



*Karten verdeckt stapeln,
je Kind eine Ablagetafel*

Mischt alle Karten und stapelt sie verdeckt neben dem Spielplan. Jedes Kind bekommt eine Zwergenkarte. Legt sie so vor euch, dass ihr die Seite mit den fünf Kästchen seht.

Spielablauf

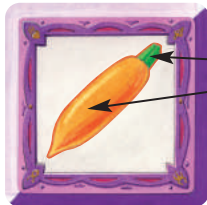
Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das am schnellsten seine Lieblingsfarbe ruft, beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und deckt die oberste Karte des Stapels auf. Du versuchst jetzt mit Zwerg Farbenfroh auf ein Zwergenhaus zu ziehen. Wie du Zwerg Farbenfroh ziehen darfst, zeigt dir die aufgedeckte Karte.

eine Karte aufdecken

Was ist auf der Karte zu sehen?

• Ein Motiv aus dem Farbenland

Auf jeder Karte sind ein oder mehr Motive in ein bis vier Farben abgebildet. Nenne eine Farbe und ziehe Zwerg Farbenfroh im Uhrzeigersinn auf das nächste Feld der genannten Farbe.



Bei der Karotte kannst du entweder die Farbe Orange oder Grün wählen.

- Steht Zwerg Farbenfroh jetzt auf einem Zwergenhaus, darfst du dir das Geschenk von dort nehmen und es auf ein leeres Kästchen deiner Zwergenkarte legen.
- Landet Zwerg Farbenfroh auf einem Wegfeld, darfst du dir leider kein Geschenk nehmen.

• Die Fee Vergissmeinnicht

So ein Glück! Die Fee Vergissmeinnicht hilft dir: Sie fliegt mit Zwerg Farbenfroh direkt zu einem Zwergenhaus. Suche dir einen beliebigen Gegenstand in deiner Umgebung aus. Zeige ihn den anderen Kindern und nenne seine Farbe. Der Gegenstand darf vorher im Spiel noch nicht genannt worden sein. Setze Zwerg Farbenfroh anschließend auf das Zwergenhaus der genannten Farbe. Nimm dir ein Geschenk von dort und lege es auf ein freies Kästchen deiner Ablagetafel.



Nenne die Farbe eines Gegenstandes in deiner Umgebung und Fee Vergissmeinnicht fliegt dich direkt zum passenden Zwergenhaus!

*Motiv = Farbe wählen,
Zwerg auf passendes Feld*

*Fee = Gegenstand wählen,
Farbe nennen, Zwerg auf
passendes Haus,
Geschenk nehmen*

*Kobold = Gegenstand in
Zauberkugelfarbe nennen,
Zwerg auf passendes Feld*

• Der Kobold Kuddelmuddel

Oje! Kobold Kuddelmuddel will dich verzaubern. Dazu hat er seine Zauberkugel mitgebracht. Du kannst seinem Zauber nur entgehen, wenn du einen Gegenstand nennst, der die gleiche Farbe wie die Zauberkugel hat. Es kann ein beliebiger Gegenstand sein, muss also kein Gegenstand in deiner Umgebung sein. Gegenstände, die ein anderes Kind bereits vor dir genannt hat, gelten nicht.



Bei Kobold Kuddelmuddel musst du einen passenden Gegenstand in der Farbe der Zauberkugel nennen.

- Hast du einen passenden Gegenstand gefunden, darfst du Zwerg Farbenfroh im Uhrzeigersinn auf das nächste Feld der Zauberkugelfarbe ziehen. Landet er dabei auf einem Zwergenhaus, darfst du dir ein Geschenk von dort nehmen und es auf ein freies Kästchen deiner Zwergenkarte legen.
- Fällt dir kein passender Gegenstand ein oder gibt es „deinen“ Gegenstand nicht in dieser Farbe, bleibt Zwerg Farbenfroh stehen und du darfst dir auch kein Geschenk nehmen.

nächstes Kind

Anschließend wird die Karte offen neben den Kartenstapel gelegt und das nächste Kind ist an der Reihe und deckt die oberste Karte des Stapels auf.

Wichtig:

- Es kann vorkommen, dass du dir ein Geschenk nehmen dürftest, aber keines mehr auf dem Zwergenhaus liegt. In diesem Fall hast du leider Pech gehabt.
- Habt ihr die letzte Karte vom Stapel aufgedeckt, werden alle Karten neu gemischt und gestapelt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind fünf beliebige Geschenke eingesammelt hat und damit gewinnt.

fünf Geschenke = Sieg

Variante für ältere Farbenzwerge

Diese Variante ist etwas anspruchsvoller als das Grundspiel und auch die Spieldauer ist länger.

Heute hat Zwerg Farbenfroh viel zu tun. Er möchte fünf verschiedene Farbenzwerge besuchen. Wer hilft Zwerg Farbenfroh am besten?

Bis auf folgende Änderung sind die Regeln mit dem Grundspiel identisch:

- Jetzt darfst du dir nur ein Geschenk pro Farbe nehmen und auf deine Ablagetafel legen.

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Kind fünf unterschiedlich farbige Geschenke eingesammelt hat und damit gewinnt.

Kooperative Variante

Hier spielen alle Kinder gemeinsam gegen den Kobold Kuddelmuddel. Die Kinder gewinnen oder verlieren gemeinsam. Es gibt keinen Einzelsieger. Diese Variante kann auch von einem Kind alleine gespielt werden.

Kobold Kuddelmuddel fordert Zwerg Farbenfroh zu einem Wettlauf heraus. Er wettet, dass er alle acht Zwergenhäuser schneller besuchen kann als Zwerg Farbenfroh. Könnt ihr Zwerg Farbenfroh helfen und gemeinsam gegen Kobold Kuddelmuddel gewinnen?

Bis auf folgende Änderungen sind die Regeln mit dem Grundspiel identisch:

- Es wird nur mit einer Zwergenkarte gespielt. Diese legt ihr mit der Seite, auf der acht Kästchen zu sehen sind, auf den Tisch.
- Immer wenn ihr eine Koboldkarte aufdeckt, hat Kobold Kuddelmuddel ein Zwergenhaus erreicht. Legt die Koboldkarte offen neben den Spielplan. Zwerg Farbenfroh dürft ihr dieses Mal nicht bewegen.

Ihr habt gewonnen, wenn ihr das achte Geschenk auf die Zwergenkarte legt. Liegen aber vorher alle acht Koboldkarten offen neben dem Spielplan, hat Kobold Kuddelmuddel vor euch alle Zwergenhäuser besucht und ihr habt leider gemeinsam verloren!



Tipps und Tricks

Das Spiel kann individuell auf den Entwicklungsstand der einzelnen Kinder abgestimmt werden. Hier einige Möglichkeiten:

- Sie können beim Grundspiel und der ersten Spielvariante die Zwergenkarte umdrehen. Jetzt müssen die Kinder acht Geschenke einsammeln.
- Altersunterschiede lassen sich durch unterschiedliche Startbedingungen ausgleichen. So könnten jüngere Kinder vor Spielbeginn bereits ein oder mehrere Geschenke auf ihre Zwergenkarte legen.
- Der Schwierigkeitsgrad wird erhöht, wenn die Kinder mehr als einen passenden Gegenstand bei der Karte „Kobold Kuddelmuddle“ nennen müssen.

Die Autoren:



Dr. habil. Gerhard Friedrich wurde 1959 im südbadischen Lahr geboren, wo er noch heute lebt. Der Diplompädagoge ist Lehrer für Mathematik, Technik, Pädagogik, Psychologie und außerdem Mechaniker, Hobbymusiker und Vater von vier Kindern. Neben seiner Unterrichtstätigkeit in Schulen und Kindergärten lehrt er Erziehungswissenschaften als Privatdozent an der Universität Bielefeld. Ein Schwerpunkt seiner freiberuflichen Arbeit ist die Entwicklung didaktischer Konzepte im Bereich der Frühpädagogik.



Viola de Galgóczy wurde 1961 geboren und lebt in Lahr am Rande des Schwarzwalds. Die Mezzosopranistin hat an der Musikhochschule in Freiburg das Solistenexamen im Fach Gesang absolviert. Seit 2004 unterrichtet sie Gesang an der Pädagogischen Hochschule in Freiburg. Darüber hinaus gibt sie Konzerte im In- und Ausland und hat sich auch als Komponistin und Texterin einen Namen gemacht. Zusammen mit Dr. Gerhard Friedrich verfasst sie seit 2003 verschiedene Bücher und Spiele im Bereich der Frühpädagogik.

Farbenzwerge ist nach *Zahlenzwerge* und *Buchstabenzwerge* das dritte gemeinsame Spiel des Autorenduos bei HABA.

“Das Spiel Farbenzwerge widmen wir dem Kindergarten Lahr-Kuhbach.”

Der Illustrator:



Aleš Vrtal wurde 1947 in der Tschechoslowakei geboren. Bevor er 1981 mit seiner Familie in die Bundesrepublik Deutschland kam, studierte er Kunst. In Deutschland arbeitete er dann als Grafik-Designer in einer Werbeagentur. Heute ist er als freier Bilderbuchautor, Illustrator und Designer tätig und widmet sich auch der Illustration von Lehrbüchern und Spielen. Für HABA hat er bereits die beiden ersten Spiele der Zwergenfamilie illustriert: *Zahlenzwerge* und *Buchstabenzwerge*. Auch *Die Welt der Abenteuer* und viele weitere Spiele stammen aus seiner Feder.

“Das Spiel Farbenzwerge widme ich meinem Enkel Jan.”

The Color Dwarfs

Do you know the colors?

A first color learning game for 2 - 4 little dwarfs ages 3 - 6.
Includes cooperative variation which also can be played solo.

Authors: Dr. habil. Gerhard Friedrich
and Viola de Galgóczy
Illustrations: Aleš Vrtal
Length of the game: approx. 10 minutes

The color dwarfs live in Colorland. Each dwarf has his favorite color; the red dwarf likes Red best and has even painted his house red. The green dwarf loves Green and his favorite dish of course is green jello.

One day an unknown dwarf reaches Colorland; he is called Colorful dwarf as he likes all the colors. As he pays his visit to the color dwarfs, he gets a present from each of them: something red from the red dwarf, something green from the green dwarf ... Do you want to accompany Colorful on his exciting journey through Colorland?

Contents

- 1 game board
- 1 dwarf "Colorful"
- 4 dwarf cards
- 50 cards (8 imps, 6 fairies, 36 objects)
- 32 little present cards
(four presents in each of the eight colors)
- Set of game instructions



collect five presents

game board in center of table, four presents per house, dwarf Colorful on path square

pile cards face-down, each player gets a dwarf card

uncover a card

Game Idea

The children walk together with dwarf Colorful through Colorland. The cards determine which color square you can go up to. To do so, you have to recognize and name colors or sometimes even use your imagination. Whoever can move to a dwarf house gets a present. The aim of the game is to be the first to collect five presents.

Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table. There are two kinds of squares: the path squares and the squares with a dwarf house. Place dwarf Colorful on any path square. Place the four matching presents on each dwarf house.



Shuffle all the cards and pile them face-down next to the game board. Each player gets a dwarf card. Place the side showing the five boxes face-up in front of you.

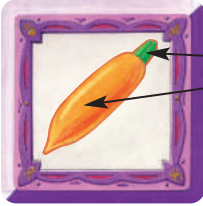
How to Play

Play in a clockwise direction. The player who is the quickest at yelling his favorite color starts the game. If you cannot agree the youngest player starts, turning over the card on top of the pile. Now you have to try to move dwarf Colorful to a Dwarf House. But where you can move the dwarf to depends on which card you just turned over.

What do you see on the card?

- **A motif from Colorland?**

The cards show one or various motifs in one or more colors. Say the name of one color and move Colorful in a clockwise direction to the next square of the color you named.



The carrot allows you to choose the color orange or green.

- If Colorful now stands on a Dwarf House take a present from there and place it on any empty box of your dwarf card.
- If Colorful lands on a regular path square you don't get a present.

- **Fairy Forget-me-not**

Lucky you! Fairy Forget-me-not helps you out; she flies directly to a dwarf house with dwarf Colorful.

Look around you for an item and say its color. Note: It may not be anything previously named by another player. Then place Colorful dwarf on the dwarf house of the color you named and take a present from there. Place it on any free box of your dwarf card.



Say the color of an item in your surroundings and Fairy Forget-me-not will fly with you directly to the corresponding dwarf house.

*motif = choose color,
dwarf on corresponding
square*

*Fairy= choose object,
name color,
dwarf on matching house,
take present*

Hobgoblin= name object of color of magic sphere, dwarf on corresponding square

ENGLISH

• **Hobgoblin Hotchpotch**

Oh dear! Hobgoblin Hopscotch wants to put a spell on you and has brought along a magic sphere to do so. But you escape his spell if you can name an object that is the same color as the magic sphere. It can be any object and does not have to be in your immediate surroundings. Objects that have been named before are not valid.



Hobgoblin Hopscotch requires you to name an object of the color of his magic sphere.

- If you name a suitable object you can move Colorful dwarf clockwise to the next square of the same color as the magic sphere. If he lands on a Dwarf house take a present and place it on a free box of your card.
- If you can't think of any object or the object you name does not exist in that color, dwarf Colorful does not move and you don't take a present.

next player

The card is placed face-up next to the pile. Then it's the turn of the next player to uncover the top card of the pile.

Important:

- It may be that you are allowed to receive a present but there are none left on the dwarf house. Unfortunately, in this case you were unlucky.
- Once the last card of the pile has been played, all the cards are shuffled and piled up again.

End of the Game

The game ends as soon as a player has collected five presents of any single color thus winning the game.

five presents = victory



Variation for elder color dwarfs

The variation is more difficult than the basic game and takes longer to play.

Dwarf Colorful has a lot to do today. He wants to visit five different color dwarfs. Who will give dwarf Colorful the most help?

The game is played as in the basic version except for the following changes:

- You can only place one present of each color on your dwarf card.

The game ends as soon as a player has collected five presents of different colors thus winning the game.

Cooperative variation

The children play together against Hobgoblin Hopscotch and win or lose together. So there is no individual winner. This variation can also be played by one player.

Hobgoblin Hopscotch challenges dwarf Colorful to a competition. He bets that he will have visited all eight houses quicker than dwarf Colorful. Can you help dwarf Colorful and beat Hobgoblin Hopscotch?

The rules of the basic game apply except for the following changes:

- You use only one card to deposit your presents. Place it with the side showing eight boxes face-up.
- Each time you uncover a card showing Hopscotch, the hobgoblin was lucky as it means that he has visited a dwarf house. Place the card of Hopscotch face-up next to the game board. Dwarf Colorful is not moved.

You win as soon as you have the eight presents on the card. If, however, all the eight Hopscotch cards lay face-up next to the game board before that, then Hopscotch has completed his eight visits and unfortunately you lose together.

Hints and tricks

The game can be individually adapted to the standard of knowledge of the players. Here are some possibilities;

- For the basic game and first variation, use the other side of the dwarf card so that the players have to collect eight presents.
- Differences in age can be balanced by different starting conditions. Younger players for example can deposit one or various presents on their card before starting to play.
- The game gets more difficult if the players have to name more than just one object when the Hopscotch card is drawn.

The authors:



Dr. habil. Gerhard Friedrich was born in 1959 in the town of Lahr in southern Baden-Württemberg, where he still lives today. He graduated in education studies and went on to work as a teacher of mathematics, technology, pedagogy and psychology. He is also a mechanic, hobby musician and father of four children. Apart from teaching in schools and playschools he teaches as visiting professor in educational science at the University of Bielefeld. In his free-lance work he focuses on the research of didactic concepts in the area of early pedagogy.



Viola de Galgóczy was born in 1961 and lives in Lahr, close to the Black Forest. The mezzo-soprano passed the exam as vocal soloist at the Conservatory Freiburg. Since 2004 she teaches chant at the Pedagogy Academy of Freiburg. She also gives concerts at national and international level and has an established reputation as a composer and lyricist. Since 2004, together with Dr. Gerhard Friedrich she has published various books and games in the area of early education.

Followed by *Number Dwarfs* and *Letter Dwarfs*, *Color dwarfs* is the third game the two authors have invented as a team for HABA.

"We dedicate Color Dwarfs to the playschool Lahr-Kuhbach."

The illustrator:



Aleš Vrtal was born in 1947 in Czechoslovakia. He studied fine arts before moving to Germany in 1981 with his family. In Germany he was employed as graphic designer in an advertising agency. Today he works as a free-lance picture book author, illustrator, designer, as well as textbook and game illustration. He has already illustrated the first two games of the Dwarf family: *Number Dwarfs* and *Letter Dwarfs* for HABA. *A World of Adventures* and many other games are also penned by him.

"I dedicate Color dwarfs to my grandson Jan."

La magie des couleurs

Connais-tu les couleurs ?

Un premier jeu de reconnaissance des couleurs
pour 2 à 4 nains de 3 à 6 ans.
Avec variante coopérative qui peut se jouer également tout seul.

Idée : Dr. habil. Gerhard Friedrich
et Viola de Galgóczy

Illustration : Aleš Vrtal

Durée de la partie : env. 10 minutes

Les nains de toutes les couleurs vivent au Pays des couleurs.
Chaque nain a sa couleur préférée : le nain rouge aime la couleur rouge et a peint complètement sa maison en rouge. Le nain vert aime le vert et son plat préféré est naturellement les épinards ...
Un beau jour, un nouveau nain arrive au Pays des couleurs. C'est le nain Peinturelure qui aime toutes les couleurs ! Il rend visite à tous les autres nains qui lui donnent un cadeau : un rouge lui est offert par le nain rouge, un vert par le nain vert ...
Voulez-vous accompagner le nain Peinturelure au cours de son voyage au Pays des couleurs ?

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 nain Peinturelure
- 4 cartes de nain
- 50 cartes (8 lutins, 6 fées et 36 objets)
- 32 cartes de cadeau
(quatre cadeaux de huit couleurs différentes)
- 1 règle du jeu



récupérer cinq cadeaux

*plateau de jeu au milieu de la table,
quatre cadeaux par maison,
nain sur case-parcours*

*empiler les cartes,
faces cachées,
une carte de nain
par joueur*

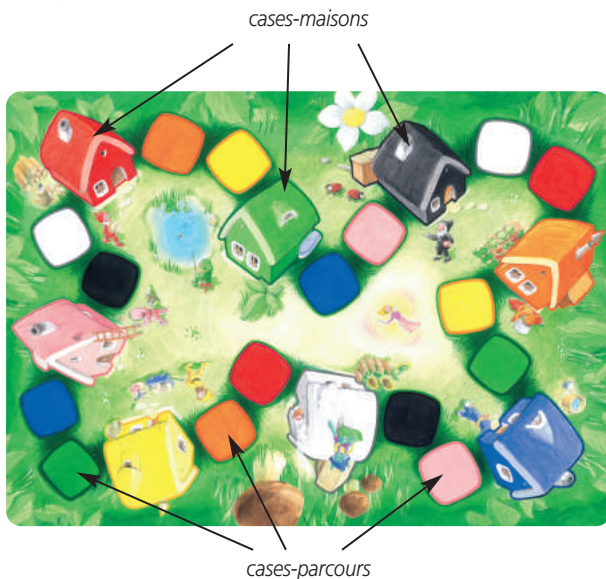
retourner une carte

Idée

Les enfants accompagnent le nain Peinturelure au Pays des couleurs. Les cartes leur indiquent sur quelle case de couleur ils ont le droit d'aller. Pour cela, il faut reconnaître les couleurs, les nommer et parfois faire jouer son imagination. Celui qui atterrit sur une maison récupère un cadeau. Le but du jeu est de récupérer en premier cinq cadeaux.

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Sur le plateau de jeu, il y a deux sortes de cases : les cases-parcours et les cases-maisons. Mettre le nain Peinturelure sur n'importe quelle case-parcours. Sur chacune des cases-maisons, poser les quatre cadeaux de couleur correspondante.



Mélanger toutes les cartes et les empiler, faces cachées, en les posant à côté du plateau de jeu. Chaque joueur prend une carte de nain. La poser de manière à voir la face avec les cinq cases.

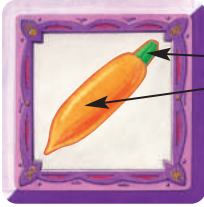
Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui sera le plus rapide pour dire sa couleur préférée commence. Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en retournant la carte du haut de la pile. Le joueur doit alors essayer d'amener le nain Peinturelure sur une maison. Le chemin que le nain va prendre dépend de la carte qui a été tirée.

Que voit-on sur la carte ?

• Un motif du Pays des couleurs

Sur chaque carte, il y a un ou plusieurs motifs d'une ou de plusieurs couleurs. Le joueur nomme une de ces couleurs et avance le nain dans le sens des aiguilles d'une montre sur la prochaine case de la couleur correspondante.



Pour la carotte, on a le droit de choisir la couleur orange ou verte.

- Si le nain Peinturelure se trouve maintenant sur une maison, le joueur a le droit de prendre le cadeau qui y est posé. Il le pose sur une case vide de sa carte de nain.
- Si le nain atterrit sur une case-parcours, le joueur ne prend pas de cadeau.

• La fée « Magica »

Quelle chance ! La fée vient en aide au joueur : elle l'emmène directement sur une maison. Le joueur choisit n'importe quel objet se trouvant autour de lui. Il le montre aux autres joueurs et annonce sa couleur. L'objet ne doit pas encore avoir été nommé pendant la partie. Le joueur met ensuite le nain Peinturelure sur la maison de la couleur nommée. Il prend un cadeau posé sur cette maison et le pose sur une case libre de sa carte de nain.



Nommer la couleur d'un objet se trouvant autour de soi et la fée Magica amène le joueur directement sur la maison correspondante !

*motif = choisir une couleur,
mettre le nain sur la case
correspondante*

lutin = nommer un objet de la couleur de la boule magique, mettre le nain sur une case correspondante

• Le lutin Pagaille

Oh ! Le lutin Pagaille voudrait ensorceler le joueur et a apporté une boule magique. Le joueur peut détourner son sort en nommant un objet qui a la même couleur que la boule magique. Cela peut être n'importe quel objet qui ne doit pas se trouver obligatoirement aux alentours. Les objets déjà nommés par d'autres joueurs ne comptent pas.



Avec le lutin Pagaille, il faut nommer un objet de la couleur de la boule magique.

- Si le joueur a trouvé l'objet qui convient, il avance le nain Peinturelure dans le sens des aiguilles d'une montre sur la prochaine case de la couleur de la boule magique. S'il atterrit sur une maison, il a le droit de prendre un cadeau et de le poser sur sa carte de nain.
- Si le joueur ne trouve pas d'objet correspondant ou s'il n'y a pas d'objet de cette couleur, le nain Peinturelure reste où il est et le joueur ne prend pas de cadeau.

joueur suivant

Ensuite, la carte est posée, face visible, à côté de la pile de cartes. C'est au tour du joueur suivant de retourner la carte du haut de la pile.

N. B. :

- S'il n'y a plus de cadeaux sur la maison, le joueur ne peut pas en prendre. Il n'a pas de chance !
- Lorsque la dernière carte a été tirée, les cartes sont de nouveau mélangées et empilées.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré cinq cadeaux : il gagne la partie.

cinq cadeaux = victoire

Variante pour nains plus âgés

Cette variante est un peu plus difficile que le jeu de base et dure également plus longtemps.

Aujourd'hui, le nain Peinturelure a beaucoup à faire. Il voudrait rendre visite à cinq nains de différentes couleurs. Qui l'aidera le mieux ?

Le jeu se joue comme précédemment, mis à part la différence suivante :

- Maintenant, le joueur ne prend qu'un cadeau par couleur et le pose sur sa carte de nain.

La partie est terminée lorsqu'un joueur a récupéré cinq cadeaux de différentes couleurs: il gagne la partie.

Variante coopérative

Ici, les joueurs jouent tous ensemble contre le lutin Pagaille et gagnent ou perdent tous en commun. Il n'y a pas de gagnant unique. Cette variante peut être également jouée par un seul joueur.

Le lutin Pagaille défie le nain Peinturelure : il parie qu'il se rendra sur les huit maisons de nain plus rapidement que lui ! Pouvez-vous aider le nain Peinturelure et gagner tous ensemble contre le lutin Pagaille ?

La partie se joue comme dans le jeu de base, sauf la différence suivante :

- On ne joue qu'avec une seule carte de nain. Elle est posée de manière à ce que tous les joueurs voient bien la face avec les huit cases.
- Si les joueurs retournent une carte du lutin Pagaille, celui-ci a de la chance. Cela signifie qu'il a rendu visite à une maison. Poser la carte du lutin, face visible, à côté du plateau de jeu. Le nain Peinturelure n'est pas avancé.

Les joueurs gagneront la partie lorsqu'ils poseront leur huitième cadeau sur la carte de nain. Si huit cartes du lutin Pagaille sont cependant déjà posées à côté du plateau de jeu, le lutin Pagaille aura été plus rapide que les joueurs qui perdent la partie !

Conseils et astuces

Le jeu peut être adapté individuellement selon le degré de développement des enfants. Voici quelques suggestions :

- Dans le jeu de base et dans la première variante, on peut jouer avec l'autre face de la carte : les enfants doivent alors récupérer huit cadeaux.
- On peut compenser les différences d'âge entre les joueurs en démarrant la partie suivant différentes règles : par ex. les joueurs plus jeunes peuvent déjà poser un ou plusieurs cadeaux sur leur carte avant de commencer à jouer.
- Le degré de difficulté sera augmenté si les joueurs doivent nommer plusieurs objets lorsque la carte du lutin Pagaïlle est tirée.



Les auteurs :



Dr. habil. Gerhard Friedrich est né en 1959 à Lahr où il vit aujourd'hui. Il enseigne les matières suivantes : mathématiques, technique, pédagogie, psychologie et est également mécanicien, musicien à ses heures perdues et père de quatre enfants. Outre ses activités d'enseignant dans les écoles primaires et maternelles, il est professeur de pédagogie à l'université de Bielefeld et se consacre principalement au développement de concepts didactiques dans le domaine de la pédagogie enfantine.



Viola de Galgóczy est née en 1961 et vit à Lahr au bord de la Forêt Noire. Cette mezzo soprane a passé l'examen de soliste, dans la catégorie « chants », au Conservatoire de Musique de Fribourg. Depuis 2004, elle enseigne le chant à l'Institut universitaire de formation des professeurs d'école Supérieure de Pédagogie de Fribourg. Elle donne également des concerts en Allemagne et à l'étranger et s'est fait aussi un nom comme compositeur et parolier. Depuis 2003, elle a écrit, en coopération avec le Dr. Gerhard Friedrich, différents livres et jeux dans le domaine de la pédagogie enfantine.

La magie des couleurs, après *La magie des chiffres* et *La magie des lettres* est le troisième jeu conçu en commun pour HABA par les deux auteurs.

"Nous dédions le jeu La magie des couleurs à l'école maternelle de Lahr-Kuhbach".

L'illustrateur :



Aleš Vrtal est né en 1947 en Tchécoslovaquie. Avant de venir en Allemagne avec sa famille en 1981, il a étudié aux beaux-arts. En Allemagne, il a travaillé comme graphiste dans une agence de publicité. Aujourd'hui, il est auteur indépendant de livres d'images, illustrateur et designer et se consacre également à l'illustration de manuels pédagogiques et de jeux.

Pour HABA, il a déjà illustré les deux premiers jeux de la famille des nains, *La magie des chiffres* et *La magie des lettres*. *Le monde de l'aventure* et de nombreux autres jeux ont également vu le jour sous sa plume.

"C'est à mon petit-fils Jan que je dédie le jeu La magie des couleurs."

Kleurendwergen

Ken je de kleuren?

Een eerste kleurenspeel voor 2 - 4 kleine dwergen van 3 - 6 jaar.
Met coöperatieve variant die een kind ook alleen kan spelen.

Spelidee: Dr. habil. Gerhard Friedrich en Viola de Galgóczy

Illustraties: Aleš Vrtal

Spelduur: ca. 10 minuten

In Kleurenland wonen de kleurendwergen. Iedere kleurendwerg heeft een lievelingskleur: de rode dwerg houdt het meest van de kleur rood en heeft zijn hele huisje rood geschilderd. De groene dwerg houdt van de kleur groen en zijn lievelingskostje is natuurlijk groene vruchtenpudding...

Op een dag komt een nieuwe dwerg naar Kleurenland. Het is dwerg Bontgekleurd die van alle kleuren houdt! Hij gaat bij alle andere dwergen op bezoek en krijgt van elk een geschenk; een rood geschenk van de rode dwerg, een groen geschenk van de groene...

Willen jullie samen met dwerg Bontgekleurd op reis naar Kleurenland gaan?

Spelinhoud

- 1 speelbord
- 1 dwerg Bontgekleurd
- 4 dwergenkaarten
- 50 kaarten (8 aardmannetjes, 6 feeën en 36 voorwerpen)
- 32 geschenkaartjes (steeds vier geschenken in acht kleuren)
- spelregels



*vijf geschenken
verzamelen*

*speelbord in het
midden van de tafel,
vier geschenken per huis,
dwarf op het parcoursveld*

Spelidee

De kinderen lopen met dwarf Bontgekleurd door Kleurenland. De kaarten geven aan naar welk kleurenveld jullie mogen lopen. Hierbij moeten jullie kleuren herkennen, benoemen en ook vaak jullie fantasie gebruiken. Wie op een dwergenhuus terecht komt, krijgt een geschenk. Het doel van het spel is om als eerste vijf geschenken te verzamelen.

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel. Op het speelbord staan twee soorten velden: de parcoursvelden en de dwergenhuizen. Zet dwarf Bontgekleurd op een parcoursveld naar keuze. Leg op ieder dwergenhuus de acht geschenken in de bijpassende kleur.



*kaarten op een
verdekte stapel, ieder kind
een dwergenkaart*

een kaart omdraaien

Schud alle kaarten en leg ze verdekt op een stapel naast het speelbord. Ieder kind krijgt een dwergenkaart. Leg ze met de zijde met de vijf vakjes omhoog.

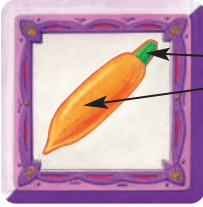
Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het kind dat het snelst zijn/haar lievelingskleur roept, begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en draait de bovenste kaart van de stapel om. Je moet nu proberen dwarf Bontgekleurd op een dwergenhuus te zetten. Waar je dwarf Bontgekleurd naartoe mag zetten, hangt af van de omgedraaide kaart.

Wat is er op de kaart te zien?

• Een afbeelding uit Kleurenland

Op iedere kaart staan één of meer afbeeldingen met één tot vier kleuren afgebeeld. Noem één van de kleuren en zet de dwerg kloksgewijs op het dichtstbijzijnde veld in de genoemde kleur.



Bij de wortel kan je zowel de kleur oranje als groen kiezen.

- Staat dwerg Bontgekleurd nu op een dwergenhuus, dan mag je hier een geschenk vanaf pakken en het op een leeg vakje van je dwergenkaart leggen.
- Komt dwerg Bontgekleurd op een parcoursveld terecht, dan mag je helaas geen geschenk pakken.

• De fee Vergeet-me-niet

Wat een bof! De fee Vergeet-me-niet helpt je: ze vliegt met dwerg Bontgekleurd direct naar een dwergenhuus. Kies een willekeurig voorwerp in je omgeving uit. Wijs het de andere kinderen aan en zeg welke kleur het heeft. Het voorwerp mag echter niet eerder in het spel zijn genoemd. Zet dwerg Bontgekleurd vervolgens op het huis in de genoemde kleur. Pak hier een geschenk vanaf en leg het op een vrij vakje van je dwergenkaart.



Noem de kleur van een voorwerp in je omgeving en de fee Vergeet-me-niet vliegt je meteen naar het bijpassende dwergenhuus!

afbeelding = kleur kiezen, dwerg op het bijpassende veld

fee = voorwerp kiezen, kleur noemen, dwerg op het bijpassende huis, geschenk pakken

aardmannetje = voorwerp
noemen in dezelfde kleur
als de toverbal, dwerg op
het bijpassende veld

- **Het aardmannetje Poespas**

O jee! Het aardmannetje Poespas wil je betoveren. Daarom heeft hij zijn toverbal bij zich. Je kunt echter aan zijn toverij ontsnappen als je een voorwerp noemt dat dezelfde kleur als de toverbal heeft. Het mag een willekeurig voorwerp zijn en het hoeft zich niet in je omgeving te bevinden. Voorwerpen die andere kinderen al eerder hebben genoemd, zijn niet geldig.



Bij het aardmannetje Poespas moet je een voorwerp in dezelfde kleur als de toverbal noemen.

- Als je een passend voorwerp hebt genoemd, mag je dwerg Bontgekleurd kloksgewijs op het eerstvolgende veld in de kleur van de toverbal zetten. Als hij hierbij op een dwergenhuis komt, mag je hier een geschenk vanaf pakken en het op je dwergenkaart leggen.
- Als je niet op een passend voorwerp kunt komen of bestaat er geen voorwerp in „jouw“ kleur, dan blijft dwerg Bontgekleurd staan en mag je ook geen geschenk pakken.

Daarna wordt de kaart open naast de stapel kaarten gelegd. Het volgende kind is aan de beurt en draait de bovenste kaart van de stapel om.

Belangrijk:

- Het kan gebeuren dat je een geschenk mag pakken, maar dat er geen enkele meer op het dwergenhuis ligt. In dat geval heb je jammer genoeg pech gehad.
- Als je de laatste kaart van de stapel hebt gepakt, worden alle kaarten opnieuw geschud en op een stapel gelegd.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de kinderen vijf willekeurige geschenken heeft verzameld en zo het spel wint.

volgende kind

*vijf geschenken =
gewonnen*

Variante voor oudere kleurendwergen

Deze variant is wat ingewikkelder dan het basisspel en ook de speelduur is langer.

Vandaag heeft dwerg Bontgekleurd het heel druk. Hij wil bij vijf verschillende dwergenhuizen op bezoek. Wie kan hem het beste helpen?

Afgezien van de volgende wijziging zijn de spelregels hetzelfde als van het basisspel:

- Nu mag je van elke kleur slechts één geschenk pakken en op je dwergenkaart neerleggen.

Het spel is afgelopen als één van de kinderen vijf geschenken met verschillende kleuren heeft verzameld en zo het spel wint.

Coöperatieve variant

Hier spelen alle kinderen met z'n allen tegen het aardmannetje Poespas en winnen of verliezen gezamenlijk. Er is geen afzonderlijke winnaar. Deze variant kan ook door een kind alleen worden gespeeld.

Het aardmannetje Poespas daagt dwerg Bontgekleurd uit voor een wedloop. Hij wedt dat hij al de acht dwergenhuizen sneller dan dwerg Bontgekleurd kan bezoeken. Kunnen jullie de dwerg helpen en samen van het aardmannetje Poespas winnen?

Afgezien van de volgende wijzigingen zijn de spelregels hetzelfde als van het basisspel:

- Er wordt slechts met één dwergenkaart gespeeld. Deze wordt met de zijde waarop acht vakjes staan afgebeeld, omhoog op de tafel gelegd.
- Als jullie een kaart met een aardmannetje omdraaien, heeft Poespas geluk gehad. In dat geval heeft hij namelijk een dwergenhuis bezocht. Leg de kaart met het aardmannetje open naast het speelbord. Dwerg Bontgekleurd moet blijven staan.

Jullie hebben gewonnen als jullie het achtste geschenk op de dwergenkaart hebben gelegd. Liggen al de acht kaarten met het aardmannetje open naast het speelbord, dan heeft Poespas alle dwergenhuizen sneller dan jullie bezocht en hebben jullie helaas met z'n allen verloren!

Tips en trucs

Het spel kan op het ontwikkelingsniveau van de afzonderlijke kinderen worden afgestemd. Hieronder volgen enkele mogelijkheden:

- Bij het basisspel en de eerste spelvariant kan ook de andere zijde van de dwergenkaart worden gebruikt. Nu moeten de kinderen acht geschenken zien te verzamelen.
- Leeftijdsverschillen kunnen worden gecompenseerd door bijvoorbeeld aan jongere kinderen aan het begin een voorsprong van één of meer geschenken op hun dwergenkaart te geven.
- De moeilijkheidsgraad wordt verhoogd als de kinderen meer dan één passend voorwerp bij de kaart „aardmannetje Poespas“ moeten noemen.



De auteurs:



Dr. habil. Gerhard Friedrich werd in 1959 in het Zuid-Badense stadje Lahr geboren, waar hij tot op de dag van vandaag woont. De doctorandus pedagogiek is docent wiskunde, techniek, psychologie evenals werktuigkundige, hobbymuzikant en vader van vier kinderen. Naast zijn leraarschap aan scholen en kleuterscholen doceert hij als privatdocent opvoedkunde aan de universiteit van Bielefeld. In zijn werk als zelfstandige neemt de ontwikkeling van didactische concepten op het gebied van de kinderpedagogiek een belangrijke plaats in.



Viola de Galgóczy werd in 1961 geboren en woont in Lahr aan de rand van het Zwarte Woud. De mezzosopraan heeft aan het conservatorium in Freiburg de solistenopleiding in de specialiteit zang doorlopen. Sinds 2004 geeft ze zangles aan de pedagogische academie in Freiburg. Bovendien geeft ze concerten in binnen- en buitenland en heeft ze ook als componiste en tekstschrijfster naam gemaakt. Samen met dr. Gerhard Friedrich heeft ze sinds 2003 verschillende boeken en spellen op het gebied van de kinderpedagogiek geschreven.

Kleurendwergen is na Getalendwergen en Letterdwergen het derde spel bij HABA van dit auteursduo.

“Het spel Kleurendwergen dragen wij op aan de kleuterschool Lahr-Kuhbach.”

De illustrator:



Aleš Vrtal werd in 1947 in Tsjecho-Slowakije geboren. Voordat hij in 1981 met zijn familie naar de voormalige West-Duitse bondsrepubliek kwam, studeerde hij schone kunsten. In Duitsland vond hij vervolgens werk als grafisch ontwerper bij een reclamebureau. Tegenwoordig is hij werkzaam als freelance auteur van prentenboeken, illustrator en ontwerper en houdt hij zich eveneens bezig met het illustreren van schoolboeken en spellen. Voor HABA heeft hij eerder de beide andere spellen van de dwergenfamilie, *Getalendwergen* en *Letterdwergen* geïllustreerd. Ook *Een wereld vol avontuur* en talloze andere spellen zijn uit zijn pen tevoorschijn gekomen.

“Het spel Kleurendwergen draag ik op aan mijn kleinzoon Jan.”

Los gnomos de los colores

¿Te sabes los colores?

Un primer juego para aprender los colores para 2 - 4 gnomos de 3 a 6 años. Con una variante cooperativa que también puede jugar un niño a solas.

Idea del juego: Dr. habil. Gerhard Friedrich
y Viola de Galgóczy

Ilustraciones: Aleš Vrtal

Duración de una partida: 10 minutos aprox.

Los gnomos de los colores viven en el país de los colores. Cada gnomo tiene su color favorito: al gnomo rojo le gusta sobre todo el color rojo y ha pintado toda su casa de rojo. Al gnomo verde le encanta el color verde y su comida favorita es, naturalmente, la gelatina verde...

Un buen día llega un gnomo nuevo al país de los colores. Es el gnomo Colorín a quien le gustan ¡todos los colores! Se va de visita a casa de los demás gnomos y cada uno de ellos le da un regalo: uno rojo del gnomo rojo, uno verde del gnomo verde... ¿Queréis acompañar al gnomo Colorín en su emocionante viaje por el país de los colores?

Contenido del juego

- 1 tablero de juego
- 1 gnomo Colorín
- 4 cartas de gnomos
- 50 cartas (8 duendecillos, 6 hadas y 36 objetos)
- 32 fichas regalo (de cuatro regalos en ocho colores)
- Instrucciones del juego



reunir cinco regalos

tablero en el centro de la mesa, cuatro fichas regalo por casa, gnomos en una casilla del camino

El juego

Los niños recorren el país de los colores con el gnomo Colorín. Las cartas os muestran a qué casilla de color podéis ir. Al mismo tiempo tenéis que reconocer los colores, nombrarlos y a veces poner un poco de vuestra fantasía. Recibe un regalo quien consigue llegar a una casa de gnomos. El objetivo del juego es ser el primero en reunir cinco regalos.

Preparativos

Colocad el tablero de juego en el centro de la mesa. En el tablero hay dos tipos de casillas: las casillas del camino y las casas de los gnomos. Situal al gnomo Colorín en una casilla cualquiera del camino. Poned en cada casa de gnomos las cuatro fichas regalo del mismo color.



barajar cartas y colocar mazo boca abajo, cada niño recibe una carta de gnomo

Barajad todas las cartas y colocadlas en un mazo boca abajo junto al tablero de juego. Cada niño recibe una carta de gnomos. Ésta debe mostrar la cara con las cinco casillas.

Cómo se juega

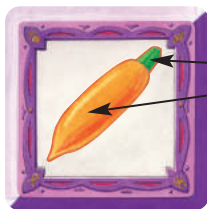
Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño que más rápidamente pronuncie su color favorito. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el niño de menor edad descubriendo la primera carta del montón. Ahora tienes que intentar llevar al gnomo Colorín a una casa de gnomos. La carta descubierta te muestra adónde puedes mover al gnomo Colorín.

descubrir una carta

¿Qué se ve en la carta?

• Un motivo del país de los colores

En cada carta hay uno o varios motivos dibujados que contienen desde uno hasta cuatro colores diferentes. Nombra uno de los colores y mueve al gnomo en el sentido de las agujas del reloj hasta la siguiente casilla del color nombrado.



En el caso de la zanahoria puedes elegir entre los colores naranja y verde.

- i el gnomo Colorín se encuentra ahora en una casa, puedes llevarte un regalo de allí y ponerlo en una de las casillas vacías de tu carta de gnomos.
- Si el gnomo Colorín va a parar a una casilla del camino, no podrás llevarte ningún regalo.

• El hada Nomeolvides

Qué suerte! El hada Nomeolvides te ayuda: hace que el gnomo Colorín vuele directamente hasta una casa de gnomos. Escoge un objeto cualquiera que se encuentre a tu alrededor. Muéstraselo a los demás niños y di su color en voz alta. Este objeto no debe haber sido nombrado anteriormente durante la partida. A continuación coloca al gnomo Colorín sobre la casa del color nombrado. Llévate un regalo de esa casa y ponla en una de las casillas vacías de tu carta de gnomos.



Di en voz alta el color de un objeto que se encuentre a tu alrededor ¡y el hada Nomeolvides te llevará volando directamente a la casa correspondiente!

*motivo = elegir color,
gnomo a la casilla válida*

*hada = elegir objeto,
pronunciar color,
gnomo a la casa
correspondiente,
llevarse el regalo*

duendecillo = nombrar un objeto del color de su bola de cristal, gnomo a la casilla correspondiente

• El duendecillo Líos

¡Vaya! El duendecillo Líos se ha propuesto hechizarte y para ello ha traído consigo su bola de cristal. Pero tranquilo, puedes escapar a su encantamiento nombrando un objeto que sea del mismo color que el de su bola de cristal. Puede ser un objeto cualquiera y no tiene por qué encontrarse cerca de ti. No valen los objetos ya nombrados en esa partida por otro niño.



Con el duendecillo Líos tienes que pronunciar un objeto que sea del color que muestra su bola de cristal.

- Si has encontrado un objeto válido, puedes mover al gnomo Colorín hasta la siguiente casilla del color de la bola de cristal siguiendo la dirección de las agujas del reloj. Si vas a parar a una casa de gnomos, puedes llevarte de allí un regalo e incluirlo en tu carta.
- Si no se te ocurre ningún objeto válido o el objeto nombrado no es del color exigido, el gnomo Colorín se quedará en esa casilla y no podrás llevarte ningún regalo.

siguiente niño

A continuación se deja la carta boca arriba junto al mazo de cartas. Es el turno del siguiente niño que descubrirá una nueva carta.

Importante:

- Puede ocurrir que puedas llevarte un regalo pero no haya ninguno ya en esa casa de gnomos. Si ése es el caso, ¡mala pata!
- Si habéis descubierto la última carta del mazo de cartas, habrá que barajar de nuevo las cartas y formar un nuevo mazo.

Final del juego

La partida acaba cuando un niño reúne cinco regalos convirtiéndose así en el ganador.

cinco regalos = ganador

Variante para gnomos expertos en colores

Esta variante es algo más exigente que el juego básico y la duración de la partida es asimismo más larga.

El gnomo Colorín tiene hoy muchas cosas por hacer. Quiere ir a ver a cinco gnomos de diferentes colores. ¿Quién es el que mejor puede ayudarlo?

Las reglas son las mismas que las del juego básico salvo la siguiente modificación:

- Ahora sólo puedes llevarte un regalo de cada color e incluirlo en tu carta de gnomo.

La partida acaba cuando un niño ha reunido cinco regalos de diferente color, convirtiéndose así en el ganador.

Variante cooperativa

Aquí juegan todos los niños juntos contra el duendecillo Líos, y ganan o pierden todos juntos. No hay ningún ganador en solitario. Esta variante la puede jugar también un niño a solas.

El duendecillo Líos desafía al gnomo Colorín a una carrera. Se ha apostado que él es más rápido que el gnomo Colorín en visitar las ocho casas de gnomos. ¿Podéis ayudar al gnomo Colorín y ganar todos juntos contra el duendecillo Líos?

Las reglas son las mismas que las del juego básico salvo las siguientes modificaciones:

- Sólo se juega con una carta de gnomo. Ponedla sobre la mesa mostrando la cara en la que se ven ocho casillas.
- El duendecillo Líos estará de suerte si destapáis ahora una carta de duendecillos. Eso quiere decir que ya ha estado en una casa de gnomos. Poned la carta de duendecillos boca arriba junto al tablero de juego. No podéis mover al gnomo Colorín.

Ganáis la partida al colocar la octava ficha regalo en vuestra carta de gnomo. Pero si habéis destapado antes las ocho cartas de duendecillos, eso significa que el duendecillo Líos se os ha adelantado y ha visitado todas las casas de gnomos antes que vosotros. En tal caso perdéis todos la partida.



Consejos y trucos

El juego puede ajustarse al nivel de conocimientos de cada niño. He aquí algunas posibilidades:

- Tanto en el juego básico como en la primera variante se puede dar la vuelta a la carta de gnomo de manera que los niños tengan que reunir ocho regalos en lugar de cinco.
- Las diferencias de edad pueden compensarse antes de comenzar la partida favoreciendo a los más pequeños con una o más fichas regalo en sus respectivas casillas.
- Se incrementa el grado de dificultad si los niños tienen que nombrar más de un objeto válido del color de la carta del duendecillo Líos.



Los autores:



Dr. habil. Gerhard Friedrich nació en 1959 en la localidad de Lahr, situada en el sur del estado federado de Baden-Wurtemberg, donde sigue residiendo en la actualidad. Este pedagogo diplomado es profesor de matemáticas, tecnología, pedagogía, psicología y es, además, mecánico, músico aficionado y padre de cuatro hijos. Aparte de su actividad docente en escuelas y parvularios, enseña ciencias de la educación como catedrático asociado en la universidad de Bielefeld. Uno de los puntos fuertes de su actividad profesional libre es el desarrollo de planes didácticos en el ámbito de la pedagogía preescolar.



Viola de Galgóczy nació en 1961 y vive en la localidad de Lahr situada al borde de la Selva Negra. Esta contralto aprobó el examen de solista en la especialidad de canto en la Escuela Superior de Música de Friburgo. Desde el año 2004 da clases de canto en la Escuela Superior de Pedagogía de Friburgo. Además da conciertos dentro y fuera de Alemania y se ha forjado un nombre como compositora y autora de letras musicales. En compañía del Dr. Gerhard Friedrich ha compuesto desde el 2003 diferentes libros y juegos en el ámbito de la pedagogía preescolar.

Después de *Gnomos numéricos* y *Los gnomos de las letras*, *Los gnomos de los colores* es el tercer juego conjunto de este dúo de autores para HABA.

“Dedicamos el juego Los gnomos de los colores al parvulario Lahr-Kuhbach.”

El ilustrador:



Aleš Vrtal nació en 1947 en la antigua Checoslovaquia. Antes de trasladarse con su familia a la República Federal de Alemania en 1981 había estudiado la carrera de Artes Gráficas. En Alemania trabajó como diseñador gráfico en una agencia publicitaria. En la actualidad es autor de libros ilustrados, ilustrador y diseñador autónomo y se dedica a la ilustración de libros de texto y de juegos. Ya ilustró para HABA los dos primeros libros de la familia de los gnomos: *Gnomos numéricos* y *Los gnomos de las letras*. De su pluma procede también *El Mundo de las Aventuras* y muchos otros juegos.

“Dedico el juego Los gnomos de los colores a mi nieto Jan.”



Gli gnomi dei colori

Conosci i colori?

Un primo gioco per imparare i colori per 2 - 4 nanetti da 3 a 6 anni. Con variante cooperativa con cui il bambino può giocare anche da solo.

Ideazione: Dr. habil. Gerhard Friedrich
e Viola de Galgóczy

Illustrazioni: Aleš Vrtal

Durata del gioco: circa 10 minuti

Nel paese dei colori vivono gli gnomi dei colori e ognuno di loro predilige un colore: lo gnomo rosso preferisce il rosso ed ha dipinto tutta la sua casa di rosso. Lo gnomo verde ama il verde e va pazzo per lo sciroppo di menta...

Un bel giorno nel paese dei colori arriva un nuovo gnomo, Arcobaleno è il suo nome perché ama tutti i colori! Lo gnomo Arcobaleno visita gli altri gnomi ed ognuno gli fa un regalo: riceve un regalo rosso dallo gnomo rosso, uno verde da quello verde...

Volete accompagnare lo gnomo Arcobaleno nel suo avvincente viaggio nel paese dei colori?

Contenuto del gioco

- 1 Tabellone
- 1 Gnomo Arcobaleno
- 4 carte-gnomo
- 50 carte (8 folletti, 6 fate e 36 oggetti)
- 32 piccole carte-regalo (serie di 4 regali in otto colori)
- 1 Istruzioni per giocare



raccogliere cinque regali

*tabellone al
centro del tavolo,
quattro regali per casa,
gnomo su percorso*

*mazzo con carte
coperte, ogni bambino
una carta-gnomo*

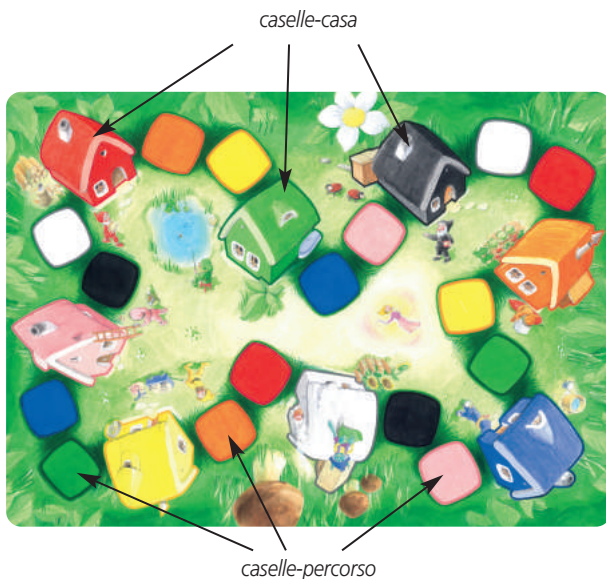
scoprire una carta

Ideazione

I bambini attraversano il paese dei colori con lo gnomo Arcobaleno. Le carte vi indicano su quale casella colorata dovete dirigervi. Dovrete riconoscere i colori, dirne il nome e a volte usare un po' di fantasia. Chi può avanzare su una casa degli gnomi riceve un regalo. Scopo del gioco è raccogliere per primi cinque regali.

Preparativi del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Sul tabellone ci sono due tipi di casella: le caselle-percorso e le caselle-casa. Mettete Arcobaleno su una casella-percorso a scelta e su ogni casa i quattro regali di colore corrispondente.



Mescolate le carte, formate un mazzo e mettetelo coperto accanto al tabellone. Ogni bambino riceve una carta-gnomo che starà con il lato con le 5 caselline verso l'alto.

Svolgimento del gioco

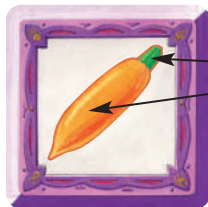
Giocate in senso orario. Inizia il primo che grida il suo colore preferito. Se non riuscite ad accordarvi inizia il più piccolo e scopre la prima carta del mazzo. Adesso devi cercare di avanzare lo gnomo Arcobaleno su una casa. Su quale casella si muoverà, dipende dalla carta scoperta.

Cosa mostra la carta?

- **Un motivo del paese dei colori**

Su ogni carta ci sono uno o più motivi a colori (da 1 a 4).

Di uno dei colori e avanza lo gnomo in senso orario sulla casella successiva del colore nominato.



Con la carota puoi scegliere il colore arancione o verde.

- Se lo gnomo Arcobaleno si trova adesso su una casa, puoi prenderti il regalo e metterlo su una casella vuota della tua carta-gnomo.
- Se lo gnomo arriva su una casella-percorso non potrai prendere il regalo.

- **La fata Nontiscordardimè**

Che fortuna! La fata ti aiuta: vola con Arcobaleno direttamente a una casa degli gnomi.

Cerca un qualsiasi oggetto intorno a te, mostralo agli altri bambini e di il suo colore. L'oggetto non dev'essere stato già nominato in precedenza durante il gioco. Metti Arcobaleno sulla casa degli gnomi del colore nominato. Prenditi un regalo e mettilo su una casellina libera della tua carta-gnomo.



Di il colore di un oggetto intorno a te e la fata Nontiscordardimè ti porta in volo direttamente alla corrispondente casa degli gnomi!

motivo = scegliere colore, gnomo su casella giusta

Fata = scegliere oggetto, dire colore, gnomo su casa giusta, prendere regalo



*folletto = dire oggetto del
colore della sfera magica,
gnomo su casella giusta*

• Il folletto Caos

Aiuto! Il folletto Caos ti vuole stregare con la sua sfera magica. Puoi evitare l'incantesimo se nomini un oggetto dello stesso colore della sfera. Può essere un oggetto qualsiasi e non deve necessariamente trovarsi nelle tue vicinanze. Non sono validi gli oggetti che un bambino ha nominato prima di te.



*Con il folletto Caos devi nominare un
oggetto del colore della sfera magica.*

- Se hai trovato un oggetto giusto, puoi avanzare lo gnomo Arcobaleno in senso orario sulla seguente casella del colore della sfera magica. Se arriva su una casa puoi prendere un regalo e metterlo sulla tua carta-gnomo.
- Se non ti viene in mente un oggetto giusto o non c'è il "tuo" oggetto in questo colore, Arcobaleno non avanza e tu non prendi il premio.

seguente bambino

La carta viene poi messa scoperta vicino al mazzo.
Il turno passa al prossimo bambino che scopre una nuova carta.

Importante:

- Può accadere che non ci siano più regali sulla casa nel momento in cui puoi prenderne uno. In questo caso sei proprio sfortunato.
- Una volta scoperta l'ultima delle carte, si mescolano di nuovo e si forma un nuovo mazzo.

Conclusione del gioco

Il gioco si conclude quando un bambino ha cinque regali ed ha così vinto.

cinque regali = vittoria

Variante per gnomi dei colori grandicelli

Questa variante è più impegnativa del gioco di base e dura anche più a lungo

Oggi lo gnomo Arcobaleno è molto occupato: vuole visitare cinque diversi gnomi dei colori. Chi lo può aiutare?

Alle regole del gioco di base si aggiunge questa modifica:

- Adesso puoi prenderti solo un regalo per colore e metterlo sulla tua carta-gnomo.

Il gioco finisce quando un bambino ha cinque regali di diverso colore ed ha così vinto.

Variante cooperativa

Tutti i bambini giocano insieme contro il folletto Caos e vincono o perdono insieme. Non c'è un singolo vincitore. Questa variante può essere giocata anche da un solo bambino.

Il folletto Caos sfida lo gnomo Arcobaleno ad una gara. Scommette che riuscirà a visitare le otto case degli gnomi più rapidamente del gnomo Arcobaleno. Potete aiutare lo gnomo, riuscendo così a vincere tutti insieme contro il folletto Caos?

Alle regole del gioco di base si aggiungono le seguenti modifiche:

- Si gioca solo con una carta-gnomo.
La mettete sul tavolo con il lato con otto caselle in alto.
- Se adesso scoprite una carta-folletto, Caos ha avuto fortuna, perché ha visitato una casa degli gnomi. Mettete la carta-coboldo scoperta accanto al tabellone. Non potrete avanzare Arcobaleno.

Avete vinto quando avrete completato la carta-gnomo con l'ottavo regalo. Se però accanto al tabellone ci sono già tutte le otto carte-coboldo scoperte, Caos ha visitato prima di voi tutte le case degli gnomi e purtroppo avete perso tutti insieme!



Consigli e trucchi

Si può adattare il gioco al livello di sviluppo individuale del bambino. Ecco alcune possibilità:

- Nel gioco di base e nella prima variante potete girare la carta-gnomo: i bambini dovranno raccogliere otto regali.
- Con bambini di età diverse si possono stabilire differenti condizioni di partenza: ad es., prima di iniziare a giocare, i bambini più piccoli possono già "caricare" la loro carta-gnomo con uno o più regali.
- Il grado di difficoltà aumenta se i bambini devono nominare più di un oggetto giusto con la carta "folletto Caos".



Gli autori:



Dr. habil. Gerhard Friedrich è nato nel 1959 a Lahr nella regione del Baden, dove attualmente vive. Diplomato in pedagogia, è professore di matematica, tecnica, pedagogia, psicologia, nonché meccanico, musicista amatoriale e padre di 4 bambini. Oltre alla sua attività di docente nelle scuole ed asili infantili, insegna pedagogia come docente privato all'università di Bielefeld. Un punto fondamentale del suo lavoro come libero professionista è lo sviluppo di concetti didattici nel campo della pedagogia prescolare.



Viola de Galgóczy é nata nel 1961 e vive a Lahr in prossimità della Foresta Nera. La mezzo soprano ha sostenuto l'esame di solista nella disciplina di canto al Conservatorio di musica di Freiburg. Dà concerti in Germania e all'estero ed è anche conosciuta come compositrice e librettista. Dal 2003, in collaborazione con Gerhard Friedrich, scrive libri e crea giochi specifici per bambini in età prescolare.

Gli gnomi dei colori è il terzo gioco che i due autori pubblicano da HABA dopo *Gli gnomi dei numeri* e *Gli gnomi dell'alfabeto*.

"Dedichiamo il gioco Gli gnomi dei colori all'asilo infantile di Lahr-Kuhbach."

L'illustratore:



Aleš Vrtal è nato nel 1947 in Cecoslovacchia, dove ha studiato arte prima di trasferirsi con la famiglia in Germania nel 1981. Ha lavorato come designer grafico in una agenzia di pubblicità ed oggi è autore free lance di libri illustrati, illustratore e designer e si dedica anche ad illustrare libri di testo scolastici e giochi. Per HABA ha già illustrato i due primi giochi della famiglia degli gnomi: *Gli gnomi dei numeri* e *Gli gnomi dell'alfabeto*. E' anche autore delle illustrazioni di *Mondo delle avventure* e di molti altri giochi.

"Dedico il gioco Gli gnomi dei colori a mio nipote Jan."



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventor para los niños · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


 **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, delightful accessories, 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.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

Habermaab GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de