

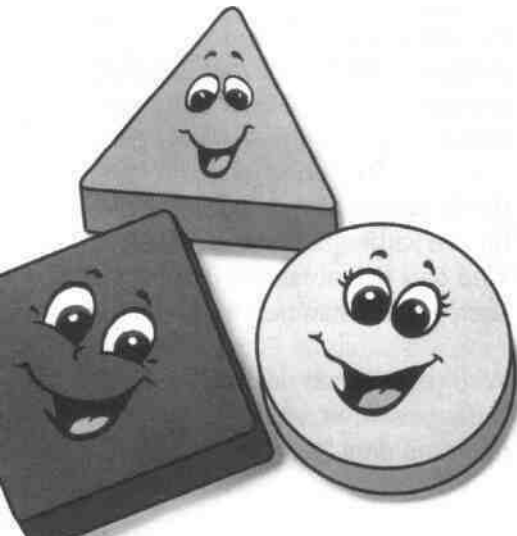
COLORAMA

Ravensburger* Spiele Nr. 24339 6

Farben- und Formen-Legespiel
für 1 - 6 Spieler ab 3 Jahren

Autoren: Ekkehard Geister und
Manfred Lehmann

In diesem Spiel werden die Kinder spielerisch an das Thema „Farben und Formen“ herangeführt. Für verschiedene Altersstufen gibt es unterschiedliche Spielvarianten, bei denen die griffigen Spielsteine nach Farben und Formen geordnet in die Spielfelder eingepaßt werden.



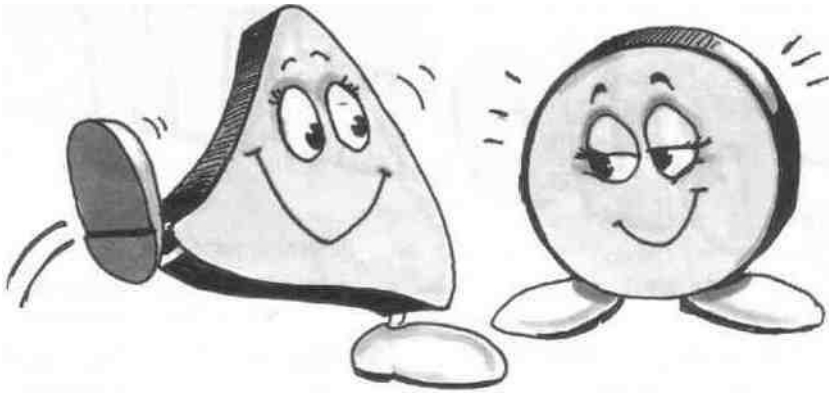
COLORAMA fördert das genaue Schauen, Vergleichen, Benennen und Zuordnen sowie die Handgeschicklichkeit.

Inhalt

- 1 Spielplan
- 40 Spielsteine in 4 Farben (rot, blau, grün, gelb) und in 5 Formen (Kreis, Quadrat, Dreieck, Sechseck, Trapez)
- 1 Farbwürfel
- 1 Formenwürfel

Vorbemerkung

Die folgenden Spiele steigen nacheinander im Schwierigkeitsgrad an. Jüngere Kinder sollten mit dem ersten Spiel beginnen und dann, je nach Alter, zu den nächsten Spielen voranschreiten.



Spiel 1:

Die Spielsteine kennenlernen

für 1 - 6 Kinder ab 3 Jahren

Alle Spielsteine werden gemischt und zu gleichen Teilen an die Mitspieler verteilt. Dabei spielen die Farben und Formen der Spielsteine keine Rolle. Bleiben Spielsteine übrig, so legt man diese gleich in den Spielplan ein.

Abwechselnd legen die Kinder reihum je einen Stein mit der glatten Seite nach oben in das von der Farbe und Form her passende Feld. Beispiel: Ein „gelber runder“ Stein gehört in ein gelbes Feld mit der runden ausgestanzten Vertiefung.

Das Spiel endet, wenn alle Felder abgedeckt sind. Bei diesem Spiel gibt es keine Gewinner und Verlierer.

Spiel 2:

Die Würfel kennenlernen

für 2 - 6 Kinder ab 4 Jahren

Legt den Farbwürfel bereit. Dann legt ihr alle Spielsteine in die richtigen Felder des Spielplans, Reihum wird mit dem Farbwürfel gewürfelt. Entsprechend der gewürfelten Farbe kann der Spieler dann einen entsprechenden Stein aus dem Plan herausnehmen und vor sich ablegen. GRÜN heißt zum Beispiel: ein grünes Quadrat oder ein grünes Trapez.

Der Joker auf dem Würfel steht für alle Farben auf einmal: Das Kind darf sich aussuchen, welchen Stein es vom Plan nehmen will.

Wird gegen Ende des Spieles eine Farbe gewürfelt, von der kein Stein mehr auf dem Plan liegt, dann

kann man nichts machen und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Die leere Seite auf dem Würfel steht für „Pech gehabt“ - du mußt leider aussetzen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Steine abgeräumt sind. Wer dann die meisten Spielsteine besitzt, hat das Spiel gewonnen.

Als nächstes läßt sich die gleiche Spielidee mit dem Formenwürfel spielen. Der Würfel gibt jeweils die Form vor. Die Spieler können dann einen entsprechenden Stein in beliebiger Farbe vom Plan nehmen. Der Joker steht wiederum für die freie Auswahl.



Spiel 3:

COLORAMA

für 2 - 6 Kinder ab 5 Jahren

Gespielt wird wie in Spiel 2, jedoch benutzt ihr beide Würfel. Entsprechend der gewürfelten Farbe und Form kannst du einen passenden Stein vom Brett nehmen, sofern noch einer da ist.

Die leere Seite auf dem Farbwürfel zeigt dir an, daß du diesmal leider nichts machen kannst. Hier sind einige Beispiele, welche Würfelkombinationen auftreten können;

Beispiel 1:

GRÜN und QUADRAT:

ein grünes Quadrat nehmen

Beispiel 2:

GRÜN und JOKER:

einen beliebigen grünen Stein nehmen

Beispiel 3:

SECHSECK und JOKER:

einen beliebigen Sechseck-Stein nehmen

Beispiel 4:

LEERE SEITE und KREIS:

du mußt leider aussetzen

Spiel 4:

COLORAMA PROFI

für 2 - 6 Kinder ab 5 Jahren

Gespielt wird wie im normalen COLORAMA, aber mit folgendem Unterschied:

Ganz zu Beginn werden die Spielsteine nicht auf dem Spielfeld ausgelegt, sondern durchgemischt und zu gleichen Teilen an die Mit-

spieler verteilt. Dabei spielen die Farben und Formen der Spielsteine keine Rolle. Bleiben Spielsteine übrig, so legt man diese gleich in den Spielplan ein.

Die Spieler versuchen jetzt, als erster ihre eigenen Steine auf den Plan zu legen. Gewürfelt wird wieder mit Färb- und Formenwürfel gleichzeitig. Es gewinnt, wer zuerst alle seine Steine in den Spielplan einlegen konnte.

© 1996 Ravensburger Spieleverlag