



# Juwelino - bunte Spielideen

## Spielidee

Dusyma- Ideenwerkstatt

## Anzahl und Alter der Spieler

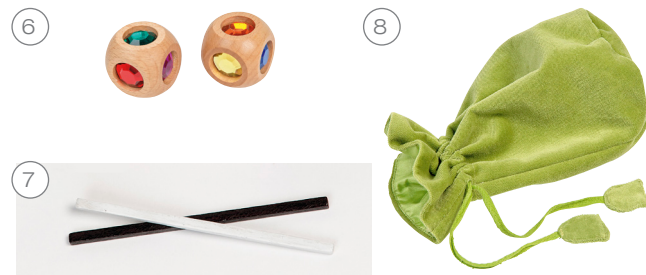
Für 1-6 Spieler, ab 18 Monate

## Inhalt

- 4 Spielbretter, beidseitig bedruckt
- ① - Motivseite: Schmetterlinge, Blumen, Fische, Vögel
- ② - Spielplauseite: Vier identische Spielpläne
- ③ 24 Juwelen-Spielsteine (je 4 x rot, orange, gelb, grün, blau, lila)
- ④ 24 Farbfiguren (je 4 x Frau, Junge, Mann mit Hut, Baum, Kuh, Fuchs)
- ⑤ 6 Spielfiguren (Esel, Schaf, Hund, Igel, Ziegenbock, Katze)
- ⑥ 2 Farbwürfel
- ⑦ 2 Holzstäbchen als Startlinie (schwarz) und Ziellinie (weiß)
- ⑧ 1 Samtbeutel
- ⑨ 6 Sammelschälchen (rot, orange, gelb, grün, blau, lila)
- 1 Spielanleitung

## Spieldauer

Je nach Spielvariante 5 bis 20 Minuten



## Pädagogisches Vorwort

Juwelino spielen schon die Kleinsten mit Begeisterung, durch die aufsteigenden Schwierigkeitsstufen ist es bis in das Vorschulalter interessant.

Das Spiel hat durch seine Vielseitigkeit einen hohen pädagogischen, didaktischen und ästhetischen Wert. Besonders ansprechend durch die bunten und glitzernden Juwelensteine kommen die Kinder spielerisch mit ersten Grundzügen der Farbenlehre in Berührung. Es empfiehlt sich vor dem Spiel mit den Kindern die Spielfarben zu beschreiben und sie beispielsweise Gegenstände aus der eigenen Erfahrungswelt nennen zu lassen (rot wie die Feuerwehr, blau wie der Himmel, etc.). So können die Kinder zu den Farben leichter eine Verknüpfung mit Dingen aus dem Alltag herstellen. Dies wiederum hilft den Kindern bewusster Farben in der alltäglichen Umgebung wahrzunehmen. Während des Spiels sollten die Farben so oft wie möglich benannt werden, um sich Farbe und Begriff besser einzuprägen.

Beim Spielen der verschiedenen Varianten werden, je nach Entwicklungsstand der Spieler, außerdem gefördert:

- Erstes Regelverständnis
- Erfassen farblicher Beziehungen
- Erweiterung des Wortschatzes
- Grob- und Feinmotorik
- Auge – Hand – Koordination
- Räumliches Denken
- Visuelle Wahrnehmung und kognitive Verknüpfung (erkennen von Farben und Bildern)
- Mathematische Vorläuferkompetenzen durch sortieren, ordnen und Reihenfolgen legen
- Konzentration und Geschick
- Planerisches Vorgehen
- Logisches Denken
- Tastsinn
- Auditive Wahrnehmung
- Sozialkompetenz

**Dieses Spiel eignet sich sowohl für die Einzelförderung als auch für ein Regelspiel in der Gruppe. 1 Spielmöglichkeiten –**



## Übersicht

- 1: Welche Farbe passt?
- 2: Hochgestapelt
- 3: Farbenfreunde
- 4: Farben im Raum
- 5: Flusststeine
- 6: Farbe und Figuren
- 7: Farbenlauf
- 8: Aktionsrunde
- 9: Figurenfühlen
- 10: Pass gut auf!
- 11: Farbenfinden
- 12: Flinke Finger

## Spielmöglichkeiten

### **Spielmöglichkeit 1 – Welche Farbe passt?**

Für 1 - 4 Spieler, ab 18 Monate

#### **Spielvorbereitung**

Jeder Spieler darf sich ein Spielbrett aussuchen: Blumen, Schmetterlinge, Fische oder Vögel. Für jeden Mitspieler wird von jeder Farbe je ein Juwelen-Spielstein bereitgelegt.

#### **Spielverlauf**

Die Juwelen-Spielsteine werden in das farblich passende Motiv gelegt. Wer zuerst alle Spielsteine richtig ins Spielbrett gesetzt hat, gewinnt.

Die folgenden Varianten sind im Einzel- als auch im Gruppenspiel möglich.

#### **Variante 1** - Für 1-4 Spieler, ab 2 Jahre

Die Kinder sind abwechselnd an der Reihe und legen einen passenden Juwelen-Spielstein in die Vertiefung auf den Motiven. Das Spiel ist beendet, sobald alle Steine richtig eingeordnet sind.

#### **Variante 2** - Für 1 - 4 Spieler, ab 3 Jahre

Zusätzlich wird ein Farbwürfel benötigt.

Reihum würfeln die Spieler mit dem Farbwürfel. Entsprechend der gewürfelten Farbe wird ein Spielstein in das passende Motiv im eigenen Spielbrett gelegt. Würfelt ein Spieler in einer späteren Runde eine Farbe, die bereits in seinem Motivfeld liegt, darf dieser noch zweimal würfeln (Bei älteren Kindern muss der Spieler aussetzen).

#### **Variante 3** - Für 1 - 4 Spieler, ab 3 Jahre

Zusätzlich wird der Samtbeutel benötigt, in den für jeden Mitspieler je ein Juwelen-Spielstein pro Farbe gelegt wird.

Wie Variante 2, nur dass die Spieler nicht würfeln, sondern die Juwelensteine mit geschlossenen Augen aus dem Säckchen ziehen. Wird ein Stein doppelt gezogen, legt man diesen wieder zurück und setzt einmal aus.

#### **Variante 4** - Für 1 - 4 Spieler, ab 2 Jahre

Alle Spielbretter werden in die Mitte gelegt und von den Spielern gemeinsam mit den Juwelen-Spielsteinen versehen. Dies kann wie in allen vorherigen beschriebenen Varianten gespielt werden.

#### **Variante 5** - Für 1-4 Spieler, ab 3 Jahre

#### **Spielvorbereitung**

Jeder Spieler hat ein Motivbrett vor sich liegen, welches bereits mit farblich passenden Juwelen-Spielsteinen besetzt ist. Es wird ein Farbwürfel und für jeden Spieler ein Sammelschälchen bereitgelegt.

#### **Spielverlauf**

Die Spieler würfeln und entnehmen so nach und nach die Juwelen-Spielsteine den Motiven und sammeln diese in ihrem eigenen Sammelschälchen. Würfelt ein Spieler in einer späteren Runde eine Farbe, die bereits in seinem Schälchen liegt, darf dieser noch zweimal würfeln (bei älteren Kindern muss der Spieler aussetzen). Wer zuerst alle sechs Juwelensteine in seinem Sammelschälchen hat, gewinnt.



## **Spielmöglichkeit 2 – Hochgestapelt**

Für 1-4 Spieler, ab 2 Jahre

### **Spielvorbereitung**

Alle Juwelen-Spielsteine liegen bereit.

**Variante 1** - Für 1 - 4 Spieler, ab 2 Jahre

Die Spielsteine können in verschiedenen Möglichkeiten aufeinander gestapelt werden:

- ganz frei
- farbenrein
- gelb, rot, gelb, rot ...
- blau, rot, gelb, gelb, rot, blau ...
- lila, lila, grün, grün, orange, orange ...
- Regenbogen
- Die Farbabfolge der Steine wird mit dem Farbwürfel gewürfelt

**Variante 2** - Für 2 Spieler, ab 3 Jahre

Jeder Spieler bekommt zwei Spielsteine pro Farbe. Ein Spieler denkt sich eine Reihenfolge mit einigen oder allen Steinen aus und baut diesen Turm auf. Der andere baut ihn nach. Anschließend werden die Rollen getauscht.

**Variante 3** - Für 2 - 4 Spieler, ab 4 Jahre

Die Spieler versuchen gemeinsam einen möglichst wackeligen Turm zu bauen. Der Spieler, der den letzten Stein auf die Spitze setzen konnte, ohne dass er umfällt, hat gewonnen.

**Variante 4** - Für 1 - 4 Spieler, ab 5 Jahre

Die Varianten 1-3 können anstatt mit den Juwelensteinen auch mit den Farbfiguren gespielt werden, dabei werden die Seiten der Figuren aufeinander gestapelt (siehe Abbildung). Das ist allerdings nicht ganz einfach und fordert viel Geschick und Konzentration.



**Variante 5** - Für 2 - 4 Spieler, ab 3 Jahre

### **Spielvorbereitung**

Je ein Juwelen-Spielstein pro Farbe liegt mit der Flockseite nach oben auf dem Tisch, darauf steht die farblich passende Farbfigur. Zwischen den einzelnen Juwelen-Spielsteinen sollte genügend Abstand gelassen werden, sodass die Spieler jeden der entstehenden Türme gut erreichen können.

### **Spielverlauf**

Nun wird reihum gewürfelt. Fällt die Farbe grün, darf der Spieler den Baum herunter nehmen, einen grünen Juwelen-Spielstein auf den anderen setzen und auch den Baum wieder auf der Turmspitze platzieren. Welche Farbe wächst am schnellsten? Fällt nun eine Farbe, die schon verbaut ist, muss dieser Mitspieler aussetzen. Es wird so lange gespielt, bis drei komplette Farbtürme gebaut sind.

### **Spielmöglichkeit 3 – Farbenfreunde**

Für 2 - 6 Spieler, ab 2 Jahre

#### **Spielvorbereitung**

Jeder Spieler erhält ein Sammelschälchen. Für jeden Mitspieler wird je eine Farbfigur pro Farbe in die Mitte gelegt. Der Farbwürfel liegt bereit.

#### **Spielverlauf**

Es wird reihum gewürfelt. Der Spieler sucht eine entsprechende Farbfigur und legt sie in das eigene Sammelschälchen. Wenn keine Figuren mehr vorhanden sind, ist das Spiel zu Ende.

#### **Variante 1** - Für 2 - 6 Spieler, ab 2 Jahre

Würfelt ein Spieler eine Farbe, die nicht mehr zu Verfügung steht, darf er noch zweimal würfeln, dann muss er aussetzen. Zum Schluss kann gemeinsam:  
- geschaut werden, wessen Figuren die längste Karawane bilden. Dazu werden die Figuren nebeneinander gestellt, so dass die schmalen Seiten sich berühren.  
- gemessen werden, welches Kind die meisten Figuren sammeln konnte. Dazu werden die Figuren mit den Flächen aneinander gestellt.

Hier ist nicht die Anzahl entscheidend, sondern der Spielprozess und das gemeinsame Messen am Ende.

#### **Variante 2** - Für 2 - 6 Spieler, ab 4 Jahre

Würfelt ein Spieler eine Farbe, die nicht mehr zur Verfügung steht, muss er eine Runde aussetzen. Zum Schluss werden die Figuren gemeinsam gezählt. Wer konnte die meisten Figuren sammeln?

#### **Variante 3** - Für 2 - 6 Spieler, ab 2 Jahre

Weitere farbige Gegenstände aus dem Raum können gesucht und zunächst gemeinsam benannt werden. Dies kann beispielsweise eine Holzerdbeere aus der Puppenecke oder dem Kaufladen sein, ein grüner Sandlöffel, ein blaues Eimerchen oder eine gelbe Quetscheente. Im weiteren Spielverlauf werden diese dann wie die Farbfiguren verwendet.

#### **Variante 4** - Für 2 - 6 Spieler, ab 4 Jahre

Wenn die gewürfelte Farbe nicht mehr in der Mitte liegt, darf der Spieler diese bei einem Mitspieler aus der Schale stibitzen. Vorher wird festgelegt, ob man bei dem Mitspieler stibitzt, der vorher an der Reihe war, oder bei einem Mitspieler seiner Wahl. Sobald alle Gegenstände aus der Mitte verteilt sind, ist das Spiel zu Ende. Gewonnen hat, wer am meisten sammeln konnte.

### **Spielmöglichkeit 4 – Farben im Raum**

Für 2 - 4 Spieler, ab 3 Jahre

Bei dieser Spielmöglichkeit gibt es keinen Gewinner, sondern das gemeinschaftliche Verstecken und Suchen steht im Vordergrund.

#### **Spielvorbereitung**

Für jeden Mitspieler wird je ein Juwelen-Spielstein pro Farbe in die Mitte gelegt, daneben ein Farbwürfel.

#### **Verteilen**

Reihum wird gewürfelt. Ein Spieler, der an der Reihe ist, nimmt einen Juwelenstein der gewürfelten Farbe, sucht etwas gleichfarbiges im Raum und legt den Stein darauf oder daneben ab. Es darf jedoch nicht mehrfach derselbe Gegenstand ausgewählt werden. Sobald der Spieler wieder zurückgekommen ist, darf der nächste würfeln. Liegt die gewürfelte Farbe nicht mehr in der Mitte, darf der Spieler einen Juwelenstein im Raum suchen, der bereits platziert wurde. Daraufhin legt er ihn zu einem anderen farblich passenden Gegenstand. Nach und nach werden so alle Spielsteine verteilt, bis keine mehr übrig sind.

#### **Einsammeln**

Die Sammelschälchen stehen zentral im Raum.

Reihum würfeln die Spieler und suchen einen farblich passenden Juwelenstein im Raum. Dann legen sie ihn in das gleichfarbige Schälchen. Würfelt ein Spieler eine Farbe, die bereits vollständig eingesammelt wurde, darf er noch zweimal würfeln. Sobald der Spieler wieder zurückgekommen ist, darf der nächste würfeln.

### **Spielmöglichkeit 5 – Flussteine**

Für 1 - 4 Spieler, ab 2 Jahre

Ein imaginärer Fluss verläuft über den Tisch, der Junge möchte trockenen Fußes auf die andere Seite gelangen, um sich in den kühlen Schatten eines Baumes zu legen. Alle Spieler helfen ihm dabei.

#### **Spielvorbereitung**

Die Figuren Junge und Baum stehen mit einem Abstand von ca. 50 cm auf dem Tisch/Boden. Alle Juwelensteine liegen bereit. Zur Veranschaulichung kann ein blaues Chiffontuch den Fluss oder 2 Papiere die beiden Ufer darstellen.

#### **Spielverlauf**

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und legt einen entsprechenden Juwelenstein auf den Weg zwischen Junge und Baum. Dann darf er die blaue Figur auf diesen Stein stellen und muss aufpassen, dass der Junge nicht in den Fluss fällt. Der nächste Spieler legt den darauffolgenden Stein direkt an den anderen an und darf den Jungen einen Schritt vorwärts setzen. Ist die Brücke komplett, gelangt der Junge sicher auf die andere Flussseite und das Spiel kann von neuem beginnen. Zu Beginn sollte der gewählte Abstand zwischen den Figuren gering sein und bei späteren Spielen und älteren Kindern länger werden.

**Variante 1** - Für 2 - 3 Spieler, ab 4 Jahre

#### **Spielvorbereitung**

Jedes Kind sucht sich eine der Farbfiguren Frau, Bub und/oder Fuchs aus und stellt sie auf der einen Seite des Flusses auf. Der Baum wird am gegenüberliegenden Flussufer platziert. Bei 2 Spielern (und 2 Farbfiguren) kann der Abstand maximal 80 cm betragen, bei 3 Spielern (und 3 Farbfiguren) maximal 60 cm. Die Farben, der verwendeten Farbfiguren, werden bei den Juwelensteinen aussortiert.

#### **Spielverlauf**

Die Spieler würfeln abwechselnd und legen der Farbe entsprechend einen Juwelen-Spielstein in die Reihe oder setzen eine Farbfigur einen Schritt vorwärts, auch wenn diese nicht ihre eigene ist. Sollte der nächste Stein schon besetzt sein, darf die Figur auf den nächsten freien Stein hüpfen. Derjenige, dessen Farbfigur zuerst auf dem letzten Stein landet, hat gewonnen.



### **Spielmöglichkeit 6 – Farbe und Figuren**

Für 1 Spieler, ab 18 Monate

#### **Spielvorbereitung**

Ein Brett liegt mit der Spielplanseite nach oben vor dem Kind. Von jeder Farbe wird je ein Juwelen-Spielstein sowie eine Farbfigur auf dem Tisch verteilt.

#### **Spielverlauf**

Zunächst sortiert das Kind die Juwelen-Spielsteine auf die Kreise des Spielplanes. Danach werden die Farbfiguren farblich passend neben die Steine gestellt. Diese beiden Schritte können, dem Alter des Kindes angepasst, nach verschiedenen Varianten geschehen.

- Die Gegenstände liegen sichtbar auf dem Tisch, das Kind kann sie dort einfach nehmen.
- Entweder die Juwelen-Spielsteine oder die Farbfiguren liegen im Beutel, der Spieler kann sie heraus ziehen.
- Die Farben von Juwelen-Spielsteinen und Farbfiguren werden mit dem Würfel bestimmt.

### **Spielmöglichkeit 7 – Farbenlauf**

Für 1 - 4 Spieler, ab 2 Jahre

#### **Spielvorbereitung**

Die Spielplatten werden mit der Spielplanseite nach oben auf den Tisch gelegt. Je nach Alter der Spieler können zwei bis vier Platten verwendet werden, die aneinander gelegt verschiedene Spielflächen ergeben (siehe Abbildung). Auf alle Kreise werden die Juwelen-Spielsteine in farblich regelmäßiger Reihenfolge gelegt, Start- und Ziellinie werden platziert. Jeder Spieler darf sich eine Spielfigur aussuchen und vor die Startlinie stellen. Der Farbwürfel liegt bereit.

#### **Spielverlauf**

Der Spieler würfelt und darf seine Spielfigur neben den nächsten Juwelenstein der passenden Farbe stellen. Wer auf die Weise zuerst die Ziellinie überquert, hat gewonnen.

#### **Variante 1** - Für 1 Spieler, ab 2 Jahre

Ein Kind würfelt und befördert seine Spielfigur so in das Ziel. Die Ziellinie sollte vor dem letzten Stein platziert werden, diesen gilt es dann mit der passenden Würfelfarbe zu erreichen.



**Variante 2** - Für 2 - 6 Spieler, ab 3 Jahre

### **Spielvorbereitung**

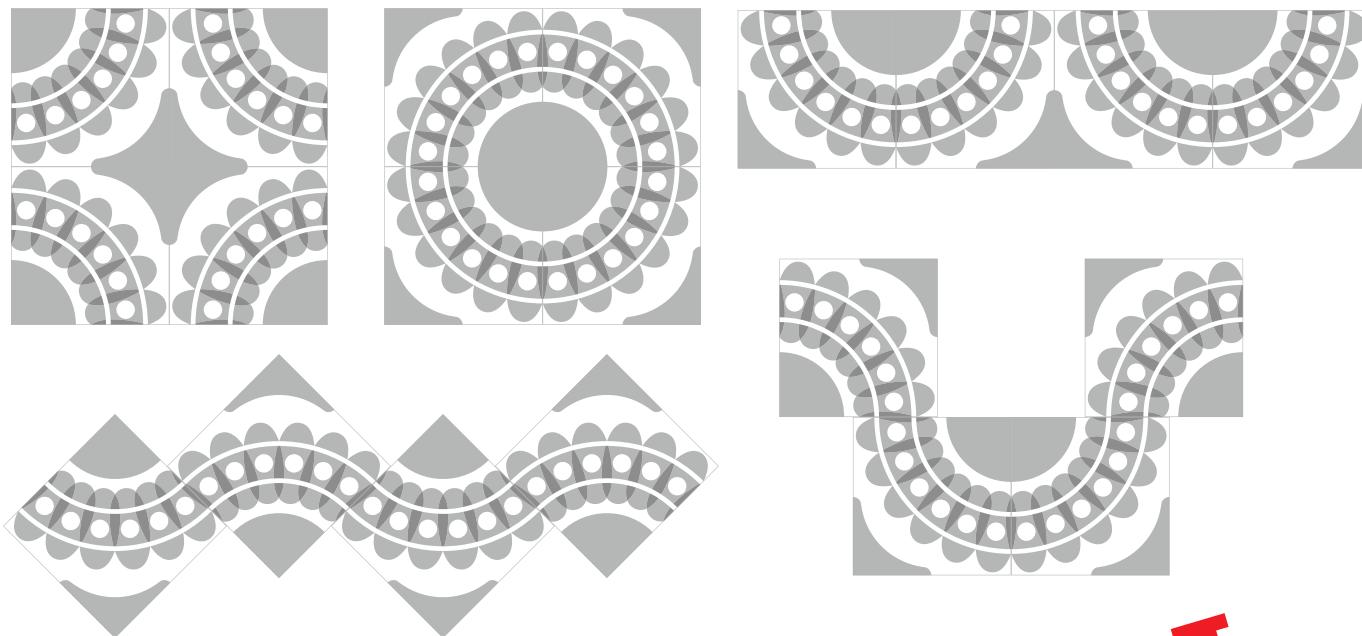
Neben den Juwelen-Spielsteinen stehen farblich passende Figuren, kontinuierlich auf der gleichen Seite. Jeder Spieler darf sich ein Sammelschälchen aussuchen.

### **Spielverlauf**

Der Spieler würfelt, rückt zum nächsten Feld der passenden Farbe vor und darf die Farbfigur in sein Sammelschälchen legen. Nachfolgende Spieler können auf diesem Feld nichts mehr sammeln. Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler im Ziel ankommt. Dann kann gemeinsam geschaut werden, wessen Figuren die längste Karawane bilden. Dazu werden die Figuren nebeneinander gestellt, so dass die schmalen Seiten sich berühren. Gemessen wird, welches Kind die meisten Figuren sammeln konnte. Hier ist nicht die Anzahl entscheidend, sondern der Spielprozess und das gemeinsame Messen am Ende.

**Variante 3** - Für 2 - 6 Spieler, ab 3 Jahre

Wie bei Variante 2. Außerdem wird festgelegt, ob der Spieler, der zuerst das Ziel erreicht gewinnt, oder derjenige mit den meisten Farbschätzen im Sammelschälchen. Bei dieser Variante darf entweder die Farbfigur oder ein Juwelenstein eingesammelt werden. Ein Spieler, der später auf das gleiche Feld kommt, hat so die Möglichkeit noch etwas einzusammeln. Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler im Ziel ankommt.



## **Spielmöglichkeit 8 – Aktionsrunde**

Für 2-6 Spieler, ab 2 Jahre

Um das Ziel zu erreichen, dürfen die Spieler alleine oder gemeinsam Aufgaben erfüllen, die ihnen die Aktionsfiguren stellen.

**Variante 1** - Für 2 - 4 Spieler, ab 2 Jahre

### **Spielvorbereitung**

Zwei, drei oder vier Spielpläne liegen auf dem Tisch, Start und Ziel werden mit den Stäbchen markiert. Die Figuren Fuchs, Katze, Kuh, Schaf, Ziegenbock, Esel, Hund, Igel, Mann und Baum werden beliebig neben den Kreisen aufgestellt, und markieren diese zu Aktionsfeldern. Pro Aktionsfeld wird nur eine Figur aufgestellt. Alle anderen Felder bleiben leer. Von jeder Farbe liegt ein Juwelenstein in der Mitte. Ein Würfel, sowie die Aktionsaufgaben (siehe unten) liegen bereit.

### **Spielverlauf**

Reihum wird gewürfelt. Der Juwelen-Spielstein der gewürfelten Farbe darf vom Spieler im Uhrzeigersinn auf den nächsten freien Kreis gesetzt werden. Kommt ein Juwelenstein auf ein Aktionsfeld, darf der Spieler die Aufgabe der Aktionsfigur/Farbfigur (siehe unten) erfüllen. Das Spiel ist beendet, sobald eine Farbe das Ziel erreicht hat.

**Variante 2** - Für 2 - 6 Spieler, ab 4 Jahre

### **Spielvorbereitung**

Wie bei Variante 1. Zusätzlich werden auf alle Kreise die Juwelen-Spielsteine in farblich regelmäßiger Reihenfolge gelegt. Jeder Spieler sucht sich zu Beginn von den übrig gebliebenen Farbfiguren eine aus, die seine Spielfigur ist. Ein Würfel sowie die Aktionsaufgaben (siehe unten) liegen bereit.

### **Spielablauf**

Der Spieler würfelt und darf seine Spielfigur im Uhrzeigersinn neben den nächsten Juwelenstein der passenden Farbe stellen. Ist dies ein Aktionsfeld, führt er die Aufgabe aus. Dann darf der Spieler sich außerdem eine Aktionsfigur aussuchen, die bereits von allen Spielern überholt wurde. Daraufhin setzt er diese auf ein freies Feld, welches noch vor ihm liegt. Wer als Erster die Ziellinie überquert, hat gewonnen.

<b>Aktionsfigur</b>	<b>Variante 1 – Ab 2 Jahre</b>	<b>Variante 2 – Ab 4 Jahre</b>
<b>Katze</b>	Welches Geräusch macht die Katze?	Fange die Maus (Mitspieler), die dir gegenüber sitzt!
<b>Kuh</b>	Welches Geräusch macht die Kuh?	Sei die Blinde Kuh und errate einen Gegenstand, den dir deine Mitspieler in die Hand legen.
<b>Schaf</b>	Kuschelt euch alle aneinander wie eine Schafherde im Winter!	Schäfchenzählen: Zähle soweit du kannst.
<b>Ziegenbock</b>	Hüpfe wie ein Ziegenbock durch den Raum.	Klettere auf deinen Stuhl und springe wieder herunter!
<b>Fuchs</b>	Der Fuchs ist besonders schlau und möchte dein Wissen testen. Beantworte eine Frage oder ein Rätsel, die dir ein Mitspieler (ein Erwachsener) stellt. Beispiel: Was springt von Baum zu Baum und isst gerne Bananen?	
<b>Hund</b>	Streichle einem Mitspieler über den Kopf.	Laufe auf allen Vieren wie ein Hund!
<b>Igel</b>	Rolle dich so klein zusammen wie ein Igel!	Klemme deinem Mitspieler Stacheln an (Wäscheklammern)
<b>Esel</b>	Welches Geräusch macht der Esel?	Krabbel im Vierfüßler und trage ein Kind deiner Wahl auf dem Rücken.
<b>Mann</b>	Singe (mit einem Erwachsenen) ein Lied, das dir gut gefällt!	Du bist ein Künstler. Male ein Bild, das die anderen erraten sollen.
<b>Baum</b>	Strecke deine Arme so hoch wie ein Baum!	Zähle drei Früchte auf, die auf Bäumen wachsen.

## **Spielmöglichkeit 9 – Figurenfühlen**

Für 2 - 6 Spieler, ab 4 Jahre

### **Spielvorbereitung**

Sechs Farbfiguren, von jeder Farbe eine, befinden sich im Beutel. Zwei Spielplanseiten liegen bereit. In den Kreisen stehen 12 Farbfiguren, von jeder Farbe zwei, in farblich regelmäßiger Reihenfolge. Für jeden Mitspieler steht ein Juwelen-Spielstein vor der Startlinie bereit. Für ein längeres Spiel oder ältere Kinder können drei Spielpläne mit 18 Farbfiguren, von jeder Farbe drei, verwendet werden. Start und Ziel werden mit den Holzstäbchen, je nach Spieldauer, bzw. Alter der Spieler willkürlich gesetzt.

### **Spielverlauf**

Um seinen Spielstein Richtung Ziel setzen zu dürfen, tastet der Spieler im Beutel nach einer Figur und zieht diese heraus. Nun darf er seinen Juwelenstein auf das nächste Feld mit dieser Figur stellen. Um möglichst schnell voran zu ziehen, wäre es am besten, wenn der Spieler genau die Figur ertastet und heraus zieht, die am weitesten weg steht. Wer auf die Weise zuerst die Ziellinie überquert, hat gewonnen.



### **Spielmöglichkeit 10 – Pass gut auf!**

Für 1 - 6 Spieler, ab 3 Jahre

#### **Spielvorbereitung**

Je ein Juwelen-Spielstein pro Farbe sowie der Samtbeutel liegen bereit.

#### **Spielverlauf**

Die Spieler schauen sich die in der Mitte liegenden Spielsteine an und benennen die Farben. Dann schließen alle ihre Augen. Der Spielleiter nimmt einen Spielstein weg und legt diesen in den Beutel. Nun die Augen wieder auf! Welche Farbe fehlt?

#### **Variante 1** - Für 1 - 3 Spieler, ab 3 Jahre

Zunächst sollte mit maximal 3 Steinen unterschiedlicher Farben begonnen werden, die Anzahl kann nach und nach erhöht werden. Wenn die Anordnung der Steine, die liegen bleiben nicht verändert wird, ist es für die Kinder einfacher den fehlenden Stein zu erraten.

#### **Variante 2** - Für 1 - 6 Spieler, ab 3 Jahre

Schwieriger ist es wenn

- viele Farben im Spiel sind
- die Anzahl der Juwelen-Spielsteine erhöht wird
- zusätzlich Farbfiguren eingesetzt werden
- die Anordnung der Teile gemischt wird, bevor die Spieler ihre Augen wieder öffnen

#### **Variante 3** - Für 1 - 6 Spieler, ab 4 Jahre

Zusätzlich wird ein Sammelschälchen benötigt. Der Spielleiter legt vier Steine und/oder Figuren neben das Schälchen. Nun prägen sich die Kinder die Gegenstände ein. Anschließend werden diese mit dem Sammelschälchen verdeckt und ein Kind versucht alle Gegenstände aufzuzählen, die sich darunter verstecken.

Es können auch kleine Gegenstände aus dem Raum verwendet werden. Aufgrund ihrer Unterschiedlichkeit können sich die Kinder diese besser merken.



### **Spielmöglichkeit 11 – Farbenfinden**

Für 1 - 6 Spieler, ab 3 Jahre

#### **Spielvorbereitung**

6 Sammelschälchen, 6 verschiedene Farbfiguren und/oder Juwelensteine und ein Farbwürfel liegen bereit.

#### **Spielverlauf**

Zunächst legt der Spielleiter vor jedes Schälchen einen Gegenstand, z.B. Juwelen-Spielsteine, Farbfiguren oder kleine Gegenstände aus dem Gruppenraum. Die Farben müssen nicht mit den Schälchen übereinstimmen. Die Kinder haben nun Zeit sich die Zuordnung einzuprägen bevor die Gegenstände mit den Schälchen zugedeckt werden. Reihum würfeln die Mitspieler und sagen aus dem Gedächtnis, was sich unter dem Schälchen mit der gewürfelten Farbe versteckt. Daraufhin darf das Kind das entsprechende Schälchen aufdecken. Wenn es die Figur/Farbe richtig erraten hat, darf es sie behalten und – für alle sichtbar – einen neuen Gegenstand darunter legen. Hat der Spieler falsch geraten, bleibt der Gegenstand dort liegen und der nächste ist an der Reihe. Wer zuerst 5 Gegenstände sammeln konnte, gewinnt.

#### **Variante 1** - Für 1 - 3 Spieler, ab 3 Jahre

#### **Spielvorbereitung**

Der Spielleiter bereitet einige kleine Gegenstände vor, die den Kindern bereits bekannt sind. Bei dieser Variante werden lediglich drei Schälchen zum Verstecken verwendet.

#### **Spielverlauf**

Würfelt der Spieler eine Farbe von der kein Schälchen in der Mitte steht, darf er so lange würfeln, bis eine passende Farbe fällt.

#### **Variante 2** - Für 2 - 6 Spieler, ab 4 Jahre

Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, werden nur Aufstellfiguren verwendet, eine Mischung mit Juwelensteinen erschwert das Spiel zusätzlich. Für kleine Profis werden nur Juwelen-Spielsteine verwendet und/oder es kommen einige Farben doppelt vor.

## **Spielmöglichkeit 12 – Flinke Finger**

Für 2 - 3 Kinder, ab 3 Jahre

### **Spielvorbereitung**

Die Juwelensteine, einer pro Farbe, liegen mit genügend Abstand auf dem Tisch/Boden. Ein Farbwürfel liegt bereit, einige Farbfiguren befinden sich im Beutel und jedes Kind darf sich ein Sammelschälchen aussuchen. Ein Kind oder Erwachsener wird als Spielleiter bestimmt und darf würfeln.

### **Spielverlauf**

Sobald der Würfel gefallen ist, versuchen alle anderen Spieler so schnell wie möglich ihre Hand auf den richtigen Stein zu legen. Wer am schnellsten ist, darf sich eine Farbfigur aus dem Säckchen ziehen und in sein Schälchen legen. Hat ein Spieler sich falsch entschieden, muss er eine Figur zurück in das Säckchen legen. Gewonnen hat, wer zuerst fünf Figuren sammeln konnte.

**Variante 1** - Für 3 - 6 Spieler, ab 4 Jahre

### **Spielvorbereitung**

Zwei Würfel liegen bereit. Ein Spielleiter wird bestimmt, der gleichzeitig mit beiden Würfeln würfelt.

### **Spielverlauf**

Sobald die Würfel gefallen sind, versuchen die anderen Spieler ihre Hände so schnell wie möglich auf die richtigen Farben zu legen. Fallen beide Würfel auf die gleiche Farbe, wird nur eine Hand benötigt. Für jede Hand, die auf einem Stein liegt, dürfen die Spieler eine Farbfigur in ihr Schälchen legen. Berühren sogar beide Hände einen Stein, darf man drei Figuren nehmen. Gewonnen hat, wer zuerst zehn Figuren gesammelt hat.

## **Weitere Spielideen**

- Der Spielleiter erfindet eine Geschichte, in der alle Farben (gelb, orange, rot, grün, blau oder lila) vorkommen. Die Spieler hören aufmerksam zu. Wird eine der Farben genannt, greifen sie, so schnell wie möglich, nach dem entsprechenden Spielstein.

- Jeder Spieler darf sich drei oder mehrere Farbfiguren aussuchen und dazu eine Geschichte erfinden. Die Figuren können auch durch den Würfel bestimmt werden.

z. B.: Der Bauer Paul reitet auf seiner Kuh und stößt sich mit seinem Kopf am Baum.

- Das Material von Juwelino kann eine spannende Bereicherung von bekannten Farbliedern und -reimen sein. Außerdem dienen die glitzernden Juwelen-Spielsteine immer wieder als farblicher Anreiz für die tägliche pädagogische Arbeit.



# Juwelino - Colourful Game Ideas

## Game Idea

Dusyma- CreativWorkshop

## Number and Age of Players

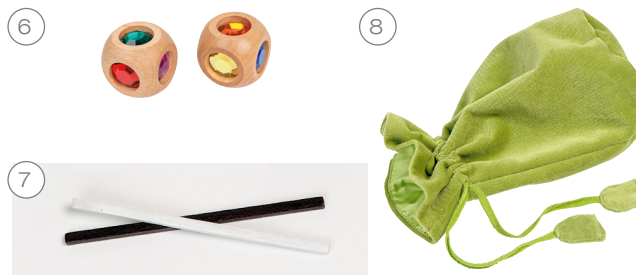
For 1 - 6 players from 18 months upwards.

## Contents

- 4 game boards printed on both sides
- ① - Motif side: butterflies, flowers, fishes, birds
- ② - Game plan side: four identical game boards
- ③ 24 jewel play stones (4 of each red, orange, yellow, green, blue, lilac)
- ④ 24 coloured figures (4 of each woman, boy, man with hat, tree, cow, fox)
- ⑤ 6 game figures (donkey, sheep, dog, hedgehog, goat, cat)
- ⑥ 2 coloured dice
- ⑦ 2 wooden sticks for a starting line (black) and a finishing line (white)
- ⑧ 1 velvet bag
- ⑨ 6 collecting bowls (red, orange, yellow, green, blue and lilac)
- 1 game instructions

## Game time

Between 5 - 20 minutes



## Educational introduction

Even the smallest love to play Juwelino which is interesting until the preschool age, due to the rising skill levels in every game option.

Due to its versatility, the game has a high educational, didactic and aesthetic value. Particularly attracted by the colourful and sparkling jewel play stones, the children, through play, come into contact with the first principles of the theory of colours. Before Game, with the children, it is recommended that the colours are described and objects named out of their own environment that have a particular colour e.g. red for a fire engine, blue for the sky etc. This helps the children to establish a connection between the colours and the things in everyday life. This in turn allows the children to perceive the colours of their everyday environment more consciously. During the game, the colours should be named as often as possible so that colour and terms are better memorized.

When playing the different games, depending on the developmental stage of the player, the following will also be promoted:

- The first understanding of rules
- The comprehension of colour relationships
- Expansion of vocabulary
- Fine and gross motor skills
- Eye-hand coordination
- Spatial awareness
- Visual perception and cognitive abilities (to recognise colours and pictures)
- Basic mathematical skills by sorting, organizing, sequencing
- Concentration and skill
- Planning process
- Logical thinking
- Tactile sense
- Auditory perception
- Social competence

**This game is suitable for individual play as well as for a group game with rules.**



## Game Options - Overview

1. Which colour goes where?
2. Stacked high
3. Coloured friends
4. Colours in the room
5. River stones
6. Colours and figures
7. Colours run
8. Action round
9. Feeling figures
10. Watch out!
11. Finding colours
12. Nimble fingers

## Game Options

### **Game option 1 - Which colour goes where?**

For 1 - 4 players, from 18 months upwards.

#### **Game Preparation**

Each child may choose a game board: flowers, butterflies, fish or birds. For each player, one jewel play stone of each colour is put on the table.

#### **Game**

The jewel play stones are placed in the colour matching motif. The player who places all the stones correctly on the game board, is the winner.

The following variations are possible to play individually or as a group game.

#### **Variation 1** - For 1 - 4 players, from 2 years upwards.

The children take it in turns to play a matching jewel play stone in the indentation on the motifs. The game is over when all the stones have been correctly placed.

#### **Variation 2** - For 1 - 4 players, from 3 years upwards.

In addition a coloured dice is required.

The players throw the coloured dice in turn. According to the colour thrown, a game stone is put in the correct motif on their own game board. If, in a later round, the player throws a colour which is already in their motif field, the player may throw the dice twice more (With older children, they miss a turn).

#### **Variation 3** - For 1 - 4 players, from 3 years upwards.

The velvet bag is to be used with one jewel play stone of every colour per player.

As in variation 2, only that the player does not throw a dice but takes a jewel play stone out of the bag with eyes closed. If a stone piece is drawn twice, the player must return it and miss one round.

#### **Variation 4** - For 1 - 4 players, from 2 years upwards.

All the game boards are put in the middle together with the jewel play stones. This can be played as in all other previously described options.

#### **Variation 5** - For 1-4 players, from 3 years upwards.

#### **Game Preparation**

Each player has a motif board in front of them which is already filled with the matching jewel play stones. For this game the coloured dice is necessary and each child has a coloured collecting bowl.

#### **Game**

The children throw the dice in turn and take away the coloured motifs according to the colour on the dice and collect them in the collecting bowl. If a player in a later round, throws a colour which is already in his/her collecting bowl, then the player may throw the dice twice more (with older children the player misses a turn). The first player with 6 jewel play stones in the collecting bowl is the winner.



### **Game option 2 - Stacked high**

For 1 - 4 players, from 2 years upwards.

#### **Game preparation**

All the jewel play stones are available.

**Variation 1** - For 1 - 4 players, from 2 years upwards.

- The play stones can be stacked one on top of the other in different ways
- any colour
- same colour
- yellow, red, yellow, red ...
- blue, red, yellow, yellow, red, blue ...
- lilac, lilac, green, green, orange, orange ...
- rainbow colours
- the colour sequence of the jewel play stones is thrown with the dice.

**Variation 2** - For 2 players, from 3 years upwards.

Each player has 2 of each colour jewel play stones. A player thinks about a sequence with some or all of the stones and builds a tower. The others copy. Afterwards the other player does the same.

**Variation 3** - For 2 - 4 players, from 4 years upwards.

The players as a group attempt to build a wobbly tower. The player who was able to put the last piece on the top without collapsing the tower, is the winner.

**Variation 4** - For 1 - 4 players, from 5 years upwards.

Variations 1 - 3 can be played with the coloured figures instead of the coloured jewel play stones whereby the sides of the figures are stacked (see illustration). This is not easy to do and requires skill and concentration.



**Variation 5** - For 2 - 4 players, from 3 years upwards.

#### **Game preparation**

One jewel play stone per colour with its flocked side face up is on the table and a colour matching figure is on the top. There should be enough space between the individual jewel play stones so that the children can reach the emerging towers easily.

#### **Game**

Now the dice is thrown in turn. If green is thrown, the player may take the tree, put a green jewel play stone on the other one and place the tree on top of the tower. Which colour tower grows the fastest? If a colour is thrown where the tower is complete, the player has to miss a turn. The game is played until three complete towers are built.

### **Game option 3 - Coloured friends**

For 2 - 6 players, from 2 years upwards.

#### **Game preparation**

Each player has a collecting bowl. For every player one figure of each colour is put in the middle. The coloured dice is also needed.

#### **Game**

Players take it in turn to throw the dice. The player finds the corresponding coloured figure and puts it in his/her collecting bowl. When there are no more figures left, then the game is over.

**Variation 1** - For 2 - 6 players, from 2 years upwards.

If a player throws a colour that is no longer available, they may throw the dice twice more. Then the player must miss one round.

Finally, all players together

- can see whose figures make the longest caravan. For this the figures are put next to each other so that the narrow sides touch.
  - can measure which child was able to collect the most figures. For this the surfaces of the figures are placed together.
- In this variation the number is not important, but the process of the game and the measuring together at the end.

**Variation 2** - For 2 - 6 players, from 2 years upwards.

If a player throws a colour that is no longer available, then he/she must miss a turn. At the end, the figures are counted together. Who can collect the most?

**Variation 3** - For 2 - 6 players, from 2 years upwards.

Further coloured objects from the room can be searched and named together. This could be, for example, a wooden strawberry from the dolls corner or the shop, a green sand shovel, a blue bucket or a yellow rubber duck. Later in the game, they can be used as coloured figures.

**Variation 4** - For 2 - 6 players, from 4 years upwards.

If the colour thrown is no longer in the middle, he/she is allowed to take the colour from another player's bowl. Before playing, it must be determined as to whether the player may take from the previous player or from a player of his choice. As soon as all the objects from the middle have been distributed, the game is over. The winner is who was able to collect the most.

### **Game option 4 – Colours in the room**

For 2 - 4 players, from 3 years upwards.

There is no winner in this game option, but the focus is put on the common hiding and searching.

#### **Game preparation**

For each player one jewel play stone per colour is placed in the centre as well as a coloured dice.

#### **Distributing**

The players throw the dice in turn. The player whose turn it is takes a jewel play stone of the thrown colour and looks around the room for something in the same colour. They place the piece on the object or next to it. The same object may not be selected several times. When the player comes back again, the next player may throw the dice. If the thrown colour is no longer in the centre, the player may look for a jewel play stone that has already been placed in the room. Then they put it to another colour-matching object. Gradually, all the stones will be distributed until no more stones are left.

#### **Collecting**

The collecting bowls are in the centre of the room.

The players throw the dice in turn and look for a colour-matching jewel play stone in the room. Then they put it in the same coloured bowl. If a player throws a colour which has already been completely collected, they may throw the dice twice again. When the player has come back again, the next in turn may throw the dice.

### **Game option 5 – River stones**

For 1 - 4 players, from 2 years upwards.

An imaginary river flows across the table, the boy would like to reach the other side with dry feet, and to lay down in the cool shade of a tree. All the players help him do this.

#### **Game preparation**

The figures boy and tree are placed on the table or floor at a distance of 50 cm from each other. All the jewel play stones are available. For visualization purposes a blue chiffon cloth can represent the river or two stones of paper can represent the two river banks.

#### **Game**

The player whose turn it is throws the dice and places a corresponding stone on the path between the boy and the tree. Then he can put a blue figure on the stone making sure that the boy does not fall into the river. The next player places the following stone directly next to the other one and puts the boy one step forward. If the bridge is complete, the boy gets safely to the other side of the river and the game can start again.

At the beginning the selected distance between the figures should be small and in later games and with older children the space can become wider.

**Variation 1** - For 2 - 3 players, from 4 years upwards.

#### **Game preparation**

Each child chooses one of the colour figures woman, boy and or/fox and puts it on one side of the river. The tree is placed on the opposite river bank. In the case of 2 players (and 2 coloured figures) the maximum distance can be 80 cm, in the case of 3 players (and 3 coloured figures) the maximum distance is 60 cm. The colours of the chosen figures are sorted out by the jewel play stones.

#### **Game**

The players throw the dice in turn and place a jewel play stone corresponding to the thrown colour in the row or place a coloured figure one step forward, even if this is not their own. Should the next stone already be occupied, the figure may jump to the next free one. The player whose coloured figure arrives first on the last piece, is the winner.



### **Game option 6 – Colours and figures**

For 1 player, from 18 months years upwards.

#### **Game preparation**

A game board is put in front of the player face up. There are coloured figures, one of each colour and coloured jewel play stones one of each colour spread out on the table.

#### **Game**

Firstly, the child sorts the jewel play stones on the circles of the game plan. Then the colour figures are placed next to the stones in matching colours. These two steps can be done, according to the age of the game, in different versions.

- the objects are visible on the table and the player can simply take them from there.
- either the jewel play stones or the coloured figures are in the bag, and the player can take them out.
- the colours of the jewel play stones and the figures are determined by the dice.

### **Game option 7 – Colours Run**

For 1 - 4 players, from 2 years upwards.

#### **Game preparation**

The game boards are placed on the table, face up. Depending on the age of the players, two to four boards can be used, which when joined together create different play areas. (see illustration). The jewel play stones are placed on all the circles in a regular order of the colours. The starting and finishing lines are placed. Each player may choose a figure and place it in front of the starting line. The coloured dice is available.

#### **Game**

The player throws the dice and may put their figure beside the next jewel play stone of the matching colour. Whoever crosses the finishing line first in this way is the winner.

**Variation 1** - For 1 player, from 2 years upwards.

A child throws the dice and moves his figure towards the finishing line. The finishing line should be placed in front of the last stone. The aim is to reach it with the matching dice colour.



**Variation 2** - For 2 - 6 players, from 3 years upwards.

### **Game preparation**

Colour-matching figures are next to the jewel play stones, continuously on the same side. Every player may choose a collecting bowl.

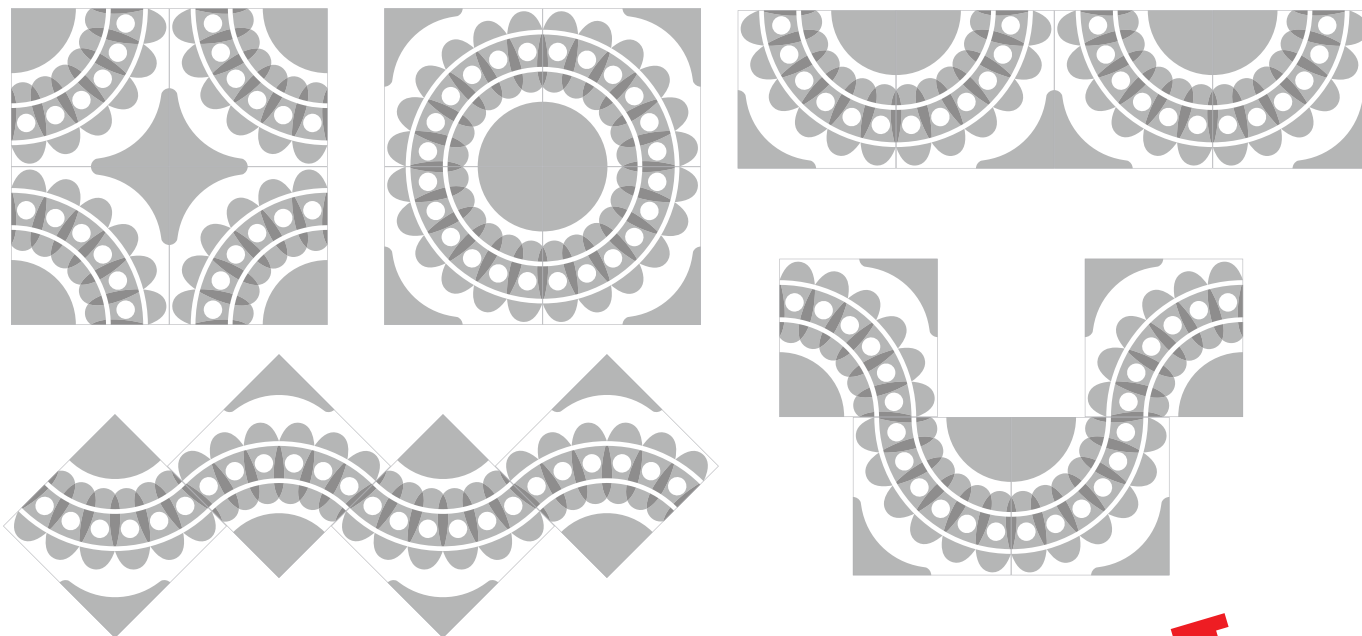
### **Game**

The player throws the dice, moves to the next field of the matching colour and puts the figure in his collecting bowl. Nothing more can be collected on this field by the next players. The winner is the player who gets to the end in this manner first. Then together -the players can see who has built the longest caravan. The number is not important, but the process of the game and the measuring at the end which is more important.

**Variation 3** - For 2 - 6 players, from 3 years upwards.

As in variation 2. Otherwise it is established whether the player who reaches the finishing line first wins or the player who has the most coloured treasures in the collecting bowl.

In this variation, either the coloured figure or the jewel play stone is collected. A player who arrives at the same field later has the possibility of collecting more. The game is over when one player reaches the destination.



### **Game option 8 – Action round**

For 2 - 6 players, from 2 years upwards.

In order to reach the destination. the players solve some tasks, alone or together, set by the action figures.

**Variation 1** - For 2 - 4 players, from 2 years upwards.

#### **Game preparation**

Two, three or four game plans are on the table, start and finish are marked with the black and white sticks. The figures, fox, cat, cow, sheep, goat, donkey, dog, hedgehog, man and tree are randomly placed next to the circles and selected to action areas. Only one figure is placed per action area. All the other areas are empty. One jewel play stone of every colour is in the centre. A dice as well as the action tasks (see below) is available.

#### **Game**

The players throw the dice in turn. The jewel play stone, the same colour as thrown, may be placed on the next free circle in a clockwise direction. If a jewel play stone comes to an action area, the player may solve the task of the action figure (see below). The game is over when a colour has reached the finishing line.

**Variation 2** - For 2 - 6 players, from 4 years upwards.

#### **Game preparation**

As variation 1. In addition the jewel play stones are placed in a colour sequence on the circles. In the beginning the player chooses a colour figure, one which is left over, which is their game figure. The dice and the action tasks (see below) are available.

#### **Game**

The player throws the dice and may place his/her coloured figure next to the jewel play stone of the matching colour, in a clockwise direction. If this is an action field, the player solves the task. Then the player is allowed to choose an action figure that has been overtaken by all other players. He puts this on a free field which is still ahead of theirs. Whoever crosses the finishing line first is the winner.

<b>Action tasks</b>	<b>Variant 1 – from 2 years</b>	<b>Variant 2 – from 4 years</b>
<b>Cat</b>	What noise does a cat make?	Catch the mouse (another player), sitting across from you!
<b>Cow</b>	What noise does a cow make?	Be the blindman's buff and guess an object that your teammates put in your hand.
<b>Sheep</b>	Cuddle up to each other like a flock of sheep in winter!	Counting sheep: Count as high as you can.
<b>Billy goat</b>	Jump like a billy goat through the room.	Climb up on you chair and jump down again.
<b>Fox</b>	The fox is very smart and wants to test your knowledge. Answer a question or a riddle that a teammate (an adult) asks you. Example: What leaps from tree to tree and likes to eat bananas?	
<b>Dog</b>	Stroke another players head.	Walk on all fours like a dog!
<b>Hedgehog</b>	Roll up like a hedgehog!	Connect spines to your teammate (clothes pegs).
<b>Donkey</b>	What noise does a donkey make?	Crawl in the quadrupeds and carry a child of your choice on the back.
<b>Man</b>	Sing (together with an adult) a song that you really like!	You are an artist. Draw a picture that should be guessed by the others.
<b>Tree</b>	Stretch out your arms as high as a tree!	List three fruits that grow on trees.

### **Game option 9 – Feeling figures**

For 2 - 6 players, from 4 years upwards.

#### **Game preparation**

Six coloured figures, one of each colour, are in the bag. Two game plan sides are available. In the circle are 12 coloured figures, two of each colour, placed in a sequential order. Each player has a jewel play stone at the starting line.

For a longer game or for older children, three game plans can be used as well as 18 coloured figures, three of each colour.

#### **Game**

In order to be allowed to move the stones towards their destination, a player feels in the bag for a figure and takes it out. Now the player may put the stone on the next field with this figure. In order to reach the goal as quickly as possible, it would be good for the player to feel the figure accurately in order to reach the furthest possible distance. Whoever crosses the finishing line first is the winner.



### **Game option 10 – Watch out!**

For 1 - 6 players, from 3 years upwards.

#### **Game preparation**

A jewel play stone, one of each colour and the velvet bag are available.

#### **Game**

The players look at the jewel play stones in the middle and name the colours. Then they close their eyes. The leader of the game takes away one piece and puts it in the bag. Now open your eyes again! Which colour is missing?

**Variation 1** - For 1 - 3 players, from 3 years upwards.

The game begins with a maximum of three stones of different colours, the number of which can be increased gradually. If the arrangement of stones that are in the middle is not changed, it is easier for them to guess the missing one. the missing piece.

**Variation 2** - For 1 - 6 players, from 3 years upwards.

It is harder when

- many colours are in play
- the number of jewel play stones are increased
- coloured figures are also introduced
- the arrangement of the stones are shuffled before the players open their eyes

**Variation 3** - For 1 - 6 players, from 4 years upwards.

The collecting bowls are needed for this game.

The game leader puts four stones and /or figures next to the bowl. Then the children must memorize the objects. These are then covered with the collecting bowls and a child tries to list all the objects that are hidden under the bowl.

Small objects from the room can be used. Due to their diversity, it is easier for children to remember them.



### **Game option 11 – Finding the colours**

For 1 - 6 players, from 3 years upwards.

#### **Game preparation**

6 collecting bowls, 6 different coloured figures and / or jewel play stones and a colored dice are all needed for this game

#### **Game**

The game leader puts an object, for example a jewel play stone, a coloured figure or a small object from the room, in front of every collecting bowl. The colours do not have to match the collecting bowls. The children now have time to remember the order of the objects before they are covered by the bowls.

The players throw the dice in turn and say from memory which object is under the coloured bowl of the thrown colour. Afterwards the child may uncover the object of the corresponding bowl. If the figure / colour is correct, the player may keep this, and visible for everyone to see, puts a new object under the bowl. If the player guesses incorrectly, the object remains under the bowl and it is the next player's turn. The winner is the player who has collected 5 objects first.

**Variation 1** - For 1 - 3 players, from 3 years upwards.

#### **Game preparation**

The game leader prepares some small objects that are already known to the children. With this variation only three bowls are used to hide the objects.

#### **Game**

If a player throws a colour which is not represented by the bowls, then he/ she may keep throwing the dice until a matching colour is thrown.

**Variation 2** - For 2 - 6 players, from 4 years upwards.

To increase the difficulty of this game only game figures are used and a mixture of figures and jewel play stones makes the game even more difficult. For the really good players only jewel play stones are used and / or some colours appear twice. For small professionals only jewel play stones are used and/or some colours are used twice.

### **Game option 12 – Nimble fingers**

For 2 - 3 players, from 3 years upwards.

#### **Game preparation**

The jewel play stones, one per colour, are placed at suitable distance on the floor/table. One coloured dice is available, some coloured figures are in the bag and every child may choose a collecting bowl. One child or adult is chosen as game leader and may throw the dice.

#### **Game**

Once the dice is thrown, all other players try to put their hand as fast as possible on the right piece. The fastest player may take a coloured figure from the bag and may put it in their bowl. If a player makes the wrong decision, they must put one figure back into the bag. The winner is whoever collects 5 figures first.

**Variation 1** - For 3 - 6 players, from 4 years upwards.

#### **Game preparation**

Two dice are available. The game leader is chosen who throws the dice simultaneously.

#### **Game**

As soon as the dice have been thrown, the other players try to put their hands on the correct colour as fast as possible. If the dice thrown have the same colour, then only one hand is necessary. For each hand that lies on a piece, the players may put a coloured figure into their bowl. If both hands are touching a piece then the player may put three figures into the bowl. The winner is the player who has 10 figures first.

### **Further game ideas**

- The game leader makes up a story in which all the colours ( yellow, orange, red, green, blue or lilac) are included. The players listen carefully. When one of the colours is named, they grasp the corresponding piece as quickly as possible.
- Every player may choose three or more coloured figures and make up a story with these figures. The figures can also be determined by the dice.  
e.g. Farmer Paul rides on a cow and bumps his head on a tree.
- Juwelino material can be an exciting enrichment for familiar songs about colour and rhymes. Furthermore, the sparkling Juwelino stones add a colourful incentive to everyday pedagogical work.



# Juwelino - des idées multicolores

## Idée de jeu

Atelier d'idées Dusyma

## Nombre et âge des joueurs

De 1 à 6 joueurs, à partir de 18 mois

## Contenu

- 4 plateaux de jeu, imprimés recto-verso
- ① - grille des programmes
- ② - quatre grilles identiques
- ③ 24 pions (pierres de jeu nommées parfois « bijoux » ci-après)  
(respectivement 4 pions rouges, orange, jaunes, verts, bleus et violets)
- ④ 24 figures de couleur (respectivement 4 femmes, garçons, hommes  
avec chapeau, arbres, vaches, renards)
- ⑤ 6 figures (âne, mouton, chien, hérisson, bouc, chat)
- ⑥ 2 dés de couleur
- ⑦ 2 baguettes servant de ligne de départ (noire) et de ligne d'arrivée (blanche)
- ⑧ 1 sac en satin
- ⑨ 6 petites coupes de regroupement (en rouge, orange, jaune, vert, bleu, violet)
- 1 Règle du jeu

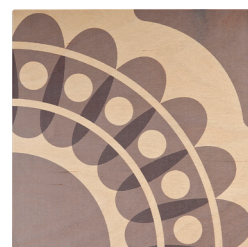
## Durée de jeu

De 5 à 20 minutes, en fonction la variante de jeu

①



②



③



④



⑤



⑥



⑧



⑦



⑨



## But pédagogique

Juwelino est un jeu que même les joueurs en bas âge adorent. Grâce aux différentes possibilités d'évolution et de degrés de difficulté, ce jeu reste intéressant jusqu'au début de la scolarité.

Ce jeu est très diversifié, ce qui fait qu'il se démarque par sa valeur pédagogique, didactique et esthétique. Les pions, appelés également « bijoux » en raison de leur luminosité et brillance, sont particulièrement fascinants aux yeux des joueurs. Par ailleurs, ils leur permettent un premier contact ludique avec la théorie des couleurs. Ainsi, nous vous recommandons de thématiser les différentes couleurs et de laisser les joueurs décrire différentes couleurs qu'ils rencontrent au quotidien (le ciel bleu, le soleil jaune etc.) avant de commencer à jouer. Ainsi, les joueurs font le lien entre les couleurs des bijoux et celles qu'ils connaissent d'ores et déjà. Cela leur permettra de voir les couleurs de manière plus consciente au quotidien. Nous vous recommandons de nommer les couleurs le plus souvent possible pendant le jeu jusqu'à ce que leur emploi devienne naturel pour les joueurs.

Lors des différentes variantes de jeu, les capacités suivantes sont développées :

- Compréhension des premières règles
- Saisie des liens entre les différentes couleurs
- Elargissement du vocabulaire
- Développement de la motricité globale et de la motricité fine
- Coordination œil-main
- Représentation spatiale
- Perception visuelle et capacités ayant trait à la cognition (reconnaître des couleurs et images)
- Compétences pré-mathématiques (trier, classer etc.)
- Concentration et habileté
- Comportement stratégique
- Pensée logique
- Le toucher
- Perception auditive
- Compétences sociales

**Ce jeu se prête aussi bien à un usage individuel que pour un travail en groupe.**



## Possibilités de jeu – Aperçu

- 1 : Quelle couleur correspond?
- 2 : Empilage
- 3 : Couleurs amies
- 4 : Pierres de fleuve
- 5 : Couleurs dans l'espace
- 6 : Couleurs et figures
- 7 : Flux des couleurs
- 8 : Action!
- 9 : Tâtez les figures
- 10 : Attention!
- 11 : Retrouvez les couleurs
- 12 : A vos doigts, prêt, feu, partez!

## Possibilités de jeu

### Possibilité de jeu 1 – Quelle couleur correspond?

Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 18 mois

#### Préparation de jeu

Chaque joueur choisit un plateau de jeu : fleurs, papillons, poissons ou oiseaux. Pour chaque joueur, un joyau de chaque couleur est placé sur la table.

#### Déroulement de jeu

Les joyaux sont placés dans le motif correspondant à la couleur. Le joueur ayant placé en premier tous les pions dans le plateau de jeu a gagné.

Les variantes suivantes peuvent être jouées individuellement ou en groupe.

#### Variante 1 - Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 2 ans

Les joueurs jouent à tour de rôle et posent un joyau dans le creux des motifs. Le jeu est terminé une fois toutes les pierres positionnées.

#### Variante 2 - Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 3 ans

Un dé est requis en plus.

Les joueurs jettent le dé à tour de rôle. En fonction de la couleur obtenue, le joueur place une pierre dans le motif correspondant de son propre plateau de jeu. Si le lancer de dé a pour résultat une couleur déjà obtenue auparavant, le joueur a le droit de jeter le dé à deux reprises (si les joueurs sont jeunes. Si les joueurs sont plus âgés, alors il faut passer son tour).

#### Variante 3 - Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 3 ans

Le sachet en satin est requis en plus ; l'on y place un joyau de chaque couleur pour chaque joueur.

Le jeu se joue comme pour la variante 2, à la différence près que les joueurs ne jouent pas avec un dé, mais qu'ils tirent les joyaux du sachet les yeux fermés. Si une pierre de la même couleur est tirée deux fois, alors il faut la replacer dans le sachet et passer son tour.

#### Variante 4 - Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 2 ans

Tous les plateaux sont posés au milieu et garnis des joyaux par tous les joueurs. Cela peut se faire dans toutes les variations décrites ci-dessus.

#### Variante 5 - Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 3 ans

#### Préparation de jeu

Chaque joueur place un plateau de motifs devant lui, déjà garni avec les pierres. Un dé est requis ainsi qu'une coupole pour chaque joueur.

#### Déroulement de jeu

Les joueurs jettent le dé et retirent les joyaux au fur et à mesure, en les plaçant respectivement dans leur coupole. Si un joueur obtient une couleur qu'il a déjà obtenue auparavant (en d'autres termes, si une pierre de cette couleur se trouve déjà dans sa coupole), alors il peut relancer le dé à deux reprises (cela vaut pour les joueurs en bas âge ; si le jeu est joué avec des joueurs plus âgés, alors le joueur doit passer son tour). Le joueur ayant en premier les six joyaux dans sa coupole a gagné.



### **Possibilité de jeu 2 – Empilage**

Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 2 ans

#### **Préparation de jeu**

Tous les bijoux doivent être à portée de main.

**Variante 1** - Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 2 ans

Les pierres peuvent être empilées comme bon vous semble:

- Librement
- En fonction des couleurs
- Jaune, rouge, jaune, rouge...
- bleu, rouge, jaune, jaune, rouge, bleu ...
- Violet, violet, vert, vert, orange, orange...
- Selon les couleurs de l'arc-en-ciel
- En fonction des couleurs du dé

**Variante 2** - Pour 2 joueurs, à partir de 3 ans

Chaque joueur reçoit deux pierres par couleur. Un joueur conçoit un ordre avec plusieurs pierres ou même toutes les pierres et construit la tour. L'autre joueur construit la même tour. Ensuite, les rôles sont inversés.

**Variante 3** - Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 4 ans

Les joueurs tentent de construire une tour branlante. Le joueur ayant réussi à placer la dernière pierre sur la pointe de la tour sans que celle-ci tombe, a gagné.

**Variante 4** - Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 5 ans

Les variantes de 1 à 3 peuvent également être jouées avec les figures de couleur, la tour est alors construite avec les côtés des figures (voir l'illustration). Cela est relativement compliqué et requiert beaucoup d'habileté et de concentration.



**Variante 5** - Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 3 ans

#### **Préparation de jeu**

Une pierre par couleur est placée sur la table, côté soyeuse vers le haut, dessus se trouve la figure de couleur correspondante. Veillez à laisser assez de place entre les différents bijoux, afin que les joueurs puissent bien atteindre les tours.

#### **Déroulement de jeu**

Les joueurs jettent le dé à tour de rôle. Si le vert tombe, par exemple, le joueur a le droit de retirer l'arbre, de placer un joyau sur l'autre et de replacer l'arbre en haut de la tour. Quelle couleur croît le plus vite ? Si une couleur ayant déjà été construite, l'acteur doit passer son tour. Le jeu est terminé lorsque trois tours de couleur sont construites.

### **Possibilité de jeu 3 - Couleurs amies**

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 2 ans

#### **Préparation de jeu**

Chaque joueur reçoit une coupole. Pour chaque joueur, une figure de couleur de chaque couleur est placée au milieu. Le dé est à portée de main.

#### **Déroulement de jeu**

Les joueurs jettent le dé à tour de rôle. Le joueur cherche une figure de couleur correspondante et la place dans sa coupole. Le jeu est fini une fois que toutes les figures ont été placées dans les coupoles.

#### **Variante 1 - Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 2 ans**

Si un joueur obtient lors du lancer de dé une couleur qui n'est plus disponible, il a le droit de relancer le dé à deux reprises, puis il doit passer son tour. À la fin du jeu, l'on peut ensemble regarder quel joueur peut former la plus longue caravane de figures. Les figures sont placées les unes à côté des autres, de manière à ce que les côtés fins se touchent. - mesurer quel joueur a rassemblé le plus de figures. Les figures sont placées de manière à ce que leurs surfaces se touchent.

Dans cette variante, ce n'est pas le nombre de figures qui compte, mais le jeu en lui-même ainsi que le fait de mesurer les résultats à la fin.

#### **Variante 2 - Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 4 ans**

Si un joueur obtient une couleur qui n'est plus disponible, il doit passer son tour. À la fin, les figures sont comptées. Lequel des joueurs a rassemblé le plus de figures ?

#### **Variante 3 - Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 2 ans**

Quels objets colorés de la pièce peuvent tout d'abord être recherchés, puis décrits ensemble (il s'agit surtout de nommer leur couleur) ? Cela peut être un canard en plastique jaune, une tasse rouge etc. Au cours du jeu, ces objets sont utilisés tout comme les figures.

#### **Variante 4 - pour 2 à 6 joueurs, à partir de 4 ans**

Si la couleur obtenue lors du lancer de dé ne se trouve plus au milieu, le joueur a le droit de la « voler » dans la coupole d'un autre joueur. Tout d'abord, il faut déterminer si l'on « vole » l'objet au joueur qui vient de jouer ou si le joueur peut choisir librement un autre joueur. Une fois que tous les objets du milieu ont été replacés, le jeu est terminé. Le joueur ayant rassemblé le plus d'objets a gagné.

### **Possibilité de jeu 4 – Couleurs dans l'espace**

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 3 ans

Dans cette possibilité, il n'existe pas de gagnant. C'est le fait de cacher et de retrouver des objets en commun qui compte.

#### **Préparation de jeu**

Un joyau par couleur est placé au milieu pour chaque joueur, à côté, un dé de couleur.

#### **Distribuer**

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Le joueur auquel c'est le tour prend le joyau de la couleur obtenue lors du lancer, cherche quelque chose de la même couleur se trouvant dans la pièce et place la pierre dessus ou à côté. Il n'est pas possible de sélectionner plusieurs fois le même objet. Une fois le joueur revenu, le prochain joueur a le droit de lancer le dé. Si la couleur obtenue lors du lancer ne se trouve plus dans la pièce, il peut rechercher le joyau dans la pièce ayant déjà été caché. Au fur et à mesure, tous les bijoux sont cachés et retrouvés.

#### **Rassembler**

Les coupoles sont placées quelques part dans la pièce.

À tour de rôle, les joueurs lancent le dé et cherchent un joyau de la même couleur dans la pièce. Ensuite, ils le placent dans la coupole de la même couleur. Si un joueur obtient lors du lancer de dé une couleur qui a déjà intégralement été regroupée, il a le droit de relancer le dé à deux reprises. Une fois le joueur de retour, c'est au tour du prochain joueur.

### **Possibilité de jeu 5 – Pierres de fleuve**

Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 2 ans

Un fleuve imaginaire coule sur la table, le garçon aimerait passer de l'autre côté du fleuve sans se mouiller les pieds, afin de se reposer à l'ombre d'un arbre. Tous les joueurs l'aident.

#### **Préparation de jeu**

Les figures du garçon et de l'arbre sont placés sur la table (ou par terre, si vous jouez par terre) à 50 centimètres l'un de l'autre. Tous les bijoux sont à portée de main. Pour rendre le jeu plus réel, l'on peut par exemple utiliser un chiffon bleu représentant le fleuve.

#### **Déroulement de jeu**

Le premier joueur jette le dé et place un joyau de la couleur correspondante sur le chemin entre le garçon et l'arbre. Ensuite, il a le droit de placer la figure bleue sur cette pierre et doit faire attention à ce que le garçon ne tombe pas dans le fleuve. Le prochain joueur place la prochaine pierre directement à la pierre précédente et fait avancer le garçon d'un pas en avant. Une fois le pont complet, le garçon passe de l'autre côté du fleuve et le jeu est terminé.

**Variante 1** - Pour 2 à 3 joueurs, à partir de 4 ans

#### **Préparation de jeu**

Chaque joueur choisit une des figures de couleur femme, garçon et/ou renard et la place d'un côté du fleuve. L'arbre est placé de l'autre côté de la rive. Pour 2 joueurs (et donc, 2 figures de couleur), l'espace devrait être de 80 centimètres au plus, pour 3 joueurs (et donc, 3 figures de couleur), la distance devrait être de 60 centimètres. Les couleurs des figures de couleur utilisées sont triées dans les pierres des bijoux.

#### **Déroulement de jeu**

Les joueurs jettent le dé à tour de rôle et placent un joyau en fonction de la couleur obtenue dans la rangée, ou font avancer une figure de couleur d'un pas, même s'il ne s'agit pas de la leur. Si la prochaine pierre devait déjà être occupée, la figure a le droit de sauter sur la prochaine pierre libre. Le joueur dont la figure de couleur atteint la dernière pierre en premier a gagné.



### **Possibilité de jeu 6 – Couleur et figures**

Pour 1 joueur, à partir de 18 mois

#### **Préparation de jeu**

Un plateau est placé devant l’joueur, avec la page du plan de jeu vers le haut. Un joyau et une figure de couleur sont placés sur la table pour chaque couleur.

#### **Déroulement de jeu**

Tout d’abord, l’joueur trie les joyaux sur les cercles du plan de jeu. Ensuite, les figures sont placées à côté des pierres en fonction des couleurs.

Ces deux étapes peuvent être adaptées en fonction de l’âge de l’joueur, et plusieurs variantes sont imaginables.

- Les objets se trouvent sur la table, les joueurs peuvent se servir
- Les joyaux ou les figures se trouvent dans le sachet, le joueur peut les sortir
- Les couleurs des joyaux et des figures sont déterminées par le dé

### **Possibilité de jeu 7 – Flux des couleurs**

Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 2 ans

#### **Préparation de jeu**

Les plateaux sont placés sur la table, plan de jeu vers le haut. En fonction de l’âge des joueurs, il est possible d’utiliser de 2 à 4 plateaux, qui peuvent donner plusieurs surfaces de jeu différentes (voir l’illustration). Les joyaux sont placés sur tous les cercles selon un ordre régulier. Une ligne de départ et une ligne d’arrivée sont définies. Chaque joueur choisit une figure de jeu et la place au devant la ligne de départ. Le dé est à portée de main.

#### **Déroulement de jeu**

Le joueur lance le dé et a le droit de placer sa figure de jeu à côté du prochain joyau de la couleur correspondante. Le joueur ayant en premier dépassé la ligne d’arrivée a gagné.

#### **Variante 1 -** Pour 1 joueur, à partir de 2 ans

Un joueur lance le dé et fait avancer sa figure direction ligne d’arrivée. La ligne d’arrivée devrait être placée devant la dernière pierre, et il s’agit de l’atteindre avec la couleur de dé correspondante.



**Variante 2** - Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 3 ans

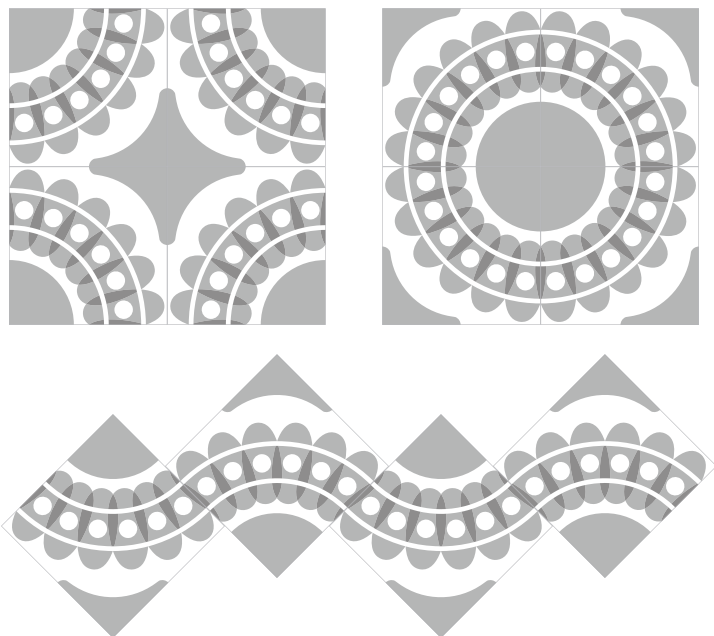
### **Préparation de jeu**

À côté des bijoux se trouvent des figures de couleurs correspondantes, toujours du même côté. Chaque joueur choisit une coupole.

### **Déroulement de jeu**

Le joueur lance le dé, avance vers le prochain champ de la couleur correspondante et place la figure dans sa coupole. Les autres joueurs ne peuvent plus rien rassembler sur ce champ. Le jeu est terminé lorsqu'un joueur arrive au but. Ensuite, l'on peut ensemble - regarder quel joueur peut former la plus longue caravane de figures. Les figures sont placées les unes à côté des autres, de manière à ce que les côtés fins se touchent. - mesurer quel joueur a rassemblé le plus de figures. Les figures sont placées de manière à ce que leurs surfaces se touchent.

Dans cette variante, ce n'est pas le nombre de figures qui compte, mais le jeu en lui-même ainsi que le fait de mesurer les résultats à la fin.



**Variante 3** - Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 3 ans

Comme pour la variante 2. Tout d'abord, il faut déterminer si le joueur ayant atteint le but en premier a gagné, ou si c'est celui qui a le plus de trésors dans sa coupole.

Pour cette variante, il est possible de rassembler la figure de couleur ou encore un joyau. Un joueur qui atteint plus tard le même champ, a ainsi la possibilité de rassembler quelque chose à son tour. Le jeu est terminé lorsqu'un joueur arrive au but.



### **Possibilité de jeu 8 – Action!**

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 2 ans

Pour atteindre le but, les joueurs peuvent effectuer seuls ou bien en groupe des défis lancés par les figures.

**Variante 1** - Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 2 ans

#### **Préparation de jeu**

2, 3 ou 4 plans de jeu se trouvent sur la table. Le départ et l'arrivée sont marqués avec une baguette. Les figures du renard, du chat, de la vache, du mouton, du bouc, de l'âne, du chien, du hérisson, de l'homme et de l'arbre sont placées de manière quelconque à côtés des cercles, et en font des champs d'action. Seule une figure est placée pour chaque champ d'action. Un joyau de chaque couleur se trouve au milieu. Un dé ainsi que les différentes « tâches » sont à portée de main (voir ci-dessous).

#### **Déroulement de jeu**

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Le joyau de la couleur obtenue lors du lancer peut être placé sur le cercle sur le prochain cercle libre dans le sens des aiguilles d'une montre. Si une pierre se retrouve sur un champ d'action, le joueur doit répondre au défi de la figure (voir ci-dessous). La couleur atteignant en premier le but a gagné.

**Variante 2** - Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 4 ans

#### **Préparation de jeu**

Comme pour la variante 1. En plus, les bijoux sont placés sur tous les cercles et dans un ordre régulier. Chaque joueur choisit une figure de couleur au début du jeu. Cette figure représente son pion. Le dé ainsi que les défis (voir ci-dessous) sont à portée de main.

#### **Déroulement de jeu**

Le joueur lance le dé et place sa figure de jeu à côté du prochain joyau de la couleur correspondante dans le sens des aiguilles d'une montre. S'il s'agit d'un champ d'action, il doit effectuer une action. Ensuite, le joueur peut choisir une figure d'action qui a déjà été doublée par tous les joueurs. Ensuite, il la place sur un champ libre qui se trouve devant lui. Le premier joueur ayant dépassé la ligne d'arrivée de cette manière a gagné.

<b>Actions:</b>	<b>Variante 1 – à partir de 2 ans</b>	<b>Variante 2 – à partir de 4 ans</b>
<b>Chat</b>	quel bruit fait le chat ?	attrape la souris (d'autres joueurs) en face de toi !
<b>Vache</b>	quel bruit fait la vache ?	ferme les yeux et devine quel objet l'on t'a donné
<b>Mouton</b>	rassemblez-vous comme le font les moutons en hiver !	compte les moutons – compte le plus loin possible !
<b>bouc</b>	saute dans la pièce comme un bouc !	Grimpe sur ta chaise, puis saute !
<b>renard</b>	le renard est particulièrement malin et souhaite tester tes connaissances. Répond à une question ou une devinette posée par tes camarades (ou un adulte). Par exemple : quel animal est amateur de bananes ?	
<b>chien</b>	caresse un autre joueur comme s'il était un chien.	Marche à quatre pattes comme si tu étais un chien.
<b>hérisson</b>	enroule-toi comme le font les hérissons.	Accroche des pics à tes camarades (avec des épingles à linge)
<b>âne</b>	quel bruit fait l'âne ?	marche à quatre pattes avec un autre joueur sur le dos
<b>homme</b>	chante ta chanson préférée !	Tu es un artiste. Dessine quelque chose que les autres doivent deviner
<b>arbre</b>	tend tes bras le plus possible vers le haut !	Nomme 3 fruits qui poussent sur les arbres !

### **Possibilité de jeu 9 – Tâtez les figures!**

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 4 ans

#### **Préparation de jeu**

6 figures de couleur, de chaque couleur une, se trouvent dans le sachet. Deux pages du plan de jeu sont à portée de main. Dans les cercles se trouvent 12 figures de couleur, deux de chaque couleur, dans un ordre régulier. Pour chaque joueur, un joyau est placé devant la ligne de départ. Pour jouer plus longtemps ou si les joueurs sont plus âgés, il est possible d'utiliser trois plans de jeu avec 18 figures de couleur (3 de chaque couleur).

#### **Déroulement de jeu**

Pour avoir le droit d'avancer son pion direction but, le joueur sort une figure du sachet. Maintenant, il peut placer son joyau sur le prochain champ avec cette figure. Afin d'avancer le plus vite possible, il serait malin que le joueur tâte la bonne figure – en l'occurrence, celle qui se trouve le plus loin. Le joueur passant la ligne d'arrivée le premier a gagné.



### **Possibilité de jeu 10 – Attention !**

Pour 1 à 6 joueurs, à partir de 3 ans

#### **Préparation de jeu**

Un joyau de chaque couleur ainsi que le sachet en satin sont à portée de main.

#### **Déroulement de jeu**

Les joueurs regardent les joyaux placés au milieu et nomment les couleurs. Ensuite, ils ferment tous les yeux. L'adulte retire un joyau, et le place dans le sachet. Maintenant, les joueurs ouvrent les yeux. Quelle couleur manque ?

**Variante 1** - Pour 1 à 3 joueurs, à partir de 3 ans

Tout d'abord, il s'agit de commencer avec tout au plus 3 pierres de différentes couleurs. Le nombre de couleurs peut être augmenté au fil du temps. Si l'ordre des pierres n'est pas modifié, il est plus simple de constater quelle pierre manque.

**Variante 2** - Pour 1 à 6 joueurs, à partir de 3 ans

Le jeu se complique lorsque

- beaucoup de couleurs sont en jeu
- le nombre de joyaux augmente
- des figures de couleurs supplémentaires sont mises en place
- l'ordre des pierres change pendant que les joueurs ont les yeux fermés

**Variante 3** - Pour 1 à 6 joueurs, à partir de 4 ans

Une coupole est requise. L'adulte place quatre pierres et/ou quatre figures à côté de la coupole. Maintenant, les joueurs essaient de mémoriser les objets. Ensuite, ceux-ci sont recouverts par la coupole et un joueur essaie d'énumérer tous les objets cachés sous celle-ci.

Il est également possible d'utiliser des petits objets quelconques se trouvant dans la pièce. Cette variante est plus simple en raison des plus grandes différences.

### **Possibilité de jeu 11 – Retrouvez les couleurs**

Pour 1 à 6 joueurs, à partir de 3 ans

#### **Préparation de jeu**

6 coupoles, 6 figures de couleur et/ou des joyaux et un dé sont à portée de main.

#### **Déroulement de jeu**

Tout d'abord, l'adulte place un objet devant chaque coupole, par exemple un joyau, des figures de couleur ou des petits objets quelconques. Les couleurs ne doivent pas obligatoirement correspondre avec la coupole. Maintenant, les joueurs ont le temps de mémoriser les coupoles et les objets, avant que ceux-ci ne soient recouverts avec les coupoles. À tour de rôle, les joueurs lancent le dé et doivent dire ce qui se cache sous la coupole de la couleur obtenue lors du lancer de dé. Ensuite, l'acteur découvre l'objet caché. S'il ne s'est pas trompé, il a le droit de garder la figure et de placer un autre objet sous la coupole. Si au contraire il s'est trompé, l'objet reste sous la coupole et c'est au tour du prochain joueur. Le premier joueur ayant rassemblé 5 objets a gagné.

**Variante 1** - Pour 1 à 3 joueurs, à partir de 3 ans

#### **Préparation de jeu**

L'adulte prépare quelques petits objets que les joueurs connaissent. Seulement 3 coupoles sont utilisées dans cette variante.

#### **Déroulement de jeu**

Si le joueur obtient une couleur ne correspondant à aucune coupole lors du lancement de dé, il a le droit de lancer le dé jusqu'à ce qu'il obtienne une couleur adéquate.

**Variante 2** - Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 4 ans

Afin de compliquer le jeu, seules les figures sont utilisées, un mélange avec des joyaux complique également le jeu. Pour les plus âgés, seuls les joyaux sont utilisés et certaines couleurs apparaissent deux fois.



### **Possibilité de jeu 12 – A vos doigts, prêt, feu, partez !**

Pour 2 à 3 joueurs, à partir de 3 ans

#### **Préparation de jeu**

Les bijoux (un par couleur), sont placés sur la table ou par terre, avec assez d'espace. Un dé de couleur est à portée de main, certaines figures se trouvent dans le sachet et chaque joueur choisit une coupole. Un joueur ou un adulte est le meneur de jeu et a le droit de lancer le dé.

#### **Déroulement du jeu**

Une fois le dé jeté, tous les joueurs essaient de placer leur main sur la bonne pierre, et ce, le plus vite possible. Le joueur le plus rapide a le droit de tirer une figure de couleur dans le sachet et de la placer dans sa coupole. Si le joueur s'est trompé, il doit replacer la figure dans le sachet. Le joueur ayant rassemblé 5 figures en premier a gagné.

**Variante 1** - Pour 3 à 6 joueurs, à partir de 4 ans

#### **Préparation de jeu**

Deux dés sont à portée de main. Un meneur de jeu est nommé, il lance les deux dés en même temps.

#### **Déroulement du jeu**

Dès que les dés sont tombés, les autres joueurs essaient de mettre au plus vite leurs mains sur les bonnes couleurs. Si les deux dés affichent la même couleur, seule une main est utilisée. Pour chaque main placée sur une pierre, les joueurs peuvent placer une figure dans leur coupole. Si deux mains touchent une pierre, l'on a même le droit de prendre trois figures. Le gagnant est le joueur ayant rassemblé 10 figures en premier.

### **Autres idées de jeu**

- le meneur de jeu invente une histoire dans laquelle surviennent toutes les couleurs (jaune, orange, rouge, vert, bleu et violet). Les joueurs écoutent attentivement. Dès qu'une des couleurs est nommée, ils essaient de saisir la pierre correspondante.

- chaque joueur choisit trois ou plusieurs figures de couleur et inventent une histoire mentionnant ces couleurs. Les figures peuvent aussi être déterminées avec le dé.

Par exemple : le fermier Gérard monte sur sa vache et se cogne la tête à un arbre.

- Le matériel du jeu peut compléter des comptines ou chansons mentionnant les couleurs. Par ailleurs, les bijoux se prêtent à tous types de jeux au quotidien.



Ein weiteres Dusyma Produkt / Further Dusyma products / Plus de produits Dusyma

**Original  
Dusyma**

103 590

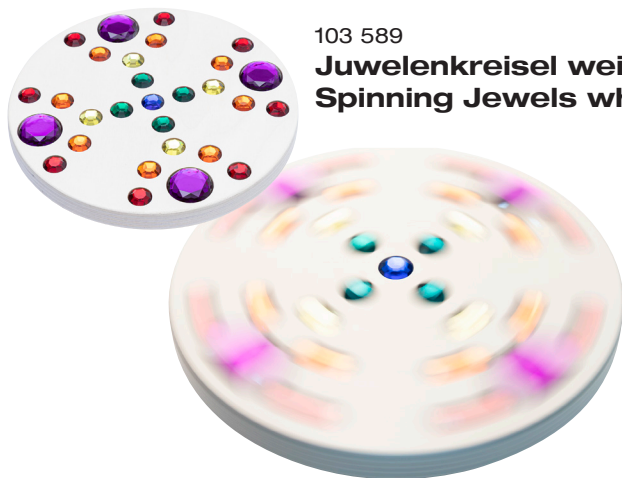
**Juwelenkreisel grün  
Spinning Jewels green**



**Original  
Dusyma**

103 589

**Juwelenkreisel weiß  
Spinning Jewels white**



**Original  
Dusyma**

103 599

**Juwelenkreisel grau  
Spinning Jewels grey**



 Original  
Dusyma

103 596

**Juwelenkreisel natur**  
**Spinning Jewels natural**



 Original  
Dusyma

103 435

**Schrägstapler**  
**Leaning Stack**  
**Jeu d'empilement en biais**



 Original  
Dusyma

103 595

**Juwelenkreisel gelb**  
**Spinning Jewels yellow**



Ein weiteres Dusyma Produkt / Further Dusyma products / Plus de produits Dusyma



 Original  
Dusyma

103 150  
**Kaktus**

**Juwelino** 103 777

Bunte Spielideen  
Colourful game ideas  
Des idées multicolores



Anleitung zum späteren Nachschlagen bitte aufbewahren!  
Please keep the instruction manual safe for future consultation!  
Merci de bien vouloir conserver le manuel d'utilisation pour consultation ultérieure!

 Dusyma

Dusyma Kindergartenbedarf GmbH  
Haubersbronner Straße 40  
73614 Schorndorf / Germany  
Telefon: 00 49 (0) 7181 / 6003-0  
Fax: 00 49 (0) 7181 / 6003-41  
E-mail: info@dusyma.de

[www.dusyma.com](http://www.dusyma.com)