

# Colorama

Ein Würfel- und Legespiel für 1–6 Kinder ab 3 Jahren

**Kreis oder Dreieck? Rot oder gelb? Die bunten Spielsteine laden zum Anfassen ein und lassen die Kinder die verschiedenen Farben und Formen entdecken. Außerdem trainiert Colorama spielerisch wichtige Fertigkeiten wie Feinmotorik, Konzentration, Wahrnehmung sowie das Einhalten erster einfacher Spielregeln.**

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



## Fülle den Spielplan! ab 3 Jahren

*Versucht gemeinsam, alle Spielsteine in die passenden Felder des Spielplans zu legen.*

### Vorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Verteilt die Spielsteine gleichmäßig an alle, die mitspielen. Welche Formen oder Farben ihr bekommt, spielt keine Rolle. Bleiben Steine übrig, legt ihr sie in passende Felder auf dem Spielplan. Die Würfel braucht ihr für dieses Spiel nicht.

**Formen fühlen:** Ihr könnt auch versuchen, die Formen zu ertasten! Legt dazu alle Formen in einen Stoffbeutel oder unter ein Tuch. Schafft ihr es, die Form in eurer Hand alleine durch Ertasten zu erkennen?

### Spielverlauf

Das jüngste Kind beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Nimm einen deiner Spielsteine und setze ihn in ein passendes Feld des Spielplans. Achte darauf, dass Farbe und Form des Steins mit dem Feld übereinstimmen – so gehört z.B. ein gelber, runder Stein in ein gelbes Feld mit einer runden Vertiefung. Jetzt ist das nächste Kind an der Reihe.



### Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ihr alle Felder mit den passenden Spielsteinen belegt habt.

**Hinweis:** Diese Variante könnt ihr auch prima alleine spielen.

## Sammele die meisten Spielsteine! ab 4 Jahren

*Wem gelingt es, die meisten Spielsteine zu ergattern?*

### Vorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte und setzt alle Spielsteine in die richtigen Felder. Ihr könnt euch entscheiden, ob ihr diese Runde lieber mit dem Farbwürfel *oder* mit dem Formenwürfel spielen wollt. In dieser Spielvariante ist beides möglich.

### Spielverlauf

Das Kind, das zuerst etwas Rundes im Zimmer entdeckt, beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Würfle mit dem Würfel und sag für alle laut, welche Farbe bzw. Form du gewürfelt hast. Findest du auf dem Spielplan einen Stein, der dazu passt? Nimm diesen Stein zu dir und gib den Würfel weiter.



Beim Joker darfst du dir einen beliebigen Stein vom Plan nehmen.



Bei der leeren weißen Seite des Farbwürfels setzt du eine Runde aus.

### Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ihr alle Felder leergeräumt habt. Wer die meisten Spielsteine hat, gewinnt das Spiel!

**Profi-Variante:** Wenn ihr schon fortgeschritten seid, könnt ihr es auch mal mit beiden Würfeln gleichzeitig versuchen!

Die Würfel zeigen nun Farbe und Form des Spielsteins an. Zeigt dabei der Farbwürfel einen Joker, ist die Farbe des Steins egal und er muss nur in der Form übereinstimmen. Entsprechend darfst du dir die Form aussuchen, wenn der Formenwürfel den Joker zeigt. Mit beiden Jokern darfst du dir einen beliebigen Stein vom Plan nehmen.



Nimm dir ein  
grünes Quadrat!



Nimm einen grünen Stein,  
die Form ist beliebig!

Findest du keinen passenden Stein oder hast du mit dem Farbwürfel die weiße Seite gewürfelt, darfst du dir keinen Stein nehmen.

## Finde die Tierchen-Paare! ab 5 Jahren

Auf dem Spielplan ist jedes der Tierchen zweimal abgebildet. Kannst du dich erinnern, wo sie sind?

Diese Tiere haben sich versteckt:



Spinne



Marienkäfer



Schmetterling



Schnecke



Frosch



Maus



Fuchs



Hase



Reh



Schwein



Wolf



Waschbär



Bär



Löwe



Affe



Koala



Tiger



Elefant



Nilpferd



Panda

## Vorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte und setzt alle Spielsteine in die richtigen Felder ein.

## Spielverlauf

Das Kind, das zuletzt eine Schnecke gesehen hat, beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Bist du an der Reihe, entscheidest du bei jedem Wurf, mit welchem Würfel du würfeln möchtest. Nimm dir dann einen zur Farbe bzw. Form passenden Spielstein vom Spielplan. Welches Tier kommt darunter zum Vorschein?

Jedes Tier kommt genau zweimal vor. Wo könnte sich das zweite Tier befinden? Weißt du es noch oder hast einen Verdacht? Decke einen weiteren Spielstein auf, unter dem du es vermutest.



Du hast das zweite passende Tier gefunden? Super! Du darfst beide Spielsteine behalten.



Es ist ein anderes Tier zu sehen? Schade. Decke es mit dem zweiten Spielstein wieder zu. Den ersten Spielstein darfst du aber behalten.

Falls du ein Tier aufdeckst, von dem das zweite schon offen zu sehen ist, kannst du nur den einen aufgedeckten Spielstein behalten. Und sollte von der gewürfelten Farbe oder Form überhaupt kein Spielstein mehr auf dem Plan liegen, gehst du bei diesem Wurf leider leer aus.

Nun ist das nächste Kind an der Reihe.

## Ende des Spiels

Sobald alle Spielsteine vom Spielplan genommen wurden, endet das Spiel. Wer die meisten Spielsteine sammeln konnte, gewinnt. Herzlichen Glückwunsch!

**Tipp:** Das zweite Tier versteckt sich immer unter einem Spielstein derselben Form.

