

Colorama

3+

Do you know the colors and shapes?

EN

A dice and block-laying game for 1 to 6 children aged 3 and over

Circle or triangle? Red or yellow? Children are invited to grab the colorful blocks and learn the different colors and shapes. Colorama takes a playful approach train important abilities like fine motor skills, concentration, perception, and following simple rules.

Contents: 1 playing board
1 color die
1 shape die
40 blocks in 4 colors (red, blue, green, yellow) and
5 shapes (circle, triangle, square, trapezoid, hexagon)



WARNING:

CHOKING HAZARD – Small parts.

Not for children under 3 yrs.

Ravensburger

Fill the board! From 3 years

Work together to place blocks on the right spaces on the board.

Game setup

Place the playing board in the middle of the table. Distribute the same number of blocks to each player. It doesn't matter which shapes or colors you receive. Place any leftover blocks in the right spaces on the board. You don't need the dice for this play variation.

Feel shapes: You can also try to feel the shapes! Place all of the blocks in a cloth bag or under a cloth. Can you recognize the block shape by touch alone?

How to play

The youngest player starts; play then continues in a clockwise direction. Take one of your blocks and place it in a suitable space on the board. Make sure that the color and shape match the space—for example, place a round yellow block on a yellow circle on the board. It's then the next player's turn.



End of the game

The game ends as soon as all of the blocks have been placed on the board.

Note: You can also play this on your own!

Collect the most blocks! From 4 years

Who can collect the most blocks?

Game setup

Place the playing board in the middle of the table and all of the blocks in the correct space. Decide whether you want to play with the color die or the shape die. Either is possible in this play variation.

How to play

The first player to find something round in the room starts; play then continues in a clockwise direction. Roll the die and say out loud which color or shape you rolled. Can you find a matching block on the board? If so, then take it and pass the die to the next player.



If you roll the joker, you can take any block from the board.



If you roll the white side on the color die, you miss a turn.

End of the game

The game ends as soon as you have cleared all of the spaces on the board. The player with the most blocks wins!

Play variation for experienced players: Once you've played the game a few times, you can also try playing with both dice at the same time!

The dice now show the color and shape of the block. If you roll the joker on the color die, only the shape of the block has to match, not the color. The same applies for the shape die: you can choose the shape if you roll the joker. You can use both jokers to remove any block from the board.



Take a green square!



Take a green block of any shape!

If you can't find a suitable block or if you roll the white side on the color die, you cannot take a block.

Find the animal pairs! From 5 years

Each of the animals appears on the playing board twice. Can you remember where they are?

These animals are hiding:



Spider



Ladybug



Butterfly



Snail



Frog



Mouse



Fox



Hare



Deer



Pig



Wolf



Raccoon



Bear



Lion



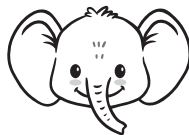
Monkey



Koala



Tiger



Elephant



Hippo



Panda

Game setup

Place the playing board in the middle of the table and all of the blocks in the correct space.

How to play

The player to last see a snail starts; play then continues in a clockwise direction. When it's your turn, decide which die you want to roll. Then take a block in the matching color or shape from the board. Which animal is underneath?

Each animal appears exactly twice. Where could the second animal be hiding? Do you remember or have an idea? Turn over another block where you think the second animal of this kind is hiding.



Have you found the second animal? Well done! Then you can keep both blocks.



Is there another animal hiding there? That's too bad! Cover it up with the second block again. You can keep the first block you found, though.

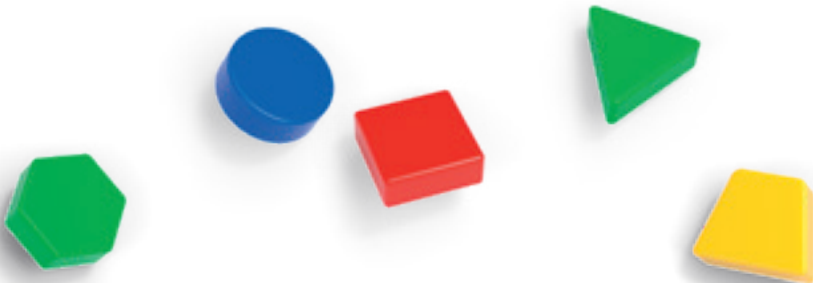
If you turn over an animal for which the second one is already visible, you can only keep the one you turned over. And if there aren't any blocks left on the board in the color or shape you rolled, you unfortunately don't get any blocks.

It's now the next player's turn.

End of the game

The game ends as soon as all the blocks have been removed from the board. Whoever collected the most blocks wins. Congratulations!

Tip: *The second animal is always hiding under a block of the same shape.*



Colorama

3+

Connais-tu les formes et les couleurs ?

FR

Un jeu de dé et de pose pour 1 à 6 joueurs à partir de 3 ans

Rond ou triangle ? Rouge ou jaune ? Les pions de couleur invitent à la manipulation et font découvrir aux enfants les différentes couleurs et formes. De plus, Colorama développe d'importantes capacités, telles que la motricité fine, la concentration, la perception, ainsi que le respect des premières règles simples, le tout de manière ludique.

Contenu : 1 plateau de jeu
1 dé Couleurs
1 dé Formes
40 pions de 4 couleurs : rouge, bleu, vert et jaune
5 formes : rond, triangle, carré, trapèze et hexagone



ATTENTION:

RISQUE D'ASPHYXIE - Petites pièces.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Remplissez le plateau ! à partir de 3 ans

Essayez tous ensemble de placer tous les pions sur les cases correspondantes du plateau.

Mise en place

Installez le plateau de jeu au milieu de la table. Répartissez équitablement tous les pions entre les joueurs. Peu importe les formes et les couleurs que vous recevez. S'il reste des pions, placez-les déjà sur les cases correspondantes du plateau. Vous n'avez pas besoin des dés pour ce mode de jeu.

Formes au toucher : Vous pouvez également essayer de reconnaître les formes au toucher ! Placez alors toutes les formes dans un sac en tissu ou sous un foulard. Réussirez-vous à reconnaître la forme dans votre main, rien qu'au toucher ?

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence, puis la partie se poursuit dans le sens horaire. Prenez un de vos pions et placez-le sur une case correspondante du plateau. Vérifiez que la forme et la couleur du pion correspondent bien à la case. Un pion rond et jaune, par exemple, doit être posé sur une case jaune, dans un encastrement rond. C'est ensuite à votre voisin de gauche de jouer.



Fin de la partie

La partie prend fin dès que vous avez rempli toutes les cases avec les pions correspondants.

Remarque : Cette variante peut parfaitement se jouer en solo.

Gagnez le plus de pions ! à partir de 4 ans

Qui réussira à récupérer le plus de pions ?

Mise en place

Installez le plateau de jeu au milieu de la table et placez tous les pions sur les bonnes cases. Vous êtes libres de décider si vous préférez jouer cette partie avec le dé Couleur ou le dé Formes. Dans cette variante, les deux sont possibles.

Déroulement de la partie

Le premier enfant qui découvre un objet rond dans la pièce commence. La partie se poursuit dans le sens horaire. Lancez le dé et annoncez à voix haute la couleur ou la forme obtenue. Trouvez-vous un pion qui correspond sur le plateau ? Prenez-le devant vous et passez le dé à votre voisin de gauche.



Si le dé indique Joker, vous pouvez prendre n'importe quel pion du plateau.



Si le dé indique la face blanche, vous devez passer votre tour.

Fin de la partie

La partie prend fin dès que toutes les cases du plateau sont vides. Le joueur qui possède le plus de pions a gagné !

Variante avancée : Si vous maîtrisez déjà le jeu, vous pouvez également jouer avec les deux dés en même temps !

Les dés indiquent alors à la fois la couleur et la forme de la pièce. Si le dé Couleur indique Joker, vous pouvez alors choisir n'importe quelle couleur et seule la forme doit correspondre. Si c'est le dé Formes qui indique Joker, vous pouvez choisir n'importe quelle forme. Si les dés indiquent tous les deux Joker, choisissez n'importe quel pion du plateau.



Prenez un carré vert !



Prenez un pion vert de n'importe quelle forme !

Si vous ne trouvez aucun pion qui corresponde ou si le dé Couleurs indique la face blanche, vous ne pouvez prendre aucun pion.

Trouvez les paires d'animaux ! à partir de 5 ans

Sur le plateau, chaque animal est représenté deux fois. Vous souviendrez-vous où ils sont ?

Voici les animaux qui se sont cachés :



araignée



coccinelle



papillon



escargot



grenouille



souris



renard



lapin



chevreuil



cochon



loup



raton-laveur



ours



lion



singe



koala



tigre



éléphant



hippopotame



panda

Mise en place

Installez le plateau de jeu au milieu de la table et placez tous les pions sur les bonnes cases.

Déroulement de la partie

Le dernier joueur à avoir vu un escargot commence. La partie se poursuit dans le sens horaire. À chaque fois que c'est à vous de jouer, choisissez quel dé vous souhaitez lancer. Selon le résultat du dé que vous avez choisi, prenez un pion de la couleur ou de la forme correspondante. Quel animal apparaît en dessous ?

Chaque animal est représenté deux fois. Où peut bien se trouver le second animal ? T'en souviens-tu ou as-tu une idée ? Soulève alors un autre pion sous lequel tu penses qu'il se cache.



Vous avez trouvé le second animal ? Super ! Vous pouvez garder les deux pions.



Un autre animal apparaît ? Dommage ! Remettez le second pion dessus pour le cacher. Mais vous pouvez garder le premier pion.

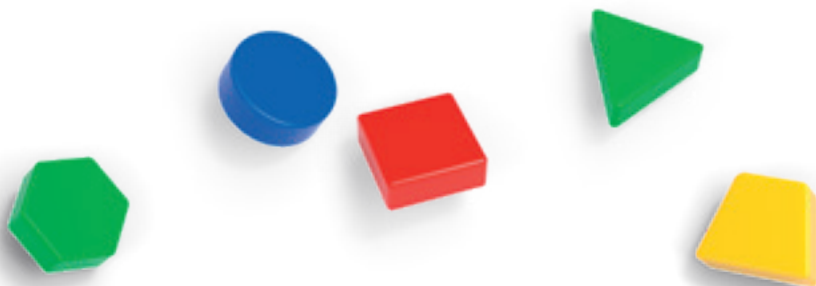
Si vous découvrez un animal et que le second est déjà visible, vous ne pouvez conserver que le pion que vous avez soulevé. Et s'il ne reste plus de pion sur le plateau correspondant à la couleur ou à la forme obtenue au dé, vous repartez les mains vides ce tour-ci.

C'est ensuite à votre voisin de gauche de jouer.

Fin de la partie

Dès qu'il ne reste plus un seul pion sur le plateau, la partie s'arrête. Le joueur qui possède le plus de pions a gagné. Félicitations !

Conseil : Le second animal se cache toujours sous un pion de même forme.



Auteur : Ekkehard Geister et Manfred Lehmann
Illustrations : © Adobe Stock
Direction artistique : Chiara Bellavite, Steffi Hahn
Rédaction : Lena Burkhardt, Wolfram Reichwein
Développement technique : Bettina Fuchs

© 2026

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
PO Box 515 · Bicester · OX26 9QQ · GB
Ravensburger North America, Inc.
PO Box 9333 · Seattle, WA 98109 · USA
ravensburger.com/service