

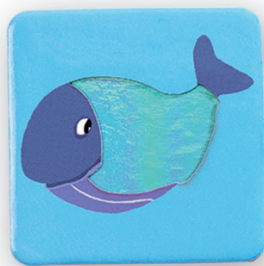
# Tactilo loto



3+

FR GB D E I  
P NL S DK RUS









# Tactilo loto

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto • Inhoud  
Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект





## Un jeu de découverte tactile.

Age : à partir de 3 ans  
Nombre de joueurs : 1 à 4  
Durée : 10 mn

### Contenu du jeu :

- 1 roulette contenant 6 matières différentes
- 18 cartes animaux avec matière de leur pelage
- 1 sac en tissu

### But du jeu :

Retrouver tactilement dans un sac les matières indiquées par la roulette.

### Déroulement du jeu :

Toutes les cartes animaux sont placées dans un sac.

Le joueur le plus jeune fait tourner la flèche. Celle-ci s'arrête sur une matière.  
(Si elle s'arrête entre deux matières, le joueur relance la flèche).

Le joueur plonge alors la main dans le sac pour y retrouver, par le toucher, une carte dont la matière est la même que celle indiquée par la roulette. Lorsqu'il croit l'avoir trouvé, il sort la carte et la montre aux autres joueurs :

- La carte correspond à la matière qu'il recherchait : il garde la carte comme un point gagné. C'est au joueur suivant de faire tourner la roue.
- La carte ne correspond pas : il remet la carte dans le sac et c'est au joueur suivant de jouer.

**NB :** lorsque pour la matière indiquée, plus aucune carte n'est présente dans le sac, le joueur relance la roulette jusqu'à ce qu'il obtienne une matière pour laquelle une carte est encore disponible.

### Qui gagne ?

Lorsque le sac est vide, le joueur en possession du plus grand nombre de cartes animaux emporte la partie.

### Deux versions pour les plus petits :

- 1 - Les enfants piochent chacun leur tour une carte dans le sac et doivent alors les trier par matière.
- 2 - Toutes les cartes sont posées faces découvertes sur la table. Le 1<sup>er</sup> joueur lance la roulette et doit alors prendre sur la table une carte dont la matière correspond à celle indiquée par la roulette.



## A tactile discovery game.

Age : 3 years and upwards  
 Number of players : 1 to 4  
 Playing time : 10 mins

### Contents :

- 1 wheel containing 6 different materials
- 18 animal cards with their coat material
- 1 handbag made from material

### Object of the game:

Use the sense of touch in a bag to find the materials shown on the roulette wheel.

### Preparation of the game:

All the animal cards are put in a bag.

The youngest player spins the arrow which stops on a material.

(If it stops between two materials, the player spins the arrow again).

The player then sticks their hand in the bag to find a card by touch that is the same material as the one shown on the roulette wheel. When they think they have found it, they take out the card and show it to the other players:

- The card corresponds to the material they were looking for: they keep the card as a point won. It's the next player's turn to spin the wheel.
- The card does not correspond: they put the card back in the bag and it's the next player's turn.

**NB:** if for the subject indicated, there is no card present in the bag, the player turns the roulette again until he obtains a material for which there is still a card available.

### Who wins?

When the bag is empty, the player that has the most animal cards wins the game.

### Two versions for the youngest players:

- 1 - Each of the children in their turn take a card from the bag, which they must then sort per material.
- 2 - All the cards are placed face up on the table. The 1st player turns the roulette and must then take from the table a card whose material corresponds to that indicated by the roulette.



## Ein Tastspiel.

**Alter** : Ab 3 Jahren

**Anzahl der Spieler** : 1 bis 4

**Dauer** : 10 Min.

### Inhalt:

- 1 Drehscheibe mit 6 unterschiedlichen Materialien
- 18 Tierkarten mit ihrem Fell
- 1 Stoffbeutel



### Ziel des Spieles:

Ertasten Sie in einem Beutel die von der Drehscheibe angegebenen Materialien

### Spielvorbereitung:

Alle Tierkarten werden in einen Beutel gegeben.

Der jüngste Spieler dreht den Pfeil. Dieser bleibt bei einem Material stehen.

(Bleibt der Zeiger zwischen zwei Materialien stehen, wird erneut gedreht).

Der Spieler greift mit der Hand in den Beutel, um dort eine Karte zu ertasten,

deren Material dem entspricht, das von der Drehscheibe angegeben wurde.

Wenn er denkt, es gefunden zu haben, nimmt er die Karte

heraus und zeigt sie den anderen Spielern:

- Die Karte entspricht dem gesuchten Material: er behält die Karte als gewonnenen Punkt. Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Die Karte entspricht nicht dem gesuchten Material: er legt die Karte in den Beutel zurück und der nächste Spieler ist an der Reihe.

**Anm.:** Wenn für das angezeigte Material keine Karte mehr im

Beutel vorhanden ist, dreht der

Spieler erneut am Roulette,

bis er auf ein Feld kommt, für das noch Karten übrig sind.



### Wer gewinnt?

Wenn der Beutel leer ist, gewinnt der Spieler, der die größte Anzahl Tierkarten besitzt.

### Zwei Versionen für die Kleinsten:

1. Die Kinder nehmen nacheinander eine Karte aus dem Beutel und ordnen sie dann nach Kategorien.
2. Alle Karten werden aufgedeckt auf den Tisch gelegt. Der erste Spieler dreht am Roulette und nimmt dann eine Karte mit dem vom Roulette angezeigten Material vom Tisch.



## Un juego de descubrimiento táctil.

**Edad** : A partir de 3 años

**Número de jugadores** : de 1 a 4

**Duración** : 10 min

### Contenido:

- 1 ruleta con 6 materias diferentes
- 18 cartas de animales con materia de su pelaje
- 1 bolsa de tela



### Objetivo del juego:

Reconocer por el tacto, dentro de una bolsa, las materias que indique la ruleta.

### Preparación del juego:

Se meten todas las cartas de los animales en la bolsa.

El jugador más joven hace girar la flecha que se parará en una materia.

(Si se detiene entre dos materias, el jugador vuelve a lanzar la flecha.)

Entonces, el jugador meterá la mano en la bolsa para encontrar, mediante el tacto, una carta que tenga la misma materia que la que indica la ruleta. Cuando crea haberla encontrado, sacará la carta y se la enseñará a los demás jugadores:

- Si la carta se corresponde con la materia que buscaba, guardará la carta como un punto ganado, y le tocará al siguiente jugador hacer girar la ruleta.
- Si la carta no se corresponde con la materia, volverá a meter la carta en la bolsa y será el turno de juego del siguiente jugador.



**NB:** cuando para la materia

indicada, no hay ninguna otra carta presente en la bolsa, el jugador vuelve a lanzar la ruleta hasta que obtiene una materia para la que todavía hay alguna carta disponible.

### ¿Quién gana?

Cuando la bolsa esté vacía, el jugador que haya conseguido más cartas de animales será el ganador de la partida.

### Dos versiones para los más pequeños:

- 1 - Los niños cogen por turnos una carta en la bolsa y entonces deben clasificarlas por materia.
- 2 - Todas las cartas se colocan boca arriba en la mesa. El 1er jugador lanza la ruleta y entonces debe coger en la mesa una carta cuya materia corresponde a la indicada por la ruleta.

## Un gioco di scoperta tattile.

**Età** : dai 3 anni

**Numero dei giocatori** : da 1 a 4

**Durata** : 10 min

### Contenuto:

- 1 roulette contenente 6 materiali diversi
- 18 carte di animali del materiale corrispondente al loro manto
- 1 sacchetto di stoffa

### Finalità del gioco:

Ritrovare nel sacco, servendosi del tatto, i materiali indicati dalla roulette.

### Preparazione del gioco:

Tutte le carte animali vengono sistemate in un sacco.

Il giocatore più giovane fa girare la freccia. Questa si ferma su un materiale.

(Se la freccia si ferma fra due materiali, il giocatore la rilancia).

Quindi il giocatore fa affondare la mano nel sacco e, facendo uso del tatto, cerca di trovare una carta dello stesso materiale indicato dalla roulette.

Quando pensa di averla trovata, estrae la carta e la mostra agli altri giocatori:

- La carta corrisponde al materiale ricercato: conserva la carta come punto conquistato. È il turno del giocatore seguente a far girare la ruota.
- La carta non corrisponde: rimette la carta nel sacco ed il turno di gioco passa al giocatore seguente.

**NB:** quando, per il materiale indicato, non è presente nessuna carta nel sacchetto, il giocatore girerà la ruota fino a quando non otterrà un materiale che abbia ancora una carta disponibile.

### Chi vince?

Vince la partita il giocatore che è in possesso del maggior numero di carte animali nel momento in cui il sacco è vuoto.

### Due versioni per i più piccoli:

- 1 - I bambini pescano una carta nel sacchetto, ciascuno al suo turno, e la dispongono per materiale.
- 2 - Tutte le carte vengono messe sul tavolo a faccia scoperta. Il primo giocatore gira la ruota e prende dal tavolo una carta il cui materiale corrisponda a quello indicato dalla ruota.



## Um jogo de descoberta tátil.

**Idade** : a partir de 3 anos  
**Número de jogadores** : 1 a 4  
**Duração** : 10 minutos



### Conteúdo do jogo:

- 1 roleta contendo 6 matérias diferentes
- 18 cartas de animais com matéria da sua pelagem
- 1 saco em tecido

### Objectivo do jogo:

Encontrar num saco pelo tacto as matérias indicadas pela roleta.

### Desenvolvimento do jogo:

Todas as cartas de animais são colocadas num saco.

O jogador mais novo faz rodar a seta. Esta pára sobre uma matéria.

(Se ela pára entre dois materiais, o jogador relança a flecha )

O jogador enfia então a mão no saco para encontrar, pelo tacto, uma carta cuja matéria é a mesma que a indicada pela roleta.

Quando considerar que a encontrou, tira a carta e mostra-a aos outros jogadores:

- A carta corresponde à matéria que ele procurava: guarda a carta como um ponto ganho. É a vez de o jogador seguinte fazer girar a roda.
- A carta não corresponde: recoloca a carta no saco e é a vez de o jogador seguinte jogar.

**NB** : Quando para o material indicado, não exista mais nenhuma carta no saco, o jogador roda a roleta até que consiga um material cuja carta esteja ainda disponível.

### Quem ganha?

Quando o saco estiver vazio, o jogador na posse do maior de número de cartas de animais ganha a partida.

### Duas versões para os mais pequenos :

- 1- As crianças retiram cada um na sua vez uma carta do saco e devem então separá-las por materiais;
- 2- Todas as cartas são colocadas com as faces à vista sobre a mesa.  
 O 1º jogador lança a roleta e deve então retirar da mesa uma carta cujo material corresponda ao indicado pela roleta.



## Een ontdekkingsspel via aftasten.

**Leeftijd** : Vanaf 3 jaar

**Aantal van spelers** : 1 tot 4

**Duur** : 10 min

### Inhoud:

- 1 wieltje met 6 verschillende stoffen
- 18 kaarten met dieren met ieder een andere stof als vel
- 1 zak in geweven stof



### Doel van het spel:

Vind op de tast in een zak de stoffen die op het wieltje worden aangegeven.

### Vorbereiding van het spel:

Alle dierkaarten worden in een zak gedaan.

De jongste speler draait aan de pijl. Deze stopt op een stof.

(Als hij tussen twee materies stopt, werpt de speler opnieuw de pijl).

De speler steekt zijn hand in de zak om op de tast een kaart te vinden waarvan de stof gelijk is aan de stof dat op het wieltje aangegeven wordt. Wanneer de speler denkt dat hij de juiste kaart heeft gevonden, haalt hij deze uit de zak en toont deze aan de andere spelers.

- De kaart komt overeen met de stof die hij zocht: hij houdt de kaart als een gewonnen punt. Het is aan de volgende speler om aan het wieltje te draaien.
- De kaart komt niet overeen: hij legt de kaart terug in de zak en het is aan de volgende speler om te spelen.

**NB** : wanneer voor de aangegeven materie, geen enkele kaart meer aanwezig is in de zak, brengt de speler de roulette weer op gang totdat hij een materie verkrijgt waarvan een kaart nog beschikbaar is.

### Wie wint er?

Wanneer de zak leeg is, wint de speler met het meeste aantal dierkaarten het spelletje.

### Twee versies voor de allerkleinsten:

- 1 - De kinderen putten, elk op beurt, een kaart uit de zak en moeten ze dan sorteren per materie.
- 2 - Alle kaarten liggen op tafel, aanzien onbedekt. De eerste speler lanceert de roulette en moet dan op de tafel een kaart nemen waarvan de materie overeenstemt met die, die door de roulette wordt aangegeven.



## Ett spel där man använder sin känsel.

**Ålder** : Från 3 år  
**Antal spelare** : 1 till 4  
**Tid** : 10 min

### Innehåll:

- 1 rouletthjul med 6 olika material
- 18 djurkort med material från deras päls
- 1 tygpåse



### Vad spelet går ut på:

Att i en säck med hjälp av känseln hitta de material som rouletthjulet visar.

### Förberedelse:

Lägg alla djurkorterna i en säck.

Den yngsta spelaren sätter snurr på pilen. Sedan stannar den på ett material. (Om den stannar mellan två material, rullar spelaren rouletten igen).

Då sticker spelaren ner handen i säcken för att med hjälp av känseln hitta ett kort som har samma material som det som rouletthjulet visar. När han tror att han har hittat det, tar han upp kortet och visar fram det:

- Om det är det är rätt material: då behåller han kortet och får en poäng. Nu är det nästa spelares tur att snurra hjulet.
- Om det är fel kort: då lägger han tillbaka det i säcken och det är nästa spelares tur.

**OBS:** om det inte finns något kort kvar i påsen med det aktuella materialet, snurrar spelaren rouletten igen tills han eller hon får upp ett material som det fortfarande finns kort med.



### Vem vinner?

När säcken är tom är det den spelare som har flest kort som har vunnit.

### Två versioner för de minsta:

- 1 - Barnen tar i tur och ordning ett kort i påsen och sorterar dem efter material.
- 2 - Alla kort läggs på bordet med framsidan uppåt. Den första spelaren snurrar rouletten och tar ett kort med det material som kommer upp på rouletten.



## Et føle- og opdagelsesspil.

**Alder** : Fra 3 år

**Antal spillere** : 1 til 4

**Varighed** : 10 min.

### Indhold:

- 1 roulette med 6 forskellige materialer
- 18 kort med dyr og deres pels/hud
- 1 stofpose

### Spilletets formål:

Føl dig frem til det materiale, som rouletten viser, i en pose.

### Spilletets forløb:

Alle dyrekortene lægges i posen.

Den yngste spiller drejer pilen. Pilen standser ved et materiale.

(Hvis pilen standser mellem to materialer, sætter deltageren den igang igen).

Spilleren lægger derefter hånden i posen og skal ved hjælp af berøring finde frem til det kort, som har det samme materiale, som er angivet på rouletten.

Når spilleren mener at have fundet det rigtige kort, trækker han/hun det op af posen og viser det til de andre spillere:

- Det er det rigtige kort : spilleren beholder kortet og vinder et point. Nu er det næste spillers tur til at dreje hjulet.
- Det er det forkerte kort: spilleren lægger kortet tilbage i posen, og turen går videre til næste spiller.

**NB :** Når der ikke er flere kort i posen for det angivne materiale, sætter spilleren rouletten i gang igen, indtil der opnås et materiale, som der stadig er kort til.

### Hvem vinder?

Når posen er tom, tæller spillerne deres kort. Den som har flest kort har vundet.

### To versioner for de allermindste:

- 1 - Børnene tager efter tur et kort i posen og skal derefter sortere dem efter materiale.
- 2 - Alle kortene lægges med billedsiden opad på bordet. Første spiller sætter rouletten i gang og skal så tage et kort på bordet, der svarer til det materiale, som rouletten viser.



## Игра на раскрытие осязания.

**Возраст** : старше 3 лет

**Число игроков** : 1–4

**Продолжительность** : 10 минут

### Игра содержит:

- 1 рулетку, содержащую 6 различных материалов,
- 18 карточек с животными с материалами из их шерсти.
- 1 Матерчатый мешочек.

### Цель игры:

на ощупь найти в мешочке материалы, указанные на рулетке.

### Ход игры:

Все карточки с животными лежат в мешочке. Самый младший игрок крутит стрелку. Она останавливается на материале.

(Если стрелка остановилась между двумя секторами, игрок снова запускает рулетку.) Затем он запускает руку в мешочек, чтобы найти на ощупь карточку, материал которой выпал на рулетке.

Если он считает, что нашел ее, он вытаскивает карточку и показывает ее другим игрокам:

- Карточка соответствует материалу, который он искал – он сохраняет у себя карточку как выигранное очко. Стрелку крутит следующий игрок.
- Карточка не соответствует – кладет ее назад в мешочек. Продолжает игру следующий игрок.

**Примечание:** если в мешочке больше нет карт с текстурой поверхности, соответствующей

указанному сектору, то игрок снова запускает рулетку и повторяет это действие до тех пор, пока не выпадет сектор, для которого в мешочке еще остались карты.

### Кто выигрывает?

Если мешочек пуст, игрок, у которого больше всех карточек с животными, выигрывает игру.

### Два варианта для самых маленьких:

- 1 – Дети по очереди вытаскивают карты из мешочка и затем сортируют их по текстуре поверхности.
- 2 – Все карты выкладываются на стол, лицевой стороной вверх. Первый игрок запускает рулетку, а затем он должен взять со стола карту с текстурой поверхности, соответствующей сектору, на который указывает рулетка.



# Tactilo loto

DJ08129

Attention! Warning! Achtung! ¡Atención! Attenzione! Opgepast!  
Cuidado! Advarsel! Varning! Осторожно! Προσοχή!

Danger d'étouffement. Choking hazard. Erstickungsgefahr. Verslikingsgevaar.  
Peligro de asfixia. Pericolo di soffocamento. Perigo de asfixia. Fare for kvælning. Risk för kvävning.  
Κίνδυνος ασφυξίας. Внимание: риск попадания в дыхательные пути.

Conserver l'emballage. Référence fabricant. Retain address. Anschrift  
aufbewahren. Guarda la dirección. Adres bewaren. Spara adressen. Conservare l'indirizzo.  
Guarde o endereço. Gem adressen. Περιέχει μικρά κομμάτια. Сохраняйте упаковку.  
Адрес изготовителя. Made in China. Designed in France.



3, rue des Grands Augustins  
75006 - Paris - France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)