

Tactilo loto



3+ ans years
años Jahre



Tactilo loto

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





F Règle du jeu

Tactilo loto

JEU DE DECOUVERTE TACTILE :

Retrouver tactilement un fruit, un insecte, un animal, un légume ou un accessoire.
Un jeu du toucher pour retrouver différents éléments de la ferme.



Contenu :

- 1 roulette contenant 5 catégories différentes : fruits, légumes, animaux, insectes, accessoires
- 15 figurines (raisin, cerise, poire, carotte, salade, radis, poule, mouton, lapin, abeille, coccinelle, papillon, seau, arrosoir, brouette)
- 1 sac en tissu

But du jeu :

Retrouver tactilement dans un sac les figurines qui appartiennent à la catégorie indiquée par la roulette.

Déroulement du jeu :

Toutes les figurines sont placées dans le sac.

Le joueur le plus jeune commence et fait tourner la roulette. La flèche s'arrête sur une catégorie. (Si elle s'arrête entre 2 cases, le joueur relance la roulette).

Le joueur plonge alors la main dans le sac pour y retrouver, par le toucher une figurine qui appartient à la catégorie indiquée par la flèche. Lorsqu'il croit l'avoir touchée, il sort la figurine et la montre aux autres joueurs et la nomme.

- La figurine appartient bien à la catégorie qu'il recherchait : il garde la figurine comme un point gagné.

C'est au joueur suivant de faire tourner la roulette.

- La figurine n'appartient pas à la catégorie : il remet la figurine dans le sac et c'est au joueur suivant de jouer.

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

Qui gagne ?

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

Deux versions pour les plus petits :

- Les enfants piochent chacun leur tour une figurine dans le sac et doivent alors les trier par catégorie.

- Toutes les figurines sont posées sur la table. Le 1^{er} joueur lance la roulette et doit alors prendre sur la table une figurine qui appartient à la catégorie indiquée par la roulette.



GB Game rules

TACTILE DISCOVERY GAME:

Feel inside the bag for a fruit, an insect, an animal, a vegetable or an accessory in this game where you have to find different farmyard items just by touch.



Contents:

- 1 board with 5 different categories: fruits, vegetables, animals, insects, and accessories
- 15 figures (grape, cherry, pear, carrot, lettuce, radish, chicken, sheep, rabbit, bee, ladybird, butterfly, bucket, watering can, wheelbarrow)
- 1 cloth bag

Aim:

Feel inside the bag to try and find a token that matches the category shown by the arrow.

Rules of the game:

Put all the tokens in the bag.

The game starts with the youngest player, who spins the arrow. If the arrow stops between two categories, the player spins again.

When the arrow stops on a category, the player feels inside the bag and tries to find a token that belongs to the category shown by the arrow. The player then has to take the token from the bag and **say what it is** while showing it to the other players.

- If the token does belong to the category shown on the board, the player keeps it.

Play then continues with the next player, who spins the arrow.

- If the token does not belong to the category shown on the board, the player has to put it back in the bag, and it is the next player's turn.

NB: if there are no more tokens in the bag that belong to the category shown on the board, the current player spins the arrow again until a token can be picked that belongs to the category.

The winner ?

The game ends when there are no more tokens in the bag. The winner is the player with the most tokens.

There are two alternative versions for very young players:

- The children take it in turns to pick a token from the bag and have to arrange them into the categories.

- All the tokens are placed on the table. The players spin the arrow and have to pick a token that belongs in the category shown by the arrow.



D Die Spielregeln

Tactilo loto

SPIEL ZUM FINDEN DURCH ERTASTENDEN:

Durch Ertasten eine Frucht, ein Insekt, ein Tier, ein Gemüse oder ein Gerät finden.
Ein Tastspiel, um verschiedene Elemente des Bauernhofs ausfindig zu machen.

 ab 3 Jahre  1 bis 4  10 Min.

Inhalt des Spiels:

- 1 Roulettescheibe mit fünf verschiedenen Kategorien: Obst, Gemüse, Tiere, Insekten, Geräte
- 15 Figuren (Weintraube, Kirsche, Birne, Karotte, Salat, Radieschen, Huhn, Schaf, Kaninchen, Biene, Marienkäfer, Schmetterling, Eimer, Gießkanne, Schubkarre)
- 1 Stoffbeutel

Ziel des Spiels:

Durch Ertasten aus einem Beutel die Figuren herausfinden, die zu der Kategorie gehören, die auf dem Roulette angezeigt wird.

Spielablauf:

Die Figuren werden in den Beutel gelegt.

Der jüngste Spieler beginnt und setzt den Zeiger in Bewegung. Dieser bleibt bei einer Kategorie stehen. (Wenn der Zeiger zwischen zwei Feldern stehen bleibt, dreht ihn der Spieler ein weiteres Mal).

Der Spieler steckt dann die Hand in den Beutel und versucht dort durch Tasten eine Figur zu finden, die zu der auf dem Roulette angezeigten Kategorie gehört. Glaubt er sie gefunden zu haben, nimmt er die Figur heraus, zeigt sie den anderen Spielern und **nennt ihren Namen**.

- Die Figur gehört zu der gesuchten Kategorie: Er behält die Figur als gewonnenen Punkt. Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Die Figur gehört nicht zur gesuchten Kategorie: Er legt die Figur zurück in den Beutel und der nächste Spieler ist an der Reihe.

ANM.: Wenn für die angegebene Kategorie keine Figur mehr im Beutel vorhanden ist, dreht der Spieler erneut am Roulette, bis er auf eine Kategorie kommt, für die noch Figuren übrig sind.

Wer gewinnt?

Ist der Beutel leer, gewinnt der Spieler mit den meisten Figuren.

Zwei Spielvarianten für die Kleinsten:

- Die Kinder nehmen nacheinander eine Figur aus dem Beutel und ordnen sie dann nach Kategorien.
- Alle Figuren werden auf den Tisch gelegt. Der erste Spieler dreht am Roulette und nimmt dann eine Figur der vom Roulette angezeigten Kategorie vom Tisch.



NL Spelregels

TASTSPELLETJE:

om op de tast een vrucht, insect, dier, groentesoort of voorwerp te vinden.
Een tastspelletje om verschillende onderdelen van de boerderij te leren kennen.

 vanaf 3 jaar  1 tot 4  min.

Inhoud van het spel:

- 1 roulette met vijf verschillende categorieën: fruit, groente, dieren, insecten, voorwerpen
- 15 vormpjes (druif, kers, peer, wortel, slakrop, radijsje, kip, schaap, konijn, bij, lieveheersbeestje, vlinder, emmer, gieter, kruiwagen)
- 1 linnen zak

Doel van het spel:

In de zak op de tast de vormpjes vinden die bij de categorie horen die de pijl van de roulette aangeeft.

Verloop van het spel:

Alle vormpjes worden in de zak gedaan.

De jongste speler begint en laat de roulette draaien. De pijl stopt op een bepaalde categorie. (Indien de pijl tussen twee vakjes stil blijft staan, draait de speler de roulette opnieuw).

De speler grijpt vervolgens met zijn hand in de zak om er op de tast een vormpje in te vinden dat overeenkomt met de door de pijl aangewezen categorie. Wanneer hij denkt dat hij er een gevonden heeft, haalt hij het uit de zak, laat het aan de andere spelers zien en **zeft wat het is**.

- Indien het vormpje tot de gezochte categorie behoort, mag hij het bij zich houden.

De volgende speler is aan de beurt om de roulette te draaien.

- Indien het vormpje niet tot de gezochte categorie behoort, doet hij het weer in de zak en is de volgende speler aan de beurt.

N.B.: Wanneer er geen enkel vormpje van de aangegeven categorie in de zak over is, draait de speler de roulette opnieuw totdat de pijl een categorie aanwijst waarvan nog wel vormpjes beschikbaar zijn.

Wie wint?

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

Twee varianten voor de kleinsten:

- De kinderen pakken om de beurt een vormpje uit de zak; ze moeten vervolgens hun vormpjes per categorie bij elkaar leggen.

- Alle vormpjes worden op de tafel gezet. De eerste speler draait de roulette en moet vervolgens een vormpje pakken dat tot de door de pijl aangegeven categorie behoort.



JUEGO DE DESCUBRIMIENTO TÁCTIL:

Encontrar fácilmente una fruta, un insecto, un animal, una hortaliza o un accesorio.
Un juego de tacto para encontrar diferentes elementos de la granja.

 a partir de los 3 años  a 1 a 4  10 min.

Contenido del juego:

- 1 ruleta con 5 categorías diferentes: fruta, hortalizas, animales, insectos, accesorios
- 15 figuritas (uva, cereza, pera, zanahoria, lechuga, rábano, gallina, oveja, conejo, abeja, mariquita, mariposa, cubo, regadera, carretilla)
- 1 bolsa de tela

Objetivo del juego:

Encontrar táctilmente en una bolsa las figuritas que pertenecen a la categoría indicada por la ruleta.

Desarrollo del juego:

Todas las figuras se meten en la bolsa.

Empieza el jugador más joven y hace girar la ruleta. La flecha se detiene en una categoría. (Si se detiene entre dos casillas, el jugador lanza de nuevo la ruleta).

El jugador mete entonces la mano en la bolsa para encontrar, mediante el tacto, una figurita que pertenezca a la categoría indicada por la flecha. Cuando cree haberla tocado, saca la figurita y la muestra a los restantes jugadores y **la nombra**.

- La figurita pertenece efectivamente a la categoría que buscaba: conserva la figurita como un punto ganado.

Le toca al jugador siguiente hacer girar la ruleta.

- La figurita no pertenece a la categoría: mete la figurita en la bolsa y le toca al jugador siguiente.

Nota: Cuando ya no hay en la bolsa ninguna figurita para la categoría indicada, el jugador vuelve a lanzar la ruleta hasta obtener una categoría para la cual hay todavía alguna figurita disponible.

¿Quién gana?

Cuando la bolsa está vacía, el jugador en posesión del mayor número de figuritas gana la partida.

Dos versiones más los más pequeños:

- Los niños cogen por turnos una figurita en la bolsa y entonces deben clasificarlas por categoría.

- Se dejan todas las figuritas en la mesa. El 1er jugador lanza la ruleta y entonces debe coger en la mesa una figurita que pertenezca a la categoría indicada por la ruleta.



GIOCO DI SCOPERTA TATTILE:

Trovare a tatto un frutto, un insetto, un animale, un vegetale o un accessorio.
Un gioco di tatto per trovare i diversi elementi della fattoria.

 a partire dai 3 anni  da 1 a 4  10 min.

Contenuto del gioco:

- 1 roulette con 5 diverse categorie: frutta, verdura, animali, insetti, accessori
- 15 figurine (uva, fragola, pera, carota, insalata, ravanello, gallina, pecora, coniglio, ape, coccinella, farfalla, secchio, innaffiatore, carriola)
- 1 sacchetto di stoffa

Scopo del gioco:

Trovare a tatto nel sacchetto le figurine appartenenti alla categoria indicata dalla roulette.

Svolgimento del gioco:

Tutte le figurine vengono inserite nel sacchetto.

Inizia il giocatore più giovane, che fa girare la roulette. La freccia si ferma su una categoria. (Se si ferma tra due caselle, il giocatore rigira la roulette).

Il giocatore affonda allora la mano nel sacchetto per trovarvi a tatto una figurina che appartenga alla classe indicata dalla freccia. Quando pensa di averla toccata, estrae la figurina, la mostra agli altri giocatori e **la nomina**.

- La figurina fa parte della categoria che cercava: tiene la figurina come punto guadagnato.

Tocca al giocatore successivo far girare la roulette.

- La figura non appartiene alla categoria: rimette la figurina nel sacchetto e tocca al giocatore successivo giocare.

N.B.: quando per la categoria indicata nel sacco non è presente nessuna figurina, il giocatore rigira la roulette fino a quando non avrà ottenuto una categoria per la quale sia ancora disponibile una figurina.

Chi vince?

Quando il sacchetto è vuoto, vince la partita il giocatore che ha il maggior numero di figurine.

Due versioni per i più piccini:

- I bambini, ciascuno al proprio turno, pescano le figurine nel sacchetto, ordinandole per categoria.

- Tutte le figurine vengono messe sul tavolo. Il primo giocatore gira la roulette e prende dal tavolo una figurina che appartenga alla categoria specificata dalla roulette.



JOGO DE DESCOBERTA TÁCTIL

Encontrar tactilmente um fruto, um insecto, um animal, um legume ou um acessório.
Um jogo de toque para encontrar os diversos elementos da quinta.



Conteúdo do jogo :

- 1 roleta com 5 categorias diferentes: frutas, legumes, animais, insectos e acessórios
- 15 figurinhas (uva-passa, cereja, pêra, cenoura, salada, rabanete, galinha, cordeiro, coelho, abelha, joaninha, borboleta, balde, regador, carrinho de mão)
- 1 saco em tecido

Objectivo do jogo :

Encontrar tactilmente num saco as figurinhas que pertencem à categoria indicada pela roleta.

Desenrolar do jogo:

Todas as figurinhas são colocadas no saco.

Começa o jogador mais novo que faz rodar a roleta. A flecha pára numa categoria. (Se parar entre 2 casas, o jogador volta a lançar a roleta).

O jogador mete então a mão no saco para aí encontrar, pelo tacto uma figurinha pertence à categoria indicada pela seta. Assim que acha que tocou, retira a figurinha e mostra-a aos outros jogadores e **nomeia-se**.

- A figurinha pertence à categoria que ele procurava: O jogador guarda a figurinha como um ponto ganho.

É a vez do jogador seguinte rodar a roleta.

- A categoria não pertence à categoria: Torna a meter a figurinha no saco e é a vez do jogador seguinte jogar.

NB : Quando a categoria especificada, nenhuma figura de acção ainda está presente no saco, o jogador relança a roleta até que tenha uma categoria para a qual a figura está ainda disponível.

Quem ganha ?

Logo que o saco esteja vazio, o jogador que tenha o maior numero possível de figurinhas ganha a partida.

Das versões para os mais pequenos:

- As crianças retiram uma figura do saco e vão ter de ordená-las por categoria.

- Todas as figurinhas são colocadas na mesa. O 1º jogador lança a roleta e deve então colocar sobre a mesa uma figurinha que pertença à categoria indicada pela roleta.



ET SPIL, HVOR MAN FØLER SIG FREM:

Ved at føle sig frem skal man finde en frugt, et insekt, et dyr, en grøntsag eller et tilbehør.
Et spil, hvor man skal røre for at finde forskellige elementer fra bondegården.



Indhold:

- 1 roulette, der viser 5 forskellige kategorier: Frugter, grøntsager, dyr, insekter, tilbehør
- 15 figurer (drue, kirsebær, pære, gulerod, salat, radise, kylling, får, kanin, bi, mariehøne, sommerfugl, spand, vandkande, trillebør)
- 1 stofpose

Spillets mål:

Ved at føle sig frem i posen skal man finde figurerne, som tilhører den kategori, der angives af rouletten.

Spillets gang:

Alle figurerne lægges i posen.

Den yngste spiller begynder med at dreje rouletten. Pilen stopper på en kategori. (Hvis den standser mellem to felter, skal spilleren dreje rouletten igen).

Spilleren dykker hånden ned i posen for, ved at føle sig frem, at finde en figur, som hører til kategorien, som roulette angiver. Når han/hun mener at have fundet en, tager han/hun figuren ud af posen og viser den til de andre spillere, og siger hvad det er.

- Det er korrekt, figuren tilhører kategorien, som har søgt efter: Han/hun beholder figuren, som et vundet point.

Det er så næste spillers tur til at dreje rouletten.

- Figuren hører ikke til kategorien: Han/hun lægger figuren tilbage i posen, og det er næste spillers tur.

NB: Når der ikke er flere figurer i posen for den angivne kategori, sætter spilleren gang i rouletten igen, indtil der opnås en kategori, som der stadig er figurer til.

Hvem vinder?

Når posen er tom, er det deltageren med fleste figurer, der har vundet spillet.

To versioner for de allermindste:

- Børnene fisker efter tur en figur i posen, og skal derefter sortere dem efter kategori.

- Alle figurerne lægges på bordet. Den første spiller sætter rouletten i gang og skal så tage en figur på bordet, der svarer til den kategori, som rouletten viser.



ETT UPPTÄCKSSPEL SOM TRÄNAR KÄNSELN:

Hitta en frukt, en insekt, ett djur, en grönsak eller ett tillbehör med känseln. Känselspelet går ut på att känna igen olika delar på en bondgård.



från 3 år



1 till 4



10 minuter

Spelet innehåller:

- Ett hjul med 5 olika kategorier: frukter, grönsaker, djur, insekter och tillbehör.
- 15 figurer: vindruvor, körsbär, päron, morot, sallad, rädisa, höna, kanin, bi, nyckelpiga, fjärl, hink, vattenkanna och skottkärra.
- 1 tygpåse.

Spelets mål:

Att med känseln hitta figurer som hör till den kategori som visas i hjulet .

Spelregler:

Alla figurer läggs i påsen.

Den yngste spelaren börjar genom att snurra på hjulet. Pilen stannar på en kategori. (Om pilen stannar mellan 2 rutor får spelaren snurra hjulet en gång till.)

Spelaren sticker ner handen i påsen för att med hjälp av känseln hitta en figur som tillhör den kategori som visas i hjulet. När spelaren tror att han/hon har hittat en figur som är rätt, tar han/hon ut figuren och visar den för de andra spelarna och säger **namnet** på figuren.

- Om figuren tillhör rätt kategori behåller spelaren figuren vilket innebär att spelaren har fått ett poäng.

Nu är det nästa spelares tur att snurra hjulet.

- Om figuren inte tillhör rätt kategori lägger spelaren tillbaka figuren i påsen och det är nästa spelares tur.

Observera: Om det inte finns kvar någon figur i påsen för den kategori som hjulet visar, får spelaren snurra hjulet igen och fortsätta tills han/hon får en kategori som det fortfarande finns figurer till i påsen.

Vem vinner?

När påsen är tom har den spelare vunnit som har flest figurer.

Det finns två andra versioner av spelet för de allra minsta:

- Man får ta en figur i påsen och gissa vilken kategori den tillhör. Sedan är det nästa spelares tur.

- Alla figurer tas fram ur påsen. Den förste spelaren snurrar hjulet och väljer en figur som tillhör den kategori som visas på hjulet.

**ИГРА НА ТАКТИЛЬНОЕ РАСПОЗНАВАНИЕ.**

С помощью осязания найти фрукт, насекомое, животное, овощ или предмет. На этой ферме нужно все находить осязую.

старше
3 лет

1 - 4



10 минут

Игровой комплект:

- 1 рулетка, на круге которой имеется пять разделов: фрукты, животные, звери, насекомые, предметы
- 15 фигурок (виноград, Вишня, груша, морковь, салат, редиска, курица, баран, Кролик, пчела, божья коровка, бабочка, ведро, лейка, тачка)
- 1 матерчатый мешочек

Цель игры:

Осязую находить в мешочке фигурки, относящиеся к разделу, на который указала стрелка рулетки.

Процесс игры:

Все фигурки складываются в мешочек.

Игру начинает самый младший игрок: он крутит рулетку.

Затем он сует руку в мешочек и осязую ищет там фигурку, которая относится к разделу, на котором остановилась стрелка. Когда ему кажется, что он нашел нужную фигурку, он показывает ее другим игрокам и произносит **ее название**.

- Если эта фигурка действительно относится к указанному разделу, то он сохраняет у себя эту фигурку и получает одно очко.

Затем ход передается следующему игроку. Он запускает рулетку крутиться, и так далее.

- Если эта фигурка не относится к указанному разделу, то она кладется обратно в мешочек, и игра продолжается.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если в мешочке не осталось ни одной фигурки, относящейся к указанному разделу, то игрок снова запускает рулетку, и так повторяется до тех пор, пока стрелка не укажет на раздел, для которого в мешочке еще остались фигурки.

Кто выигрывает?

Когда в мешочке больше не остается фигурок, то победителем оказывается тот игрок, собравший наибольшее количество фигурок.

Два варианта для самых маленьких:

- Двое детей по очереди достают фигурки из мешочка и затем раскладывают их по разделам.

- Все фигурки выкладываются на стол. Первый игрок запускает рулетку, и затем должен найти на столе фигурку, относящуюся к тому разделу, на котором остановилась стрелка.



Tactilo loto

DJ08135

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

Petits éléments. Small parts. Kleine Teile. Partes pequeñas. Peças de pequenas dimensões.
Kleine onderdelen. Piccole parti. Små dele. Små delar. Маленькие части.

Conserver l'emballage. Référence fabricant. Retain address. Anschrift aufbewahren.
Guarda la dirección. Adres bewaren. Spara adressen. Conservare l'indirizzo. Guarde o endereço.
Γem adressen. Παρακαλούμε κρατήστε αυτή τη διεύθυνση. Сохраните адрес.



3, rue des Grands Augustins - 75006 - Paris - France
www.djeco.com