

Tactilo loto

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





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.

