

Durchdachte Produkte von Anfang an!



Einzartige Welten zum Erlernen, Erleben, Erkunden ...

Entdecken Sie einzigartige Produkte, die in Zusammenarbeit mit Experten aus der Praxis in Deutschland entwickelt und designt wurden und von Pädagogen in der täglichen Arbeit gern eingesetzt werden.

Denktraining

Lernwelt

Musikwelt

Zahlenwelt

Bewegungswelt

Therapie

Ernährungswelt

Sinneswelt

Sprachwelt



ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Verschluckbare Kleinteile! Erstickungsgefahr! Bitte alle Informationen aufbewahren.

WARNING! Not suitable for children under 3 years. Choking hazard due to small parts! Danger of suffocation! Please keep all the information.

OSTRZEŻENIE! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat. Ryzyko połknięcia kulek! Ryzyko zadławienia! Proszę zachować wszystkie informacje.

ATTENTION ! N'est pas approprié aux enfants de moins de 3 ans. Petites pièces qui peuvent être avalées! Danger d'étouffement! Veuillez conserver toutes les notices.

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Bevat inslikbare kleine onderdelen! Verstikkingsgevaar! A.u.b. alle gegevens bewaren.

ATTENZIONE!
Non adatto per bambini di età inferiore a 3 anni. Pezzi piccoli inghiottibili! Pericolo di soffocamento!
Si prega di conservare tutto il materiale informativo.

¡ATENCIÓN!
No apto para niños menores de 3 años. ¡Las piezas pequeñas pueden tragarse!
¡Riesgo de estrangulamiento!
Por favor, conserve todo el material informativo.

Wehrfritz

Wehrfritz GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach · GERMANY
www.wehrfritz.com

A115003

Fühlspiel Waldwichtel



Art.-Nr.
139532

Forest Pixies
Tactile Game

Gra „Leśne skrzaty”
stymulująca
zmysł dotyku

Les lutins des
bois - Jeu de
stimulation du
toucher

Voelspel boska-
bouter

Gioco sensoriale
gnomi del bosco

Juego de tacto
- Gnomos del
bosque



Spielidee und Design:
Luise Starke

Illustration:
Aleš Vrtal

Wehrfritz

Sinneswelt



Fühlspiel Waldwichtel

Spielidee und Design:

Luise Starke

Illustration:

Aleš Vrtal

Dieses Spiel fördert:

- Taktile Wahrnehmung
- Konzentration
- Gedächtnis
- Kooperation und Teamfähigkeit

Ideal für:

- Kindergarten
- Grundschule
- Therapie

Bei diesem liebevoll gestalteten Memospiel müssen Kleine wie Große jede Menge Fingerspitzengefühl beweisen!

Wer hilft den 12 putzigen Waldwichteln, ihre Zipfelmützen wiederzufinden? 12 verschiedene Fühlmaterialien verbergen sich am Kopf der gut greifbaren Waldwichtel-Figuren, das Pendant dazu unter ihrer jeweiligen Mütze. Einige Materialien unterscheiden sich deutlich, andere benötigen genaues „Hinfühlen“. Über die eindeutigen Farben der verschiedenen Materialien ist eine visuelle Lösungskontrolle gegeben.

Die liebevoll designten Wichtel mit ihren abnehmbaren Mützen und dem schönen Spielplan haben einen hohen Aufforderungscharakter – auch für das freie Spiel.

In einem Grundspiel und einem Memospiel mit 3 Schwierigkeitsgraden helfen die Spieler den kleinen Wichteln, die passende Mütze zu finden und aufzusetzen. So fördert das Fühlspiel Waldwichtel die taktile und haptische Wahrnehmung, die Konzentration und das Gedächtnis, wenn es darum geht, sich die Positionen der Wichtelmützen einzuprägen.

Inhalt:

- 1 Spielplan (37 Ø cm)
- 12 Wichtel-Figuren mit 12 Mützen (gesamt Ø 5,6 x H 7,7 cm)
- 1 Holzwürfel
- 1 Spielanleitung



Die Vorgeschichte:

Den ganzen Tag lang haben die kleinen Waldwichtel auf ihrer Waldlichtung im Sonnenschein Fangen und Verstecken gespielt. Sie haben Blumen gepflückt, mit den Schmetterlingen getanzt und die süßesten Beeren genascht.

Welch ein herrlicher Tag! Doch bei so viel Bewegung fällt einem schnell mal die Zipfelmütze vom Kopf! Schwuppdwupp, liegen 12 kleine rote Zipfelmützen auf der Waldlichtung herum!

Nun ist es Abend, die Wichtel sind müde und möchten nach Hause gehen.

Aber, o weh! Alle Mützen sind durcheinander gepurzelt. Sie sehen alle gleich aus – und doch sind sie nicht gleich, denn jede fühlt sich ein bisschen anders an!

Die kleinen Wichtel wären nicht die lustigen Waldwichtel, wenn ihnen nicht auch zum Mützenwiederfinden viele tolle Spiele einfallen würden! Wer spielt mit und hilft den kleinen Wichteln, die Mütze zu finden, die jeweils zu ihrer farnefrohen Haarpracht passt?

Wem gehört diese Zipfelmütze?

Ein kooperatives Spiel zum Kennenlernen der Materialien.

Spieler: 2 – 4 oder solo

Spielmaterial: anfangs 3 Wichtel mit passenden Mützen, später auch mehr

Spieladauer: ca. 5 – 15 Min.

Ziel des Spiels ist es, die passenden Mützen durch Fühlen zu finden.

Spielvorbereitung

Die drei Wichtel werden in einer Reihe in die Tischmitte gestellt, die passenden Mützen stehen davor, sodass die Fühlfläche verdeckt zur Tischoberfläche zeigt. Die Mützen werden gemischt.

Spielablauf

Nacheinander befühlt jeder Spieler die Oberflächen auf den Wichteln. Anschließend heben sie eine Mütze nach der anderen an und fühlen die verborgenen Oberflächen, ohne die Mützen umzudrehen. Die Spieler dürfen sich gemeinsam beraten, welchem Wichtel wohl welche Mütze gehören könnte. Sind sie sich sicher, eine passende Mütze gefunden zu haben, ordnen sie die Mützen den jeweiligen Wichteln zu.

Zur Kontrolle drehen sie die Mützen um und betrachten sie: Es kann sowohl über die Oberflächenstruktur des Materials wie auch über die Farbe kontrolliert werden, denn jedes Material hat eine eigene Farbe!

Wurden die drei Mützen richtig zugeordnet, dürfen die drei Wichtel „nach Hause“ gehen. Die Spieler werden gelobt, sie haben den Wichteln toll geholfen!

Das Spiel wird schwieriger, wenn nicht drei, sondern mehr Wichtel vor den Spielern aufgestellt werden.

Variante „Einer nach dem anderen“:

Das Spiel funktioniert wie oben: es stehen immer drei Wichtel vor den Spielern, die Mützen liegen gemischt davor. Allerdings ordnen die Spieler nun immer eine Mütze nach der anderen zu: Haben sie einem Wichtel die richtige Mütze zugeordnet, darf dieser „nach Hause“ gehen, d.h. er wird in die Schachtel zurückgelegt. An seine Stelle kommt ein neuer Wichtel zu den beiden bereits ausstehenden. Die Mützen werden erneut gemischt. Das Spiel beginnt von vorn. Diese Variante erfordert von den Spielern etwas Disziplin und Teamfähigkeit denn sie müssen sich immer einig sein, welchem Wichtel sie in einer Runde eine Mütze zuordnen möchten.

Solovariante (optional mit Spielleitung)

Ein Solospieler stellt anfangs 3, später mehr Wichtel vor sich auf. Er fühlt die Wichteloberflächen und anschließend die verdeckten Oberflächen unter den Zipfelmützen. Ist er sich sicher, eine Mütze gefunden zu haben, setzt er sie dem entsprechenden Wichtel auf – ohne vorher zu schauen. Wenn er alle Mützen verteilt hat, schaut er über die oben beschriebene Lösungskontrolle nach, ob er immer richtig lag.

Mi-Ma-Mützentausch!

Ein schnelles Tauschspiel

Spieler: 2

Spielmaterial: 1 Wichtel mit passender Mütze, 2 beliebige zusätzliche Mützen

Spieldauer: ca. 5 - 15 Min.

Ziel des Spiels ist es, die passenden Mützen nicht aus den Augen zu verlieren.

Spielvorbereitung

Ein Spieler ist in dieser Runde der Spielleiter. Er sucht einen Wichtel mit passender Mütze aus und nimmt zwei weitere Mützen hinzu. Den Wichtel stellt er in der Tischmitte auf, die drei Mützen liegen in einer Reihe davor.

Spielablauf

Der Mitspieler fühlt die Oberfläche auf dem Wichtel und dann die verdeckten Oberflächen unter den Mützen. Meint er, die richtige gefunden zu haben, deutet er darauf – ohne jedoch darunter zu schauen.

Das ist das Startsignal für den Spielleiter. Er vertauscht nun in Windeseile die drei Mützen untereinander. Dazu verschiebt er sie schnell hin und her und mischt sie untereinander. Der Mitspieler versucht dabei, die richtige Mütze nicht aus den Augen zu verlieren. Ist der Spielleiter fertig, deutet der Mitspieler auf die Mütze, von der er meint, dass sie die richtige ist.

Nun erst wird kontrolliert.

Lag der Spieler richtig? Er bekommt den Wichtel mit Mütze als Siegpunkt.

Lag er falsch? Wichtel und Mützen werden zurück in die Spielschachtel gelegt.

Nun werden die Rollen getauscht und der Spieler ist der Spielleiter und sucht einen Wichtel und die Mützen aus. Es wird solange gespielt, bis nur noch 2 Mützen übrig sind.

Spielende

Zum Schluss wird nachgezählt, wer die meisten Wichtel vor sich stehen hat.

Der Spieler mit den meisten Wichteln hat gewonnen.

Wer findet meine Mütze?

Ein Mützenmemo – leichte Version

Spieler: 2 – 4

Spielmaterial: Spielplan, 12 Wichtel, 12 Mützen

Spieldauer: ca. 8-12 Min.

Ziel des Spiels ist es, das Material unter einer Mütze richtig zu erfühlen und sie dem dazugehörigen Wichtel zuzuordnen.

Spielvorbereitung

Die Wichtel werden mit dem Gesicht zur Lichtung auf die 12 „Wegplatten“ rund um den Spielplan gesetzt. Die 12 Mützen werden auf die hellen „Grasflächen“ in der Spielplanmitte gestellt, sodass die Fühlflächen verborgen sind. Sie werden gemischt und anschließend auf den gekennzeichneten Flächen platziert.

Spielablauf

Der erste Spieler beginnt. Er hebt eine beliebige Mütze aus der Mitte an und befühlt die Oberfläche, ohne sie selbst anzusehen oder den Mitspielern zu zeigen.

Die Oberflächen auf den Wichteln darf er ansehen, aber nicht mehr „gegenfühlen“. Ist er sich sicher, den passenden Wichtel zur erfühlten Mütze gefunden zu haben, zeigt er auf ihn.

Jetzt kontrolliert er, indem er sich die Oberfläche unter der Mütze ansieht, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.

Lag der Spieler richtig? Er zeigt sie den Mitspielern, setzt sie dem Wichtel auf und nimmt den Wichtel mit Mütze als Siegpunkt zu sich. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Lag er falsch? Er stellt die Mütze an ihren Platz in der Mitte zurück, ohne sie den Mitspielern zu zeigen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt, bis alle Wichtel ihre Mützen wiederbekommen haben.

Tipp: Das Spiel kann sprachlich begleitet werden, indem die Spieler nicht nur auf den Wichtel zeigen, sondern ihn beschreiben, z.B. „Die Mütze gehört zu dem Wichtel mit dem glatten, türkisfarbenen Stoff.“

Spielende

Zum Schluss wird nachgezählt, wer die meisten Wichtel vor sich stehen hat. Der Spieler mit den meisten Wichteln ist der 1. Sieger, der mit den zweitmeisten der 2. Sieger usw.

Das Spiel wird leichter, wenn es dem Spieler erlaubt ist, die Oberflächen von bis zu 3 Wichteln „gegenzufühlen“.

Meine Mütze oder deine?

Ein Mützenmemo – mittelschwere Version

Spieler: 2 – 4

Spielmaterial: Spielplan, 12 Wichtel, 12 Mützen

Spieldauer: ca. 10 – 15 Min.

Wenn die kleinen Wichtel ein lustiges Mannschaftsspiel spielen, dann geht es natürlich auch immer nur um eines: dass am Ende jeder seine eigene Mütze aufhat!

Ziel des Spiels ist es, die Mützen der eigenen Wichtel zu finden und zusätzlich möglichst viele „Extrawichtel“ zu gewinnen.

Spielvorbereitung

Zuerst werden die Wichtel-Mannschaften gewählt: Reihum wählt sich ein Spieler immer je einen Wichtel aus und stellt ihn vor sich auf, bis jeder Spieler die richtige Anzahl an Wichteln in seiner Mannschaft hat:

Bei 2 Spielern → 4 Wichtel pro Spieler

Bei 3 Spielern → 3 Wichtel pro Spieler

Bei 4 Spielern → 2 Wichtel pro Spieler

Sind die Wichtelmannschaften komplett, werden die übrigen Wichtel an den Spielfeldrand gestellt. Das ist die „Extra-Mannschaft“. Alle Mützen werden in der Spielplanmitte gemischt und auf die gekennzeichneten Flächen gestellt.

Spielablauf

Der erste Spieler beginnt. Er nimmt eine beliebige Mütze aus der Mitte hoch und fühlt die Oberfläche, ohne sie selbst anzusehen oder den Mitspielern zu zeigen. Nur die Oberflächen auf den eigenen Wichteln darf er „gegenfühlen“, nicht aber die der anderen Mannschaften oder der „Extraspieler“.

Ist er sich sicher, dass die von ihm erühlte Mütze zu einem seiner Wichtel passt, benennt er ihn und deckt die Mütze für alle sichtbar auf.

Lag der Spieler richtig?

Er darf die Mütze zu sich nehmen und sie seinem Wichtel aufsetzen. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Lag er falsch?

Er stellt die Mütze an ihren Platz in der Mitte zurück, alle Spieler versuchen, sich die Position dieser Mütze zu merken. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Sobald es einem Spieler gelungen ist, alle seine eigenen Wichtel zu „behüten“, darf er Wichtel aus der Extramannschaft zu seiner eigenen dazugewinnen. Dazu muss er selbstverständlich nach demselben Spielprinzip die passende Mütze finden. Es ist also durchaus sinnvoll, sich von Beginn an auch schon die Positionen der Mützen der Extramannschaft einzuprägen, auch wenn die Extra-Wichtel erst später „erspielt“ werden können.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Wichtel der Extramannschaft verteilt wurden. Nun wird nachgezählt, wer die meisten Wichtel vor sich stehen hat. Der Spieler mit den meisten Wichteln ist der 1. Sieger, der mit den zweitmeisten der 2. Sieger usw.

Schweres Durcheinander!

Ein Mützenmemo – schwere Version

Spieler: 2 – 4

Spielmaterial: Spielplan, 12 Wichtel, 12 Mützen

Spieldauer: ca. 10-20 Min.

So ein Durcheinander! Aufs Geratewohl hat sich jeder Wichtel irgendeine Mütze aufgesetzt. Aber so viel Unordnung wird die Wichtelmama zuhause nicht gut finden. Höchste Zeit also, die Mützen zu tauschen!

Ziel des Spiels ist es, jedem Wichtel die richtige Mütze „hinzutauschen“.

Spielvorbereitung

Die Wichtel werden im Kreis auf den Wegfeldern entlang des Spielplanrandes aufgestellt. Die Mützen werden gut durchgemischt und dann unbesehen und „unbefühlt“ nach dem Zufallsprinzip auf die Köpfe der Wichtel gesetzt.

Spielablauf

Der erste Spieler beginnt. Er hebt die Mütze eines beliebigen Wichtels an und befühlt die verdeckte Oberfläche so, dass sie niemand sehen kann. Dabei wird die Oberfläche des Wichtels für alle sichtbar und darf auch befühlt werden.

Passt die Mütze zu diesem Wichtel?

Ja! So ein Glück! Der Spieler zeigt den Mitspielern zur Kontrolle die Mütze.

Lag er richtig, darf er Mütze und Wichtel zu sich nehmen.

Lag er falsch, stellt er die Mütze auf den Wichtel zurück.

Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Nein! Die Mütze passt nicht zu diesem Wichtel.

Der Spieler behält die Mütze des ersten Wichtels in der Hand. Anschließend nimmt er einem beliebigen 2. Wichtel die Mütze vom Kopf, befühlt sie aber nicht, sondern stellt sie einfach auf einer „Grasfläche“ in der Spielfeldmitte ab. Der Spieler sieht und fühlt nach, ob die Oberfläche auf diesem zweiten Wichtel zur Mütze vom ersten Wichtel passt, die er in seiner Hand hält.

Passt die Mütze zu diesem Wichtel?

Ja! Toll! Der Spieler zeigt den Mitspielern zur Kontrolle die Mütze.

Lag er richtig, darf er Mütze und Wichtel zu sich nehmen. Die andere Mütze wird von der „Grasfläche“ auf den „unbehüteten“ Kopf des ersten Wichtels gesetzt.

Lag er falsch, stellt er beide Mützen auf die beiden Wichtel zurück. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Nein! Die Mütze passt nicht zum zweiten Wichtel.

Schade. Beide Mützen werden wieder auf die Köpfe der Wichtel gesetzt, auf denen sie vorher schon waren: Mütze 1 auf Wichtel 1 und Mütze 2 auf Wichtel 2. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Die Spieler werden sicherlich schnell merken, dass es sinnvoller ist, sich die Oberflächen der Wichtel zu merken als die der Mützen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn allen Wichteln die richtige Mütze zugeordnet wurde. Nun wird nachgezählt, wer die meisten Wichtel vor sich stehen hat. Der Spieler mit den meisten Wichteln ist der 1. Sieger, der mit den zweitmeisten der 2. Sieger usw.

Auf die Mütze, fertig, los!

Ein lustiges Wichtelwettrennen

Spieler: 2 – 4

Spielmaterial: Spielplan, 12 Wichtel, 12 Mützen, Würfel

Spieldauer: ca. 10-20 Min.

Ziel des Spiels ist es, „im Laufen“ für jeden der eigenen Wichtel die richtige Mütze zu finden und sie als Erste ins Ziel zu bringen.

Spielvorbereitung

Zuerst wird die Wichtel-Laufmannschaft gewählt: Reihum wählt sich ein Spieler immer je einen Wichtel aus und stellt ihn vor sich auf, bis alle Mannschaften aus je drei Wichteln pro Spieler komplett sind. Die übrigen Wichtel werden in die Schachtel gelegt. Der Spielplan liegt in der Tischmitte. Alle 12 Mützen werden auf die „Grasflächen“ in die Mitte des Spielplans gestellt, gemischt und auf den Feldern platziert. Der Würfel liegt bereit.

Spielablauf

Der erste Spieler beginnt. Er nimmt seinen ersten Wichtel und stellt ihn auf das Startfeld (mit der Wichtelabbildung). Dann würfelt er und zieht mit dem Wichtel die entsprechende Anzahl an Feldern vor.

Was zeigt das Feld?



→ Keine Aktion!



→ Der Spieler darf noch einmal würfeln, ziehen und die entsprechende Aktion des neuen Feldes ausführen.



→ (= Startfeld) Start klar für einen neuen Wichtel! Der Spieler nimmt den „alten“ Wichtel aus dem Spiel und wechselt dafür einen beliebigen neuen Wichtel aus seiner Mannschaft ein und stellt ihn auf dem Startfeld auf. Der „alte“ Wichtel pausiert nur, er steht vor dem Spieler, bis er wieder zum Einsatz kommt. Landet allerdings der letzte Mannschaftswichtel auf diesem Feld, weil die beiden anderen bereits ihre Mützen gefunden haben, pausiert nichts.



→ Der Spieler darf eine Mütze anheben und die verborgene Oberfläche fühlen, ohne sie anzusehen oder zu zeigen. Zum Vergleich dürfen die Oberflächen der eigenen 3 Wichtel ebenfalls gefühlt werden.



→ Der Spieler darf nacheinander 2 Mützen anheben und fühlen (wie oben).

Die Mütze passt!

Denkt der Spieler, die passende Mütze zu dem Wichtel gefunden zu haben, der gerade im Spiel ist und auf dem Mützen-Feld steht, deckt er sie für alle sichtbar auf.

Lag er richtig, darf er Mütze und Wichtel zu sich nehmen. Dieser Wichtel ist nun „sicher“ und darf auch nicht mehr ins Spiel eingebracht werden, wenn ein anderer Wichtel auf dem Startfeld landen sollte. Der Spielzug ist damit beendet – der Spieler wartet, bis er wieder an der Reihe ist: Dann nimmt er den nächsten Wichtel aus seiner Mannschaft und startet mit ihm auf dem Startfeld in die nächste Runde!

Lag er falsch, stellt er die Mütze zurück und spielt mit diesem Wichtel wie bisher weiter. Denkt der Spieler, die passende Mütze zu einem seiner anderen Wichtel, die nicht im Spiel sind, gefunden zu haben, so versucht er, sich die Positionen zu merken. Er darf sie erst aufdecken und dem jeweiligen Wichtel aufsetzen, wenn dieser im Spiel ist! Der nächste Spieler ist an der Reihe, würfelt und spielt wie beschrieben.

Das Spiel funktioniert ohne „Rausschmeißen“. Kommen zwei oder mehr Wichtel auf dasselbe Feld, so werden sie einfach übereinander gestapelt. Ist der Unterste wieder am Zuge, so wird er behutsam aus dem Stapel genommen.

Bei einer „Sechs“ wird nicht noch einmal gewürfelt!

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seinen drei Wichteln die drei richtigen Mützen aufsetzen konnte.

Variante: Wichtel, wechsel dich!

Es wird gespielt wie oben, allerdings wird immer der Wichtel ausgetauscht, sobald er das Startfeld überquert.

Beispiel:

Der Wichtel steht 3 Felder vor dem Startfeld. Der Spieler würfelt eine 5.

Er zieht mit dem „alten“ Wichtel 3 Felder bis zum Startfeld und nimmt ihn dann zu sich. Dann setzt er einen „neuen“ Wichtel aus seiner Mannschaft auf das Startfeld, zieht mit ihm die verbleibenden 2 Felder vor und führt mit ihm die Aktion aus.

Jeder Wichtel muss nach einer Runde ausgewechselt werden, unabhängig davon, ob er inzwischen seine Mütze gefunden hat oder nicht. Welchen der beiden anderen Wichtel der Spieler danach nimmt, darf er frei wählen. Natürlich werden Wichtel, die bereits eine Mütze haben, nicht wieder ins Spiel genommen.

Hat der Spieler in der vorherigen Runde die Oberfläche eines nicht im Spiel befindlichen Wichtels erfüllt, so kann er ihn nun ins Spiel nehmen, um ihm schneller zu seiner Mütze zu verhelfen.

Allerdings erfordert diese Variante mehr Flexibilität, denn nun muss sich der Spieler auf eine neue Oberfläche, die es zu suchen gilt, einstellen.



Forest Pixies Tactile Game

Game idea and design:

Luise Starke

Illustration:

Aleš Vrtal

This games develops:

- Tactile and haptic perception
- Concentration
- Memory
- Kooperation und Teamfähigkeit

Ideal for:

- Kindergarten
- Elementary school
- Therapy

This beautifully designed memory game requires both old and young to demonstrate their tactile instincts!

Who will help the 12 cute pixies to find their pointed hats?

12 different tactile materials are hiding on the heads of the sturdy pixie figures, with its match under their hat. Some materials are clearly different, while others require a more careful touch.

The different materials' unique colors allow you to check your answer.

The child-friendly pixies, with their removable hats and their attractive board, are highly stimulating, even for free play.

A basic game and a memory game, with 3 difficulty levels, help players to find the right hats and put them on the little pixies. The Forest Pixies Tactile Game develops tactile and haptic perception, concentration, and memory, when you need to memorize the positions of the pixies' hats.

Contents:

- 1 board (37 Ø cm)
- 12 pixie figures with 12 hats (total Ø 5.6 x H 7.7 cm)
- 1 wooden dice
- 1 set of instructions



Background:

In their sunny glade in the woods, the forest pixies have been playing hide-and-seek all day long. They have picked flowers, danced with the butterflies, and nibbled on the sweetest berries.

What a heavenly day! But all that moving around made their pointed hats fall off their heads! There you have it, 12 little, red pointed hats lying around the glade! It's now evening, the pixies are tired, and they want to go home.

Oh no! All their hats have tumbled all over the place. They all look the same, but they're not, as each one feels slightly different!

The little pixies wouldn't be the funny pixies they are if finding their hats didn't involve have lots of brilliant games! Who will join in and help the little pixies to find the hat that goes with their magnificent, colorful hair?

Who do these pointed hats belong to?

A cooperative game that helps recognition of materials.

Players: 2 – 4 or solo

Material: To start with, 3 pixies with matching hats, more can be added later

Duration: approx. 5-15 mins.

The aim of the game is find the right hats by feeling them.

Preparation

Place the three pixies in a row in the middle of the table, with the matching hats in front of them, so that the tactile surface is hidden on the table top. Mix up the hats.

How to play

The players take turns to feel the surfaces of the pixies. Then, they lift each hat in turn and feel the hidden surface underneath, without turning the hats over. Players can check with each other which pixie they think belongs with which hat. If they are sure they have found a matching hat, they put it in front of the right pixie.

To check, turn the hats over and take a look: You can check both the material's surface texture and the color, as each material has a different color!

If the three hats were matched correctly, the three pixies can now 'go home'. The children are praised for helping the pixies brilliantly!

The game becomes more difficult if more than three pixies are put in front of the players.

Version – 'One after another':

The game is the same as above: there are still three pixies in front of the children and the hats are on the table, mixed up. However, in this version, the children match one hat after another: If they have matched a pixie with the correct hat, it can 'go home', i.e. it is put back in the box. It is replaced with a new pixie, who joins the two others. The hats are mixed up again, and the game starts from the beginning. This version requires children to be a bit more disciplined, as they have to agree which pixie they want to match to which hat in each round.

Solo version (can be with a game organizer)

A solo player starts by placing 3, and later more, pixies in front of them. They feel the surfaces of the pixies and then the covered surfaces beneath the pointed hats. If they are sure they've found a hat, they put it on the matching pixie – without looking first. When they have matched all the hats, they use the checking process mentioned above to see whether they are right.

Swapsies!

A fast swapping game

Players: 2

Material: 1 pixie with matching hat, any 2 additional hats

Duration: approx. 5-15 mins.

The aim of the game is to not lose sight of the right hats.

Preparation

In this round, one player is the game organizer. They choose a pixie with its matching hat and add two more hats to the selection. They put the pixie in the middle of the table, with the three hats in a line in front of it.

How to play

The player feels the surface of the pixie and then the hidden surfaces underneath the caps. If they think they have found the right one, they point to it, but don't look under it..

That's the signal for the game organizer. They quickly change the places of the three hats by sliding them around and mixing them up. The player must try to keep an eye on the right hat. When the game organizer has finished, the player points to the hat that they think is the right one.

This is then checked.

Was the player right? If so, they get the pixie and hat as a winner's point.

Was the player wrong? If so, the pixie and hats are put back in the box.

The roles are now reversed; the player becomes the game organizer and looks for the pixie and the hats. The game continues until only two hats are left.

At the end

When the game finishes, count up who has won the most pixies.

The player with the most pixies has won.

Who can find my hat?

A hat memory game – easy version

Players: 2 – 4

Material: Board, 12 pixies, 12 hats

Duration: approx. 8-12 mins.

The aim of the game is to work out the right material under the hat by feeling it and match it with the right pixie.

Preparation

Place the pixies on the 12 'paths' around the board, facing the glade. Place the 12 hats on the light 'grassy surface' in the middle of the board so that the tactile surfaces are hidden. Mix them up and then place them on the marked areas.

How to play

The first player starts. They choose a hat from the middle and feel the surface, without looking at it or showing it to the other players.

They can look at the surfaces of the pixies, but are not allowed to compare them by touching.

If they are sure they know which pixie goes with the hat they have felt, they point to it.

They now check by looking at the surface underneath the hat, without showing it to the other players.

Was the player right?

They show the other players, put the hat on the pixie and take the pixie and hat as a winner's point. It's then the next player's turn.

Was the player wrong?

They put the hat back into the middle, without showing it to the other players. It's now the next player's turn.

The game is played clockwise until all the pixies have been reunited with their hats.

Tip: The game can also have a linguistic element, in that players can not only point to the pixie but also describe it, e.g. "The hat belongs to the pixie with the smooth, turquoise material."

At the end

When the game finishes, count up who has won the most pixies. The player with the most pixies has won, the player with the second most pixies is second etc.

The game can be made easier by allowing the player to compare the surfaces of up to 3 pixies.

Is this my hat or yours?

A hat memory game – medium version

Players: 2 – 4

Material: Board, 12 pixies, 12 hats

Duration: approx. 10–15 mins.

When the little pixies play a funny team game, naturally it's always about one thing: making sure that everyone has their own hat at the end!

The aim of the game is to find each pixie's hat and also win as many 'extra pixies' as possible.

Preparation

Choose your pixie teams: Each player takes it in turn to choose a pixie and puts it in front of them, until all players have the right number of pixies in their team:

For 2 players → 4 pixies per player

For 3 players → 3 pixies per player

For 4 players → 2 pixies per player

Once the pixie teams are complete, the remaining pixies are put at the edge of the pitch. They are the 'extras'. Mix the hats up and place them in the middle of the board on the marked areas.

How to play

The first player starts. They choose a hat from the middle and feel the surface, without looking at it or showing it to the other players. They are only allowed to compare it with the surfaces of their own pixies, not those on the other teams or the 'extras'.

When they are sure that the hat they are feeling goes with one of their pixies, they announce it and put the hat on it so that everyone can see.

Was the player right?

If so, they claim the hat and put it on their pixie. It's then the next player's turn.

Was the player wrong?

They put the hat back in the middle and all the players try to remember the hat's position. It's now the next player's turn.

The game is played clockwise. Once a player has succeeded in putting a hat on all of their pixies, they can claim pixies from the extras team. Obviously, they have to find the right hats for them, just as they did for their team. It's therefore really useful to remember at the beginning the positions of the extras team's hats, even if the extra pixies only come on to play later.

At the end

The game ends when all pixies in the extras team have been handed out. Now count up who has won the most pixies. The player with the most pixies has won, the player with the second most pixies is second etc.

A right muddle!

A hat memory game – difficult version

Players: 2 – 4

Material: Board, 12 pixies, 12 hats

Duration: approx. 10–15 mins.

What a muddle! All the pixies have put on a random hat. Their pixie parent at home will not like all that untidiness. Time to change the hats!

The aim of the game is to get the right hat back to the right pixie.

Preparation

Place the pixies in a circle on the paths along the edge of the board. Mix the hats up and then, without looking or feeling, place them randomly on the pixies' heads.

How to play

The first player starts. They choose a pixie's hat and feel the hidden surface without anyone else being able to see. The surface of the pixie can be seen and felt by everyone.

Does the hat go with this pixie?

Yes! That's lucky! The player shows the others, who check the hat.

If the player is right, they can keep the hat and pixie.

If the player is wrong, they put the hat back on the pixie.

It's now the next player's turn.

No! It's not this pixie's hat.

The player keeps the first pixie's hat in their hand. They then take a second hat off a pixie's head, but don't feel it; instead, they simply put it on a 'grassy surface' in the middle of the board. The player looks at and feels the surface of this second pixie to see if it goes with the first pixie's hat that they have in their hand.

Does the hat go with this pixie?

Yes! Excellent! The player shows the others, who check the hat.

If the player is right, they can keep the hat and pixie. The other hat is taken off the 'grassy surface' and put on the first pixie's bare head.

If the player is wrong, they put both hats back on both pixies.

It's now the next player's turn.

No! It's not this second pixie's hat.

That's a shame. Both hats are put back on the same pixies' heads as before:

Hat 1 on pixie 1 and hat 2 on pixie 2. It's now the next player's turn.

Players will probably quickly realize that it is more helpful to remember the pixies' surfaces than the hats' surfaces.

At the end

The game ends when all pixies have been matched with the right hat. Now count up who has won the most pixies. The player with the most pixies has won, the player with the second most pixies is second etc.

Ready, steady, go!*A funny pixie race***Players:** 2 – 4**Material:** Board, 12 pixies, 12 hats, dice**Duration:** approx. 10–20 mins.**The aim of the game** is to find the right hat for each 'running' pixie and help them reach the end first.**Preparation**

First, choose your pixie running teams: Each player takes it in turns to choose a pixie and puts it in front of them, until all players have a full team of three pixies each. Put the remaining pixies back in the box. Place the board in the middle of the table. Put all 12 hats on the 'grassy surfaces' in the middle of the board, mix them up and place them on the squares. Check you have the dice.

How to play

The first player starts. They pick up their first pixie and place it on the start square (the pixie picture). They roll the dice and move the pixie the same number of squares.

What does the square say?

→ No action!



→ The player can roll again, move, and carry out the action on the new square.



→ (= Start square) The start is free for the next pixie! The player takes the 'old' pixie out of the game and swaps it for a pixie from their team, placing it on the start square. The 'old' pixie is just resting, and stands in front of the player until it is used again. However, when the last team pixie lands on this square because the two others have both found their hats, nothing happens.



→ The player can pick up a hat and feel the hidden surface, without looking at it or showing it to the other players. The player can compare it with the surfaces of their own 3 pixies.



→ The player can pick up and feel 2 hats in succession (as above).

The hat fits!

If the player thinks they have found the right hat for the pixie who's currently in the game and standing on the hats square, they put the hat on the pixie for the other players to see.

If the player is right, they can keep the hat and pixie. This pixie is now 'safe' and can no longer be put in the game if another pixie lands on the start square. The player's turn is now ended; they must wait until it's their turn again, when they take the next pixie from their team and place it on the start square in the next round!

If the player is wrong, they put the hat back and carry on playing with this pixie as before. If the player thinks they have found the hat that matches one of their pixies who is not in the game, they try to remember the positions. They have to wait to uncover and put them on the right pixie once it's in the game! It's the next player's turn; they roll the dice and play as described.

No-one gets 'kicked out' of the game. If two or more pixies end up on the same square, they are simply stacked on top of each other. When it's the turn of the one at the bottom, they are carefully removed from the pile. Rolling a six does not mean you can roll again!

At the end

The game ends as soon as a player is able to reunite his three pixies with the right hats.

Version: Pixie mix!

Play is as above, but the pixie is always swapped out as soon as it crosses the start square.

Example:

The pixie starts 3 squares behind the start square. The player rolls a 5. They move the 'old' pixie 3 squares to the start line and then take it off the board. They then put a 'new' pixie from their team on the start square, move it the remaining 2 squares and carry out the action.

Every pixie has to be swapped out after one round, regardless of whether it has found its hat or not. The player is free to choose which of his two other pixies starts next. Obviously, pixies who already have a hat are not put back in the game. If, in the previous round, the player felt the surface of a pixie who is no longer in the game, they can put it back in the game in order to reunite it quicker with its hat.

However, this version requires more flexibility, as the player has to adjust to looking for a new surface.



Gra „Leśne skrzaty” stymulująca zmysł dotyku

Pomysł oraz projekt gry:
Luise Starke

Ilustracje:
Aleš Vrtal

Ta gra stymuluje::

- Zmysł dotyku oraz percepcję dotykową
- Koncentrację
- Pamięć

Idealnie sprawdzi się:

- W przedszkolach
- W szkołach podstawowych
- Na zajęciach terapeutycznych

Ta pięknie zaprojektowana gra pamięciowa wymaga zręczności zarówno w przypadku dzieci, jak i dorosłych! Kto pomoże 12 uroczym leśnym skrzatom odnaleźć ich czapeczki? Głowy figurek skrzatów, które dzieci bez problemu chwycą w swoje małe dłonie, pokryto materiałami o 12 różnych teksturach. Tymi samymi materiałami pokryto też poszczególne czapeczki. Niektóre materiały znacznie się od siebie różnią, inne wymagają bliższego zbadania. Różnorodne kolory i materiały stymulują zmysł wzroku. Skrzaty ze zdejmowanymi czapeczkami zostały zaprojektowane specjalnie z myślą o dziecięcych rączkach. Pięknie wykonana plansza do gry postawi przed dzieckiem wiele wyzwań – również podczas swobodnej zabawy. Podczas gry według reguł podstawowych oraz rozgrywek pamięciowych na 3 poziomach trudności gracz pomaga małym skrzatom odnaleźć i dopasować ich czapeczki. Stymulująca gra „Leśne skrzaty” wspomaga wyostrenie zmysłów oraz percepcję dotykową, zwiększa koncentrację oraz pamięć, podczas gdy dziecko zapamiętuje rozmieszczenie skrzacich czapeczek.

W zestawie::

- 1 plansza do gry (Ø 37 cm)
- 12 figurek skrzatów z 12 czapeczkami (razem Ø 5,6 x wys. 7,7 cm)
- 1 drewniana kostka do gry
- 1 instrukcja gry



Historia wprowadzająca:

Małe skrzaty przez cały dzień bawiły się na słońcu i grały w chowanego na leśnej polanie. Zbierały kwiaty, tańczyły z motylami oraz próbowały najśodszych jagód. Co za wspaniały dzień! Skrzaty harcowały z takim wigorem, że ich spiczaste czapeczki szybko pospadały im z głów! Co za miszmasz! Na całej leśnej polanie porzuczanych leży 12 małych, czerwonych, spiczastych czapeczek! Nadszedł już wieczór, a więc skrzaty są zmęczone i chciałyby wrócić do domu. Ale niestety! W tym całym galimatiasie czapeczki całkowicie się pomieszały. Wszystkie wyglądają co prawda tak samo, ale nie są jednak identyczne – różnicę można poczuć po ich dotknięciu! Małe skrzaty nie byłyby sobą, gdyby przy okazji szukania swoich czapeczek nie wymyślały wielu wspaniałych zabaw! Kto przyłączy się do zabawy i pomoże małym skrzatom znaleźć czapeczki pasujące do ich kolorowych włosów?

Do kogo należy ta spiczasta czapeczka?

Rozgrywka polegająca na współpracy, podczas której dziecko odkrywa różne materiały.

Gracze: 2 – 4 można też bawić się samodzielnie

Materiały do gry: na początku 3 skrzaty z pasującymi czapkami, później dodawane są kolejne

Czas trwania gry: ok. 5–15 min.

Celem gry jest odnalezienie pasujących czapeczek poprzez dotyk.

Przygotowanie do gry

Trzy skrzaty należy ustawić w jednym rzędzie na środku stołu. Przed każdym z nich należy położyć odpowiednią czapeczkę, tak aby jej charakterystyczna powierzchnia była niewidoczna, skierowana do blatu stołu. Czapeczki należy pomieszać.

Przebieg gry

Wszyscy gracze dotykają kolejno powierzchni skrzatów. Następnie podnoszą poszczególne czapeczki, aby dotknąć ich powierzchni. Nie wolno jednak ich odwracać. Gracze mogą się wzajemnie ze sobą konsultować, aby ustalić, do kogo może należeć dana czapeczka. Gdy gracz ma pewność, że udało mu się znaleźć pasującą czapeczkę, musi przyporządkować ją do skrzata.

Aby sprawdzić rezultaty, należy odwrócić czapeczki i uważnie im się przyjrzeć: sprawdzić należy zarówno fakturę materiału, jak i kolor, ponieważ poszczególne powierzchnie mają różne barwy!

Jeśli wszystkie trzy czapeczki zostały prawidłowo przyporządkowane, skrzaty mogą iść do domu. Dzieci otrzymują pochwałę za udzielenie skutecznej pomocy!

Gra jest tym trudniejsza, im więcej skrzatów bierze udział w rozgrywce.

Warianty gry „jeden za drugim”:

Zasady gry są takie same jak wyżej: należy ustawić przed dziećmi trzy skrzaty i pomieszać ich czapeczki. Jednakże teraz gracze sprawdzają po kolei po jednej czapeczce: jeśli udało się przyporządkować skrzatowi prawidłową czapeczkę, można wysłać go „do domu”, czyli odłożyć z powrotem do pudełka. Na jego miejscu należy ustawić nowego skrzata. Czapeczki należy ponownie pomieszać. Gra rozpoczyna się od nowa. Ten wariant gry wymaga od dzieci dyscypliny, ponieważ muszą one zawsze dojść do zgody, któremu skrzatowi chcą przyporządkować czapeczkę w danej rundzie.

Gra w pojedynkę (opcjonalnie z liderem gry)

Pojedynczy gracz ustawia na początku 3 skrzaty, a później dobiera kolejne. Dotyka poszczególne figurki, a następnie niewidoczne powierzchnie pod spiczastymi czapeczkami. Jeśli gracz ma pewność, że znalazł prawidłową czapeczkę, ubiera ją wybranemu skrzatowi bez patrzenia na jej spód. Gdy wszystkie czapki znajdują się już na głowach skrzatów, należy sprawdzić czy zostały prawidłowo przydzielone w sposób opisany powyżej.

Zamysł gry 1

← Sprawdzanie wyników

Pomieszanie z poplątaniem!

Szybka gra polegająca na mieszaniu czapeczek!

Gracze: 2

Materiały do gry: 1 skrzat z pasującą czapeczką i 2 dowolne dodatkowe czapeczki

Czas trwania gry: ok. 5–15 min.

Celem gry jest nie tracienie z oczu pasującej czapeczki.

Przygotowanie do gry

Jeden z graczy jest liderem gry w danej rundzie. Wybiera skrzata z pasującą czapeczką, a następnie dobiera dwie kolejne czapeczki. Skrzata należy ustawić na środku stołu, a trzy czapeczki ułożyć w rzędzie przed nim.

Przebieg gry

Drugi gracz bada powierzchnię skrzata, a następnie niewidoczne powierzchnie pod czapeczkami. Jeśli gracz uważa, że odnalazł już prawidłową czapeczkę, mówi o tym liderowi – nie może jednak zaglądać pod jej spód.

W tym momencie lider rozpoczyna grę. Jego zadaniem jest teraz błyskawicznie pomieszanie czapeczek. W tym celu zamienia czapeczki miejscami, szybko nimi przesuując. Gracz próbuje w tym czasie nie stracić prawidłowej czapeczki z oczu. Gdy lider gry zakończy mieszanie, gracz wskazuje czapeczkę, która jego zdaniem jest tą prawidłową.

Następnie należy przeprowadzić kontrolę.

Graczowi udało się odgadnąć? Może więc zachować skrzata z czapeczką.

Reprezentuje on zdobyty punkt.

Nie udało się zgadnąć? Skrzat i czapeczka ponownie trafiają do pudełka.

Teraz gracz i lider zamieniają się rolami i gra rozpoczyna się od nowa. Rozgrywka może trwać tak długo, aż zostaną tylko dwie czapki.

Zakończenie gry

Na koniec należy policzyć kto ma przed sobą więcej skrzatów.

Gracz z większą liczbą skrzatów wygrywa.

Czy ktoś znalazł moją czapkę?

Memory z czapeczkami – wersja o łatwym poziomie trudności

Gracze: 2 – 4

Materiały do gry: Plansza do gry, 12 skrzatów, 12 czapeczek

Czas trwania gry: ok. 8–12 min.

Celem gry prawidłowe rozpoznanie czapeczki poprzez dotyk i przyporządkowanie jej skrzatowi.

Przygotowanie do gry

Skrzaty należy ustawić na 12 polach oznaczających drogę dookoła planszy do gry, tak by zwrócone były ku polanie. 12 czapeczek należy rozmieścić na środku planszy do gry, na jasnych „polach polany”, tak aby ich charakterystyczne powierzchnie były skierowane do dołu. Należy je pomieszać, a następnie ustawić na oznaczonych polach.

Przebieg gry

Rozpoczyna pierwszy gracz. Podnosi dowolną czapeczkę leżącą na środku, dotyka jej powierzchnię bez patrzenia na nią ani pokazywania jej innym graczom.

Na powierzchnie skrzatów można patrzeć, ale nie można ich dotykać.

Gdy gracz jest pewny, że znalazł skrzata będącego właścicielem zbadanej czapeczki, wskazuje go.

Gracz sprawdza powierzchnię pod czapeczką, nie pokazując jej innym graczom.

Graczowi udało się odgadnąć? Pokazuje więc pozostałym graczom skrzata z czapeczką i zachowuje go. Skrzat oznacza zdobyty punkt. Teraz czas na następnego gracza w kolejce.

Nie udało się zgadnąć? Gracz odkłada czapeczkę na środek bez pokazywania jej pozostałym graczom. Kolejka przechodzi na następnego gracza.

Gra przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara i trwa, aż wszystkie skrzaty będą miały swoje czapeczki.

Wskazówka: Grę można wzbogacić o opisy językowe. Gracz nie tylko wskazuje wtedy danego skrzata, ale także opisuje go; np. „Czapeczka należy do skrzata pokrytego gładkim, turkusowym materiałem”.

Zakończenie gry

Na koniec należy policzyć kto ma przed sobą więcej skrzatów. Gracz z największą liczbą skrzatów wygrywa. Drugie miejsce zajmuje gracz z drugim pod względem wielkości zbiorem itd.

Grę można ułatwić, umożliwiając graczom zbadanie powierzchni maks. 3 skrzatów.

To moja czy Twoja czapeczka?

Memory z czapeczkami – wersja o średnim poziomie trudności

Gracze: 2 – 4

Materiały do gry: Plansza do gry, 12 skrzatów, 12 czapeczek

Czas trwania gry: ok. 10–15 min.

Gdy małe skrzaty zaczynają swe radosne harce, oznaczać może to tylko jedno: na końcu żaden z nich nie będzie miał swojego kapelusza!

Celem gry jest znalezienie czapeczek własnych skrzatów i zebranie przy okazji jak największej liczby skrzatów dodatkowych.

Przygotowanie do gry

Na początku należy wyznaczyć zespoły skrzatów: gracze wybierają kolejno po jednym skrzacie i stawiają je przed sobą, aż każdy będzie miał odpowiednią ich liczbę:

W przypadku 2 graczy → 4 skrzaty na gracza

W przypadku 3 graczy → 3 skrzaty na gracza

W przypadku 4 graczy → 2 skrzaty na gracza

Gdy zespoły będą już kompletne, pozostałe skrzaty należy ustawić przy krawędzi planszy do gry. Stanowią one dodatkową drużynę. Wszystkie czapeczki należy pomieszać i ustawić na środku planszy, na oznaczonych polach.

Przebieg gry

Rozpoczyna pierwszy gracz. Bierze dowolną czapeczkę ze środka, dotyka jej powierzchni bez patrzenia na nią i bez pokazywania jej innym graczom. Następnie dotyka powierzchnie poszczególnych skrzatów ze swojej drużyny. Nie można dotykać skrzatów innych graczy ani skrzatów z drużyny dodatkowej.

Gdy gracz jest pewny, że odnalazł odpowiednią czapeczkę dla swojego skrzata, pokazuje ją pozostałym graczom.

Graczowi udało się odgadnąć?

Może więc założyć czapeczkę skrzatowi. Teraz czas na następnego gracza w kolejce.

Nie udało się zgadnąć?

Gracz odkłada czapeczkę na środek. Pozostali gracze próbują zapamiętać jej położenie. Kolejka przechodzi na następnego gracza.

Rozgrywka przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gdy graczowi udało się znaleźć nakrycia głowy dla wszystkich swoich skrzatów, może przejść do drużyny dodatkowej. Jego zadaniem jest znalezienie odpowiednich czapek na takich samych zasadach, jak wcześniej. Dlatego też warto jest od samego początku zapamiętywać rozmieszczenie czapeczek dla dodatkowej załogi, aby móc później grać pozostałymi skrzatami.

Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy wszystkie skrzaty z dodatkowej drużyny mają swoje czapeczki. Teraz należy policzyć kto ma przed sobą więcej skrzatów. Gracz z największą liczbą skrzatów wygrywa. Drugie miejsce zajmuje gracz z drugim pod względem wielkości zbiorem itd.

A to ci rozgardiasz!

Memory z czapeczkami – wersja o wysokim poziomie trudności

Gracze: 2 – 4

Materiały do gry: Plansza do gry, 12 skrzatów, 12 czapeczek

Czas trwania gry: ok. 10–20 min.

To dopiero bałagan! Każdy skrzat ubrał czapeczkę na chybił trafił. Przy takim rozgardiaszu skrzacia mama nic nie może znaleźć w domu. Najwyższy czas uporządkować czapeczki!

Celem gry jest pozamienianie czapeczek tak, aby każdy skrzat był prawidłowo przyodziany.

Przygotowanie do gry

Skrzaty należy ustawić w kółku na polach z drogą, wzdłuż krawędzi planszy do gry. Czapeczki należy pomieszać, a następnie bez patrzenia i bez dotykania pozakładać je na głowy różnych skrzatów.

Przebieg gry

Rozpoczyna pierwszy gracz. Podnosi czapeczkę wybranego skrzata i dotyka ją tak, aby nikt nie mógł zobaczyć jej powierzchni. Powierzchnie skrzatów natomiast widoczne są dla wszystkich i wszyscy mogą ich dotykać.

Czapeczka pasuje na danego skrzata?

Tak! Co za szczęście! Gracz wyznacza osobę, która sprawdzi czapeczkę.

Jeśli udało się odgadnąć, gracz może zatrzymać skrzata z czapeczką.

Jeśli nie udało się odgadnąć, czapeczka wraca do poprzedniego skrzata.

Kolejka przechodzi na następnego gracza.

Nie! Czapeczka nie pasuje na tego skrzata.

Gracz trzyma czapeczkę pierwszego skrzata w ręku. Wybiera kolejnego skrzata i zdejmuje mu czapeczkę, ale tym razem nie dotyka jej, a jedynie stawia ją na „polu z łąką” na środku planszy do gry. Gracz patrzy i sprawdza dotykowo, czy powierzchnia drugiego skrzata pasuje do czapeczki skrzata pierwszego, którą to trzyma w ręku.

Czapeczka pasuje na danego skrzata?

Tak! Wspaniale! Gracz wyznacza osobę, która sprawdzi czapeczkę.

Jeśli udało się odgadnąć, gracz może zatrzymać skrzata z czapeczką.

Czapeczkę leżącą na „łące” należy założyć na głowę „nieprzyodzianego” skrzata.

Jeśli nie udało się odgadnąć, obie czapeczki wracają do swoich poprzednich właścicieli. Kolejka przechodzi na następnego gracza.

Nie! Czapeczka nie pasuje na drugiego skrzata.

Szkoda. Obie czapeczki wracają ponownie na głowy skrzatów, z których zostały zdjęte: czapeczka nr 1 na skrzata nr 1, a czapeczka nr 2 na skrzata nr 2. Kolejka przechodzi na następnego gracza. Gracze z pewnością szybko się zorientują, że więcej sensu ma zapamiętywanie powierzchni skrzatów, a nie czapeczek.

Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy wszystkie skrzaty będą miały ubrane swoje czapeczki. Teraz należy policzyć kto ma przed sobą więcej skrzatów. Gracz z największą liczbą skrzatów wygrywa. Drugie miejsce zajmuje gracz z drugim pod względem wielkości zbiorem itd.

Czapki na głowy, przygotowani, do startu start!

Zabawny wyścig gnomów

Gracze: 2 – 4

Materiały do gry: Plansza do gry, 12 skrzatów, 12 czapeczek, kostka

Czas trwania gry: ok. 10–20 min.

Celem gry jest ekspresowe znalezienie czapeczek dla poszczególnych skrzatów i dotarcie do mety jako pierwszy gracz.

Przygotowanie do gry

Na początku należy wyznaczyć drużyny sprinterskie skrzatów: gracze wybierają kolejno po jednym skrzacie i stawiają je przed sobą, aż każda drużyna będzie miała po trzy skrzaty. Pozostałe skrzaty odłożyć do pudełka. Planszę do gry należy rozłożyć na środku stołu. Wszystkie 12 czapeczek należy ułożyć na „łące” na środku planszy do gry, pomieszczać je, a następnie umieścić na poszczególnych polach. Przygotować kostkę.

Przebieg gry

Rozpoczyna pierwszy gracz. Bierze pierwszego skrzata i stawia go na polu startowym (z rysunkiem skrzata). Następnie rzuca kostką i przesuwa skrzata o odpowiednią liczbę pól.

Co wskazuje pole?



→ Brak akcji!



→ Gracz może ponownie rzucić kostką, przesunąć skrzata i wykonać zadanie widoczne na nowym polu.



→ (= pole startowe) Droga wolna dla nowego skrzata! Gracz zabiera „starego” skrzata i wymienia go na nowego skrzata ze swojego zespołu. Nowy skrzat ląduje na polu startowym. „Stary” skrzat odpoczywa i stoi przed graczem, aż będzie mógł powrócić do gry. Jeśli jednak dwa skrzaty mają już swoje czapeczki a na polu tym staje ostatni skrzat z drużyny, nic się nie dzieje.



→ Gracz może podnieść czapeczkę i dotknąć niewidocznej powierzchni, bez patrzenia na nią ani pokazywania jej. Dla porównania można dotknąć powierzchni wszystkich 3 skrzatów.



→ Gracz może też podnieść i dotknąć 2 czapeczki, jedna po drugiej (jak wyżej).

Czapka pasuje!

Jeśli gracz uważa, że znalazł pasującą czapeczkę dla swojego skrzata, który znajduje się w grze i stoi na polu z czapeczką, odwraca ją, aby wszyscy mogli ją zobaczyć.

Jeśli udało się odgadnąć, gracz może zatrzymać skrzata z czapeczką. Ten skrzat jest teraz „bezpieczny” i nie można go ponownie przywrócić do gry, gdy inny skrzat stanie na polu startowym. Kolejka dobiega tym samym końcem, a gracz czeka do następnej rundy: wtedy też bierze kolejnego gracza z drużyny i rozpoczyna kolejną rundę, począwszy od pola startowego!

Jeśli nie udało się zgadnąć, czapeczka wraca ponownie do puli, a dany skrzat pozostaje w grze. Jeśli gracz uważa, że znalazł czapeczkę pasującą do innego skrzata z jego drużyny, który jednak nie znajduje się w grze, powinien zapamiętać jej miejsce. Może odkryć czapeczkę i dopasować ją do danego skrzata, gdy ten znajdzie się w grze! Następny gracz w kolejce rzuca kostką i postępuje w opisany sposób.

Poszczególne skrzaty nie eliminują się nawzajem z gry. Gdy na tym samym polu staną dwa lub więcej skrzatów, wystarczy ułożyć je jeden na drugim. Gdy ponownie nadejdzie kolej na skrzata znajdującego się pod spodem, należy delikatnie wyjąć go ze stosu.

Jeśli gracz wyrzuci sześć oczek, przysługuje mu kolejny rzut kostką!

Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy jeden z graczy znajdzie odpowiednie czapeczki dla wszystkich trzech skrzatów.

Wariant: Skrzacia sztafeta!

Gra przebiega jak opisano powyżej, ale skrzata należy wymienić za każdym razem po przekroczeniu pola startowego.

Przykład:

Skrzat znajduje się 3 pola przed polem startowym. Gracz wyrzuca na kostce 5 oczek. Przesuwa „starego” skrzata o 3 pola, aż do pola startowego, a następnie zdejmuje go z planszy. Następnie stawia „nowego” skrzata ze swojej drużyny na polu startowym i przesuwa go o 2 pozostałe pola, a następnie wykonuje działanie wskazane na polu. Każdego skrzata należy wymienić po każdej rundzie, bez względu na to czy w międzyczasie znaleziono jego czapeczkę czy też nie. Gracz może swobodnie wybierać spośród pozostałych dwóch skrzatów. Skrzaty z czapeczkami nie powracają oczywiście do gry. Jeśli w poprzedniej rundzie gracz znalazł czapeczkę dla skrzata, który nie uczestniczył wtedy w grze, może go teraz szybko wprowadzić w obieg, aby dopasować mu czapeczkę. Wariant ten wymaga większej elastyczności, ponieważ po każdej rundzie gracz musi przyzwyczaić się do nowej powierzchni.



Les lutins des bois - Jeu de stimulation du toucher

Idée de jeu et design :
Luise Starke

Illustration :
Aleš Vrtal

Ce jeu stimule :

- la perception tactile et haptique
- la concentration
- la mémoire

Idéal pour :

- l'école maternelle
- l'école primaire
- la thérapie

Dans ce jeu de mémoire conçu avec soin, les petits comme les grands doivent savoir faire preuve de beaucoup de doigté ! Qui saura aider les 12 drôles de lutins des bois à retrouver leurs chapeaux pointus ?

Conçues pour être facilement saisies, les têtes des 12 figurines de lutins des bois arborent chacune une matière différente, et la même matière se trouve sous leurs chapeaux respectifs. Certaines matières sont bien différentes les unes des autres, mais d'autres nécessitent un bon sens du toucher pour être reconnues. Les couleurs distinctes de chaque matière permettent ensuite de contrôler visuellement chaque résultat.

Avec leurs designs destinés aux enfants, les lutins, leurs chapeaux amovibles et le joli plateau de jeu sont une véritable invitation à jouer – même sans aucune règle. Un jeu de base et un jeu de mémoire à 3 niveaux de difficulté permettent ainsi aux joueurs d'aider les petits lutins à retrouver leurs chapeaux respectifs. Le jeu de développement du toucher Les lutins des bois stimule ainsi la perception tactile et haptique, mais également la concentration et la mémoire lorsqu'il s'agit de bien mémoriser les positions des chapeaux des lutins.

Contenu :

- 1 plateau de jeu (37 Ø cm)
- 12 figurines de lutins avec leurs 12 chapeaux (0 5,6 x h 7,7 cm au total)
- 1 dé en bois
- 1 règle du jeu



L'histoire :

Toute la journée, les petits lutins des bois ont joué à cache-cache dans leur clairière ensoleillée. Ils ont cueilli des fleurs, dansé avec les papillons et savouré de délicieuses baies.

Quelle belle journée ! Avec tant d'animation, il est facile de perdre son chapeau pointu ! Et hop, voilà que 12 petits chapeaux pointus rouges se retrouvent éparpillés sur le sol de la forêt !

Il se fait tard désormais, les lutins sont fatigués et veulent rentrer à la maison. Oh zut ! Tous les chapeaux se sont mélangés en tombant. Ils se ressemblent tous – mais ils ne sont cependant pas tous identiques, car chacun est un peu différent au toucher ! Mais ces petits lutins des bois sont de petits rigolos et ils inventent plein de super jeux pour retrouver leurs chapeaux. Qui saura jouer pour aider les petits lutins à retrouver les chapeaux correspondant à leurs chevelures colorées ?

À qui appartient ce chapeau ?

Un jeu coopératif pour découvrir les matières.

Nombre de joueurs : de 2 à 4 ou seul

Matériel de jeu : au début, 3 lutins avec leurs chapeaux respectifs, bien plus par la suite

Durée du jeu : de 5 à 15 min environ

L'objectif du jeu est de retrouver les chapeaux correspondants en les reconnaissant au toucher.

Préparation du jeu

Les trois lutins sont alignés au milieu de la table. Leurs chapeaux respectifs sont placés devant eux de manière à ce que les matières à reconnaître au toucher soient au contact de la table et ne soient donc pas visibles. Les chapeaux sont mélangés.

Déroulement du jeu

Les uns après les autres, chaque joueur touche les matières arborées par les lutins. Ils soulèvent ensuite les chapeaux les uns après les autres et en touchant le dessous sans les retourner. Les joueurs peuvent s'aider entre eux pour déterminer quel chapeau pourrait appartenir à quel lutin. Lorsqu'ils sont sûrs d'avoir trouvé le bon chapeau, ils l'attribuent au lutin correspondant.

Pour vérifier ils n'ont qu'à retourner les chapeaux et les observer : ils peuvent vérifier la matière du chapeau et sa couleur, car chaque matière possède sa propre couleur !

Une fois que les trois chapeaux ont été correctement attribués, les trois lutins peuvent rentrer à « la maison ». Les enfants sont félicités, ils ont vraiment bien aidé les lutins !

Le jeu devient plus difficile lorsque plus de trois lutins sont disposés devant les joueurs.

Variante « L'un après l'autre » :

Le jeu fonctionne comme indiqué plus haut : devant les enfants sont disposés trois lutins ainsi que les chapeaux mélangés. Mais cette fois-ci, les enfants attribuent uniquement les chapeaux les uns après les autres : dès qu'ils ont attribué correctement un chapeau, le lutin peut « rentrer à la maison », il est donc déposé dans la boîte. Un nouveau lutin vient ensuite le remplacer pour accompagner les deux déjà sur la table, puis les chapeaux sont de nouveau mélangés. Le jeu recommence au début. Cette variante demande un peu de discipline aux enfants, car ils doivent ils doivent à chaque fois se mettre d'accord sur le lutin auquel ils veulent attribuer un chapeau.

Variante solo (avec un animateur pour la partie en option)

Un joueur seul dispose 3 lutins devant lui au départ, il en mettra plus par la suite. Il touche la matière sur chacun des trois lutins, puis les matières du dessous des chapeaux pointus. Lorsqu'il est sûr d'avoir reconnu au toucher le bon chapeau, il le dispose sans le regarder sur le lutin correspondant. Une fois qu'il a réparti tous les chapeaux, il vérifie grâce à la solution indiquée plus haut pour voir si son choix était le bon.

Idée de jeu 1

← Vérifications des réponses

Échange de chapeaux !

Un jeu d'échange rapide

Nombre de joueurs : 2

Matériel de jeu : 1 lutin avec son chapeau correspondant,
2 chapeaux supplémentaires

Durée du jeu : de 5 à 15 min environ

L'objectif du jeu est de ne pas perdre de vue le chapeau correspondant.

Préparation du jeu

Lors de cette partie, l'un des joueurs devient animateur du jeu. Il cherche un lutin et son chapeau, puis prend deux chapeaux supplémentaires. Il place le lutin au milieu de la table et aligne les trois chapeaux devant lui.

Déroulement du jeu

Le joueur touche la matière sur le lutin, puis celles du dessous des chapeaux qui ne sont pas visibles. S'il pense avoir trouvé le bon chapeau, il le pointe du doigt sans regarder en dessous.

C'est le signal de départ pour l'animateur. Celui-ci mélange alors rapidement les trois chapeaux en les déplaçant à toute vitesse dans tous les sens. Le joueur essaie alors de ne pas perdre de vue le chapeau correspondant. Lorsque l'animateur a terminé, le joueur indique le chapeau qu'il pense être le bon.

Son choix est alors vérifié.

Le joueur a trouvé le bon chapeau ? Il remporte alors le lutin avec son chapeau comme point de jeu.

Son choix est mauvais ? Le lutin et les chapeaux sont remis dans la boîte de jeu.

Les rôles sont désormais inversés, le joueur devient animateur et cherche un lutin et des chapeaux. La partie continue jusqu'à ce qu'il reste seulement 2 chapeaux.

Fin de la partie

À la fin, il leur suffit de compter qui possède le plus de lutins devant soi. Le gagnant est le joueur qui a remporté le plus de lutins.

Qui saura trouver mon chapeau ?

Un jeu de mémorisation des chapeaux – version facile

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Matériel de jeu : plateau de jeu, 12 lutins, 12 chapeaux

Durée du jeu : de 8 à 12 minutes environ

L'objectif du jeu est de reconnaître au toucher la matière du dessous d'un chapeau et de l'attribuer au lutin correspondant.

Préparation du jeu

Le visage orienté vers la clairière, les lutins sont disposés sur les 12 « cases du chemin » tout autour du plateau de jeu. Les 12 chapeaux sont disposés sur les surfaces d'herbe plus claires au milieu du plateau de jeu. Le côté à reconnaître au toucher est placé face vers le bas pour qu'il ne soit pas visible. Ils sont mélangés puis disposés sur les cases désignées.

Déroulement du jeu

Le premier joueur commence. Il soulève un chapeau de son choix placé au milieu du plateau de jeu, puis touche le dessous de celui-ci sans l'observer ou le montrer aux autres joueurs. Il peut observer les matières arborées par des lutins, mais ne peut les toucher pour les comparer à celle du chapeau.

S'il est sûr d'avoir trouvé le lutin correspondant au chapeau qu'il vient de toucher, il le montre du doigt.

Il vérifie désormais maintenant son choix en observant la matière sous le chapeau sans la montrer aux autres joueurs.

Le joueur a trouvé le bon chapeau ? Il le montre aux autres joueurs, le place sur le lutin et conserve le lutin avec son chapeau comme point de jeu. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Son choix est mauvais ? Il replace le chapeau là où il se trouvait, au milieu, sans le montrer aux autres joueurs. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les lutins aient récupéré leurs chapeaux.

Conseil : Le jeu peut être accompagné par la parole. Les joueurs ne vont ainsi pas uniquement montrer le lutin, mais également le décrire. Par exemple : « Le chapeau appartient au lutin avec la matière lisse de couleur turquoise. »

Fin de la partie

À la fin, il leur suffit de compter qui possède le plus de lutins devant soi. Le 1er gagnant est le joueur qui a remporté le plus de lutins, et celui qui arrive juste après est le 2e gagnant.

Le jeu devient plus facile lorsque les joueurs sont autorisés à toucher et comparer la matière du chapeau avec celle(s) de 1 à 3 lutins.

Mon chapeau ou le tien ?

Un jeu de mémorisation des chapeaux – version à difficulté moyenne.

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Matériel de jeu : plateau de jeu, 12 lutins, 12 chapeaux

Durée du jeu : de 10 à 15 min environ

Quand les petits lutins jouent à un jeu d'équipe rigolo, alors le but du jeu est toujours le même : que chacun récupère son propre chapeau à la fin !

L'objectif du jeu est de retrouver les chapeaux de ses propres lutins et de remporter autant de lutins supplémentaires que possible.

Préparation du jeu

Les équipes de lutins sont désignées en premier : à tour de rôle, chaque joueur choisit un lutin et le place devant lui jusqu'à ce que chacun possède le nombre correct de lutins dans son équipe :

Pour une partie à 2 joueurs → 4 lutins chacun

Pour une partie à 3 joueurs → 3 lutins chacun

Pour une partie à 4 joueurs → 2 lutins chacun

Une fois les équipes de lutins complètes, les lutins restants sont disposés sur les rebords du plateau de jeu. Ils constituent « l'équipe supplémentaire ». Tous les chapeaux sont mélangés au milieu du plateau de jeu et disposés sur les emplacements désignés.

Déroulement du jeu

Le premier joueur commence. Il soulève un chapeau de son choix placé au milieu du plateau de jeu, puis touche la matière en dessous de celui-ci sans l'observer ou la montrer aux autres joueurs. Il ne peut comparer la texture du chapeau qu'avec celles de ses propres lutins, et pas avec celles des autres équipes ou avec les « joueurs supplémentaires ».

S'il est sûr que le chapeau qu'il vient de reconnaître au toucher correspond bien à l'un de ses lutins, il le nomme et montre à tous la face cachée du chapeau.

Le joueur a trouvé le bon chapeau ?

Il peut prendre le chapeau et le placer sur son lutin. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Son choix est mauvais ?

Il replace le chapeau au milieu, là où il se trouvait. Tous les autres joueurs essaient alors de mémoriser son emplacement. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Dès qu'un joueur a réussi à « coiffer » tous ses lutins, il peut tenter de faire entrer dans son équipe des lutins de « l'équipe supplémentaire ». Pour cela, il doit bien entendu retrouver les chapeaux correspondants en respectant le même principe de jeu. Dès le début de la partie, il peut s'avérer bien utile de mémoriser les emplacements des chapeaux de l'équipe supplémentaire, même si les lutins supplémentaires peuvent être uniquement acquis plus tard.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsque tous les lutins de l'équipe supplémentaire ont été attribués à une équipe. Il suffit désormais de compter qui possède le plus de lutins devant soi.

Le 1er gagnant est le joueur qui a remporté le plus de lutins, et celui qui arrive juste après est le 2e gagnant.

Désordre total !

Jeux de mémorisation de chapeaux – version de niveau difficile

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Matériel de jeu : plateau de jeu, 12 lutins, 12 chapeaux

Durée du jeu : de 10 à 20 minutes environ

En voilà un désordre ! Chaque lutin a enfilé un chapeau pointu au hasard. Mais la maman des lutins ne va pas tolérer un tel désordre à la maison. Il est grand temps d'échanger les chapeaux !

L'objectif du jeu est que chaque lutin retrouve son chapeau.

Préparation du jeu

Les lutins sont disposés en cercle sur les cases du chemin tout autour du plateau de jeu. Les chapeaux sont bien mélangés, puis placés sur les têtes des lutins au hasard, sans regarder ou toucher la matière qui se trouve en dessous.

Déroulement du jeu

Le premier joueur commence. Il soulève le chapeau du lutin de son choix et touche la matière du dessous en prenant bien soin que ni lui ni personne ne puisse la voir. La matière sur le lutin devient alors visible de tous et peut également être touchée.

Ce chapeau correspond-il à ce lutin ?

Oui! Quelle chance ! Pour vérifier, le joueur montre le chapeau aux autres joueurs.

S'il a fait le bon choix, il peut alors prendre le chapeau et le lutin.

S'il a fait le mauvais choix, il replace le chapeau sur le lutin.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

Non! Ce chapeau ne correspond pas à ce lutin.

Le joueur conserve le chapeau du premier lutin dans la main. Il retire ensuite le chapeau d'un 2e lutin de son choix, mais sans toucher la matière du dessous, puis le dispose tout simplement sur une « surface herbeuse » au milieu du plateau de jeu. Le joueur observe et touche la matière du deuxième lutin pour déterminer si celui-ci correspond au chapeau du premier lutin qu'il tient dans la main.

Ce chapeau correspond-il à ce lutin ?

Oui! Génial ! Pour vérifier, le joueur montre le chapeau aux autres joueurs.

S'il a fait le bon choix, il peut alors prendre le chapeau et le lutin. L'autre chapeau est retiré de l'herbe puis placé sur la tête « découverte » du premier lutin.

S'il a fait le mauvais choix, il replace les deux chapeaux sur les deux lutins.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

Non! Le chapeau ne correspond pas au deuxième lutin.

Domage ! Les deux chapeaux sont remplacés sur les têtes des lutins où ils se trouvaient avant : chapeau 1 sur lutin 1 et chapeau 2 sur lutin 2. Puis c'est au tour du joueur suivant. Les joueurs vont certainement rapidement remarquer qu'il est plus simple de mémoriser les matières des lutins que celles des chapeaux.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsque tous les lutins ont récupéré leurs chapeaux. Il suffit désormais de compter qui possède le plus de lutins devant soi. Le 1er gagnant est le joueur qui a remporté le plus de lutins, et celui qui arrive juste après est le 2e gagnant.

À vos chapeaux, prêts, partez !

Une course de lutins amusante

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Matériel de jeu : un plateau de jeu, 12 lutins, 12 chapeaux, un dé

Durée du jeu : de 10 à 20 minutes environ

L'objectif du jeu est de trouver le chapeau correspondant à chacun de ses lutins pendant la course, et de les faire parvenir à l'arrivée en premier.

Préparation du jeu

Il faut tout d'abord déterminer l'équipe pour la course : à tour de rôle, chaque joueur choisit un lutin et le place devant lui jusqu'à obtenir une équipe de trois lutins par joueur. Mettez les lutins restants dans la boîte du jeu. Le plateau de jeu est disposé au milieu de la table. Les 12 chapeaux sont disposés dans l'herbe au milieu du plateau de jeu, ils sont mélangés et placés sur les cases. Le dé est prêt à être utilisé.

Déroulement du jeu

Le premier joueur commence. Il prend son premier lutin et le place sur la case de départ (celle avec l'illustration de lutin). Puis il lance le dé et avance le nombre de cases correspondant.

Qu'indique la case ?



→ Aucune action !



→ Le joueur peut à nouveau lancer le dé, avancer puis effectuer l'action indiquée sur la nouvelle case.



→ (=case de départ) Départ pour un nouveau lutin ! Le joueur retire « l'ancien » lutin du jeu, le remplace par un lutin de son choix provenant de son équipe et le dispose sur la case de départ. « L'ancien » lutin fait uniquement une pause, il est disposé devant le joueur jusqu'à ce qu'il soit de nouveau utilisé. Cependant, si le dernier lutin de l'équipe atterrit sur cette case parce que les deux autres ont déjà retrouvé leurs chapeaux, alors il ne se passe rien.



→ Le joueur peut soulever un chapeau et toucher la matière en dessous, mais sans la regarder ou la montrer. Pour comparer, il peut toucher les matières des 3 lutins de son équipe.



→ Le joueur peut soulever et tenter de reconnaître 2 chapeaux les uns après les autres (comme plus haut).

Le chapeau correspond !

Si le joueur pense avoir trouvé le chapeau correspondant à son lutin qui est alors sur le plateau de jeu, il le retourne pour le montrer à tout le monde.

S'il a fait le bon choix, il peut alors prendre le chapeau et le lutin. Ce lutin est désormais « sûr » et ne doit plus être mis en jeu si un autre lutin atterrit sur la case de départ. Son tour est ainsi terminé – le joueur attend que cela soit de nouveau à lui de jouer : il prend ensuite le dernier lutin de son équipe et se lance avec lui sur le plateau de jeu pour le dernier tour !

S'il a fait le mauvais choix, il replace le chapeau dans l'herbe et continue à jouer avec ce lutin comme avant. Si le joueur pense avoir trouvé le chapeau correspondant à l'un de ses autres lutins qui ne sont pas en jeu, il essaie alors de mémoriser son emplacement. Il pourra le soulever et le déposer sur le lutin correspondant uniquement lorsque ce dernier sera en jeu ! Puis c'est au tour du joueur suivant. Il lance le dé et joue comme indiqué.

Le jeu fonctionne sans décalage des pions. Si deux lutins ou plus atterrissent sur la même case, ils sont tout simplement empilés les uns sur les autres. Lorsque c'est au tour de celui qui est tout en bas de la pile, il est tout simplement retiré délicatement.

Lorsqu'un « six » est obtenu, le dé n'est pas relancé.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur réussit à attribuer à ses trois lutins leurs trois chapeaux.

Variante : Lutin, prends le relais !

La partie se déroule comme indiqué plus haut, sauf que le lutin est échangé dès qu'il passe par la case de départ.

Exemple :

Le lutin est situé trois cases avant la case de départ. Le joueur obtient un 5 avec le dé. Il avance alors de 3 cases avec « l'ancien » lutin jusqu'à la case de départ, puis le reprend. Il place ensuite un « nouveau » lutin de son équipe sur la case de départ, avance les 2 cases restantes et effectue l'action avec lui.

Chaque lutin doit être changé après avoir effectué un tour, qu'il ait récupéré son chapeau ou pas. Le joueur est libre de décider lequel des autres lutins il choisit ensuite. Bien entendu, les lutins déjà coiffés d'un chapeau ne reviennent pas dans la partie.

Lors du tour précédent, si le joueur avait reconnu la matière de l'un de ses lutins n'étant pas en jeu, il peut désormais le faire entrer dans la partie pour lui rendre son chapeau plus rapidement.

Cette variante offre plus de flexibilité, mais le joueur doit désormais s'adapter à une nouvelle matière à identifier.



Voelspel boskabouter

Spelidee en design:

Luise Starke

Illustraties:

Aleš Vrtal

Dit spel stimuleert:

- Tactiele en haptische waarneming
- Concentratie
- Geheugen

Geschied voor:

- Kleuterschool
- Basisschool
- Therapie

In dit mooi vormgegeven memoryspel kunnen kleintjes en groten laten zien hoe vingervast ze zijn!
 Wie helpt de 12 schattige boskabouters met het terugvinden van hun puntmutsen?
 Op de hoofden van de handzame boskabouters zijn 12 verschillende voelbare materialen verstoppt en de tegenhanger bevindt zich onder de muts van de kabouter. Sommige materialen zijn totaal verschillend, voor anderen is wat meer vingergevoel nodig.
 Daarnaast zijn de materialen uitgevoerd in verschillende kleuren wat ook helpt bij het oplossen en controleren.
 De kabouters (speciaal ontworpen voor kinderen), hun afneembare mutsjes en het spelbord zijn zo leuk, dat ze ook uitnodigen tot vrij spelen.
 In een basisspel en een memoryspel met 3 moeilijkheidsgraden helpen de spelers de kleine kabouters met het vinden en opzetten van hun muts. Het boskabouter-spel stimuleert de tactiele en haptische waarneming, de concentratie en het geheugen, omdat ze voor sommige spelvarianten de plek van de mutsjes moeten onthouden.

Inhoud:

- 1 spelbord (37 Ø cm)
- 12 boskabouters met 12 mutsen (gezamenlijk o 5,6 x h 7,7 cm)
- 1 houten dobbelsteen
- 1 handleiding



Het verhaal

Het was een heerlijke, zonnige dag en de kleine boskabouters hebben in hun stukje bos

verstoppertje gespeeld. Ze hebben bloemen geplukt, gedanst met vlinders en gesnoept van de heerlijkste bessen.

Wat een fijne dag. Maar al die drukdoenerij valt er wel eens een puntmuts van iemands hoofd! En dus liggen er nu 12 kleine rode puntmutsen her en der verspreid in het bos.

De avond valt, de boskabouters zijn moe en willen naar huis.

Maar, o jeetje! Alle mutsen liggen door elkaar. Ze zien er allemaal hetzelfde uit, maar ze zijn niet hetzelfde want alle mutsjes voelen anders aan.

Uiteraard maken de vrolijke boskabouters van het terugvinden van hun mutsen een leuk spelletje! Wie speelt er mee en helpt de kleine kabouters met het terugvinden van hun eigen puntmutsen?

Van wie is deze puntmuts?

Een samenwerkingsspel voor het leren kennen van materialen.

Spelers: 2 – 4 of alleen

Spelmateriaal: 3 boskabouters met bijbehorende mutsen, later meer

Spelduur: ca. 5 – 15 Min.

Het doel van het spel is om de mutsen op het hoofd van de juiste boskabouters te zetten door ze te voelen.

Spielvorbereitung

Zet de drie kabouters in een rijtje voor je op tafel, leg de bijbehorende mutsen voor de kabouters neer, met de onderkant (het voeldeel) naar beneden.

Hussel de mutsen door elkaar.

Spelverloop

Om de beurt voelen de spelers het oppervlak op het hoofd van de boskabouters. Daarna pakken ze een voor een de mutsen op en voelen de onderkant zonder de mutsen om te draaien. De spelers mogen samen overleggen welke muts bij welke kabouter hoort. Als ze denken dat ze de juiste muts hebben gevonden, zetten ze de mutsen op het hoofd van de betreffende kabouters.

Ter controle draaien ze de mutsen om, om te kijken. Ze kunnen controleren of ze het goed hebben aan de hand van de structuur van het materiaal of de kleur, want elk materiaal heeft zijn eigen kleur.

Als de drie mutsen goed zijn neergezet, mogen die drie boskabouters naar huis gaan. De kinderen worden geloofd, want ze hebben de boskabouters hartstikke goed geholpen!

Het spel wordt lastiger als er niet drie, maar meerdere kabouters worden neergezet.

Variatie: Eén voor één

Het spel werkt hetzelfde als hierboven: er staan telkens drie kabouters voor de kinderen, de mutsen liggen door elkaar vóór de kabouters. De kinderen zetten de mutsen één voor één op de juiste kabouter. Als ze de juiste muts op het hoofd van de juiste kabouter hebben gezet, mag die kabouter naar huis (en wordt deze in de doos gelegd). Op zijn plaats komt een nieuwe kabouter te staan. De mutsen worden door elkaar gehusseld en het spel begint weer van voren af aan. Voor deze variatie hebben de kinderen wat meer discipline nodig, omdat ze het telkens eens moeten zijn voor welke kabouter ze in die ronde de muts willen zoeken.

Solovariatie (optioneel met handleiding)

Eén speler zet 3 kabouters voor zich neer. Later komen daar meer bij. Hij voelt op de hoofden van de kabouters en daarna aan de onderkant van de omgedraaide mutsen. Als hij denkt een muts te hebben gevonden voor een van de kabouters, dan zet hij deze op de kop van de kabouter, zonder te controleren. Als hij op alle kabouters een muts heeft gezet, controleert hij of hij het goed had.

Mi-ma-mutsen ruilen

Een razendsnel ruilspel

Spelers: 2

Spelmateriaal: 1 kabouter met bijbehorende muts, 2 extra mutsen naar keuze

Spelduur: ca. 5 - 15 min.

Het doel van het spel is om de bijbehorende mutsen niet uit het oog te verliezen.

Spelvoorbereiding

Een van de spelers is in deze ronde de spelleider. Hij zoekt een kabouter met bijbehorende muts uit en legt er nog twee andere mutsen naast. Hij zet de kabouter op de tafel met de drie mutsen ervoor.

Spelverloop

De andere speler voelt op het hoofd van de kabouter en daarna aan de onderkant van de omgedraaide mutsen. Als hij denkt dat hij de juiste muts heeft gevonden, wijst hij deze aan, zonder hem om te draaien.

Dat is het startsignaal voor de spelleider. Deze husselt zo snel mogelijk de drie mutsen door elkaar. Dit doet hij door ze snel heen en weer te verschuiven. De andere speler probeert de gekozen muts niet uit het oog te verliezen. Als de spelleider klaar is, wijst de speler de muts aan waarvan hij denkt dat het de juiste is.

Dit wordt geconcentreerd.

Had de speler het goed? Dan krijgt deze de kabouter met muts als punt.

Had de speler het fout? Dan worden de kabouter en de muts weer in de doos gelegd.

De rollen draaien nu om: de speler wordt spelleider en die zoekt een kabouter met muts uit. Er wordt net zo lang gespeeld tot er nog maar 2 mutsen over zijn.

Einde van het spel

Aan het einde wordt geteld wie de meeste kabouters voor zich heeft staan.

De speler met de meeste kabouters heeft gewonnen.

Wie vindt mijn muts?

Mutsenmemory - gemakkelijke versie

Spelers: 2 - 4

Spelmateriaal: spelbord, 12 kabouters, 12 mutsen

Spelduur: ca. 8-12 min.

Het doel van het spel is om het materiaal aan de onderkant van een muts te voelen en deze bij de bijbehorende kabouter te plaatsen.

Spelvoorbereiding

De kabouters worden met het gezicht naar de open plek op de 12 'wegdelen' rondom het spelbord gezet. De 12 mutsen worden op de lichte 'grasdelen' in het midden van het spelbord gelegd met de onderkant naar beneden. Ze worden door elkaar gehusseld en op aangegeven plekken neergezet.

Spelverloop

De eerste speler begint. Deze pakt een muts uit het midden en voelt aan de onderkant, zonder deze te bekijken of hem aan zijn medespelers te laten zien.

Hij mag het oppervlak op de kabouters bekijken, maar niet voelen.

Als hij denkt te weten wie de bijbehorende kabouter is, wijst hij deze aan.

Nu controleert hij of hij gelijk heeft, door de onderkant van de muts te bekijken, zonder het aan zijn medespelers te laten zien

Had de speler het goed? Hij laat het aan zijn medespelers zien, zet de muts op de kabouter en pakt de kabouter met muts als punt. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Had de speler het fout? Hij leg de muts terug op zijn plek zonder de onderkant aan zijn medespelers te laten zien. De volgende speler is aan de beurt.

Er wordt om de beurt gespeeld met de klok mee tot alle kabouters hun mutsen weer op hebben.

Tip: In plaats van te wijzen op de kabouter, kunnen de spelers ook uitleggen van welke kabouter zij denken dat de muts is. Bijvoorbeeld, „Deze muts is van de kabouter met de gladde turkooise stof“.

Einde van het spel

Aan het einde wordt geteld wie de meeste kabouters voor zich heeft staan. De speler met de meeste kabouters heeft gewonnen. De speler met de op één na meeste kabouters is nummer 2, enz.

Het spel wordt eenvoudiger als de spelers het oppervlak van tot 3 kabouters mogen bevoelen.

Mijn muts of jouw muts?

Mutsenmemory – middelmatig versie

Spelers: 2 – 4

Spelmateriaal: spelbord, 12 kabouters, 12 mutsen

Spelduur: ca. 10 – 15 min.

Als de kleine kabouters een teamspel doen, dan gaat het natuurlijk maar om een ding: dat iedereen aan het einde zijn eigen muts opheeft.

Het doel van het spel is om de mutsen van de eigen kabouters te vinden en zoveel mogelijk extra kabouters te winnen.

Spelvoorbereiding

Eerst moeten de teams worden samengesteld. Om de beurt kiest een speler een kabouter en zet deze voor zich neer, net zo lang tot iedere speler het juiste aantal kabouter heeft voor zijn team:

bij 2 spelers → 4 kabouters per speler

bij 3 spelers → 3 kabouters per speler

bij 4 spelers → 2 kabouters per spelerr

Als de teams compleet zijn, worden de overige kabouters aan de kant van het spelbord gezet. Dit is het reserveteam. Alle mutsen worden gehusseld en in het midden van het spelbord gelegd op de aangegeven plekken.

Spelverloop

De eerste speler begint. Deze pakt een muts uit het midden en voelt de onderkant zonder deze zelf te bekijken of hem aan zijn medespelers te laten zien. De speler mag alleen zijn eigen kabouters voelen, maar niet die van de andere teams of die van het reserveteam.

Als hij denkt dat de muts bij een van zijn eigen kabouters hoort, benoemt hij de kabouter en draait de muts om zodat iedereen het kan zien.

Had de speler het goed?

Dan mag hij de muts op zijn kabouter zetten. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Had de speler het fout?

Dan legt hij de muts terug op zijn plek op het speelveld. Alle spelers proberen de positie van deze muts te onthouden. De volgende speler is aan de beurt.

Er wordt om de beurt met de klok mee gespeeld. Zodra alle kabouters van een speler hun muts ophebben, mag hij proberen kabouters uit het reserveteam te winnen. Dit gaat uiteraard op dezelfde manier. Het is dus handig om vanaf het begin te proberen om de plekken van de mutsen van het reserveteam te onthouden, ook al kun je de extra kabouters pas later in het spel winnen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle kabouters van het reserveteam verdeeld zijn. Daarna wordt geteld wie de meeste kabouters voor zich heeft staan. De speler met de meeste kabouters heeft gewonnen. De speler met de op één na meeste kabouters is nummer 2, enz.

Wat een chaos!

Mutsenmemory – moeilijke versie

Spelers: 2 – 4

Spelmateriaal: spelbord, 12 kabouters, 12 mutsen

Spelduur: ca. 10-20 min.

Alles ligt door elkaar! De kabouters hebben zomaar een muts opgezet. Maar dat vindt de kaboutermoeder natuurlijk niet goed. Het is dus hoogste tijd om mutsen te ruilen.

Het doel van het spel is om voor elke kabouter de juiste muts te ruilen.

Spelvoorbereiding

De kabouters worden in een kring op de wegden aan de rand van het spelbord gezet. De mutsen worden goed gehusseld en willekeurig (niet kijken en niet voelen!) op de hoofden van de kabouters gezet.

Spelverloop

De eerste speler begint. Deze pakt een muts van een kabouter en voelt de onderkant zonder deze te bekijken of te laten zien. Daarbij wordt de bovenkant van de kabouter wel zichtbaar en deze mag ook gevoeld worden.

Hoort de muts bij deze kabouter?

Ja! Dat is nog eens geluk! De speler laat de muts aan de medespelers zien ter controle.

Als hij het goed had, mag hij de kabouter pakken.

Als hij het fout had, zet hij de muts weer terug op het hoofd van de kabouter.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Nein! De muts is niet van deze kabouter.

De speler houdt de muts van de eerste kabouter in zijn hand. Daarna pakt hij de muts van een tweede kabouter. Hij voelt deze niet, maar zet hem op een grasdeel in het midden van het spelbord neer. De speler voelt en kijkt of het oppervlak van deze tweede kabouter bij de muts van de eerste kabouter past die hij in zijn hand heeft.

Hoort de muts bij deze kabouter?

Ja! Wat goed zeg! De speler laat de muts aan de medespelers zien ter controle.

Als hij het goed had, mag hij de kabouter pakken. De andere muts die op het grasdeel ligt, wordt op het lege hoofd van de eerste kabouter gezet.

Als hij het fout had, zet hij beide mutsen weer terug op de hoofden van de kabouters. De volgende speler is aan de beurt.

Nee! De muts is niet van de tweede kabouter.

Dat is jammer. Beide mutsen worden weer op de hoofden van de kabouters gezet waar ze in eerste instantie lagen: muts 1 op kabouter 1, en muts 2 op kabouter 2. De volgende speler is aan de beurt. De spelers zullen zich snel realiseren dat het handig is om het oppervlak van de kabouters te onthouden, niet dat van de mutsen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle kabouters hun eigen muts ophebben. Daarna wordt geteld wie de meeste kabouters voor zich heeft staan. De speler met de meeste kabouters heeft gewonnen. De speler met de op één na meeste kabouters is nummer 2, enz.

Klaar voor de muts, af!

Een leuke kabouterwedstrijd

Spelers: 2 – 4

Spelmateriaal: spelbord, 12 kabouters, 12 mutsen, dobbelsteen

Spelduur: ca. 10-20 min.

Het doel van het spel is om tijdens het spelen de mutsen van je eigen kabouters te vinden en ze als eerste naar het doel te brengen.

Spelvoorbereiding

Eerst moeten de teams worden samengesteld. Om de beurt kiest een speler een kabouter en zet deze voor zich neer, net zo lang tot iedere speler een team van drie kabouters heeft. De overige kabouters worden in de doos gelegd. Het spelbord ligt in het midden van de tafel. Alle 12 mutsen worden gehusseld en daarna op de grasdelen in het midden van het spelbord gelegd op de aangegeven plaatsen. De dobbelsteen ligt klaar.

Spelverloop

De eerste speler begint. Deze pakt zijn eerste kabouter en zet deze op het startveld (waar een kabouter staat afgebeeld). Daarna gooit hij met de dobbelsteen en zet hij de kabouter het aantal velden verder dat hij gegooid heeft.

Wat staat er op het veld afgebeeld?



→ Geen actie.



→ De speler mag nog een keer gooien, lopen en de actie van het nieuwe veld uitvoeren.



→ (= startpunt) startklaar voor een nieuwe kabouter. De speler haalt zijn ,oude' kabouter uit het spel, wisselt deze met een andere kabouter uit zijn team en zet deze op het startveld. De ,oude' kabouter heeft pauze. Deze staat voor de speler tot hij weer ingezet wordt. Als de eerste teamwissel op dit veld terecht komt, terwijl de twee anderen hun mutsen al ophebben, dan gebeurt er niets.



→ De speler mag een muts optillen en het verborgen oppervlak voelen zonder deze te bekijken of te laten zien. Om te vergelijken, mogen de oppervlakken van de eigen 3 kabouters ook gevoeld worden.



→ De spelers mogen na elkaar 2 mutsen optillen en voelen (zoals hierboven beschreven).

De muts past!

Als de speler denkt dat hij de muts heeft gevonden van de kabouter die nu in het spel zit en op het mutsveld staat, dan draait hij deze om zodat iedereen het kan zien.

Als de kabouter de juiste muts opheeft, mag hij de kabouter pakken. Deze kabouter is nu veilig en mag niet meer met het spel meedoen als een andere kabouter op het startveld terecht komt. De speelronde is nu afgelopen en de speler moet wachten tot hij weer aan de beurt is. In de volgende ronde pakt hij een andere kabouter van zijn team en begint daarmee op het startveld.

Als hij het fout had, legt hij de muts terug en speelt hij verder met deze kabouter. Als de speler denkt dat hij de juiste muts heeft gevonden voor een van zijn andere kabouters die niet in het spel zijn, probeert hij de plek te onthouden. Hij mag deze pas pakken en op het hoofd van zijn kabouter zetten, als deze in het spel is. De volgende speler is nu aan de beurt.

Kabouters worden niet uit het spel gegooid. Als er twee of meer kabouters op hetzelfde veld terechtkomen, worden ze gewoon op elkaar gestapeld. Als de onderste kabouter aan de beurt is, wordt deze uit de stapel gehaald.

Bij een zes wordt er niet nog een keer gegooid.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle drie kabouters van een speler hun eigen muts ophebben.

Variatie Kabouters, wisselen!

Het spel verloopt zoals hierboven, maar de kabouter wordt gewisseld zodra hij het startveld oversteekt.

Bijvoorbeeld:

De kabouter staat 3 velden vóór het startveld. De speler gooit een 5.

Hij loopt met deze kabouter 3 velden tot hij op het startveld komt, waarna hij de kabouter uit het spel haalt. Hij loopt verder met een andere kabouter uit zijn team. Deze zet hij 2 velden verder waarna hij de actie uitvoert.

Elke kabouter moet na één ronde worden gewisseld, ongeacht of hij ondertussen zijn muts heeft gevonden of niet. Welke van de andere kabouters hij pakt, maakt niet uit. Natuurlijk worden de kabouters die hun muts al ophebben, niet meer in het spel gebracht.

Heeft de speler in de eerdere ronde een muts ontdekt van één van zijn kabouters die niet in het spel zit, kan hij deze kabouter nu in het spel brengen zodat hij sneller zijn muts terug kan krijgen.

Deze variatie vraagt meer flexibiliteit, omdat de spelers telkens moeten focussen op een ander oppervlak dat ze moeten vinden.



Gioco sensoriale gnomi del bosco

Idea del gioco e design:

Luise Starke

Illustrazioni:

Aleš Vrtal

Questo gioco stimola:

- La percezione tattile e aptica
- La concentrazione
- La memoria

Ideale per:

- Scuola dell'infanzia
- Scuola primaria
- Terapia

In questo delizioso gioco di memoria, grandi e piccoli dovranno dimostrare di possedere un senso del tatto particolarmente sviluppato!

Chi aiuta i 12 graziosi gnomi del bosco a ritrovare i loro berretti a punta?

12 materiali sensoriali diversi sono nascosti sulla testa degli gnomi, le cui figure sono facili da afferrare, e si abbinano ai relativi berretti. Alcuni materiali sono molto diversi tra loro, altri necessitano di essere tastati più a lungo.

I colori spiccati dei vari materiali offrono la possibilità di effettuare un controllo visivo della soluzione.

Gli gnomi, ideati per essere a misura di bambino, con i loro berretti staccabili e il grazioso tabellone di gioco, sono particolarmente stimolanti, anche per il gioco libero. Con il gioco di base e il gioco di memoria con 3 gradi di difficoltà, i giocatori aiutano i piccoli gnomi a trovare e indossare il berretto adatto. Il gioco sensoriale degli gnomi del bosco stimola così la percezione tattile e aptica, la concentrazione e la memoria, quando è necessario ricordare le posizioni dei berretti.

Contenuto:

- 1 tabellone di gioco (37 Ø cm)
- 12 gnomi con 12 berretti (O complessivo 5,6 x H 7,7 cm)
- 1 dado di legno
- 1 istruzioni di gioco



L'antefatto:

I piccoli gnomi del bosco hanno giocato ad acchiappare e nascondino sotto al sole che scaldava la loro radura. Hanno colto dei fiori, danzato con le farfalle e gustato bacche dolcissime.

Che giornata fantastica! Ma dopo tanto movimento, i loro berretti a punta sono caduti dalla testa! Oplà, ecco i 12 piccoli berretti a punta rossi sparsi sulla radura del bosco!

Ora è sera, gli gnomi sono stanchi e vorrebbero andare a casa.

Però, ahimé, tutti i berretti sono sparsi per terra. Sembrano tutti uguali, eppure non è così, perché ognuno di essi è un pochino diverso al tatto!

I piccoli gnomi non sarebbero i buffi gnomi del bosco se non pensassero a tanti fantastici giochi da fare mentre cercano i berretti. Chi gioca con gli gnomi per aiutarli a trovare i berretti abbinati alle loro chiome variopinte?

Di chi è questo berretto a punta?

Un gioco di collaborazione per imparare a conoscere i materiali.

Giocatori: 2-4 oppure 1 giocatore solo

Dotazione del gioco: inizialmente 3 gnomi con i relativi berretti, più avanti anche di più

Durata del gioco: ca. 5 - 15 min.

Lo scopo del gioco è trovare i berretti giusti aiutandosi col senso del tatto.

Preparazione del gioco

I tre gnomi vengono disposti in fila al centro del tavolo, con i berretti di fronte, con la superficie sensoriale rivolta verso la superficie del tavolo. I berretti vengono mescolati.

Svolgimento del gioco

Uno alla volta, i giocatori tastano gli gnomi. Quindi sollevano i berretti e tastano le superfici nascoste, senza girare i berretti. I giocatori possono consultarsi per valutare i giusti abbinamenti tra berretti e gnomi. Se sono sicuri di aver trovato un berretto adatto, assegnano i berretti ai relativi gnomi.

Per controllare il loro operato, girano i berretti e li osservano: si può controllare sia la struttura superficiale del materiale, sia il colore, dato che ogni materiale è associato a un colore in particolare!

Se i tre berretti sono stati associati correttamente, i tre gnomi possono „tornare a casa“. I bambini vengono elogiati perché sono stati bravissimi ad aiutare gli gnomi!

Il gioco si fa più complesso se vengono disposti più di tre gnomi davanti ai giocatori.

Variante „Uno dopo l'altro“:

La dinamica del gioco è la stessa di prima: i bambini hanno davanti a sé tre gnomi, mentre i berretti sono stati disposti alla rinfusa. Tuttavia, i bambini associano i berretti in successione: se hanno assegnato il berretto allo gnomo giusto, questo potrà „tornare a casa“, cioè verrà rimesso nella scatola, e verrà sostituito da un nuovo gnomo che affiancherà i due rimasti. I berretti vengono nuovamente mescolati. Il gioco ricomincia da capo. Questa variante stimola il senso della disciplina nei bambini, perché ad ogni giro devono sempre accordarsi sullo gnomo a cui vogliono associare il berretto.

Variante in solitaria (opzionale con le istruzioni di gioco)

Il giocatore dispone inizialmente 3 gnomi, per poi aumentarne il numero. Tasta la superficie degli gnomi e poi la superficie nascosta sotto ai berretti a punta. Se è certo di aver trovato un berretto, lo appoggia sullo gnomo corrispondente, senza guardare. Un volta distribuiti tutti i berretti, verifica di averli assegnati correttamente eseguendo il controllo descritto sopra.

Idea di gioco 1

← Controllo della soluzione

Il gioco dei tre berretti!

Un gioco di scambio rapido

Giocatori: 2

Dotazione del gioco: 1 gnomo con berretto abbinato, 2 berretti aggiuntivi a scelta

Durata del gioco: ca. 5 - 15 min.

Lo scopo del gioco è non perdere di vista i berretti giusti.

Preparazione del gioco

In questo giro, uno dei giocatori guida il gioco. Cerca uno gnomo con il relativo berretto e prende altre due berretti. Posiziona lo gnomo al centro del tavolo, mentre i tre berretti vengono disposti in fila davanti allo gnomo.

Svolgimento del gioco

L'avversario tasta la superficie dello gnomo e poi le superfici nascoste sotto ai berretti. Se pensa di aver trovato il berretto giusto, lo dice, senza però guardare sotto.

Questo sarà il segnale di partenza per il conduttore del gioco, che in un lampo andrà a scambiare di posto i tre berretti. Li sposta rapidamente di qua e di là e li mischia. L'avversario deve quindi cercare di non perdere di vista il berretto giusto. Quando il conduttore del gioco ha finito, l'avversario indica il berretto che ritiene essere quello giusto. Soltanto adesso si va a controllare.

Il giocatore aveva ragione? Se si riceverà lo gnomo con il berretto come premio.

Si era sbagliato? Allora gnomo e cappello torneranno nella scatola del gioco

Ora i ruoli si scambiano, l'avversario diventa il conduttore del gioco e va a cercare uno gnomo e i berretti. Si gioca finché non rimangono 2 berretti.

Fine del gioco

Alla fine si conta chi ha collezionato più gnomi.

Vince il giocatore con il maggior numero di gnomi.

Chi trova il mio berretto?

Il memory dei berretti - difficoltà bassa

Giocatori: 2 - 4

Dotazione del gioco: tabellone di gioco, 12 gnomi, 12 berretti

Durata del gioco: ca. 8-12 min.

Lo scopo del gioco riconoscere al tatto il materiale nascosto sotto a un berretto, per assegnarlo poi al relativo gnomo.

Preparazione del gioco

Gli gnomi vengono posizionati intorno al tabellone di gioco, sopra alle 12 „tessere percorso“ e con i volti rivolti verso la radura. I 12 berretti vengono posizionati sulle chiare „superfici erbose“, al centro del tabellone di gioco, di modo da nascondere le superfici sensoriali. Vengono mescolati e quindi disposti sulle superfici indicate.

Svolgimento del gioco

Inizia il primo giocatore. Solleva un berretto dal centro e ne tasta la superficie, senza guardarla e senza mostrarla agli avversari. Può osservare le superfici degli gnomi, ma non può tastarli per „controllo“. Se è sicuro di aver trovato lo gnomo giusto per il berretto tastato, lo indica.

Ora esegue il controllo, osservando la superficie sotto al berretto e senza mostrarla agli avversari.

Il giocatore aveva ragione? Allora mostra il berretto agli avversari, lo appoggia sullo gnomo e prende gnomo e berretto come premio. Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Si era sbagliato? Rimette il berretto al centro, senza mostrarlo agli avversari. Tocca quindi al giocatore successivo.

Si gioca in senso orario finché tutti gli gnomi non ricevono il relativo berretto.

Consiglio: il gioco può anche essere commentato, con i giocatori che non si limitano a indicare lo gnomo, ma lo descrivono, ad es. „Il berretto appartiene allo gnomo con il tessuto liscio, color turchese.“

Fine del gioco

Alla fine si conta chi ha collezionato più gnomi. Il giocatore con il maggior numero di gnomi è il primo classificato, quello che con il secondo numero maggiore di gnomi è il secondo classificato, ecc.

Il gioco diventa più semplice se si consente al giocatore di tastare le superfici di 3 gnomi al massimo.

È il mio berretto, o il tuo?*Il memory dei berretti – difficoltà media***Giocatori:** 2 – 4**Dotazione del gioco:** tabellone di gioco, 12 gnomi, 12 berretti**Durata del gioco:** ca. 10 – 15 min.

Se i piccoli gnomi concorrono in un divertente gioco di squadra, lo scopo del gioco è sempre quello: alla fine ognuno deve indossare il proprio berretto!

Lo scopo del gioco trovare i berretti dei propri gnomi e vincere quanti più „gnomi extra” possibili.

Preparazione del gioco

Prima si scelgono le squadre di gnomi: in cerchio, ciascun giocatore sceglie uno gnomo e lo mette davanti a sé, finché tutti i giocatori non dispongono di una squadra di gnomi completa.

Con 2 giocatori → 4 gnomi a giocatore

Con 3 giocatori → 3 gnomi a giocatore

Con 4 giocatori → 2 gnomi a giocatore

Una volta completate le squadre, gli gnomi rimasti vengono disposti sul campo di gioco. Questa sarà la „squadra extra”. Tutti i berretti vengono mescolati al centro del tabellone di gioco e disposti sulle aree indicate.

Svolgimento del gioco

Inizia il primo giocatore. Solleva un berretto dal centro e ne tasta la superficie, senza guardarla e senza mostrarla agli avversari. Potrà tastare per „controllo” solo la superficie dei propri gnomi, ma non quelle degli gnomi delle altre squadre o della „squadra extra”.

Se è sicuro che il berretto tastato appartiene a uno dei suoi gnomi, lo dice e scopre il berretto di modo che lo vedano tutti.

Il giocatore aveva ragione?

Se sì, può prendersi il berretto e metterlo al suo gnomo. Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Si era sbagliato?

Rimette il berretto al centro, e tutti i giocatori cercando di ricordare la sua posizione. Tocca quindi al giocatore successivo.

Si gioca a turno in senso orario. Non appena un giocatore riesce a fare indossare il berretto a tutti i suoi gnomi, può iniziare a conquistare gli gnomi della squadra extra. Per farlo dovrà naturalmente continuare a giocare seguendo lo stesso principio e trovare i berretti giusti. Fin dall'inizio, è bene ricordare anche le posizioni dei berretti della squadra extra, anche se si giocherà soltanto più tardi con gli gnomi aggiuntivi.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando tutti gli gnomi della squadra extra sono stati distribuiti. A questo punto si conta chi ha collezionato più gnomi. Il giocatore con il maggior numero di gnomi è il primo classificato, quello che con il secondo numero maggiore di gnomi è il secondo classificato, ecc.

Che confusione!*Il memory dei berretti – difficoltà alta***Giocatori:** 2 – 4**Dotazione del gioco:** tabellone di gioco, 12 gnomi, 12 berretti**Durata del gioco:** ca. 10–20 min.

Regna la confusione più assoluta! Gli gnomi hanno indossato i berretti a casaccio. Ma alla mamma degli gnomi a casa non piacerà tutto questo disordine.

È proprio ora di scambiarsi i berretti!

Lo scopo del gioco è scambiare i berretti degli gnomi con quelli giusti.

Preparazione del gioco

Gli gnomi vengono disposti in cerchio sui sentieri lungo il bordo del tabellone di gioco. I berretti vengono mescolati bene e poi messi a caso sulle teste degli gnomi, „alla cieca” e senza tastarli.

Svolgimento del gioco

Inizia il primo giocatore. Alza il berretto di uno gnomo a piacere e tasta la superficie nascosta di modo che nessuno possa vederla. Così facendo, la superficie dello gnomo è visibile a tutti e può essere tastata.

È il berretto di questo gnomo?

Sì! Che fortuna! Il giocatore mostra il berretto agli avversari per controllo.

Se aveva ragione, può tenere berretto e gnomo.

Si si era sbagliato, rimette il berretto allo gnomo.

Tocca quindi al giocatore successivo.

No! Il berretto non appartiene a questo gnomo.

Il giocatore tiene in mano il berretto del primo gnomo. Toglie quindi il berretto a un altro gnomo a piacere, ma non lo tasta, lo appoggia soltanto sulla „superficie erbosa” al centro del campo di gioco. Il giocatore guarda e tasta la superficie di questo secondo gnomo per stabilire se il berretto del primo gnomo, che ha in mano, appartiene a questo gnomo.

È il berretto di questo gnomo?

Sì! Fantastico! Il giocatore mostra il berretto agli avversari per controllo.

Se aveva ragione, può tenere berretto e gnomo. L'altro berretto viene spostato dalla „superficie erbosa” alla testa del primo gnomo.

Si si era sbagliato, rimette i berretti agli gnomi. Tocca quindi al giocatore successivo.

No! Il berretto non appartiene al secondo gnomo.

Peccato. Entrambi i berretti vengono rimessi sulla testa degli gnomi su cui si trovavano anche prima: berretto 1 su gnomo 1 e berretto 2 su gnomo 2. Tocca quindi al giocatore successivo. I giocatori noteranno ben presto che è meglio memorizzare le superfici degli gnomi anziché quelle dei berretti.

Fine del gioco

Il gioco si conclude quando tutti i berretti sono stati assegnati agli gnomi giusti. A questo punto si conta chi ha collezionato più gnomi. Il giocatore con il maggior numero di gnomi è il primo classificato, quello che con il secondo numero maggiore di gnomi è il secondo classificato, ecc.

Ai berretti, pronti, via!

Una divertente corsa degli gnomi

Giocatori: 2 – 4

Dotazione del gioco: tabellone di gioco, 12 gnomi, 12 berretti, dado

Durata del gioco: ca. 10–20 min.

Lo scopo del gioco è trovare „di corsa“ il berretto giusto per ognuno dei propri gnomi e portarli per primi al traguardo.

Preparazione del gioco

Prima si scelgono le squadre di gnomi: in cerchio, ciascun giocatore sceglie uno gnomo e lo mette davanti a sé, finché tutti i giocatori non dispongono di una squadra composta da tre gnomi. Gli gnomi rimasti vengono sistemati nella scatola. Il tabellone di gioco viene posizionato al centro del tavolo. Tutti e 12 i berretti vengono disposti sulle „superfici erbose“ al centro del tabellone di gioco, tutti mescolati e posizionati sulle caselle. Si tiene il dado pronto.

Svolgimento del gioco

Inizia il primo giocatore. Prende il primo gnomo e lo posiziona sulla casella di inizio (che raffigura lo gnomo). Quindi lancia il dado e fa avanzare lo gnomo del numero corrispondente di caselle.

Cosa mostra la casella?



→ Nessuna azione!



→ Il giocatore può lanciare nuovamente il dado, avanzare ed eseguire l'azione indicata dalla nuova casella.



→ (= casella di partenza) Ricomincia con un nuovo gnomo! Il giocatore prende il „vecchio“ gnomo dal gioco, sostituisce uno gnomo nuovo della sua squadra e lo mette sulla casella di partenza. Lo gnomo „vecchio“ resta solo in pausa, rimane davanti al giocatore finché non viene nuovamente utilizzato. Se l'ultimo gnomo della squadra finisce su questa casella perché gli altri hanno già trovato i loro berretti, non va bene.



→ Il giocatore può sollevare un berretto e tastare la superficie nascosta, senza guardarla o mostrarla. Per confronto, può tastare anche le superfici dei suoi 3 gnomi.



→ Il giocatore può sollevare 2 berretti di seguito e tastarli (come sopra).

Il berretto va bene!

Se il giocatore pensa di aver trovato il berretto dello gnomo che è attualmente in gioco e si trova sulla casella dei berretti, lo scopre affinché tutti possano vederlo.

Se aveva ragione, può tenere berretto e gnomo. Questo gnomo ora è „sicuro“ e non può più essere messo in gioco se un altro gnomo dovesse finire sulla casella di partenza. Il gioco è così terminato: il giocatore aspetta il proprio turno, quindi prende lo gnomo successivo della sua squadra, lo posiziona sulla casella di partenza e inizia con lui il giro successivo!

Se si era sbagliato, rimette il berretto e continua a giocare con questo gnomo come prima. Se il giocatore pensa di aver trovato il berretto di un altro gnomo che non è in gioco, cerca di notare le posizioni. Potrà scoprirlo e metterlo allo gnomo quando quest'ultimo è in gioco! Tocca ora al giocatore seguente, che tira il dado e gioca come descritto fin qui.

Il gioco procede senza „eliminazioni“. Se due o più gnomi finiscono sulla stessa casella, vengono semplicemente impilati. Se è il turno dello gnomo in basso, viene preso dalla pila con attenzione. Se si ottiene un „sei“ non si tira più il dado!

Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena un giocatore avrà messo il berretto giusto ai suoi tre gnomi.

Variante: La metamorfosi degli gnomi!

Si gioca come descritto sopra, ma lo gnomo viene sempre sostituito non appena attraversa la casella di partenza.

Esempio:

Lo gnomo si trova a 3 caselle da quella di partenza. Il giocatore tira il dado e ottiene un 5.

Con il „vecchio“ gnomo procede di 3 caselle fino a quella di partenza, quindi lo toglie dal tabellone di gioco. Prende un „nuovo“ gnomo della propria squadra, lo mette sulla casella di partenza e con questo avanza di 2 caselle ed esegue l'azione richiesta. Ogni gnomo deve essere sostituito dopo un giro, indipendentemente dal fatto che nel frattempo sia stato trovato il suo berretto. Il giocatore decide liberamente con quale gnomo proseguire il gioco. Naturalmente gli gnomi che hanno già il proprio berretto non partecipano al gioco.

Se, nel giro precedente, il giocatore ha tastato la superficie di uno gnomo che non partecipa al gioco, può rimetterlo in gioco per far sì che possa trovare il berretto più velocemente. Tuttavia, questa variante richiede una maggiore flessibilità, perché i giocatori devono concentrarsi su una nuova superficie da cercare.



Juego de tacto - Gnomos del bosque

Idea original y diseño:
Luise Starke

Ilustración:
Aleš Vrtal

- Este juego fomenta:**
- la percepción táctil y háptica
 - la concentración
 - la memoria

- Resulta óptimo para:**
- guarderías
 - educación primaria
 - terapia

En este juego de memoria cuidadosamente diseñado, pequeños y mayores deben demostrar todo su «tacto».

¿Quién ayuda a estos 12 graciosos gnomos a encontrar de nuevo sus gorros?

En las cabezas de los gnomos se ocultan 12 materiales de textura diferente, cuyas parejas se encuentran bajo el gorro correspondiente. Algunos de estos materiales son claramente distinguibles; otros, en cambio, precisan de un poco más de «percepción».

Los colores inconfundibles de los distintos materiales permiten una comprobación visual.

Los gnomos de diseño infantil con sus gorros desmontables y el bonito tablero cuentan con un gran carácter persuasivo; incluso para el juego libre.

En un juego básico y un juego de memoria con 3 grados de dificultad, los jugadores ayudan a los pequeños gnomos a encontrar y ponerse el gorro adecuado. De este modo, el juego de tacto Gnomos del bosque fomenta la percepción táctil y háptica, la concentración y la memoria cuando se trata de recordar el lugar en el que se ubican los gorros de los gnomos.

Contenido:

- 1 tablero (37 cm de diámetro)
- 12 gnomos con 12 gorros (5,6 cm de diámetro x 7,7 cm de altura en total)
- 1 dado de madera
- instrucciones del juego



Introducción:

Los pequeños gnomos han pasado todo el día jugando al escondite en el calvero del bosque bajo el sol. Han recogido flores, han bailado con las mariposas y se han comido las bayas más dulces.

¡Qué día más espléndido! Sin embargo, con tanto trajín, los gorros se caen rápidamente y ¡pipiridero, los 12 gorros rojos esparcidos por el calvero!

La tarde va cayendo, los gnomos se encuentran cansados y quieren irse a casa. Pero... ¡oh, oh! Todos los gorros se encuentran por el suelo. Parecen iguales, pero no son idénticos porque cada uno tiene un tacto diferente.

Los pequeños gnomos no serían los graciosos gnomos del bosque si no se les ocurriesen divertidos juegos incluso para buscar sus gorros. De este modo, ¿quién juega con ellos y les ayuda a encontrar el gorro que corresponda a sus coloridas melenas?

¿A quién pertenece este gorro?

Un juego de cooperación para aprender a diferenciar materiales.

Jugadores: 2 – 4, o bien, en solitario

Material de juego: al principio, 3 gnomos con sus correspondientes gorros; más tarde pueden añadirse más gnomos

Duración del juego: aprox. 5 - 15 min.

El objetivo del juego es encontrar el gorro adecuado mediante el sentido del tacto.

Preparación del juego

Se colocan los tres gnomos en el centro de la mesa con sus correspondientes gorros delante de ellos, de modo que la parte sensorial de los mismos quede hacia la superficie de la mesa. A continuación, se mezclan los gorros.

Desarrollo del juego

Por turnos, los jugadores tocan la superficie de los gnomos y, seguidamente, cogen los gorros uno a uno y palpan la base sin darles la vuelta. Los jugadores pueden comentar qué gorro podría pertenecer a cada uno de los gnomos. Cuando estén seguros de que cuál de ellos pertenece a quién, pueden emparejarlos.

Para comprobar si han acertado, darán la vuelta a los gorros y observarán lo siguiente: tanto la textura del material como el color, ya que cada superficie cuenta con su propio color. Si se han emparejado correctamente, los gnomos podrán «irse a casa». Se elogia el trabajo de los niños; ¡han brindado una fantástica ayuda a los gnomos!

El juego se complicará, en lugar de tres, se utilizan más gnomos para jugar.

Variante «Uno tras otro»:

El juego funciona como se ha explicado arriba: se colocan tres gnomos frente a los jugadores y se sitúan los gorros delante de estos. Ahora, los niños asignan los gorros uno a uno. Los gnomos a los que asignen su gorro correspondiente de forma correcta podrán «irse a casa»; es decir, se colocarán en la caja. En su lugar, se pone un nuevo gnomito junto a los dos restantes. Se mezclan de nuevo los gorros y el juego empieza otra vez. Esta variante requiere de los niños un poco de disciplina, ya que deben ponerse de acuerdo sobre el gnomito al que le asignarán su gorro.

Variante en solitario (con supervisión, si se desea)

En principio, el jugador coloca delante de sí 3 gnomos y, más adelante, cogerá más. Toca las superficies de los gnomos y, a continuación, la base de los gorros. Cuando esté seguro de haber encontrado el gorro adecuado para un gnomito, se lo colocará sin mirar la base. Una vez haya adjudicado todos los gorros, comprobará como se ha descrito anteriormente si lo ha hecho correctamente.

1ª propuesta de juego

← Comprobación

¡Co-Cu-Cambio de gorros!

Un rápido juego de intercambio

Jugadores: 2

Material de juego: 1 gnomo con su gorro correspondiente, 2 gorros adicionales

Duración del juego: aprox. 5 - 15 min.

El **objetivo del juego** es no perderle el rastro a los gorros correctos.

Preparación del juego

En esta ronda, un jugador hace de supervisor y elige un gnomo con su gorro y dos gorros adicionales. Coloca el gnomo en el centro de la mesa y los tres gorros delante de él, en fila.

Desarrollo del juego

El otro jugador toca la superficie del gnomo y, seguidamente, la base de los gorros. Si cree saber cuál es el que le corresponde, lo dirá, pero no le dará la vuelta para mirarlo.

Esta es la señal de inicio para el supervisor, que cambiará como un rayo los tres gorros de lugar. Para ello, los moverá de un lado para otro rápidamente y los mezclará mientras que el otro jugador intenta no perder de vista el gorro correcto. Cuando el supervisor haya terminado, el jugador señalará cuál es el gorro que él cree correcto.

Por último, se comprobará.

¿Ha acertado? En ese caso, recibe el gnomo con el gorro en calidad de punto.

¿Ha fallado? El gnomo y el gorro se devuelven a la caja.

Ahora, los jugadores se intercambian los roles y el nuevo supervisor elige un gnomo y los gorros. El juego continuará hasta que queden sólo 2 gorros.

Finalización del juego

Al final, se comprobará quién tiene más gnomos delante de él.

El jugador con el mayor número de gnomos será el ganador del juego.

¿Quién encuentra mi gorro?

Juego de memoria con gorros – versión sencilla

Jugadores: 2 - 4

Material de juego: tablero, 12 gnomos y 12 gorros

Duración del juego: aprox. 8 - 12 min.

El **objetivo del juego** es tocar el material de la base de los gorros y adjudicárselos al gnomo correspondiente.

Preparación del juego

Los gnomos se colocan sobre las losas del camino en el tablero mirando hacia el calvero. Los 12 gorros se sitúan en el claro de hierba con la base hacia abajo. Se mezclan y se colocan en las casillas señaladas.

Desarrollo del juego

Comienza el primer jugador. Éste levanta el gorro que prefiera y toca su base sin mirarla ni enseñarla al resto de jugadores. Podrá observar la superficie de los gnomos, pero no podrá palparla. Cuando esté seguro de haber encontrado el gnomo correspondiente al gorro que había tocado, lo señalará y comprobará si ha acertado mirando su base sin que el resto de jugadores la vea.

¿Ha acertado? En ese caso, se lo enseña al resto de jugadores, se lo pone al gnomo y se queda el gnomo y su gorro en calidad de punto. A continuación, será el turno del siguiente jugador.

¿Ha fallado? Entonces volverá a colocar el gorro en su lugar sin enseñárselo a los demás. Es el turno del siguiente jugador.

Se juega en el sentido de las agujas del reloj hasta que todos los gnomos hayan recuperado sus gorros. mmen habén.

Nota: el juego puede acompañarse de forma oral, en cuyo caso, los jugadores no sólo mostrarán los gnomos, sino que los describirán; p. ej.: «el gorro pertenece al gnomo con textura lisa y turquesa».

Finalización del juego

Al final, se comprobará quién tiene más gnomos delante de él. El jugador con el mayor número de gnomos será el primer vencedor; el jugador con el segundo mayor número, el segundo vencedor, y así sucesivamente

El **juego se hará más sencillo**, si se permite a los jugadores tocar la superficie de un máximo de 3 gnomos.

¿Tu gorro o el mío?*Juego de memoria con gorros – versión de dificultad media***Jugadores:** 2 – 4**Material de juego:** tablero, 12 gnomos y 12 gorros**Duración del juego:** aprox. 10 – 15 min.

Cuando los pequeños gnomos juegan en equipo, persiguen por supuesto el mismo objetivo: que cada uno tenga su gorro al final.

El objetivo del juego es encontrar el gorro de cada gnomo y ganar tantos «gnomos extra» adicionales como sea posible.

Preparación del juego

En primer lugar, se eligen los equipos de gnomos: Por turnos, los jugadores van escogiendo gnomos y colocándolos delante de sí hasta que cada jugador disponga del número correcto de gnomos en su equipo:

En caso de 2 jugadores → 4 gnomos cada jugador

En caso de 3 jugadores → 3 gnomos cada jugador

En caso de 4 jugadores → 2 gnomos cada jugador

Una vez que se hayan completado los equipos, se colocarán los gnomos sobrantes al margen de la zona de juego y conformarán el «equipo de extras». Los gorros se mezclan en el centro del tablero y se colocan en las casillas señaladas.

Desarrollo del juego

Comienza el primer jugador. Éste coge el gorro que prefiera y toca su base sin mirarla ni enseñarla al resto de jugadores. Seguidamente, toca las superficies de sus gnomos; pero no podrá tocar los gnomos del resto de jugadores ni los gnomos del «equipo de extras».

Si está seguro de que el gorro que ha tocado pertenece a uno de sus gnomos, lo dirá y dará la vuelta al gorro para mostrárselo a todos.

¿Ha acertado?

En ese caso, podrá coger el gorro y ponérselo a su gnomo. A continuación, será el turno del siguiente jugador.

¿Ha fallado?

Entonces, devuelve el gorro a su lugar y todos los demás jugadores intentan recordar su ubicación. Es el turno del siguiente jugador.

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Tan pronto como un jugador haya conseguido «cubrir» a todos sus gnomos, podrá coger más gnomos del «equipo de extras», para los que tendrá que buscar el gorro correspondiente conforme a las mismas reglas. Por ello, será útil memorizar ya desde el principio la ubicación de los gorros del equipo de «extras», aunque estos gnomos no se jueguen hasta el final.

Finalización del juego

El juego termina cuando se hayan terminado los gnomos del equipo de «extras». En ese momento, se comprobará quién tiene más gnomos delante de él. El jugador con el mayor número de gnomos será el primer vencedor; el jugador con el segundo mayor número, el segundo vencedor, y así sucesivamente.

¡Tremendo desorden!*Un juego de memoria con gorros – versión difícil***Jugadores:** 2 – 4**Material de juego:** tablero, 12 gnomos y 12 gorros**Duración del juego:** aprox. 10 – 20 min.

¡Qué caos! Los gnomos se han puesto un gorro al azar; pero esta desorganización no la quiere mamá gnomo en casa. ¡Es hora de cambiarse los gorros!

El objetivo del juego es dar a cada gnomo el gorro correcto.

Preparación del juego

Los gnomos se colocan en círculo en el borde del tablero sobre las losas del camino. Los gorros se mezclan y, sin mirarlos ni palparlos, se colocan sobre las cabezas de los gnomos de forma aleatoria.

Desarrollo del juego

Comienza el primer jugador. Éste levanta el gorro del gnomo que prefiera y toca su base sin que nadie pueda verla. Al hacer esto, dejará a la vista la superficie del gnomo, que también podrá ser tocada por todos.

¿Pertenece el gorro a este gnomo?

¡Sí! ¡Qué suerte! El jugador muestra el gorro a los demás para que puedan comprobarlo.

Si ha acertado, podrá quedarse con el gorro y el gnomo.

Si ha fallado, volverá a colocar el gorro en su lugar.

Es el turno del siguiente jugador.

¡No! El gorro no pertenece a este gnomo.

El jugador se queda con el gorro del primer gnomo en la mano y coge un gorro de la cabeza de cualquier otro gnomo de su elección; pero no lo palpa, sino que lo coloca en el claro de hierba en el centro del tablero. El jugador toca y mira si a la superficie de este segundo gnomo le corresponde el gorro que tiene en la mano.

¿Pertenece el gorro a este gnomo?

¡Sí Genial! El jugador muestra el gorro a los demás para que puedan comprobarlo

Si ha acertado, podrá quedarse con el gorro y el gnomo. Además, deberá coger el otro gorro del claro de hierba y colocarlo sobre la cabeza «desprotegida» del primer gnomo.

Si ha fallado, colocará de nuevo sendos gorros sobre los gnomos. Es el turno del siguiente jugador.

¡No! El gorro no pertenece al segundo gnomo.

Lástima. Se colocan los dos gorros sobre los gnomos en los que se encontraban al principio: el primer gorro sobre el primer gnomo y el segundo gorro sobre el segundo gnomo. Es el turno del siguiente jugador. Los jugadores se darán cuenta enseguida de que es mejor recordar la superficie de los gnomos que la base de los gorros.

Finalización del juego

El juego termina cuando se haya adjudicado el gorro correcto a todos los gnomos. En ese momento, se comprobará quién tiene más gnomos delante de él. El jugador con el mayor número de gnomos será el primer vencedor; el jugador con el segundo mayor número, el segundo vencedor, y así sucesivamente.

A por los gorros, listos, ¡ya!

Una divertida competición de gorros

Jugadores: 2 – 4

Material de juego: tablero, 12 gnomos, 12 gorros y dado

Duración del juego: ca. 10–20 min.

El **objetivo del juego** es encontrar «corriendo» el gorro correcto para cada uno de los gnomos con los que se cuenta y ser el primero en traerlos a la meta.

Preparación del juego

En primer lugar, se eligen los equipos de gnomos: Por turnos, los jugadores van escogiendo gnomos y colocándolos delante de sí hasta completar un equipo de tres gnomos. Los gnomos sobrantes se devuelven a la caja. El tablero se coloca en el centro de la mesa. Los 12 gorros se sitúan en el calvero de hierba del centro del tablero, mezclados y sobre las diferentes casillas. Se prepara el dado.

Desarrollo del juego

Comienza el primer jugador. Coge uno de sus gnomos y lo coloca en la casilla de salida (sobre la ilustración). Seguidamente, lanza el dado y mueve el gnomo el número de casillas que corresponda.

¿Qué indica la casilla?



→ ¡Ninguna acción!



→ El jugador puede volver a tirar, mover el gnomo y llevar a cabo la acción correspondiente.



→ (= casilla de salida) Salida para un gnomo nuevo. El jugador retira su gnomo de la zona de juego y coloca cualquier otro gnomo de su equipo en la casilla de salida. El anterior gnomo hace sólo un descanso; se coloca delante del jugador hasta que entre de nuevo en acción. Sin embargo, si es el último de los gnomos el que cae sobre esta casilla porque los dos anteriores ya han encontrado su gorro, no pasará nada.



→ El jugador puede levantar un gorro y tocar su base sin mirarla ni enseñarla. Para comparar, puede tocar también las superficies de sus 3 gnomos.



→ El jugador puede levantar y tocar 2 gorros seguidos (como se explica arriba).

¡El gorro es correcto!

Si el jugador cree haber encontrado el gorro correcto para el gnomo con el que está jugando en ese momento y el cual se encuentra en la casilla de gorros, entonces lo enseñará al resto de jugadores.

Si **ha acertado**, podrá quedarse con el gorro y el gnomo. Este gnomo se encontrará «seguro» y no podrá volver a jugar cuando otro gnomo caiga en la casilla de salida. Con ello, el turno de este jugador ha finalizado y tendrá que esperar a su siguiente turno. Entonces cogerá al siguiente gnomo de su equipo, lo colocará en la casilla de salida y empezará el turno con él.

Si **ha fallado**, deja el gorro en su lugar y sigue jugando con este gnomo como hasta ahora. Si el jugador cree haber encontrado el gorro correcto para uno de los gnomos que no tiene en juego en ese momento, deberá intentar recordar el lugar en el que se encuentra. Podrá levantarlo y ponérselo al gnomo adecuado únicamente cuando éste esté en juego. A continuación, es el turno del siguiente jugador, que debe tirar el dado y jugar como se acaba de describir.

El juego se sucede sin «eliminaciones»: cuando dos o más gnomos llegan a la misma casilla, se apilarán uno encima del otro; y cuando llegue el turno del que se encuentra abajo, se cogerá con cuidado. En caso de que salga un seis, ¡no se tirará de nuevo!

Finalización del juego

El juego termina cuando un jugador consiga poner a sus tres gnomos el gorro correcto.

Variante: ¡Cámbiate, gnomito!

Se juega como se ha descrito arriba; no obstante, el gnomo se cambiará tan pronto como pase la casilla de salida.

Ejemplo:

El gnomo se encuentra a 3 casillas de la salida. El jugador lanza el dado y saca 5. Mueve el gnomo «antiguo» 3 casillas hasta la casilla de salida y lo retira del juego. A continuación, coloca un nuevo gnomo de su equipo en la casilla de salida, lo mueve las 2 casillas restantes y realiza con él la acción.

Los gnomos deben cambiarse después de cada ronda, independientemente de si ha encontrado su gorro o no. El jugador elegirá libremente qué gnomo sacará a juego; siempre que, lógicamente, no hayan encontrado su gorro aún.

Si, en la ronda anterior, el jugador ha palpado la textura de uno de sus gnomos que se encontraba fuera de juego, podrá sacarlo ahora para ayudarlo a conseguir su gorro. No obstante, esta variante requiere de más capacidad de adaptación, porque el jugador tendrá que hacerse a la idea de buscar una nueva superficie.