



Verführt nochmal!

Fühlen, erkennen und benennen



Fiddle Faddle! • Touché trouvé ! • Op de tast, opgepast!
¡Tocado, encontrado! • Chi cerca trova!

Verfühlt nochmal!

Fühlen, erkennen und benennen

Fühl- und Wühlspaß für 2 - 4 Koblode von 3 - 6 Jahren.

Autor: Heinz Meister
Illustrator: Christine Faust
Redaktion: Sina-Marie Straub
Spieldauer: 5 - 10 Minuten

Spielidee

Verfühlt nochmal! Gerade war das Spielzeugauto noch da und plötzlich ist es verschwunden! Dann heißt es auch noch, das Kinderzimmer sei zu unordentlich und ihr sollt unbedingt aufräumen.

Aber vielleicht könnt ihr gar nichts dafür und die frechen Zauberkoblode sind schuld an der Unordnung? Sie huschen manchmal durch die Zimmer und verstecken euer Spielzeug in ihren Zauberbeuteln. Doch wenn ihr die Zauberbeutel entdeckt und erfühlt, was darin versteckt ist, geben euch die Zauberkoblode alles wieder. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Spielzeuge wieder zu finden.

Vor dem ersten Spiel können sich die Kinder die Holzteile und die entsprechenden Abbildungen ansehen, um sich damit vertraut zu machen.

- Die Holzteile können auf die Abbildungen gelegt werden. Die Umrisse stimmen überein und können so verglichen werden.
- Das Erfühlen der Form ist gar nicht so einfach. Die Kinder können es üben, indem sie die Teile mit geschlossenen Augen abtasten.
- Zum Einstieg kann außerdem die ruhigere Variante gespielt werden (siehe Seite 4).

Spielinhalt

8 Zauberbeutel, 10 Holzteile, 10 Kärtchen, 10 Blanko-Kärtchen zum Beschriften,
1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Sucht 8 Holzteile und die passenden Kärtchen aus.

Die übrigen Holzteile und Kärtchen kommen zurück in die Schachtel.

Steckt jeweils ein Holzteil in einen der 8 Zauberbeutel und verschließt sie. Legt die Beutel dann auf den Tisch und vermischt sie gut. Achtet darauf, dass die Beutel nicht übereinander liegen.

Die Kärtchen werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.

Spielablauf

Der jüngste Spieler darf beginnen.

Decke das oberste Kärtchen auf und lege es für alle gut sichtbar ab.

Schaut euch gemeinsam das abgebildete Holzteil an. Gleich müsst ihr es erfühlen!

Nehmt euch reihum an den Händen, haltet sie in die Luft und gebt gemeinsam das Startsignal: „Verfühlt nochmal!“ Dann lasst ihr eure Hände wieder los. Jetzt dürft ihr einen Zauberbeutel nach dem anderen befühlen, um den gesuchten Gegenstand zu finden.

Achtung: Dabei wird es ganz schön turbulent zugehen, denn ihr sucht alle gleichzeitig!

Bei der Suche gelten die wichtigen Gesetze der Zauberkobolde:

- Ihr dürft die Zauberbeutel nicht aufmachen und hineinschauen.
- Sobald ein Kind einen Zauberbeutel nimmt, darf ihn kein zweites Kind nehmen. Erst wenn der Beutel wieder in die Tischmitte gelegt wird, darf ein anderer Spieler danach greifen.

Wenn du glaubst den richtigen Gegenstand ertastet zu haben, hebst du den entsprechenden Zauberbeutel hoch und rufst laut „Verfühlt nochmal!“. Jetzt müssen alle anderen aufhören zu suchen.

Öffne den Zauberbeutel, hole das Holzteil heraus und lege es zur Überprüfung auf das Kärtchen.



Ist es das richtige Holzteil?

Super! Zur Belohnung bekommst du das Kärtchen.

Stecke das Holzteil wieder in den Beutel, lege ihn in die Tischmitte und vermische die Beutel.

Decke jetzt das nächste Kärtchen auf. Anschließend nehmen sich wieder alle an den Händen, um gemeinsam das Startsignal zu geben. Die nächste Runde beginnt.

Ist es ein anderes Holzteil?

Du bekommst leider kein Kärtchen und darfst in dieser Runde auch nicht mehr weitersuchen.

Stecke das Holzteil wieder in den Beutel, lege ihn in die Tischmitte und vermische die Beutel so, dass kein Spieler mehr weiß, welchen Beutel du gerade geöffnet hattest. Du darfst den anderen das Startsignal geben. Dann geht für sie die Suche nach dem richtigen Teil weiter.

Haben alle bis auf ein Kind falsch geraten?

Dieses Kind muss nicht mehr alleine weitersuchen. Du darfst dir das Kärtchen sofort nehmen.

Decke dann das nächste Kärtchen auf. Wieder nehmen sich alle an den Händen, um das Startsignal für die neue Runde zu geben.

Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Kärtchen verteilt sind.
Das Kind mit den meisten Kärtchen gewinnt.

Wenn ihr noch nicht so gut zählen könnt, könnt ihr mit euren Karten eine Reihe bilden. Das Kind mit der längsten Reihe gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen mehrere Kinder gemeinsam.

Das Spiel wird einfacher, wenn...

- bei den ersten Spielen einige Gegenstände und die dazugehörigen Kärtchen aussortiert werden und nur mit fünf oder sechs verschiedenen Teilen gespielt wird.
- bei den ersten Spielen sehr unterschiedlich geformte Teile ausgewählt werden.

Das Spiel wird schwieriger, wenn...

- nur mit einer Hand getastet werden darf.
Bei Gruppen mit gemischtem Alter kann auch festgelegt werden, dass die jüngeren Kinder mit zwei Händen und die älteren Kinder mit einer Hand tasten dürfen.
- ein gefundenes Holzteil gegen eines aus der Schachtel ausgetauscht wird, solange dort noch welche vorhanden sind. Das entsprechende Kärtchen wird an einer beliebigen Stelle zwischen die anderen geschoben.

Haushalts-Variante

Ihr könnt das Spiel mit bis zu zehn beliebigen Gegenständen ergänzen, z. B. mit einem Korken, einer Münze oder einem Tannenzapfen. Zeichnet dazu die Umrisse auf die beiliegenden Blanko-Karten und schon kann es losgehen.



Ruhige Spielvariante

Hier spielen die Kinder nacheinander, nicht gleichzeitig.
Die Vorbereitung erfolgt genauso wie im Grundspiel.

Spielablauf

Das jüngste Kind darf beginnen. Decke das oberste Kärtchen auf.
Versuche jetzt das richtige Holzteil zu erfühlen. Dafür darfst du so lange fühlen, bis du dich für einen Zauberbeutel entscheidest. Öffne den Zauberbeutel und schau nach, ob es das gesuchte Holzteil ist.

- Hast du das richtige Holzteil entdeckt?
Dann bekommst du das Kärtchen und das nächste Kind ist an der Reihe.
- War es ein anderes Holzteil?
Dann wird das Kärtchen wieder unter den Stapel gemischt und das nächste Kind ist an der Reihe.

Spielende

Ihr spielt so viele Runden, dass jedes Kind die Möglichkeit hat, gleich oft zu tasten.
Wer am meisten Karten sammeln konnte, gewinnt das Spiel.
Bei Gleichstand gewinnen mehrere Kinder gemeinsam.

Liebe Kinder, liebe Eltern, unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Fiddle Faddle!

Feel, identify and name



Tactile and competitive fun for 2 - 4 little goblins in the 3 - 6 year age range.

Author: Heinz Meister
Illustrated by: Christine Faust
Editor: Sina-Marie Straub
Playing time: 5 - 10 minutes



Aim of the game

Fiddle Faddle! That toy car was there just a moment ago, and now it's disappeared! Then you're told that your room is in a mess and you need to get it tidied up immediately. But maybe it's not your fault and the brazen goblins are to blame? Sometimes, they scurry around the room, hiding your toys in their magic pouches. But when you discover the pouches and feel what is hidden inside, the goblins will be forced to hand it all back again. The aim of the game is to find as many toys as possible.

Before the first round, the players are allowed to familiarize themselves with the wooden figures and matching illustrations.

- The wooden figures can also be placed on the pictures. The outlines match up and can therefore be compared.
- Identifying the shape by touch is not so easy. The children can practice ahead of the game by closing their eyes and feeling the outlines.
- We recommend starting with the less boisterous version of the game (see page 7).

Game contents

8 magic pouches, 10 wooden figures, 10 cards, 10 blank cards for custom labeling, 1 set of instructions

Game preparations

Select any eight wooden figures and the matching cards.

The remaining figures and cards are returned to the box.

Put one wooden figure in each of the eight magic pouches and seal the pouches shut. Now place the pouches on the table and shuffle them around. Make sure that the pouches do not overlap each other.

The cards are shuffled and stacked face down.

How to play

The youngest player starts.

Turn the topmost card over and place it where everyone can see it.

Now look at the wooden figure depicted. You will soon be feeling for it!

All join hands, hold them up in the air and say together "Fiddle Faddle!" This signals the start of the game. Let go of each other's hands. Players start to feel the outside of the magic pouches in a race to try to find the correct figure.

A word of caution- it can get quite boisterous, because everyone will be trying to get hold of the most likely looking pouch at the same time!

There are some important goblin laws that must be obeyed during the hunt:

- You are not allowed to open the magic pouches and look inside.
As soon as a player picks up a magic pouch, no-one else is allowed to snatch it away.
- Only when the pouch is returned to the middle of the table is another player allowed to reach out for it.

If you think you have identified the missing figure, hold the magic pouch up and call out "Fiddle Faddle!" At this point, all the other players have to stop what they are doing.

Open the magic pouch, take out the wooden figure and place it on the card to see if it matches.



Is it the correct one?

Good for you! Your reward is to keep the card.

Put the wooden figure back in the pouch, place it in the middle of the table and shuffle the pouches all around again.

Now turn over the next card. The players all join hands again and call out "Fiddle Faddle!" and the next round begins.

Is it a different wooden figure?

Unfortunately, you do not win the card and you are out for the rest of this round. Place the wooden figure back inside of the pouch and place it back to the middle of the table. Rearrange the pouches in such a way that none of the players knows which one you just opened. It's now your responsibility to give the others the start signal. They then continue to search for the missing figure.

If all but one of the players have incorrectly identified the missing figure...

the remaining player automatically wins the round and is allowed to take the card even if they didn't find the correct one. Now turn over the next card. Again, everyone joins hands to give the start signal for the new round.



End of game

The game ends as soon as all of the cards in the stack have been taken. The player with the most cards wins.

If the children are still too young to count properly, they can put their cards in a row. The child with the longest row wins. It is also possible for the game to be tied with multiple winners.

You can make the game easier by...

- playing with a limited selection, say five or six different figures and the corresponding cards in the first rounds.
- by selecting figures with very distinct shapes.

You can make the game harder by...

- telling the players that they are allowed to feel with only one hand. For mixed-age groups, you can also have the rule that the younger children are allowed to use both hands and the older children only one hand.
- replacing a correctly identified figure with one from the box until no more are left. The matching card is then inserted face down into the stack.

Game variant using household items

You can supplement the game with up to ten items found around the home, e.g. a cork, a coin, a pine cone. Draw the outline on the enclosed blank cards, and you're ready to go.



Less boisterous game variant

Here, the children take turns rather than all playing at the same time. The preparations are the same as for the standard game.

How to play

The youngest player starts. The topmost card is turned over.

Try to identify the matching wooden figure by sense of touch. You can carry on feeling the pouches until you are ready to choose one. Open the magic pouch and see if it is the correct wooden figure that matches the card.

Did you find the right wooden figure inside? Then you win the card and it is the next player's turn.

Was it a different wooden figure? Then the card is returned to the pile and it is the next player's turn.

End of the game

The game must have enough rounds to ensure that every child has the same number of turns. The player who has the most cards wins the game. It is also possible for the game to be tied with multiple winners.

Dear Children and Parents, at www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Touché trouvé !

Toucher, reconnaître et nommer



Un jeu de reconnaissance tactile animé pour 2 à 4 lutins de 3 à 6 ans.

Auteur : Heinz Meister
Illustration : Christine Faust
Rédaction : Sina-Marie Straub
Durée d'une partie : 5 à 10 minutes

FRANÇAIS

Principe du jeu

Touché, trouvé ! Ma petite voiture était encore là il y a deux secondes et voilà qu'elle a disparu !

C'est le signe que la chambre est en désordre et qu'il est grand temps de la ranger.

Mais ce n'est peut-être pas de votre faute...mais plutôt celle des petits lutins malicieux ?

Ils se glissent parfois furtivement dans les chambres et cachent vos jouets dans leurs sacs magiques !

Mais si vous trouvez leurs sacs et que vous devinez au toucher ce qu'il y a dedans, ils vous redonnent tout ce qu'ils ont pris. Le but du jeu consiste à reconnaître le plus de jouets possible.

Avant de jouer pour la première fois, les enfants peuvent observer les objets en bois et les cartes correspondantes afin de se familiariser avec ce jeu.

- Les pièces en bois peuvent être posées sur les cartes. Comme les contours sont identiques, il est facile de les comparer.
- Il n'est pas très facile de deviner l'objet au toucher, mais les enfants peuvent s'exercer et toucher les pièces les yeux fermés.
- Pour s'habituer, on peut aussi commencer par la variante plus calme (voir à la fin de cette règle).

Contenu

8 sacs magiques, 10 objets en bois, 10 cartes, 10 cartes vierges à illustrer soi-même, 1 règle du jeu

Préparatifs

Prenez 8 objets en bois et les cartes correspondantes.

Remettez les objets et les cartes en trop dans la boîte.

Cachez un objet en bois dans chacun des 8 sacs magiques puis fermez-les bien. Posez les sacs sur la table et mélangez-les bien. Faites attention à ne pas poser les sacs les uns sur les autres.

Mélangez les cartes faces cachées et empilez-les.

Déroulement du jeu

C'est le joueur le plus jeune qui commence.

Retourne la carte posée au-dessus de la pile et pose-la de manière à ce que tous les autres joueurs la voient.

Regardez tous bien l'objet illustré. Il va falloir le reconnaître au toucher à travers les sacs !

Prenez-vous tous par la main, levez les bras et donnez le signal de départ en disant tous ensemble : « Touché, trouvé ! ». Lâchez-vous la main, et prenez alors les sacs les uns après les autres pour trouver au toucher l'objet recherché.

Attention : il va y avoir de la bousculade, car vous allez chercher tous en même temps !

Lors de la recherche, il faut suivre impérativement les règles des lutins :

- Vous n'avez pas le droit d'ouvrir le sac ni de regarder ce qu'il y a dedans.
- Dès qu'un joueur a pris un sac, un autre joueur ne peut pas lui prendre.
Lorsque le sac sera reposé au centre de la table, alors un autre joueur aura le droit de le prendre.

Si tu penses avoir trouvé le bon objet au toucher, lève le sac bien haut en disant : « Touché, trouvé ! ». Tous les autres joueurs doivent s'arrêter de toucher les sacs.

Ouvre le sac magique, sors l'objet et pose-le sur la carte pour vérifier.



Est-ce bien l'objet recherché ?

Super! Tu récupères la carte en guise de récompense.

Remets l'objet dans le sac, pose ce dernier au milieu de la table et mélange les sacs.

Retourne alors la carte suivante. Puis tous se prennent de nouveau par la main et donnent le signal de départ du tour suivant.

Est-ce un autre objet ?

Hélas, tu ne récupères pas la carte et tu n'auras plus le droit de jouer pendant ce tour.

Remets l'objet dans le sac, pose ce dernier au milieu de la table et mélange les sacs de manière à ce que les autres joueurs ne sachent plus quel sac tu as ouvert. Puis donne le signal de départ du tour suivant et les autres joueurs continuent alors à farfouiller au travers des sacs pour trouver l'objet recherché.

Tous les joueurs, sauf un, n'ont pas réussi à trouver le bon objet ?

Ce joueur s'arrête de chercher : il peut prendre aussitôt la carte. Ensuite, il retourne la carte suivante de la pile et tous les joueurs se prennent par la main pour donner le signal du départ du tour suivant.

Fin de la partie

La partie est terminée dès que toutes les cartes ont été distribuées.

L'enfant qui possède le plus de cartes a gagné.

Si vous ne savez pas encore bien compter, formez une ligne avec les cartes. L'enfant avec la plus longue ligne a gagné. En cas d'égalité, les joueurs gagnent tous ensemble.

Pour simplifier le jeu :

- Pour les premières parties, ne prendre que cinq ou six objets avec les cartes correspondantes.
- Pour les premières parties, choisir des objets aux formes bien distinctes.

Pour compliquer le jeu :

- Tu ne peux toucher l'objet à travers le sac qu'avec une seule main.
S'il y a une grande différence d'âge entre les joueurs, on pourra convenir que les plus jeunes ont le droit d'utiliser les deux mains et que les plus âgés n'ont le droit de n'utiliser qu'une seule main.
- Remplacer l'objet que l'on vient de deviner par un autre qui se trouve dans la boîte jusqu'à épuisement. La carte correspondante est alors insérée dans la pile, à n'importe quel endroit entre les autres cartes.

Variante « Objets courants »

Vous pouvez compléter les objets en prenant jusqu'à dix autres objets du quotidien, par ex. un bouchon de bouteille, une pièce de monnaie ou une pomme de pin. Dessinez les contours de ces objets sur les cartes vierges et en route pour une nouvelle partie !



Variante plus calme

Ici, les joueurs jouent les uns après les autres, et non tous ensemble. Les préparatifs sont les mêmes que pour le jeu précédent.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence. Retourne la carte posée au-dessus de la pile.

Essaie de trouver l'objet correspondant au toucher. Tu as le droit de toucher jusqu'à ce que tu penses avoir trouvé le bon sac magique. Ouvre-le et regarde s'il contient bien l'objet que tu cherchais.

- As-tu trouvé le bon objet ? Tu récupères la carte et c'est au tour du joueur suivant.
- Il s'agit d'un autre objet ? La carte est alors remise sous la pile, la pile est mélangée et c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Jouez autant de tours qu'il faudra pour que chaque joueur ait la possibilité de toucher un sac le même nombre de fois.

Celui qui aura récupéré le plus de cartes gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs gagnent ensemble.

Chers enfants, chers parents, Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Op de tast, opgepast!

Voelen, herkennen en benoemen



Voel- en woelspel voor 2 - 4 kobolden van 3 - 6 jaar.

Auteur: Heinz Meister
Illustraties: Christine Faust
Redactie: Sina-Marie Straub
Spelduur: 5 - 10 minuten

Spelidee

Op de tast, opgepast! Net was de speelgoedauto er nog en nu is hij opeens verdwenen! En dan zegt ook nog eens iemand dat de kinderkamer een rommeltje is en dat jullie moeten opruimen.

Maar misschien kunnen jullie er wel helemaal niets aan doen en is het de schuld van de toverkobolden? Soms flitsen die door de kamer en verstoppen jullie speelgoed in hun toverzakjes. Echter als jullie de toverzakjes ontdekken en op de tast kunnen voelen wat erin verstopt zit, geven de kobolden alles weer terug. Doel van het spel is het om zo veel mogelijk speelgoed terug te vinden.

NEDERLANDS

Voor het eerste spel moeten de spelers de houten stukken evenals de bijbehorende afbeeldingen bekijken om zich ermee vertrouwd te maken:

- De houten stukken kunnen op de afbeeldingen gelegd worden. De omtrekken komen met elkaar overeen en kunnen zo worden vergeleken.
- Het is helemaal niet zo eenvoudig om iets aan zijn vorm te herkennen. De spelers kunnen dit oefenen door de stukken met de ogen dicht af te tasten.
- Om te beginnen kan bovendien eerst de rustigere variant worden gespeeld (zie bladzijde 13).

Spelinhoud

8 toverzakjes, 10 verschillende houten stukken, 10 kaartjes, 10 blanco kaartjes om zelf te beschrijven, spelregels

Spelvoorbereiding

Kies 10 houten stukken met de bijbehorende kaartjes uit.

De overige houten stukken en kaartjes gaan terug in de doos.

Stop in elk van de 8 toverzakjes één houten stuk en maak de zakjes dicht. Leg de zakjes dan op tafel en meng ze goed door elkaar. Let er op dat de zakjes niet bovenop elkaar liggen.

De kaartjes worden geschud en als verdeckte stapel klaargelegd.

Spelverloop

De jongste speler mag beginnen.

Draai het bovenste kaartje om en leg het voor iedereen goed zichtbaar neer.

Bekijk samen het afgebeelde houten stuk. Dadelijk moeten jullie het op de tast vinden!

Pak elkaar bij de hand, steek de handen in de lucht en geef gezamenlijk het startsignaal: "Op de tast, opgepast!" Dan laten jullie elkaars handen weer los. Nu mogen jullie de toverzakjes om de beurt betasten om het gezochte voorwerp te vinden.

Opgepast: het kan hierbij nogal wild tekeergaan, want jullie gaan allemaal tegelijk op zoek!

Bij het zoeken gelden de belangrijke wetten van de toverkobolden:

- Je mag de toverzakjes niet openmaken en erin kijken.
- Zodra een van de spelers een toverzakje heeft gepakt, mag het niet door een tweede speler worden gegrepen.

Pas als het zakje weer in het midden van de tafel wordt gelegd, mag een andere speler ernaar grijpen.

Als je denkt dat je het goede voorwerp hebt gevonden, houd je het zakje omhoog en roept: "Op de tast, opgepast!". Nu moet iedereen ophouden met zoeken.

Maak het toverzakje open, haal het houten stuk eruit en leg het ter controle op het kaartje.



Is het het juiste stuk?

Geweldig! Als beloning krijg jij het kaartje.

Stop het houten stuk weer in het zakje, leg dit in het midden van de tafel en meng de zakjes door elkaar.

Draai nu het volgende kaartje om. Iedereen neemt elkaar weer bij de hand om met z'n allen het startsignaal te geven. De volgende ronde begint.

Is het een ander stuk?

Je krijgt helaas geen kaartje en mag bij deze ronde ook niet meer meezoeken. Stop het stuk weer in het zakje, leg het in het midden van de tafel en meng de zakjes zo, dat niemand meer weet welk zakje je zojuist hebt geopend. Jij mag het startsignaal voor de anderen geven. Zij zoeken dan verder naar het juiste stuk.

Hebben op één na alle spelers verkeerd geraden?

Deze speler hoeft niet in z'n eentje verder te zoeken, maar mag het kaartje gewoon pakken. Draai dan het volgende kaartje om. Weer neemt iedereen elkaar bij de hand om het startsignaal voor de volgende ronde te geven.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, zodra alle kaartjes verdeeld zijn.

De speler met de meeste kaartjes heeft gewonnen.

Als jullie nog niet zo goed kunnen tellen, kunnen jullie met je kaartjes een rij maken. De speler met de langste rij wint. Als meerdere stapels even hoog zijn, zijn er meerdere winnaars.

Het spel wordt eenvoudiger als ...

- Bij de eerste keren spelen, een paar voorwerpen en de bijbehorende kaartjes worden verwijderd en maar met vijf of zes verschillende stukken wordt gespeeld.
- Bij de eerste keren spelen, stukken met zeer verschillende vormen worden genomen.

Het spel wordt moeilijker als ...

- Er maar met één hand getast mag worden.
Bij groepen van gemengde leeftijden kan ook worden vastgelegd dat de jongere spelers met twee handen en de oudere maar met één hand mogen tasten.
- Een gevonden stuk wordt omgeruild voor een ander uit de doos, zolang daar nog stukken in zitten. Het bijbehorende kaartje wordt ergens tussen de andere gestoken.

Huishouden-variant

Jullie kunnen het spel aanvullen met maximaal tien willekeurige voorwerpen, bv. met een kurk, een munt of een dennenappel.

Teken daarvoor de omtrek op de bijgevoegde blanco kaartjes en het voorwerp kan meteen meedoen.



Rustige spelvariant

Hier spelen de spelers om beurten en niet tegelijk.

De voorbereiding is hetzelfde als bij het basisspel.

Spelverloop

De jongste speler mag beginnen. Draai het bovenste kaartje om.

Probeer op de tast het juiste houten stuk te vinden. Daarbij mag je net zo lang voelen tot je voor één van de toverzakjes hebt gekozen. Open het zakje en kijk of dit het gezochte houten stuk is.

- Heb je het juiste stuk ontdekt? Dan krijg jij het kaartje en is de volgende speler aan de beurt.
- Was het een ander stuk? Dan wordt het kaartje teruggelegd, de stapel wordt geschud en de volgende speler is aan de beurt.

Einde van het spel

Jullie spelen zo veel ronden dat iedere speler even vaak heeft mogen tasten.

Wie de meeste kaartjes heeft verzameld, heeft gewonnen. Bij gelijkspel winnen meerdere spelers samen.

Geachte ouders, lieve kinderen via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

¡Tocado, encontrado!

Palpar, reconocer y nombrar



La diversión de palpar y rebuscar para 2 - 4 duendecillos de 3 a 6 años.

Autor: Heinz Meister
Ilustraciones: Christine Faust
Redacción: Sina-Marie Straub
Duración de una partida: 5 - 10 minutos

El juego

¡Caramba! El coche de juguete estaba ahí hace un momento y ahora ha desaparecido de repente!

Por si esto fuera poco os dicen que reina un tremendo desorden en el cuarto y que tenéis que recoger y ordenar las cosas sin falta.

Pero quizá no sea vuestra la culpa. ¿No habrán sido los descarados duendes los responsables del desorden? Los duendes se meten a hurtadillas por las habitaciones y esconden vuestros juguetes en las bolsas mágicas. Pero si exploráis y palpáis lo que hay escondido dentro, los duendes magos os lo devuelven todo. El objetivo del juego es encontrar el mayor número posible de juguetes.

Antes de jugar por primera vez, los niños y las niñas pueden mirar las piezas de madera y sus correspondientes ilustraciones para familiarizarse con ellas.

- Las piezas de madera pueden ponerse encima de las ilustraciones. Los contornos coinciden y de esta manera pueden compararse.
- Como no es tan sencillo encontrar las piezas mediante el tacto, los niños y las niñas pueden practicar palpando las piezas con los ojos cerrados.
- De entrada puede jugarse la variante tranquila (véase página 16).

Contenido del juego

8 bolsas mágicas, 10 piezas de madera, 10 cartitas, 10 cartitas en blanco para dibujar en ellas, 1 instrucciones del juego

Preparativos

Elegid 8 piezas de madera y sus correspondientes cartitas.

Las piezas y las cartitas restantes se vuelven a guardar en la caja.

Meted una pieza en cada una de las ocho bolsas mágicas y cerradlas. Poned las bolsas sobre la mesa y mezcladlas. Tened cuidado de que las bolsas no queden apiladas unas encima de otras.

Barajad las cartas y colocadlas formando un mazo con las cartas boca abajo

¿Cómo se juega?

Comienza el jugador más joven.

Da la vuelta a la carta de arriba y deposítala encima de la mesa de modo que sea bien visible para todos.

Mirad todos conjuntamente la pieza ilustrada. ¡La vais a tener que descubrir palpando!

Cogeos ahora de las manos formando un círculo, contened la respiración y dad juntos la señal de comienzo: «¡Tocado, encontrado!». A continuación soltaros las manos. Ahora vais a palpar una bolsa mágica tras otra para encontrar el objeto buscado.

Atención: ¡La cosa puede ponerse muy turbulenta porque buscáis todos al mismo tiempo!

En la búsqueda hay que respetar estas importantes leyes del duende mago:

- No está permitido abrir las bolsas, ni mirar en su interior.
- Cuando un niño o una niña coge una bolsa mágica, no puede cogerla ningún otro jugador más.

Solo pueden cogerse aquellas bolsas que estén de nuevo en el centro de la mesa.

Si crees que has palpado el objeto buscado, levanta la correspondiente bolsa mágica y exclama en voz alta: «¡Tocado, encontrado!». En ese instante todos los jugadores deben dejar de buscar.

Abre la bolsa mágica, saca la pieza de madera y ponla sobre la cartita para la comprobación.



¿Es la pieza correcta?

¡Fantástico! Te quedas la cartita de premio.

Vuelve a meter la pieza de madera en la bolsa, ponla en el centro de la mesa y mezcla las bolsas.

Da la vuelta a la siguiente carta del mazo. Acto seguido, todos volverán a cogerse de las manos en círculo para dar juntos la señal de inicio. Da comienzo la siguiente ronda.

¿Es otra pieza?

Te quedarás entonces sin cartita y no podrás seguir buscando durante esa ronda. Guarda la pieza en la bolsa, ponla en el centro de la mesa y mezcla las bolsas de modo que ningún jugador sepa qué bolsa acabas de abrir. Da la señal de inicio a los demás. A continuación ellos seguirán buscando la pieza correcta

¿Se han equivocado todos excepto un niño o una niña?

Este jugador no tiene que seguir buscando solo. Puedes coger la cartita directamente.

Da la vuelta a continuación a la siguiente cartita. De nuevo vuelven a cogerse todos de las manos para dar la señal de inicio de una nueva ronda.



Final del juego

La partida acaba en cuanto se han repartido todas las cartas.

Gana el niño o la niña con el mayor número de cartas.

Si todavía no sabéis contar muy bien, podéis formar una fila con vuestras cartas. Gana el niño o la niña con la fila de cartas más larga. En caso de empate serán varios los jugadores ganadores.

El juego se vuelve más fácil, si...

- durante las primeras partidas se dejan algunos objetos fuera con sus correspondientes cartitas y solo se juega con cinco o seis piezas.
- durante las primeras partidas se eligen aquellas piezas que tengan formas muy diferentes.

El juego se vuelve más difícil, si...

- solo se puede palpar con una mano. En aquellos grupos con jugadores de diferentes edades puede establecerse que los jugadores más pequeños jueguen con las dos manos, mientras que los jugadores mayores lo hagan con una sola.
- se cambia una pieza encontrada por una de la caja, siempre y cuando quede alguna en ella. La correspondiente cartita se introduce mezclada entre las otras.

Variante casera

Podéis completar el juego con hasta diez objetos cualesquiera,

por ejemplo un tapón de corcho, una moneda o una piña de abeto.

Dibujad los contornos en las cartas en blanco suministradas, y a jugar.



Variante tranquila

En esta variante, los niños y las niñas juegan por turnos, no al mismo tiempo.

Los preparativos son exactamente los mismos que en el juego básico.

Cómo se juega

Comienza el niño o la niña más joven. Da la vuelta a la primera carta del mazo.

Intenta encontrar palpando la pieza de madera correcta. Puedes ir palpando el tiempo que necesites hasta que te decidas por una bolsa mágica. Abre la bolsa mágica y comprueba si es la pieza buscada.

- ¿Has encontrado la pieza correcta? Entonces te quedas la cartita y pasa el turno al siguiente jugador.
- ¿Era una pieza diferente? Entonces se coloca la cartita en la parte inferior del mazo, y será el turno del siguiente jugador.

Final del juego

Jugaréis el número de rondas necesarias para que cada niño o niña tenga la posibilidad de palpar el mismo número de veces.

Gana la partida quien reúna más cartas. En caso de empate serán varios los ganadores.

Queridos niños, queridos padres: en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Chi cerca trova!

toccare, riconoscere e nominare



Il piacere di tastare e rovistare per 2 – 4 folletti da 3 a 6 anni.

Autore: Heinz Meister
Illustrazioni: Christine Faust
Redazione: Sina-Marie Straub
Durata del gioco: 5 - 10 minuti

Idea di gioco

Chi cerca trova! Un secondo fa la macchinina era qui e adesso di colpo è sparita! È sempre la stessa storia: la stanza è un caos e bisogna assolutamente fare ordine. E se invece non fosse colpa vostra, ma opera dell'incantesimo di folletti burloni? Qualche volta scorrazzano nelle camere dei bambini e nascondono i giocattoli nel loro sacchetto magico! Ma se riuscite a scovare il sacchetto magico e a riconoscere al tatto quel che contiene, i folletti restituiranno ogni cosa. Lo scopo del gioco è trovare il maggior numero possibile di giocattoli.

Per prendere familiarità con il gioco, prima di iniziare i bambini osserveranno le figure in legno e le corrispondenti immagini.

- Si mettono le figure in legno sulle immagini: i contorni combaciano e possono così essere comparati.
- Tastare le forme non è poi così semplice. I bambini, quindi, possono provare ad indovinare le figure con gli occhi chiusi.
- Per iniziare, inoltre, si può scegliere la variante più tranquilla (vedere pag.19).

Dotazione del gioco:

8 sacchetti magici, 10 figure in legno, 10 carte, 10 carte bianche da disegnare, 1 istruzioni del gioco



Preparazione del gioco

Cercate 8 figure in legno e le carte corrispondenti.

Riponete nella scatola le figure e le carte restanti.

Infilate ogni figura in ognuno degli 8 sacchetti magici e chiudete i sacchetti. Mettete i sacchetti sul tavolo e mescolateli ben bene. Fate attenzione a non sovrapporre i sacchetti. Mescolate le carte e formate con esse un mazzo coperto.

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane.

Alza la prima carta, scoprendola in modo che tutti la possano vedere bene.

Osservate bene l'oggetto raffigurato: adesso dovrete riuscire a scoprirlo tastandolo!

Prendetevi per mano e, tenendo le mani sollevate nell'aria, date tutti insieme il segnale di partenza: "Chi cerca trova!" Poi lasciate libere le vostre mani. Ora tutti cercheranno di trovare l'oggetto, tastando un sacchetto dopo l'altro.

Attenzione: il gioco si farà turbolento, perché cercherete tutti insieme!

La ricerca segue le precise e importanti regole dei folletti:

- È vietato aprire i sacchetti e guardarne il contenuto.
- Finché un bambino ha in mano un sacchetto magico, nessun altro potrà prenderlo.

Solo quando un sacchetto viene rimesso al centro del tavolo potrà essere preso da un altro giocatore.

Se credi di aver tastato la figura giusta, alza il sacchetto magico esclamando "Chi cerca trova!" Tutti gli altri interromperanno la loro ricerca.

Apri il sacchetto magico, prendi la figura in legno e mettila sulla carta per controllare



È la figura giusta?

Fantastico! Ricevi in premio la carta.

Rimetti la figura nel sacchetto, metti il sacchetto al centro del tavolo e rimescola bene tutti i sacchetti.

Ora puoi scoprire un'altra carta. Tutti si prendono per mano, pronti per dare il segnale di partenza: si inizia un nuovo giro.

La figura è sbagliata?

Purtroppo non ricevi in premio la carta e per questo giro non potrai più partecipare alla ricerca. Rimetti la figura nel sacchetto, metti il sacchetto al centro del tavolo e rimescola bene tutti i sacchetti, in modo che nessun giocatore sappia riconoscere quale sacchetto hai appena aperto. Ora puoi dare il segnale di partenza agli altri giocatori, che continueranno a cercare la figura giusta.

Hanno sbagliato tutti tranne uno?

Il bambino rimasto in gioco non deve continuare a cercare da solo, ma può prendere direttamente la carta e scoprirne poi una nuova. Tutti si prendono per mano, pronti per dare il segnale di partenza: si inizia un nuovo giro.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando tutte le carte sono state scoperte.

Vince il bambino che ha più carte.

Se non sapete ancora contare bene, potete formare delle file con le vostre carte.

Vince il bambino con la fila più lunga. In caso di parità più bambini vincono a pari merito.

Il gioco si semplifica se...

- per le prime partite si tolgono alcune figure e le carte corrispondenti, e si gioca solo con cinque o sei pezzi diversi;
- per le prime partite si scelgono figure di forma molto diversa.

Il gioco si complica se...

- si può tastare con una sola mano.

Nel caso giochino insieme bambini di età diversa, si può stabilire che i più piccoli tastino con due mani e i più grandicelli con una;

- si scambia una figura indovinata con una della scatola, se ve ne sono ancora a disposizione. La carta corrispondente viene infilata in mezzo alle altre del mazzo.

Variante "fai da te"

Si possono aggiungere al gioco un massimo di dieci oggetti, ad esempio un tappo, una moneta o una pigna. Basta disegnare i loro contorni sulle carte bianche incluse e si può iniziare a giocare.



Variante di gioco tranquilla

In questo caso i bambini giocano a turno e non tutti insieme.

La preparazione del gioco rimane la stessa.

Svolgimento del gioco

Comincia il bambino più piccolo. Scopri la prima carta.

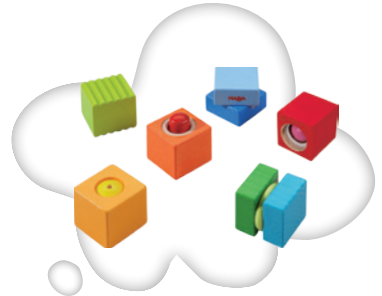
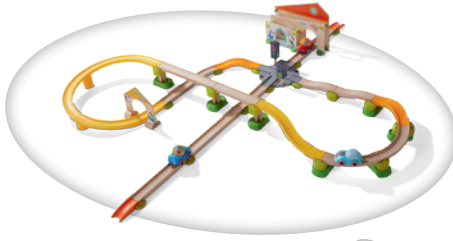
Ora dovrai cercare di tastare la figura giusta. Potrai continuare a tastare fino a quando non ti deciderai per un sacchetto magico. Apri il sacchetto magico e guarda se hai trovato la figura giusta.

- Hai trovato la figura giusta? Ricevi la carta e il turno passa al bambino successivo.
- La figura è sbagliata? Rimetti la carta nel mazzo; si rimescolano le carte e il turno passa al bambino successivo.

Conclusione del gioco

Si gioca per più giri, in modo che tutti i bambini siano stati di turno lo stesso numero di volte.

Vince il bambino che alla fine ha il maggior numero di carte. In caso di parità più bambini vincono a pari merito.



Erfinder für Kinder

HABA[®]

Habermaass GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

Art. Nr.: 304508 TL A 115960 1/19

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.