

Tactilo loto

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



X 15



P Regras do jogo

Tactilo loto

JOGO DE DESCOBERTA TÁCTIL

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



Conteúdo do jogo :

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

Objectivo do jogo :

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

Desenrolar do jogo:

Todas as figurinhas são colocadas no saco.

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

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

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

É a vez do jogador seguinte rodar a roleta.

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

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

Quem ganha ?

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

Doas versões para os mais pequenos:

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

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



DK Spilleregler

ET SPIL, HVOR MAN FØLER SIG FREM:

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



Indhold:

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

Spilleets mål:

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

Spilleets gang:

Alle figurerne lægges i posen.

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

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

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

Det er så næste spillers tur til at dreje rouletten.

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

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

Hvem vinder?

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

To versioner for de allermindste:

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

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

