

1878

# Tactilo loto



3+

- FR
- GB
- D
- E
- I
- NL
- S
- DK
- P
- RUS



## Un jeu de découverte tactile.

Age : à partir de 3 ans

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : 10 mn



### Contenu du jeu :

- 1 roulette contenant 6 matières différentes
- 18 cartes animaux avec matière de leur pelage

### But du jeu :

Retrouver tactilement dans un sac les matières indiquées par la roulette.

### Déroulement du jeu :

Toutes les cartes animaux sont placées dans un sac.

Le joueur le plus jeune fait tourner la flèche. Celle-ci s'arrête sur une matière.

(Si elle s'arrête entre deux matières, le joueur relance la flèche)

Le joueur plonge alors la main dans le sac pour y retrouver, par le toucher, une carte dont la matière est la même que celle indiquée par la roulette.

Lorsqu'il croit l'avoir trouvé, il sort la carte et la montre aux autres joueurs :



- La carte correspond à la matière qu'il recherchait : il garde la carte comme un point gagné. C'est au joueur suivant de faire tourner la roue.
- La carte ne correspond pas : il remet la carte dans le sac et c'est au joueur suivant de jouer.

### Qui gagne ?

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

## Ein Tastspiel.

**Alter** : Ab 3 Jahren  
**Anzahl der Spieler** : 1 bis 4  
**Dauer** : 10 Min.



### Inhalt:

- 1 Drehscheibe mit 6 unterschiedlichen Materialien
- 18 Tierkarten mit ihrem Fell

### Ziel des Spieles:

Ertasten Sie in einem Beutel die von der Drehscheibe angegebenen Materialien.

### Spielvorbereitung:

Alle Tierkarten werden in einen Beutel gegeben.

Der jüngste Spieler dreht den Pfeil. Dieser bleibt bei einem Material stehen.

Der Spieler greift mit der Hand in den Beutel, um dort eine Karte zu ertasten, deren Material dem entspricht, das von der Drehscheibe angegeben wurde. Wenn er denkt, es gefunden zu haben, nimmt er die Karte heraus und zeigt sie den anderen Spielern:



- Die Karte entspricht dem gesuchten Material: er behält die Karte als gewonnenen Punkt. Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Die Karte entspricht nicht dem gesuchten Material: er legt die Karte in den Beutel zurück und der nächste Spieler ist an der Reihe.

### Wer gewinnt?

Wenn der Beutel leer ist, gewinnt der Spieler, der die größte Anzahl Tierkarten besitzt.