



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni 4588



# Planet der Sinne

Planet Sensory · La planète des sens  
De zintuigen planeet · Planeta de los sentidos  
Il pianeta dei sensi



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2003

# Planet der Sinne

Eine LernSpielesammlung mit vielen Tipps und Anregungen zur Sinnesförderung. Für 2 – 4 Spieler von 4 – 99 Jahren.

<b>Konzept:</b>	HABA-Spieleredaktion
<b>Illustration:</b>	Doris Rübel
<b>Fachliche Beratung:</b>	Sandra Leiott (Ergotherapeutin)
<b>Spieldauer:</b>	ca. 20 Minuten

Gemeinsam mit Sinnius, dem kleinen Sinnesforscher, begeben sich die Spieler auf eine spannende Reise und lernen viel über ihre eigenen Wahrnehmungsfähigkeiten.

## Spielinhalt

- 1 Holzfigur Sinnius
- 1 Spielplan mit Aussparungen für 12 Aktionskarten
- 24 Aktionskarten
- 10 runde Karten
- 10 quadratische Karten
- 4 kleine Sinnesplaneten
- 8 Blechdosen
- 1 Netz mit 20 großen und 20 kleinen Murmeln
- 10 Holzteile
- 1 Fühlkette mit 9 Gegenständen aus verschiedenen Materialien
- 1 Augwürfel mit Sondersymbol
- 1 Tuch
- 1 Spielanleitung
- 1 Informationsheft „Unsere Sinne“

*Liebe Eltern, liebe Erzieher(innen), liebe Therapeut(inn)en,  
dieses Spiel bietet nicht nur Kindern die Möglichkeit, sich mit ihren  
Wahrnehmungsfähigkeiten auseinander zu setzen. Auch Sie selbst  
werden gefordert sein, wenn es z. B. darum geht, genau hin -  
zuhören oder das Gewicht mehrerer gefüllter Dosen zu vergleichen.  
Einige Hintergrundinformationen zum Thema haben wir im  
beiliegenden Informationsheft „Unsere Sinne“ zusammengestellt.  
Wir wünschen viel Spaß auf der „großen Sinnesreise“!  
Ihre Erfinder für Kinder*

**Die Aktionskarten zeigen 12 unterschiedliche Spielaktionen.**

Diese sechs eignen sich am besten für den Einstieg:



**Gedächtniskünstler**

*Wer erkennt, was fehlt?*



**Adlerauge**

*Wer beobachtet genau,  
was gesucht ist?*



**Balancierprofi**

*Wer balanciert die Dose  
sicher auf dem Kopf?*



**Wackelstapel**

*Wer hat eine ruhige Hand?*



**Detektiv**

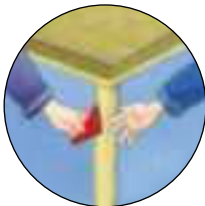
*Wer kombiniert gewitzt?*



**Kleiner Gewichtheber**

*Wer findet zwei  
gleich schwere Dosen?*

Die übrigen sechs Spielaktionen sind etwas anspruchsvoller. Für einige wird ein Spielleiter, etwas Vorbereitung und zusätzliches Material benötigt:



**Tastomat**

*Wer fühlt, was fehlt?*



**Ohren wie ein Luchs**

*Welche Dosen haben  
denselben Klang?*



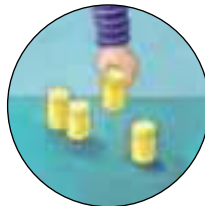
**Richtiger Riecher**

*Wer erkennt den Geruch?*



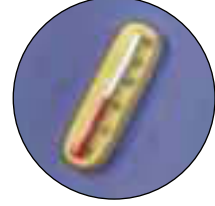
**Feinschmecker**

*Wer erkennt den Geschmack?*



**Großer Gewichtheber**

*Wer sortiert die Dosen  
nach Gewicht?*



**Heiß & kalt**

*Wer ordnet die Dosen  
nach Temperatur?*

Die **Fühlkette** wird für die Spielaktion „**Detektiv**“ benötigt.

Vor dem ersten Spiel müssen die neun Gegenstände aufgefädelt und die Schnur anschließend verknotet werden:



Filz



Gummi



Keramik/Glas



Moosgummi



Metallglocke



Stoffsäckchen  
(mit Reis)



gebrannter Ton



Kork



Holz

Die **runden Karten** werden für „**Wackelstapel**“ und „**Tastomat**“ benötigt.

Sie zeigen die 10 Holzteile.

Die **quadratischen Karten** werden für „**Adlerauge**“ benötigt.

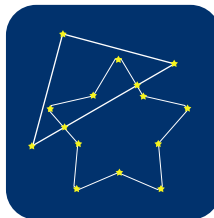
Sie zeigen jeweils die Umriss von zwei Holzteilen.



Holzdreieck



Holzstern



Die **8 Dosen** werden für „**Balancierprofi**“, „**Kleiner/Großer Gewichtheber**“, „**Ohren wie ein Luchs**“ und „**Heiß & kalt**“ benötigt.

Sie sind aus Aluminium, spülmaschinenfest und lebensmitteleignet.

# Die große Sinnesreise

## Spielziel

---

Viele Abenteuer gilt es auf der Reise zu bestehen! Wer erfolgreich ist, erhält eine kleine Murmel und legt sie auf dem eigenen Sinnesplaneten ab. Wer setzt seine Sinne besonders gut ein und hat zuerst fünf Murmeln gesammelt?

## Spielvorbereitung

---

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die Aktionskarten werden in beliebiger Reihenfolge in die Aussparungen des Spielplanes gelegt:

- 2 x Gedächtniskünstler
- 2 x Adlerauge
- 2 x Balancierprofi
- 2 x Wackelstapel
- 2 x Detektiv
- 2 x kleiner Gewichtheber

Stellt Sinnius auf eine beliebige Aktionskarte. Er läuft gleich im Uhrzeigersinn auf dem Spielplan herum. Die zehn Holzteile kommen in die Mitte des Spielplanes. Jeder Spieler erhält einen kleinen Sinnesplaneten. Die runden und die quadratischen Karten werden getrennt voneinander gemischt und als verdeckte Stapel neben den Spielplan gelegt, ebenso die Fühlkette. Zusätzlich werden das Tuch, das Netz mit den restlichen Murmeln und der Würfel benötigt.

Die Dosen werden wie folgt gefüllt:

- 2 Dosen = je 1 kleine und 1 große Murmel
- 2 Dosen = je 3 große Murmeln
- 2 Dosen = je 5 große Murmeln

Die gefüllten Dosen werden verschlossen, gemischt und bereitgestellt. Die übrigen zwei Dosen werden nicht benötigt.

## Spielablauf

---

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Sinnesforscher beginnt, würfelt und bewegt die Spielfigur anschließend im Uhrzeigersinn weiter.

- Zeigt der Würfel eine Augenzahl, zieht er Sinnius um die gewürfelte Anzahl vorwärts.
- Wird das Planetensymbol gewürfelt, setzt er Sinnius auf eine beliebige Aktionskarte.

*5 Murmeln sammeln*

*Spielplan in die  
Tischmitte,  
12 Aktionskarten  
platzieren*

*Sinnius auf  
Aktionskarte,  
Holzteile in  
Spielplanmitte,  
Sinnesplaneten  
nehmen,  
runde & eckige  
Karten mischen,  
stapeln,  
Dosen füllen*

*1 x würfeln,  
Sinnius bewegen*

*Planetensymbol:  
Sinnius auf  
beliebiges Feld*

Aktion ausführen



Wer erkennt,  
was fehlt?



Was ist gesucht?



Wer kann die Dose  
balancieren?

Welche Aktion ist auf der Karte zu sehen, auf der Sinnius nun steht?

## Gedächtniskünstler

- Zuerst muss ein Spielleiter bestimmt werden.  
*Beim ersten Mal entscheidet der Spieler, der gewürfelt hat, wer Spielleiter sein soll.  
Später übernimmt derjenige, der bisher die meisten Murmeln auf seinem Sinnesplaneten gesammelt hat, diese Rolle.  
Haben gerade mehrere Spieler gleich viele Murmeln, darf der Würfler entscheiden, wer von ihnen Spielleiter sein soll.*
- Schaut euch die zehn in der Mitte liegenden Holzteile gut an. Dann schließen alle bis auf den Spielleiter die Augen. Der Spielleiter nimmt ein beliebiges Holzteil, versteckt es und deckt das Tuch über die restlichen Holzteile. Die anderen Spieler dürfen die Augen nun wieder öffnen und der Spielleiter hebt das Tuch. Nun soll herausgefunden werden, welches Teil fehlt.
- Wer es zuerst benennen kann, bekommt eine kleine Murmel.
- Wer ein falsches Teil nennt, bekommt keine Murmel und darf in dieser Runde nicht mehr mitraten.
- Errät kein Spieler das fehlende Teil, bekommt der Spielleiter eine kleine Murmel.

## Adlerauge

- Der Spieler deckt die oberste quadratische Karte vom Stapel so auf, dass alle Spieler gleichzeitig darauf schauen können.
- Wer eines der beiden Teile anhand der abgebildeten Umrisse erkennt, schnappt sich schnell das passende Holzteil und legt es vor sich ab.
- Anschließend wird überprüft, wer richtig gehandelt hat. Die Teile werden nacheinander auf die Karte gelegt.
- Stimmen Umriss von Holzteil und Abbildung überein, so gibt es dafür eine kleine Murmel.
- Die Karte wird anschließend wieder verdeckt unter den Stapel geschoben. Die Holzteile kommen in die Mitte zurück.

## Balancierprofi

- Der Spieler steht auf und stellt sich eine beliebige Dose auf den Kopf.
- Wenn er es schafft, den Tisch einmal zu umrunden, ohne dass die Dose herunterfällt, bekommt er eine kleine Murmel.



Wer hat eine ruhige Hand?

## Wackelstapel

- Der Spieler entscheidet sich für eine Stapelhand – am besten die Hand, die er ruhiger halten kann – und dreht diese mit der Handfläche nach oben.
- Sein rechter Nachbar deckt eine runde Karte auf und gibt dem Stapler das darauf abgebildete Holzteil in seine freie Hand. Der Stapler legt es sofort auf seine Stapelhand. Der Stapler darf einmal im Spielzug eine runde Karte ablehnen.
- Der nächste Nachbar deckt eine weitere runde Karte auf, gibt dem Stapler das abgebildete Holzteil usw. Der Stapler versucht, die Teile in der gereichten Reihenfolge übereinander zu stapeln.

*Ausnahme: Der Ring darf über die ovale Perle gestülpt werden*

- Insgesamt werden dem Stapler fünf Teile gegeben.
- Schafft er es, alle fünf zugereichten Teile zu stapeln, bekommt er eine kleine Murmel.
- Die runden Karten werden verdeckt und neu gemischt. Die Holzteile kommen in die Mitte zurück.

*Variante: Schwieriger wird die Stapelei, wenn mehr als fünf Holzteile gestapelt werden sollen oder wenn die andere Hand genommen werden muss.*



Wer kombiniert gewitzt?

## Detektiv

- Der Spieler, der gewürfelt hat, dreht sich vom Spielplan weg: Er ist der „Detektiv“ und soll gleich etwas erraten.
- Alle anderen Spieler nehmen die Fühlkette und einigen sich stumm auf einen der aufgefädelten Gegenstände.
- Der Detektiv darf sich wieder umdrehen und erhält die Kette. Er hält einen Gegenstand hoch und fragt, ob dies der gesuchte Gegenstand sei.
- Ist es der gesuchte Gegenstand? Gut gemacht! Der Detektiv bekommt eine kleine Murmel.
- Ist es ein anderer Gegenstand? Pech gehabt! Nun gibt der rechts neben dem Detektiv sitzende Spieler einen Hinweis.

Beispiele:

- ... der gesuchte Gegenstand ist größer/kleiner
- ... der gesuchte Gegenstand ist härter/weicher
- ... der gesuchte Gegenstand ist rauher.

Danach hat der Detektiv eine neuen Rateversuch.

- Er hat höchstens fünf Rateversuche.
- Löst er die Aufgabe, so bekommt er eine kleine Murmel.

*Variante: Schwieriger wird das Spiel, wenn dem Detektiv die Augen verbunden werden.*



Wer findet zwei  
gleich schwere  
Dosen?

## Kleiner Gewichtheber

- Der Spieler, der gewürfelt hat, soll sich als „Gewichtheber“ versuchen und zwei Dosen entdecken, die genau gleich schwer sind.
- Er darf die Dosen in beliebiger Reihenfolge und so oft er möchte hoch heben, um die Gewichte miteinander zu vergleichen. Die Dosen dürfen dabei nicht geschüttelt werden!
- Achtung! Der Gewichtheber muss sich beeilen!  
Während er sucht, würfeln die anderen Spieler reihum, jedoch ohne Sinnius zu bewegen.
- Zeigt der Würfel eine Augenzahl, so wird er weitergegeben.
- Zeigt der Würfel das Planetensymbol, so rufen die Mitspieler gemeinsam: „Stopp!“, und der Gewichtheber muss seine Suchaktion beenden. Er darf sich nun für zwei Dosen entscheiden und sie vor sich abstellen.
- Meint der Gewichtheber schon vorher, ein passendes Dosenpaar gefunden zu haben? Er stellt beide Dosen vor sich ab und ruft selbst: „Stopp!“  
Zur Kontrolle werden anschließend die Dosen geöffnet.  
Befindet sich in beiden Dosen die gleiche Anzahl Murmeln, bekommt der Gewichtheber eine kleine Murmel aus dem Vorrat.
- Die zwei Dosen werden wieder zu den anderen gestellt und alle neu angeordnet.

Nachdem eine Aktion beendet worden ist, werden die Dosen, die Karten oder die Fühlkette wieder wie zu Beginn beschrieben bereitgelegt. Der Würfel wird im Uhrzeigersinn weitergegeben und der nachfolgende Spieler ist an der Reihe.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald der erste Sinnesforscher fünf kleine Murmeln auf seinem eigenen Sinnesplaneten liegen hat und gewinnt. Schaffen es zwei oder mehrere Sinnesforscher gleichzeitig, gewinnen sie gemeinsam.

5 Murmeln  
gesammelt = Sieg



## Spiel mit weniger Spielaktionen

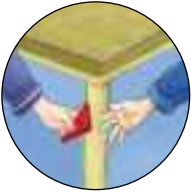
- Die gewünschten Aktionskarten werden in den Spielplan gelegt. In die übrigen, nun noch freien Aussparungen werden beliebige Aktionskarten mit der Rückseite nach oben eingefügt (die Rückseiten zeigen die Raketen).
- Wer nun mit Sinnius auf einer dieser Karten landet, darf sich eine beliebige, offen liegende Aktionskarte aussuchen und Sinnius darauf stellen.



## Ihr möchtet weitere Sinnesabenteuer erleben?

Mit den übrigen sechs Aktionskarten kann der Ablauf variiert und erweitert werden. Tauscht einfach die Karten aus und stellt so eine andere Sinnesreise zusammen.

Auch für diese Aktionen gilt: Wer erfolgreich ist, bekommt eine kleine Murmel, die auf dem eigenen Sinnesplaneten abgelegt wird.



*Wer fühlt, was fehlt?*

### Tastomat

- Der Spieler, der gewürfelt hat, ist der „Tastomat“. Alle bis auf ihn schließen die Augen.
- Der Tastomat sucht sich ein Holzteil aus der Tischmitte und versteckt es (z. B. in seiner Hosentasche). Über die restlichen Holzteile deckt er das Tuch.
- Nun dürfen die Mitspieler die Augen wieder öffnen. Der „Tastomat“ gibt das ausgewählte Holzteil unter dem Tisch seinem rechten Nachbarn. Dieser erforscht die Form, indem er das Teil abtastet. Es darf nicht angeschaut werden! Dann gibt er es reihum weiter.
- Kommt das Teil wieder beim „Tastomat“ an, so steckt er es in seine Tasche.
- Nun deckt er die runden Karten der Reihe nach auf.
- Wer das zuvor erühlte Teil entdeckt, versucht schnell, seine Hand auf die offene Karte zu legen.  
Wer es schafft, bekommt eine kleine Murmel. Wichtig: Natürlich nur, wenn auch die richtige Karte erwisch wurde!



*Welche Dosen haben denselben Klang?*

### Ohren wie ein Luchs

- **Achtung:**  
Da hier die Dosen befüllt werden müssen, kann diese Aktion nicht gemeinsam mit „Kleiner/Großer Gewichtheber“ oder „Heiß & kalt“ gespielt werden.
- Hier wird die Hilfe eines Erwachsenen benötigt:  
Vier unterschiedliche Füllmaterialien, z. B. Büroklammern, Perlen, zwei Radiergummis, Reis, Bohnen, Erbsen oder Nudeln, werden gebraucht.
- Je zwei Dosen werden mit demselben Material in jeweils ungefähr derselben Menge oder Anzahl befüllt.
- Die Dosen werden verschlossen, gemischt und bereitgestellt.
- Der Spieler soll versuchen, die beiden Dosen mit demselben Klang durch genaues Hören zu finden.
- Er darf die Dosen in beliebiger Reihenfolge und so oft er möchte nehmen und schütteln, um die Geräusche miteinander zu vergleichen.



Wer erkennt den Geruch?

- **Achtung:**  
Der Spieler muss sich beeilen. Denn während er sucht, würfeln die anderen Spieler reihum. Es gelten dieselben „Stopp!“- und Auswertungsregeln wie bei „Kleiner Gewichtheber“ (s. S. 9).

## Richtiger Riecher

- Hier wird die Hilfe eines Erwachsenen benötigt:  
In fünf Dessertschalen\* werden unterschiedlich riechende Dinge getan:  
z. B. ein Stückchen Obst, Seife, eine Zimtstange, etwas Kaffeepulver, frisch gemahlener Pfeffer, ein Teebeutel, Tannennadeln ...  
Die Dessertschalen werden abgedeckt und bereitgestellt.
- Wer möchte, kann vor dem ersten Spiel eine Riechrunde einfügen: Dann dürfen alle einmal an den Schalen schnuppern, bevor diese abgedeckt werden.
- Der Spieler soll versuchen, einen Geruch zu erraten. Mit dem Tuch werden ihm die Augen verbunden. Sein rechter Sitznachbar nimmt ein Schälchen und hält es dem Spieler unter die Nase.

\* Wer möchte, kann die „Duftnoten“ auch in die Dosen füllen. Nach Spielende sollten die Dosen jedoch sofort wieder geleert und gegebenenfalls ausgewaschen werden. Achtung: Werden die Dosen verwendet, kann „Richtiger Riecher“ nicht gemeinsam mit den Aktionen „Ohren wie ein Luchs“, „Kleiner/Großer Gewichtheber“ oder „Heiß & kalt“ gespielt werden.



Wer erkennt den Geschmack?

## Feinschmecker

- Hier wird die Hilfe eines Erwachsenen benötigt:  
In sechs Dessertschalen werden unterschiedliche, klein geschnittene Lebensmittel getan, z. B. süßes und saures Obst, Schokolade, Möhren, Nüsse ...  
Zusätzlich können Löffel bereitgelegt werden.  
Die Dessertschalen werden abgedeckt und bereitgestellt.
- Wer möchte, kann vor dem ersten Spiel eine Übersichtsrunde einfügen: Dann dürfen alle einmal nachschauen, was sich in den Schalen befindet.
- Dem Spieler werden die Augen verbunden. Dann wird er von seinem rechten Nachbarn mit einer beliebigen Probe gefüttert.
- Er soll den Geschmack beschreiben und anschließend erraten, um welches Lebensmittel es sich handelt.

Nach Ende des Spiels können natürlich alle ein gemeinsames „Reste-Essen“ machen!



Wer sortiert die Dosen nach Gewicht?

## Großer Gewichtheber

- **Achtung:**  
Da hier die Dosen befüllt werden müssen, kann diese Aktion nicht gemeinsam mit „Kleiner Gewichtheber“, „Ohren wie ein Luchs“ oder „Heiß & kalt“ gespielt werden.
- Hier wird die Hilfe eines Erwachsenen benötigt:  
Fünf Dosen sollen mit ungekochtem Reis befüllt werden. Dabei soll in jeder Dose eine unterschiedliche Menge sein, sodass die Dosen unterschiedlich schwer sind.  
Wer keine Waage zur Hand hat, steckt ein Lineal in die Dosen und füllt sie bis zu unterschiedlichen Höhen auf (1, 2, 3 cm usw.)
- Die Dosen werden verschlossen, gemischt und bereitgestellt.
- Der Spieler soll versuchen, die Dosen nach Gewicht zu ordnen.
- Er darf die Dosen in beliebiger Reihenfolge und so oft er möchte anheben, um die Gewichte miteinander zu vergleichen.
- **Achtung:**  
Der Spieler muss sich beeilen. Denn während er sucht, würfeln die anderen Spieler reihum. Anders als beim „Kleinen Gewichtheber“ (s. S. 9) hat er hier jedoch etwas länger Zeit, nämlich bis die Mitspieler das Planetensymbol zum dritten Mal gewürfelt haben.



Wer erkennt die Temperatur?

## Heiß & kalt

- **Achtung:**  
Da hier die Dosen befüllt werden müssen, kann diese Aktion nicht gemeinsam mit „Kleiner/Großer Gewichtheber“ oder „Ohren wie ein Luchs“ gespielt werden.
- Hier wird die Hilfe eines Erwachsenen benötigt:  
Die Dosen sollen mit Wasser in drei bis fünf unterschiedlichen Temperaturen befüllt werden: Eiswürfel (... aus dem Kühlfach), kaltes Wasser (... aus dem Kühlschrank), kühles Leitungswasser, warmes Leitungswasser, heißes Leitungswasser.
- Die Dosen werden verschlossen, gemischt und bereitgestellt.
- **Achtung:**  
Während des Spiels muss darauf geachtet werden, dass kein Kind die Dosen öffnet!
- Der Spieler soll versuchen, die Dosen nach Temperatur zu ordnen.
- Er darf die Dosen in beliebiger Reihenfolge und so oft er möchte berühren, um die Temperaturen miteinander zu vergleichen.
- **Achtung:**  
Der Spieler muss sich beeilen. Denn während er sucht, würfeln die anderen Spieler reihum. Anders als bei „Kleine Gewichtheber“ (s. S. 9) hat er hier jedoch etwas länger Zeit, nämlich bis die Mitspieler das Planetensymbol zum dritten Mal gewürfelt haben.

# Planet Sensory

A collection of educational games with many hints and ideas to stimulate sensory development. For 2 – 4 players aged 4 to 99.

<b>Concept:</b>	HABA-Game editions
<b>Illustrations:</b>	Doris Rübel
<b>Expert advice:</b>	Sandra Leiot (ergotherapist)
<b>Length of the game:</b>	approx. 20 minutes

Together with Sensor, the little sensory explorer, the players set off on an exciting journey and learn much about their powers of perception.

## Contents

---

- 1 wooden playing piece Sensor
- 1 game board with dips for 12 activity cards
- 24 activity cards
- 10 round cards
- 10 square cards
- 4 little planets of the senses
- 8 metal tins
- 1 net with 20 big and 20 small marbles
- 10 wooden pieces
- 1 tactile chain with 9 objects of different materials
- 1 dice with dots and special symbol
- 1 piece of cloth
- 1 set of game instructions
- 1 leaflet with information about "Our senses"

*Dear parents, educators and therapists,*

*This game offers your child the possibility to develop their powers of perception. It will also involve you in helping them learn how to listen carefully or determine the weight of filled tins.*

*We have collected some specific background information in the enclosed leaflet "Our senses".*

*We wish you lots of fun on this "grand journey through the senses".*

*From your inventors for inquisitive minds*

The activity cards show 12 different activities

The following 6 are best as a starting point:



**Visual Teasers**

*Who recognizes what is missing?*



**Eagle Eye**

*Who spots clearly what is searched for?*



**Balancing Professional**

*Who will balance the tin securely on their head?*



**Wobbly Pile**

*Who has a steady hand?*



**Detective**

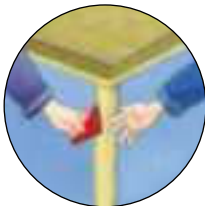
*Who will make intelligent assumptions?*



**Little Weight-Lifter**

*Who will find the two tins of equal weight?*

The remaining six activities are a little more demanding. For some activities a game director, some preparation and further material are needed:



**Touchmat**

*Who can feel what is missing?*



**Ears of a Lynx**

*Which tins make the same sound?*



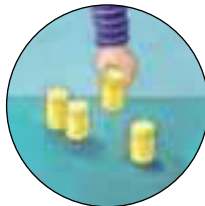
**Good Nose**

*Who recognizes the smell?*



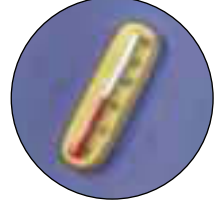
**Gourmet**

*Who recognizes the taste?*



**Big Weight-Lifter**

*Who sorts the tins according to their weight?*



**Hot and Cold**

*Who sorts the tins according to their temperature?*

The **tactile chain** is needed for the variant **"Detective"**.  
 Before starting to play, the nine elements have to be threaded on to the cord and it is then tied up with a knot.



*felt*



*rubber*



*ceramic/glass*



*spongy rubber*



*metal bell*



*little fabric bag  
(with rice)*



*burned clay*



*cork*



*wood*

The **round cards** are needed for **"Wobbly Pile"** and **"Touchmat"**.  
 They show the 10 wooden pieces.

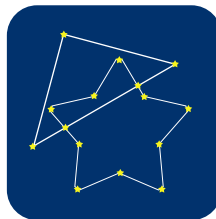
The **square cards** are needed for **"Eagle Eye"**.  
 Each one shows the outlines of two wooden pieces.



*triangle*



*star*



The **8 tins** are needed for **"Balancing Professional"**, **"Little/Big Weight Lifter"**,  
**"Ears of a Lynx"** and **"Hot & Cold"**.

They are made of aluminum, are dishwasher safe and suitable for foodstuff.  
 The big journey of the senses.

# Big Journey of the Senses

## Aim of the game

---

A lot of adventures have to be experienced on this journey! Whoever is successful, gets a marble and places it on their own planet of the senses. Who is working their senses with particular skill and is the first to have five marbles?

*collect five marbles*

## Preparation

---

Put the game board in the center of the table. The activity cards are distributed at random in the dips of the game board.

*game board into center, place 12 activity cards*

- 2 visual teaser
- 2 eagle eye
- 2 balancing professional
- 2 wobbly pile
- 2 detective
- 2 little weight-lifter

*Sensor on activity card, wooden pieces into center of game board, take planet of senses, shuffle round and square cards, put in a pile, fill tins*

Place Sensor on any activity card. He will walk in a clockwise direction on the game board.

The ten wooden pieces are placed in the center of the game board.

Each player gets a little planet of the senses.

The round and square cards are separated, shuffled and placed on two piles face down next to the game board, with the tactile chain. You also need the piece of cloth, the net with the remaining marbles and the dice.

Fill the tins as described:

- 2 tins = one little and one big marble each
- 2 tins = 3 big marbles each
- 2 tins = 5 big marbles each

Close the filled tins, mix them up and get them ready.

The remaining tins are not needed.

## How to play

---

Play in a clockwise direction. The youngest explorer starts, rolls the dice and moves the playing piece in a clockwise direction.

*roll dice, move Sensor*

- If on the dice appears a number of dots, Sensor is moved according to the number of dots.

*symbol of planet: Sensor on any square*

carry out activity



Who recognizes what is missing?



What has to be searched for?



Who is able to balance the tin?

- If on the dice appears the symbol of the planet, Sensor is placed, in a clockwise direction, on any activity card you wish.

**What activity is shown on this card?**

### Visual Teaser

- First a game director has to be named.  
*In the first round, the player who rolled the dice determines who should be the director.  
Later, the director will be the player who has collected the most marbles up to this point.  
If various players have the same amount of marbles, the player who rolled the dice determines who should be the director.*
- Take a good look at the ten wooden pieces in the center of the game board.  
Then all players except the director close their eyes.  
The director takes any one of the pieces, hides it and puts the cloth over the remaining pieces.  
The players can then open their eyes again and the director lifts the cloth. The players now have to find out which piece is missing.
- Whoever names it first, gets a little marble.
- Whoever names the wrong piece, doesn't get a marble and may not guess during the rest of this round.
- If no player finds out which piece is missing, the director gets a little marble.

### Eagle Eye

- The player uncovers the card on top of the pile with the square cards so that everybody sees it at the same time.
- Whoever recognizes one of the two parts by the outline shown, quickly grabs the corresponding wooden piece and puts it in front of them.
- Then you check if they were right. Put the pieces one by one on the card.
- If the outline of the wooden piece and picture correspond, the player gets a small marble.
- Then the card is covered again and put underneath the pile. The wooden pieces are returned to the center.

### Balancing Professional

- The player gets up and puts any of the tins on their head.
- If they manage to walk around the table without the tin falling off, they get a small marble.





*Who has a steady hand?*

## Wobbly Pile

- The player chooses on which hand they want to make the pile, ideally the hand they can keep steadier, and turns it palm upwards.
- The player to the right of the player building the pile uncovers a round card and places the wooden part shown on the card into the free hand of the pile builder. The pile builder places it immediately onto his pile-building hand. He/she may refuse to accept a card once in a round.
- The next neighbor uncovers another round card, gives the wooden piece to the stacker and so on. The stacker tries to pile up the pieces in the order they are passed on to them.

*Exception: The ring can be put over the oval bead.*

- In total, five pieces are passed on to the stacker.
- If they manage to pile up all five pieces they get a small marble.
- The round cards are placed face down and shuffled again. The wooden pieces are returned to the center.

*Variant: Piling up will get more difficult if more than 5 pieces are stacked or if you switch the piling hand.*



*Who makes intellifent combinations?*

## Detective

- The player who rolled the dice turns away from the game board: they become "detective" and will have to find something out.
- The other players take the tactile chain and, without saying a word agree on one of the threaded elements.
- The detective now turns around and is given the chain. They hold one element and ask if it is the element searched for.
- Is it the element searched for? Well done. The detective gets a small marble.
- Is another element searched for? Bad luck. Now the player on their right gives them a hint.

Examples:

- ... the searched for element is bigger/smaller
- ... the searched for element is harder/softer
- ... the searched for element is rougher.

Then the detective has another attempt at guessing.

- The detective can guess up to 5 times. If he or she finds the right piece, they get a small marble.

*Variant: The game gets more difficult if you blindfold the detective.*



Who finds two tins of equal weight?

## Little Weight-Lifter

- The player who rolled the dice should try to "weight- lift" and find two tins of equal weight.
- They can lift the tins in any order and as many times as they like in order to compare weights. You are not allowed to shake the tins.
- Watch out! The weight-lifter has to be quick!  
While they are searching the other players roll the dice one by one but without moving Sensor.
- If on the dice appears a number of dots, the dice is passed on.
- If on the dice appears the planet symbol the players shout "Stop!" and the weight-lifter has to stop their search. They can decide on two tins and put them in front of them.
- If already before that the weight-lifter thinks they have found a corresponding pair of tins, they put both tins in front of them and shout: "Stop!".  
To check, both tins are opened.  
If both tins contain the same amount of marbles, the weight-lifter gets a small marble from the provision.
- The two tins are put back to the others and mixed up again.

Once finished with an activity the tins, the cards or tactile chain are displayed ready for use as described at the beginning.

The dice is passed on in a clockwise direction and it's the turn of the next player.

## End of the game

The game ends as soon as the first sensory explorer has collected five little marbles on their planet, thus winning the game.

If two or more explorers succeed in doing so at the same time, they win jointly.

## Game with less activities

- The activity cards you want to play with are inserted into the game board.  
The remaining unoccupied dips are covered with any activity cards with their backside face up (the backsides show the rock ets).
- Whoever moves Sensor on to one of these cards can choose any of the activity cards facing up and place Sens or on it.

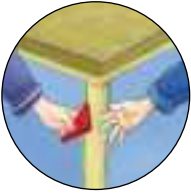
5 marbles = winner



## Do you want to experiment further with sensory adventures?

With the remaining six activity cards the procedure can be varied and enlarged. Just exchange the cards, thereby composing a different journey of the senses.

Here it also applies that whoever is successful, gets a small marble which is placed on one's planet of the senses.



*Who feels what is missing?*

### Touchmat

- The player who rolled the dice is "Touchmat". Everybody else closes their eyes.
- Touchmat picks a wooden piece from the center, hides it in the pocket of their trousers and puts the cloth over the rest.
- The other players can then open their eyes again. Touchmat passes the wooden piece underneath the table to the player on their right, who investigates its shape by touch. They may not look at it! Then they pass it on, one by one.
- Once the piece comes back to the Touchmat, it's hidden away in the pocket again.
- They uncover one by one the round cards.
- Whoever sees the piece which they recognized before by touch, quickly tries to put their hand on the open card.  
Whoever succeeds gets a small marble. Important: you only get a marble if it is the right card!



*Which tins make the same sound?*

### Ears of a lynx

- **Watch out::**  
As in this variant the tins have to be filled up, this activity can not be played at the same time as "Small/Big weight-lifter" or "Hot & Cold".
- You need the help of an adult:  
Four different kinds of materials to fill the tins: paper clips, beads, two erasers, rice, beans, peas or noodles, for example.
- Two tins are each filled with the same material and more or less the same quantity.
- Close the tins, mix them up and get them ready.
- The player should then try to find the two tins with the same sound by listening carefully.
- They can take the tins in any order and as many times as they want, shake them and compare the sounds.



Who recognizes  
the smell?

- **Watch out:**  
The player has to be quick. While they search, the other players roll the dice one by one. The same "Stop"- and scoring rules as in "Little Weight-Lifter" apply (see page 19).

### Good Nose

- Here you need the help of an adult:  
Five dessert bowls\* are filled with different smelling things: for example a piece of a fruit, soap, a stick of cinnamon, some coffee, recently ground pepper, a tea bag, pine needles ...  
The bowls are covered and put at hand.
- Whoever wants can introduce a smelling round before the first round: everybody can have a sniff at the bowls before uncovering them.
- The players should try to guess a smell. They are blindfolded. Their right neighbor takes a bowl and holds it under their nose.

\* Whoever wants can fill the "scent suggesters" into the tins. When finished, the tins should be emptied immediately and if necessary washed. Watch out: If the tins are used, the variant "Good Nose" can not be played together with the activities "Ears Like a Lynx", "Little/Big Weight-Lifter" or "Hot & Cold".

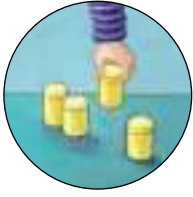


Who recognizes  
the taste?

### Gourmet

- Here you need the help of an adult:  
Six dessert bowls are filled with different foodstuffs cut down into small pieces, for example sweet and sour fruits, chocolate, carrots, nuts ...  
Prepare some spoons.  
Cover the dessert bowls and put them at hand.
- Whoever wants can introduce a "Lets-have-a-look" round: everybody can take a look at what is in the bowls.
- The player is blindfolded. Then the player on their right feeds them with any sample.
- The player should describe the taste and then guess which foodstuff it is .

Once the game is finished, of course, you can eat the "leftovers" together.



*Who sorts the tins  
by weight?*

## Big Weight-Lifter

- **Watch out:**

As in this variant if the tins are filled, this activity can not be played at the same time as "Little Weight-Lifter", "Ears Like a Lynx" or "Hot & Cold".

- Here you need the help of an adult:

Five tins are filled with unboiled rice, but the tins should contain different quantities so that they have different weights.

Whoever has no scale at hand, sticks a ruler into the tins and fill them up to different heights (1, 2, 3 cm etc.).

- The tins are closed, mixed up and put at hand.
- The player should try to sort the tins by weight.
- They may lift the tins in any order and as often as they want in order to compare the weights.

- **Watch out:**

The player has to be quick. While they search, the other players roll the dice one by one. Unlike the version "Little Weight-Lifter" (see page 19) the player can take a little longer - until the other players have rolled the symbol of the planet three times.



*Who recognizes  
the temperatures?*

## Hot & Cold

- **Watch out:**

As the tins have to be filled in this variant, this activity can not be played at the same time as "Little/Big Weight-Lifter" or "Ears like a Lynx".

- Here you need the help of an adult:

The tins are fill with water of three to five different temperatures: ice cubes (... from the freezer), cold water (... from the fridge), cold tapwater, lukewarm tap water, hot tap water.

- The tins are closed, mixed and put at hand.

- **Watch out:**

While playing nobody can open the tins!

- The player has to try to sort the tins by temperature.
- They may touch the tins in any order and as many times as they want in order to compare the temperatures.

- **Watch out:**

The player has to be quick. While they try and search, the other players roll the dice one by one. Unlike in "Little Weight-Lifter" (see page 19) they have a little bit more time at their disposal, that is until the rest of the players have rolled the symbol of the planet three times.

# La planète des sens

Une collection de jeux éducatifs avec beaucoup de conseils et de suggestions pour développer les sens. Pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

<b>Conception :</b>	Service de rédaction des jeux HABA
<b>Illustration :</b>	Doris Rübel
<b>Conseil :</b>	Sandra Leiott (ergothérapeute)
<b>Durée d'une partie :</b>	env. 20 minutes

Accompagné de Cinqsens, le petit explorateur des sens, les joueurs se mettent en route pour un fascinant voyage où ils vont apprendre un tas de choses sur les perceptions.

## Contenu

- 1 figurine Cinqsens
- 1 plateau de jeu avec des découpes pour 12 cartes d'action
- 24 cartes d'action
- 10 cartes rondes
- 10 cartes carrées
- 4 petites planètes des sens
- 8 boîtes métalliques
- 1 filet avec 20 grosses et 20 petites billes
- 10 différentes pièces en bois
- 1 collier réalisé avec 9 objets de matières différentes
- 1 dé à symbole
- 1 foulard
- 1 règle du jeu
- 1 brochure informative « Nos sens »

*Chers parents, chers/chères éducateurs/trices, chers thérapeutes,*  
*Ce jeu n'offre pas seulement aux enfants la possibilité d'aborder le thème du développement des sens. Vous serez vous-même incité à y participer, par ex. en écoutant des bruits ou en comparant le poids de deux boîtes.*  
*Nous avons réalisé une brochure informative sur ce thème intitulée « Nos sens », qui est jointe au jeu.*  
*Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir pour ce grand voyage à la découverte des sens !*  
*Les créateurs pour enfants joueurs*

**Les cartes d'action montrent 12 activités différentes.**  
Au départ, on jouera seulement avec les six cartes ci-dessous :



**Super mémoire**

*Qui va trouver ce qui manque ?*



**Œil de lynx**

*Qui est un bon observateur et trouve quel objet est recherché ?*



**Équilibriste**

*Qui va pouvoir faire tenir correctement la boîte sur sa tête ?*



**Tas vacillant**

*Qui a une main qui ne tremble pas ?*



**DéTECTIVE**

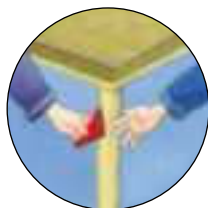
*Qui sera un bon détective ?*



**Mini haltérophile**

*Qui va trouver deux boîtes du même poids ?*

Les six autres cartes ci-dessous représentent des actions un peu plus difficiles . Pour certaines des actions, on aura besoin d'un arbitre et d'accessoires en plus :



**Au toucher**

*Qui va trouver ce qui manque en tâtonnant les objets ?*



**Une ouïe fine**

*De quelles boîtes provient le même son ?*



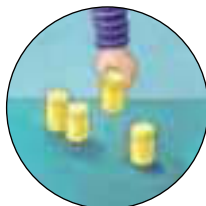
**Nez fin**

*Qui reconnaît l'odeur ?*



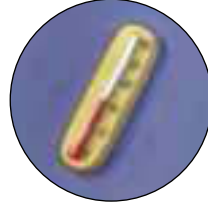
**Gourmet**

*Qui reconnaît le goût ?*



**Super haltérophile**

*Qui va classer les boîtes dans l'ordre de leur poids ?*



**Chaud & froid**

*Qui va classer les boîtes d'après leur température ?*

Le collier avec les objets à tâter servira au jeu « **Détective** ».

Avant de jouer pour la première fois, enfiler les neuf objets et faire ensuite un nœud avec la cordelette :



*feutre*



*caoutchouc*



*céramique/verre*



*mousse en  
caoutchouc*



*clochette  
métallique*



*sac en tissu  
(rempli de riz)*



*argile cuite*



*liège*



*bois*

On prendra les **cartes rondes** pour les jeux « **Tas vacillant** » et « **Au toucher** ». Elles montrent les 10 pièces en bois.

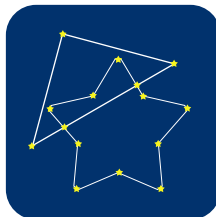
On prendra les **cartes carrées** pour le jeu « **Œil de lynx** ». Chacune montre le contour de deux objets en bois.



*triangle*



*étoile*



On prendra les **8 boîtes** pour « **Équilibriste** », « **Mini et Super haltérophile** », « **Une œuïe fine** » et « **Chaud & Froid** ».

Ce sont des boîtes en aluminium qui vont au lave-v asselle et qui peuvent être remplies avec des aliments.



# Le grand voyage des sens

## But du jeu

---

*récupérer 5 billes*

C'est un voyage où il faut réussir un grand nombre d'épreuves ! Celui qui réussira prend une petite bille et la pose sur sa planète des sens. Qui va démontrer ses « bons sens » et pourra récupérer en premier cinq billes ?

## Préparatifs

---

*plateau au milieu  
de la table,  
placer 12 cartes  
d'action*

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Poser les cartes d'action dans n'importe quel ordre dans les découpes du plateau.

2x Super mémoire  
2x œil de lynx  
2x Equilibriste  
2x Tas vacillant  
2x Détective  
2x Mini haltérophile

*mettre Cinqsens sur  
une carte d'action et  
les objets en bois au  
milieu du jeu, pren-  
dre les planètes des  
sens, mélanger les  
cartes rondes et les  
cartes carrées,  
faire 2 piles,  
remplir les boîtes*

Poser Cinqsens sur n'importe quelle carte d'action. On le fera avancer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Mettre les 10 objets en bois au milieu du plateau de jeu.

Chaque joueur prend une petite planète des sens.

Mélanger les cartes rondes et les cartes carrées séparément et en faire respectivement une pile, faces cachées. Poser les piles à côté du plateau de jeu ainsi que le collier. On aura aussi besoin du foulard, du filet avec les billes restantes et du dé.

Remplir les boîtes comme suit :

- 2 boîtes = 1 petite bille + 1 grosse bille par boîte
- 2 boîtes = 3 grosses billes par boîte
- 2 boîtes = 5 grosses billes par boîte

Fermer les boîtes, les mélanger et les préparer.

On n'aura pas besoin des deux boîtes restantes.

## Déroulement de la partie

---

*lancer le dé 1x,  
avancer Cinqsens*

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence. Il lance le dé et avance le pion dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Si le dé est tombé sur des points, il avance Cinqsens du nombre correspondant.

planète :  
mettre Cinqsens sur  
n'importe quelle carte

exécuter l'action



Qui remarque  
ce qui manque ?



Qu'est-ce qui est  
recherché ?



Qui peut porter la  
boîte en équilibre  
sur sa tête ?

- Si le dé est tombé sur le symbole de la planète, il avance Cinqsens et le pose sur n'importe quelle carte d'action.

## Quelle action est illustrée sur la carte sur laquelle Cinqsens vient d'arriver ?

### Super Mémoire

- Pour cette épreuve, il faut d'abord nommer un arbitre.  
*La première fois, c'est le joueur qui vient de lancer le dé qui nomme l'arbitre.*  
*Plus tard, l'arbitre sera celui qui aura le plus de billes sur sa planète des sens.*  
*Si plusieurs joueurs ont le même nombre de billes, le joueur qui vient de lancer le dé décide qui sera l'arbitre.*
- Regardez bien les 10 objets en bois posés au milieu de la table. Tous les joueurs ferment alors les yeux, sauf l'arbitre. L'arbitre prend l'un des objets, le cache et pose le foulard sur les autres objets. Les joueurs ont alors le droit de rouvrir les yeux. L'arbitre enlève le foulard. Il faut alors trouver quel objet manque.
- Celui qui le nommera en premier prend une petite bille.
- Celui qui annonce un mauvais objet ne prend pas de bille et il n'a plus le droit de deviner pendant ce tour.
- Si aucun des joueurs n'a pu dire quel objet manquait, c'est l'arbitre qui prend une petite bille.

### Œil de lynx

- Le joueur retourne la carte posée au-dessus de la pile de cartes carrées pour que tous les joueurs puissent la voir.
- Celui qui reconnaît l'un des deux objets dont le contour est illustré sur la carte l'attrape vite et le pose devant lui.
- On vérifie ensuite qui a pris le bon objet. On pose les objets les uns après les autres sur la carte.
- Si l'objet coïncide avec le contour dessiné sur la carte, le joueur prend une petite bille.
- Ensuite, on remet la carte face cachée sous la pile. On remet aussi les objets en bois au milieu du jeu.

### Equilibriste

- Le joueur se lève et pose n'importe quelle boîte sur sa tête.
- S'il réussit à faire une fois le tour de la table sans que la boîte ne tombe par terre, il prend une petite bille.



Qui gardera 5 objets empilés sur sa main sans trembler ?

## Tas vacillant

- Le joueur annonce quelle main il veut prendre pour empiler les objets – il choisira celle qui tremble le moins – et il la tient de manière à avoir la paume tournée vers le haut.
- Son voisin de droite retourne une carte ronde et donne dans la main libre de l'empileur la pièce en bois qui est illustrée sur la carte. L'empileur la pose aussitôt sur sa main d'empilage. L'empileur a le droit de refuser une carte ronde, une fois durant le jeu.
- Le joueur suivant retourne une autre carte, donne au joueur l'objet correspondant, etc. Le joueur essaye d'empiler les objets au fur à mesure qu'on lui donne.

*Exception: on aura le droit de passer l'anneau sur la perle ovale.*

- En tout, on donnera cinq objets au joueur.
- S'il réussit à empiler les cinq objets, il prend une petite bille.
- Retourner les cartes rondes et les mélanger. Remettre les objets en bois au milieu du jeu.

*Variante : on pourra compliquer le jeu en donnant plus de cinq objets à empiler ou en prenant l'autre main.*



Qui sera un bon « détective » ?

## Détective

- Le joueur qui vient de lancer le dé se retourne de façon à tourner le dos au plateau de jeu : c'est lui le « détective » et il va falloir qu'il devine quelque chose.
- Les autres joueurs prennent le collier et se mettent d'accord – par gestes, sans parler – sur l'un des objets du collier.
- Le détective se retourne à nouveau et prend le collier. Il montre un objet en le tenant bien haut et demande si c'est l'objet recherché.
- C'est le bon objet ? Bien joué ! Le détective prend une petite bille.
- Ce n'est pas le bon objet ? Pas de chance ! Pour aider le détective, l'enfant assis à sa droite doit lui donner des indications.

Exemples :

... l'objet recherché est plus grand/plus petit

... l'objet recherché est plus dur/plus mou

... l'objet recherché est plus rugueux.

Ensuite le détective a le droit de deviner à nouveau.

- Il a le droit de deviner cinq fois.  
S'il trouve le bon objet, il prend une petite bille.

*Variante : on pourra compliquer le jeu en bandant les yeux du détective.*



*Qui va trouver deux boîtes du même poids ?*

## Mini haltérophile

- Le joueur qui vient de lancer le dé doit montrer ses talents « d'haltérophile » en trouvant deux boîtes qui ont le même poids.
- Il a le droit de soulever les boîtes dans n'importe quel ordre et autant de fois qu'il voudra pour bien estimer leur poids. Il n'a pas le droit de les secouer !
- Attention ! L'haltérophile devra se dépêcher ! Pendant qu'il cherche, les autres joueurs lancent le dé à tour de rôle, mais sans déplacer Cinqsens.
- Si le dé tombe sur les points, il est passé au joueur suivant.
- Si le dé tombe sur le symbole de la planète, les joueurs disent tous ensemble : « Stop ! » et l'haltérophile doit s'arrêter. Il doit alors se décider pour deux des boîtes en les posant devant lui.
- Si, déjà bien avant d'être stoppé, l'haltérophile pense qu'il a trouvé les bonnes boîtes, il les pose devant lui et c'est lui qui dit : « stop ! ». Pour contrôler, on ouvre les boîtes. S'il y a le même nombre de billes dans les deux boîtes, l'haltérophile prend une petite bille de la réserve.
- Remettre les deux boîtes à côté des autres et les mélanger à nouveau.

A la fin de chaque action, on remet les boîtes, les cartes ou le collier comme indiqué au début.

Le dé est passé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un explorateur a en premier cinq petites billes sur sa planète des sens, il gagne la partie. Si deux ou plusieurs explorateurs terminent en même temps, ils gagnent tous ensemble.

*5 billes récupérées  
= victoire*



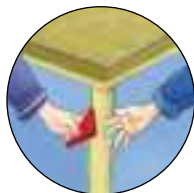
## Jeu avec moins d'actions

- Choisir des cartes d'action et les poser dans les découpes du jeu. Dans les découpes encore libres, poser n'importe quelles cartes d'action faces cachées (on voit donc les fusées).
- Celui qui arrivera avec Cinqsens sur l'une de ces cartes a le droit de choisir n'importe quelle autre carte d'action visible et d'y poser Cinqsens.

## Vous voulez vivre encore d'autres aventures avec Cinqsens ?

Avec les six autres cartes d'action, on peut varier le jeu et le compléter. Echangez simplement les cartes, et c'est reparti pour un autre voyage des sens.

Ici aussi, celui qui réussira les épreuves prendra une petite bille qu'il mettra sur sa planète.



*Qui va trouver ce qui manque au toucher ?*

### Au toucher

- Le joueur qui vient de lancer le dé est le « toucheur ». Tous les autres, sauf lui, ferment les yeux.
- Le « toucheur » prend l'un des objets en bois posé sur la table et le cache, par ex. dans la poche de son pantalon. Il met le foulard sur les autres objets.
- Les autres rouvrent les yeux. Le « toucheur » donne l'objet choisi à son voisin de droite en lui passant sous la table. Celui-ci tâte l'objet pour deviner sa forme. Il ne faut pas regarder sous la table ! On continue à faire passer l'objet.
- Dès que l'objet est revenu au « toucheur », il le remet dans sa poche.
- Il retourne alors les cartes rondes les unes après les autres.
- Celui qui reconnaît l'objet qu'il a touché met vite sa main sur la carte retournée.

Celui qui sera le premier à réussir prend une petite bille. N.B. : bien sûr, seulement s'il a trouvé la bonne carte !



*Quelles boîtes donnent le même son ?*

### Une ouïe fine

- **Attention :**  
Comme il va falloir remplir les boîtes pour ce jeu, on ne pourra pas jouer en même temps à « Mini/Super Haltérophile » ou « Chaud & Froid ».
- On aura besoin de l'aide d'un adulte :  
Quatre produits différents, par ex. des perles, des trombones, des élastiques, du riz, des haricots en grain, des pois ou des pâtes, vont être utilisés pour remplir les boîtes.
- On remplit respectivement deux boîtes avec à peu près la même quantité ou le même nombre de produits.
- Fermer les boîtes et les mélanger. C'est prêt !
- Le joueur doit essayer de trouver les deux boîtes qui donnent le même son en écoutant le bruit qu'elles font.
- Il a le droit de prendre les boîtes dans n'importe quel ordre, autant de fois qu'il le veut et de les secouer pour pouvoir comparer les bruits.



Qui va reconnaître  
l'odeur ?

- **Attention:**

Le joueur devra se dépêcher, car pendant qu'il cherche, les autres joueurs lancent le dé chacun à leur tour. On appliquera les mêmes règles que pour le jeu plus haut « Mini haltérophile » (voir page 29).

## Nez fin

- Pour ce jeu, on aura besoin de l'aide d'un adulte :  
Dans cinq coupelles\*, on met différentes choses qui sentent fort : par ex. un morceau de fruit, du savon, de la cannelle, du café en poudre, du poivre fraîchement moulu, un sachet de thé ou des aiguilles de pin. Recouvrir les coupelles. C'est prêt !
- Si on le veut, tous les joueurs pourront sentir une fois toutes les coupelles avant qu'elles ne soient recouvertes.
- Le joueur doit essayer de deviner une odeur. On lui bande les yeux avec le foulard. Son voisin de droite prend une coupelle et lui met sous le nez.

\* Si on veut, on pourra mettre ces choses olfactives dans les boîtes. Une fois le jeu terminé, il faudra les vider tout de suite et éventuellement les laver. Attention : si on se sert des boîtes pour ce jeu, on ne pourra pas jouer en même temps à « Une ouïe fine », « Mini /Super haltérophile » ou « Chaud & Froid ».

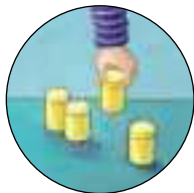


Qui va reconnaître  
l'aliment à son goût ?

## Gourmet

- Pour ce jeu, on aura aussi besoin de l'aide d'un adulte :  
Dans six coupelles à dessert, on met différents aliments coupés en petits morceaux, par ex. des fruits sucrés ou amers, du chocolat, des carottes, des noisettes, etc.  
On peut aussi préparer des petites cuillères. Recouvrir les coupelles. C'est prêt !
- Si on veut, on peut regarder une fois ce qu'il y a dans les coupelles avant de commencer à jouer.
- On bande les yeux du joueur. Son voisin de droite lui fait goûter quelque chose.
- Il doit alors décrire le goût et dire quel aliment c'est.

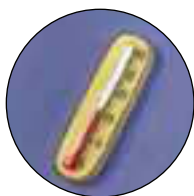
A la fin de la partie, tous pourront manger les « restes ».



*Qui va classer correctement les boîtes selon leur poids ?*

## Super haltérophile

- **Attention :**  
Comme il faut remplir les boîtes, ce jeu ne pourra pas être joué en même temps que « Mini haltérophile », « Une ouïe fine » ou « Chaud & Froid ».
- On aura besoin de l'aide d'un adulte :  
Remplir cinq boîtes avec du riz. Mettre une quantité différente dans chaque boîte pour qu'elles aient toutes un poids différent.  
Si on n'a pas de balance sous la main, mettre une règle dans les boîtes et les remplir à différentes hauteurs (1 cm , 2 cm, 3 cm, etc.).
- Fermer les boîtes et les mélanger. C'est prêt !
- Le joueur doit essayer de classer les boîtes suivant leur poids.
- Il a le droit de les soulever dans n'importe quel ordre et autant de fois qu'il le veut afin de comparer les poids.
- **Attention :**  
Le joueur doit se dépêcher, car pendant qu'il cherche, les autres joueurs lancent le dé chacun à leur tour. Il aura ici un peu plus de temps que pour le jeu « Mini haltérophile » (voir page 29), à savoir : jusqu'à ce que le dé soit tombé trois fois sur la planète des sens .



*Qui va reconnaître la température ?*

## Chaud & Froid

- **Attention :**  
Comme il faut remplir les boîtes, ce jeu ne peut pas être joué en même temps que « Mini/Super haltérophile » et « Une ouïe fine ».
- Demander l'aide d'un adulte pour ce jeu :  
Remplir les boîtes avec de l'eau de trois à cinq températures différentes : glaçons (... du congélateur), eau froide (... du réfrigérateur), eau froide du robinet, eau chaude du robinet, eau très chaude du robinet.
- Fermer les boîtes et les mélanger. C'est prêt !
- **Attention :**  
Pendant le jeu, faire attention à ce que personne n'ouvre les boîtes .
- Le joueur doit essayer de classer les boîtes suivant leur température.
- Il a le droit de les toucher dans n'importe quel ordre et autant de fois qu'il voudra pour pouvoir les comparer.
- **Attention :**  
Le joueur devra se dépêcher, car pendant qu'il classe les boîtes, les autres joueurs lancent le dé chacun à tour de rôle . Il aura ici un peu plus de temps que pour le jeu « Mini haltérophile » (voir page 29), à savoir jusqu'à ce que le dé soit tombé trois fois sur la planète des sens .

# De zintuigen planeet

Een leerspellenverzameling met vele tips en suggesties voor het prikkelen van de zintuigen. Voor 2 – 4 spelers van 4 – 99 jaar.

<b>Concept:</b>	HABA-spellenredactie
<b>Illustraties:</b>	Doris Rübél
<b>Vakkundig advies:</b>	Sandra Leiott (ergotherapeute)
<b>Speelduur:</b>	ca. 20 minuten

Samen met Zinneke, de kleine zintuigenonderzoeker, gaan de spelers op een avontuurlijke reis en leren ze een heleboel over hun eigen waarnemingsvermogens.

## Spelinhoud

---

- 1 houten Zinneke speelstuk
- 1 speelbord met uitsparingen voor 12 actiekaarten
- 24 actiekaarten
- 10 ronde kaarten
- 10 vierkante kaarten
- 4 kleine zintuigplaneten
- 8 blikken doosjes
- 1 net met 20 grote en 20 kleine knikkers
- 10 houten stukken
- 1 voelketting met 9 voorwerpen van verschillende materialen
- 1 dobbelsteen met ogen en een speciale afbeelding
- 1 doek
- 1 handleiding
- 1 informatieboekje „Onze zintuigen“

*Lieve ouders, lieve opvoeders/sters, lieve therapeuten/s,  
dit spel biedt kinderen niet alleen de mogelijkheid om zich  
diepgaand met hun waarnemingsvermogens bezig te houden.  
Ook zelf zult u er baat bij vinden, als het er bv. om gaat om  
goed te luisteren of het gewicht van verschillende gevulde  
doosjes te vergelijken.  
In het bijgeleverde informatieboekje „Onze zintuigen“ hebben  
we enige achtergrondinformatie over het thema bij elkaar gezet.  
Wij wensen u veel plezier op de „grote zintuigenreis“!  
Uw kinderspelbedenkers*



Op de actiekaarten staan 12 verschillende spelhandelingen aangegeven.  
Deze zes zijn het meest geschikt om mee te beginnen:



**Geheugenkunstenaar**

*Wie herkent wat er ontbreekt?*



**Adelaarsoog**

*Wie ziet precies  
wat gezocht wordt?*



**Evenwichtkunstenaar**

*Wie houdt het doosje op z'n  
hoofd in evenwicht?*



**Wankeltoren**

*Wie heeft een vaste hand?*



**Detective**

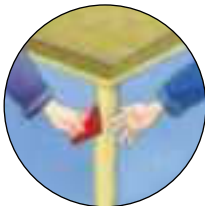
*Wie kan handig combineren?*



**Kleine gewichtheffer**

*Wie vindt twee even  
zware doosjes?*

De overige zes spelhandelingen zijn wat veeleisender. Bij sommige is een speelleider, een beetje voorbereiding en extra materiaal nodig:



**Tastomaat**

*Wie voelt wat er ontbreekt?*



**Oren als een lynx**

*Welke doosjes hebben  
dezelfde klank?*



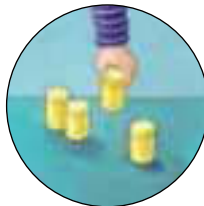
**Scherpe neuzen**

*Wie herkent de geur?*



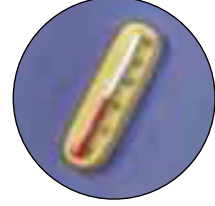
**Fijnproever**

*Wie herkent de smaak?*



**Grote gewichtheffer**

*Wie sorteert de doosjes  
naar hun gewicht?*



**Warm & koud**

*Wie ordent de doosjes  
naar hun temperatuur?*

De **voelketting** wordt bij het spelhandeling „**Detective**” gebruikt.

Voor het eerste spel moeten de negen voorwerpen aan het k oord worden geregen, waarna hierin een knoop wordt gelegd:



*vilt*



*rubber*



*keramiek/glas*



*schuimrubber*



*metalen belletje*



*linnen zakje  
(met rijst)*



*gebakken klei*



*kurk*



*hout*

De **ronde kaarten** worden gebruikt bij „**Wankeltoren**” en „**Tastomaat**”.

Hierop staan de 10 houten stukken afgebeeld.

De **vierkante kaarten** worden bij „**Adelaarsoog**” gebruikt.

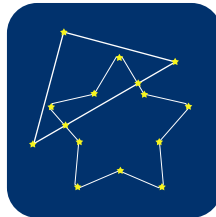
Er staan telkens de omtrekken van twee houten stukken op te zien.



*driehoek*



*ster*



De acht doosjes worden gebruikt bij „**Evenwichtskunstenaar**”, „**Keine/Grote gewichtheffer**”, „**Oren als een lynx**” en „**Warm & koud**”.

Deze zijn van aluminium, vaatwasmachinebestendig en geschikt voor levensmiddelen.

# De grote zintuigenreis

*5 knikkers verzamelen*

*Speelbord midden op tafel, 12 actiekaarten neerleggen*

*Zinneke op actiekaart, houten stukken i/h midden v/h speelbord, zintuigplaneten pakken, ronde en vierkante kaarten schudden, stapelen, doosjes vullen*

*1 x gooien, Zinneke verzetten*

*Planetensymbool: Zinneke op veld naar keuze*

## Doel van het spel

---

Op deze reis zijn een heleboel avonturen te beleven! Wie succes heeft, krijgt een kleine knikker en legt deze op zijn eigen zintuigenplaneet neer. Wie gebruikt zijn zintuigen het best en heeft als eerste vijf knikkers bij elkaar?

## Spelvoorbereiding

---

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. De actiekaarten worden in willekeurige volgorde in de uitsparingen van het speelbord gelegd:

- 2 x geheugenkunstenaar
- 2 x adelaarsoog
- 2 x evenwichtskunstenaar
- 2 x wankeltoren
- 2 x detective
- 2 x kleine gewichtheffer

Zet Zinneke op een actiekaart naar keuze. Hij loopt zo meteen kloksgewijs het speelbord rond. De tien houten stukken worden in het midden van het speelbord gelegd. Iedere speler krijgt een kleine zintuigplaneet.

De ronde en de vierkante kaarten worden van elkaar gescheiden, geschud en omgekeerd op twee stapels naast het speelbord gelegd, evenals de voelketting. Bovendien worden de doek, het net met de overgebleven knikkers en de dobbelsteen gebruikt.

De doosjes worden als volgt gevuld:

- 2 doosjes = elk 1 kleine en 1 grote knikker
- 2 doosjes = elk 3 grote knikkers
- 2 doosjes = elk 5 grote knikkers

De gevulde doosjes worden gesloten, onderling geschud en klaar gezet. De overige 2 doosjes worden niet gebruikt.

## Spelverloop

---

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. De jongste zintuigonderzoeker begint, gooit één keer met de dobbelsteen en verzet het speelstuk vervolgens kloksgewijs verder.

- Geeft de dobbelsteen een aantal ogen aan, dan wordt Zinneke het gegooid aantal ogen verder gezet.
- Als de afbeelding met de planeet wordt gegooid, dan wordt Zinneke naar een actiekaart naar keuze vooruit gezet.



Wie herkent  
wat ontbreekt?



Wat wordt gezocht?



Wie kan het doosje in  
evenwicht houden?

Welke handeling staat er op de kaart, waarop Zinneke nu staat?

## Geheugenkunstenaar

- Als eerste moet een spelleider worden benoemd.  
*De eerste keer beslist de speler die zojuist gegooid heeft, wie er spelleider wordt.*  
*Later neemt degene wie tot op dat moment de meeste knikkers op zijn zintuigplaneet heeft verzameld, deze rol op zich.*  
*Als meerdere spelers evenveel knikkers hebben, dan mag degene die gegooid heeft, beslissen wie van hen spelleider wordt.*
- Bekijk jullie de tien houten stukken die in het midden liggen eens goed.  
Daarna sluit iedereen behalve de spelleider zijn ogen.
- De spelleider pakt een houten stuk naar keuze, verstopt het en bedekt de overgebleven houten stukken met de doek.  
De andere spelers mogen nu hun ogen weer open doen en de spelleider haalt de doek weg. Nu moet het ontbrekende stuk worden opgespoord.
- Degene die het als eerste kan noemen, krijgt een kleine knikker.
- Wie een verkeerd stuk noemt, krijgt geen knikker en mag in deze ronde niet meer raden.
- Als geen enkele speler het ontbrekende stuk raadt, dan krijgt de spelleider een kleine knikker.

## Adelaarsoog

- De speler draait de bovenste kaart van de stapel vierkante kaarten zodanig om, dat alle spelers hem tegelijkertijd te zien krijgen.
- Wie een van de twee stukken aan de hand van de afgebeelde omtrek herkent, grijpt snel het bijbehorende houten stuk en legt het voor zich neer.
- Vervolgens wordt gecontroleerd wie het goed heeft gedaan. De stukken worden om beurten op de kaart gelegd.
- Komt de omtrek van de afbeelding met het houten stuk overeen, dan levert dat een kleine knikker op.
- De kaart wordt vervolgens weer omgekeerd en onderop de stapel gestoken. De houten stukken worden terug in het midden gelegd.

## Evenwichtkunstenaar

- De speler staat op en zet een doosje naar keuze op zijn hoofd.
- Wie er in slaagt om rondom de tafel te lopen, zonder dat het doosje naar beneden valt, krijgt een kleine knikker.



Wie heeft een vaste hand?

## Wankeltoren

- De speler kiest een van zijn handen uit als stapelhand – het best zijn hand die hij het stilst kan houden – en houdt deze met zijn handpalm naar boven omhoog.
- Zijn rechter buurman draait een ronde kaart om en legt het hierop afgebeelde houten stuk in de vrije hand van de stapelaar. De stapelaar legt het vervolgens meteen in zijn stapelhand. De stapelaar mag één keer per spel een ronde kaart verwerpen.
- De volgende buurman draait een andere ronde kaart om, geeft het afgebeelde houten stuk aan de stapelaar enz. De stapelaar probeert om de stukken in de aangereikte volgorde bovenop elkaar te stapelen.

*Uitzondering: De ring mag over de ovale kraal worden geschoven.*

- In totaal worden er vijf stukken aan de stapelaar gegeven.
- Als het hem lukt om alle vijf de aangereikte stukken op elkaar te stapelen, dan krijgt hij een kleine knikker.
- De ronde kaarten worden omgekeerd en opnieuw geschud. De houten stukken worden terug in het midden gelegd.

*Variant: het stapelen wordt moeilijker, als er meer dan vijf houten stukken gestapeld moeten worden.  
Of als de andere hand moet worden gebruikt.*



Wie kan slim combineren?

## Detective

- De speler die heeft gegooid, draait zich van het speelbord af: hij is de „detective“ en moet zo dadelijk ergens achter komen.
- Alle andere spelers pakken de voelketting en kiezen, zonder iets te zeggen, onder elkaar één van de aangeregen voorwerpen uit.
- De detective mag zich weer omdraaien en krijgt de ketting aangereikt. Hij houdt één van de voorwerpen omhoog en vraagt of dit het gezochte voorwerp is.
- Is het het gezochte voorwerp? Goed zo! De detective krijgt een kleine knikker.
- Is het een ander voorwerp? Pech gehad! Nu moet de speler die rechts van de detective zit aanwijzingen geven.

Voorbeelden:

- ... het gezochte voorwerp is groter/kleiner
- ... het gezochte voorwerp is harder/zachter
- ... het gezochte voorwerp is ruwer.

De detective mag opnieuw raden.

- Hij mag hoogstens vijf keer raden.  
Als hij het raadsel oplost, dan krijgt hij een kleine knikker.

*Variant: het spel wordt moeilijker, als de „detective“ wordt geblinddoekt.*



Wie vindt twee  
even zware doosjes?

## Kleine gewichtheffer

- De speler die heeft gegooid, moet als „gewichtheffer“ proberen om twee doosjes te ontdekken die precies even zwaar zijn.
- Hij mag de doosjes in willekeurige volgorde en net zo vaak als hij wil optillen om hun gewicht met elkaar te vergelijken. De doosjes mogen echter niet worden geschud!
- Opgelet: de gewichtheffer moet opschieten!  
Terwijl hij aan het zoeken is, gooien de andere spelers om beurten, maar zonder Zinneke te verzetten.
- Zolang er een aantal ogen boven komt te liggen, wordt de dobbelsteen doorgegeven.
- Als op de dobbelsteen de zijde met de planeet boven komt te liggen, roepen de medespelers met z'n allen „stop!“, en moet de gewichtheffer ophouden met zoeken. Hij moet nu twee doosjes uitkiezen en deze voor zich neerzetten.
- Denkt de gewichtheffer al eerder dat hij een passend stel doosjes heeft gevonden? Dan zet hij beide doosjes voor zich neer en roept zelf: „stop!“  
Vervolgens worden beide doosjes ter controle geopend.  
Als er zich in de doosjes hetzelfde aantal knikkers bevinden, dan krijgt de gewichtheffer een kleine knikker uit de voorraad.
- Beide doosjes worden weer tussen de andere gezet en opnieuw onderling geschud.

Telkens nadat er een handeling is beëindigd, worden de doosjes, de kaarten of de voelketting weer klaargelegd zoals beschreven aan het begin. De dobbelsteen wordt kloksgewijs doorgegeven waarna de volgende speler aan de beurt is.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen, zodra één van de zintuigzoekers vijf kleine knikkers op zijn eigen zintuigplaneet heeft liggen en zo het spel wint. Wanneer dit twee of meer zintuigzoekers tegelijk lukt, dan hebben deze gemeenschappelijk gewonnen.

## Spel met minder spelhandelingen

- De actiekaarten waarmee gespeeld gaat worden, worden op het speelbord gelegd. In de overgebleven, nog lege, uitsparingen kunnen nu willekeurige actiekaarten ondersteboven (op de achterkant staan de raketten) worden neergelegd.
- Wie nu met Zinneke op een van deze kaarten terecht komt, mag één van de open liggende actiekaarten naar keuze uitzoeken en Zinneke hierop zetten.

5 knikkers verzameld  
= gewonnen



## Willen jullie nog andere zintuiglijke avonturen beleven?

Met de overige zes actiekaarten kan het spelverloop worden gevarieerd en uitgebreid. Wissel gewoon de kaarten om en stel zodoende een andere zintuigenreis samen.

Ook voor deze handelingen geldt: wie succes heeft, krijgt een kleine knikker die op de eigen zintuigplaneet gelegd wordt.



*Wie herkent  
wat ontbreekt?*

### Tastomaat

- De speler die heeft gegooid, is de „Tastomaat“. Iedereen behalve hijzelf doet zijn ogen dicht.
- De tastomaat zoekt een houten stuk uit het midden van de tafel uit en verstopt het bv. in zijn broekzak. De overgebleven houten stukken bedekt hij met de doek.
- Nu mogen alle medespelers hun ogen weer open doen. De „Tastomaat“ geeft het uitgekozen houten stuk onder tafel aan zijn rechter buurman door. Deze onderzoekt de vorm, door het stuk te betasten. Het mag niet worden bekeken! Daarna geeft hij het door aan de volgende.
- Komt het stuk weer bij de „Tastomaat“ aan, dan doet hij het in zijn zak.
- Nu draait hij de ronde kaarten achter elkaar om beurten om.
- Wie het zojuist bevoelde stuk ontdekt, probeert snel zijn hand op de openliggende kaart te leggen.  
Degene die het lukt, krijgt een kleine knikker. Belangrijk: natuurlijk alleen als ook de juiste kaart gegrepen is.



*Welke doosjes  
hebben dezelfde  
klank?*

### Oren als een lynx

- **Opgelet:**  
omdat hierbij de doosjes moeten worden gevuld, kan deze handeling niet tegelijk met „Kleine/grote gewichtheffer“ of „Warm & koud“ worden gespeeld.
- Hierbij is de hulp van een volwassene nodig:  
Er worden vier verschillende vulmaterialen gebruikt, bv. paperclips, kralen, twee vlakgommen, rijst, bonen, erwten of vermicelli.
- Er worden steeds twee doosjes met hetzelfde materiaal gevuld met ongeveer dezelfde hoeveelheid of hetzelfde aantal.
- De doosjes worden gesloten, onderling geschud en klaargezet.
- De speler moet proberen om beide doosjes met dezelfde klank te vinden door goed te luisteren.
- Hij mag de doosjes in willekeurige volgorde en zo vaak hij wil oppakken en schudden om de geluiden met elkaar te vergelijken en.



Wie herkent de geur?

- **Opgelet:**

De speler moet zich haasten. Want terwijl hij zoekt, gooien de andere spelers om beurten met de dobbelsteen. Er gelden dezelfde „stop-“ en controleregels als bij „kleine gewichtheffer“ (zie blz. 39)

## Scherpe neuzen

- Hierbij is de hulp van een volwassene nodig:  
Op vijf dessertschotelletjes\* worden dingen met verschillende geuren gelegd: bv. een stukje fruit, zeep, een kaneelstokje, wat poederkoffie, vers gemalen peper, een theezakje of dennennaalden.  
De dessertschotelletjes worden bedekt en klaargezet.
- Als jullie willen, kan voor het eerste spel ook een ruikronde worden ingevoerd: dan mag iedereen één keer aan de schotelletjes snuffelen, voordat ze worden bedekt.
- De speler moet proberen om een geur te raden. Hij wordt met de doek geblinddoekt. Zijn rechter buurman neemt een schotelletje en houdt het de speler onder zijn neus.

\* Als jullie willen, kunnen de geurstoffen ook in de doosjes worden gedaan. Als het spel is afgelopen, moeten de doosjes echter onmiddellijk geleegd worden en zo nodig worden afgewassen. Opgelet: als de doosjes worden gebruikt, dan kan „Scherpe neuzen“ niet tegelijk met de handelingen „Oren als een lynx“, „Kleine/Grote gewichtheffer“ of „Warm & koud“ gespeeld worden.



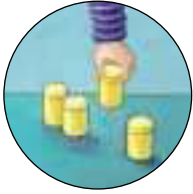
Wie herkent de smaak?

## Fijnproever

- Hierbij is de hulp van een volwassene nodig:  
Op zes dessertschotelletjes worden verschillende, in kleine stukjes gesneden levensmiddelen gelegd, bv. zoet en zuur fruit, chocola, wortels, noten ...  
Eveneens kunnen lepels worden klaargelegd.  
De dessertschotelletjes worden bedekt en klaargezet.
- Als jullie willen, kan voor het eerste spel een overzichtsrunde worden ingevoerd: dan mag iedereen één keer kijken wat er op de schotelletjes ligt.
- De speler wordt geblinddoekt. Daarna krijgt hij door zijn rechter buurman een beetje van een schaalje naar keuze gevoerd.
- Hij moet de smaak beschrijven en vervolgens raden om welk levensmiddel het gaat.

Nadat het spel is afgelopen, kunnen jullie natuurlijk met z'n allen een „kliekjesmaaltijd“ houden.





*Wie zet de doosjes naar gewicht op volgorde?*

## Grote gewichtheffer

- **Opgelet:**  
omdat hierbij de doosjes bevoeld moeten worden, kan deze handeling niet tegelijk met „Kleine gewichtheffer“, „Oren als een lynx“ of „Warm & koud“ gespeeld worden.
- Hierbij is de hulp van een volwassene nodig:  
Er moeten vijf doosjes met ongekoekte rijst worden gevuld. Hierbij moet er in elk doosje een verschillende hoeveelheid worden gedaan, zodat de doosjes een verschillend gewicht hebben. Wie geen weegschaal bij de hand heeft, steekt telkens een liniaal in het doosje en vult het tot verschillende hoogtes (1, 2, 3 cm enz.)  
De doosjes worden dichtgedaan, onderling geschud en klaargezet.
- De speler moet proberen de doosjes overeenkomstig hun gewicht op volgorde te zetten.
- Hij mag de doosjes in willekeurige volgorde en net zo vaak als hij wil optillen om hun gewicht met elkaar te vergelijken.
- **Opgelet:**  
De speler moet opschieten. Want terwijl hij aan het zoeken is, gooien de andere spelers om beurten met de dobbelsteen. Anders dan bij „Kleine gewichtheffer“ (zie blz. 39) heeft hij dit keer iets meer tijd, en wel tot door één van de medespelers voor de derde keer de planetenafbeelding wordt gegooid.



*Wie herkent de temperatuur?*

## Warm & koud

- **Opgelet:**  
Omdat hierbij de doosjes bevoeld moeten worden, kan deze handeling niet tegelijk met „Kleine/Grote gewichtheffer“, „Oren als een lynx“ of „Warm & koud“ gespeeld worden!
- Hierbij is de hulp van een volwassene nodig:  
De doosjes moeten met water van drie tot vijf verschillende temperaturen worden gevuld: ijsblokjes (... uit het vriesvak), koud water (... uit de ijskast), koud leidingwater, warm leidingwater, heet leidingwater.  
De doosjes worden afgesloten, onderling geschud en klaargezet.
- **Opgelet:**  
Gedurende het spel moet er op worden gelet, dat geen enkel kind de doosjes openmaakt!
- De speler moet proberen om de doosjes overeenkomstig hun temperatuur op volgorde te zetten.
- Hij mag de doosjes in willekeurige volgorde en net zo vaak als hij wil optillen om hun temperatuur met elkaar te vergelijken.
- **Opgelet:**  
De speler moet opschieten. Want terwijl hij aan het zoeken is, gooien de andere spelers om beurten met de dobbelsteen. Anders dan bij „Kleine gewichtheffer“ (zie blz. 39) heeft hij dit keer iets meer tijd, en wel tot door één van de medespelers voor de derde keer de planetenafbeelding wordt gegooid. Habermäß-Spiel Nr. 4588

# Planeta de los sentidos

Una colección de juegos educativos con muchas sugerencias y actividades para estimular los sentidos. Para 2 - 4 jugadores de 4 - 99 años.

<b>Idea del juego:</b>	HABA-Redacción de juegos
<b>Ilustraciones:</b>	Doris Rübel
<b>Asesoramiento:</b>	Sandra Leiot (terapeuta ocupacional)
<b>Duración de una partida:</b>	aprox. 20 minutos

El pequeño investigador de los sentidos Sentinius lleva a los jugadores a un viaje fascinante en el que aprenderán mucho sobre su capacidad de percepción.

## Contenido

- 1 figura de madera Sentinius
- 1 tablero con huecos para 12 cartas de acción
- 24 cartas de acción
- 10 cartas redondas
- 10 cartas cuadradas
- 4 pequeños planetas de los sentidos
- 8 botes de lata
- 1 malla con 20 canicas grandes y 20 pequeñas
- 10 piezas de madera
- 1 cadena táctil con 9 objetos de diferentes materiales
- 1 dado con símbolo especial
- 1 pañuelo
- Instrucciones del juego
- Folleto informativo "Nuestros sentidos"

*Queridos padres, queridos educadores y terapeutas:*

*Este juego no sólo ofrece a los niños la posibilidad de familiarizarse con sus capacidades de percepción. También los adultos se enfrentarán a retos cuando se trate, por ejemplo, de escuchar sonidos con atención, o comparar el peso de varios botes con contenido.*

*En el folleto adjunto "Nuestros sentidos" hemos recopilado algunas informaciones adicionales sobre el tema. ¡Les deseamos mucha diversión en el "gran viaje de los sentidos"!*

*Vuestros inventores para niños*

Las cartas de acción muestran 12 acciones diferentes.

Al principio jugaremos con las seis siguientes:



**Supermemoria**

*¿Quién encuentra qué falta?*



**Vista de lince**

*¿Quién observa bien qué se busca?*



**Equilibrista**

*¿Quién mantiene en equilibrio el bote sobre su cabeza?*



**Torre terremoto**

*¿A quién no le tiembla la mano?*



**Detective**

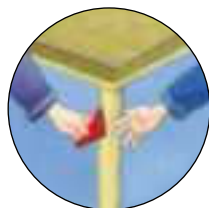
*¿Quién asocia con astucia?*



**Pequeño levantapesos**

*¿Quién encuentra dos botes del mismo peso?*

Las otras seis acciones son un poco más difíciles. Para algunas de ellas se necesitará preparación, un árbitro del juego y material adicional:



**Genio táctil**

*¿Quién encuentra palpando lo que falta?*



**Oído agudo**

*¿Qué botes suenan igual?*



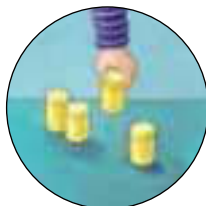
**Nariz fina**

*¿Quién reconoce el olor?*



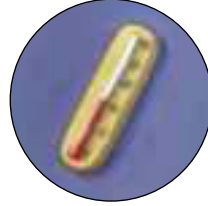
**Gourmet**

*¿Quién reconoce el gusto?*



**Gran levantapesos**

*¿Quién clasifica los botes por pesos?*



**Caliente & frío**

*¿Quién clasifica los botes por temperaturas?*

Para la acción **"Detective"** se necesita la cadena táctil.  
 Antes de empezar a jugar hay que ensartar los nueve objetos con el cordón y atarlo con un nudo:



*Fieltro*



*Goma*



*Cerámica/cristal*



*Goma espuma*



*Cascabel de metal*



*Saquito de tela  
(con arroz)*



*Arcilla cocida*



*Corcho*



*Madera*

Para las acciones **"Torre terremoto"** y **"Genio táctil"** necesitaremos las **cartas redondas**, que tienen dibujadas las 10 piezas de madera.

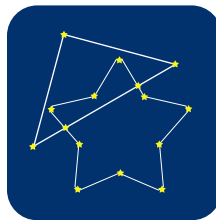
Las **cartas cuadradas** se necesitan para la acción **"Ojo de lince"**. Cada una de ellas muestra los contornos de dos piezas de madera.



*Triángulo  
de madera*



*Estrella  
de madera*



Los **8 botes** los emplearemos para las acciones **"Equilibrista"**, **"Pequeño/Gran levantapesos"**, **"Oído agudo"** y **"Caliente & frío"**.

Los botes son de aluminio, se pueden llenar de alimentos y meter en el lavavajillas.

# El gran viaje de los sentidos

## Finalidad

---

¡En este viaje hay que superar muchas aventuras! Quien lo haga con éxito coge una canica pequeña y la deja sobre su planeta de los sentidos. ¿Quién empleará bien sus sentidos y será el primero en recopilar cinco canicas?

## Preparativos

---

Se pone el tablero en el centro de la mesa. Las cartas de acción se colocan en un orden cualquiera en los huecos del tablero.

- 2 x Supermemoria
- 2 x Vista de lince
- 2 x Equilibrista
- 2 x Torre terremoto
- 2 x Detective
- 2 x Pequeño levantapesos

Colocad a Sentinius sobre una carta de acción cualquiera. Se le moverá por el tablero en el sentido de las agujas del reloj.

Colocad las diez piezas de madera en el centro del tablero.

Cada jugador coge un pequeño planeta de los sentidos.

Barajad las cartas redondas y cuadradas por separado; poned junto al tablero los dos montones boca abajo y la cadena táctil. También se necesitará el pañuelo, la malla con las canicas restantes y el dado.

Llenar los botes como se indica:

- 2 botes = 1 canica pequeña y 1 grande por bote
- 2 botes = 3 canicas grandes por bote
- 2 botes = 5 canicas grandes por bote

Cerrad los botes una vez llenos, mezcladlos y dejadlos preparados.

Los dos botes restantes no se necesitan.

## Cómo se juega

---

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el investigador de los sentidos más joven; tira el dado y mueve la figura en el sentido de las agujas del reloj.

- Si en el dado salen puntos, mueve a Sentinius el número de casillas correspondiente.

*Acumular 5 canicas*

*Tablero en el centro de la mesa,  
Colocar 12 cartas de acción*

*Colocar a Sentinius sobre una carta de acción,  
piezas de madera en el centro del tablero,  
coger planetas de los sentidos,  
barajar y poner en montón las cartas redondas y cuadradas,  
llenar botes*

*Tirar el dado una vez, mover a Sentinius*

*Símbolo de los planetas: Sentinius en cualquier casilla*

Realizar la acción



¿Quién encuentra qué falta?



¿Qué se busca?



¿Quién mantiene bien en equilibrio el bote sobre su cabeza?

- Si el dado muestra el símbolo de los planetas, coloca a Sentinius sobre una carta de acción cualquiera.

¿Qué acción muestra la carta en la que está Sentinius?

### Supermemoria

- Primero se elige un árbitro del juego.  
*El jugador que ha tirado el dado decide quién será el primer árbitro. Después el árbitro será quien haya recopilado el mayor número de canicas en su planeta de los sentidos. Si hay varios jugadores con el mismo número de canicas, quien haya tirado el dado escoge a uno de ellos.*
- Observad detenidamente las diez piezas de madera en el centro del tablero. Todos los jugadores cierran los ojos, excepto el árbitro. Éste coge una pieza cualquiera, la esconde y tapa las demás piezas con el pañuelo. Los demás jugadores abren los ojos y el árbitro destapa las piezas. Ahora tienen que encontrar qué pieza falta.
- Quien la nombre primero coge una canica pequeña.
- Si se equivoca no puede llevarse la canica y queda fuera de esta partida.
- Si ninguno de los jugadores sabe qué pieza falta, el árbitro coge una canica pequeña.

### Vista de lince

- El jugador destapa la primera carta del montón de las cartas cuadradas de manera que todos puedan verla al mismo tiempo.
- Quien reconozca una de las dos piezas que muestra la carta por su contorno, coge deprisa la pieza correspondiente y la pone delante suyo.
- A continuación se comprueba quién ha cogido la pieza correcta poniendo una detrás de otra sobre la carta.
- Si los contornos de las piezas encajan con el dibujo de la carta, el jugador coge una canica pequeña.
- La carta se coloca bajo el montón. Las piezas se ponen otra vez en el centro.

### Equilibrista

- El jugador se pone de pie y coloca un bote cualquiera sobre su cabeza.
- Si consigue dar una vuelta alrededor de la mesa sin que se le caiga el bote podrá coger una canica pequeña.



¿A quién no le tiembla la mano?

## Torre terremoto

- El jugador dice en qué mano va a apilar los objetos y la extiende con la palma hacia arriba. Lo mejor es que elija la mano que menos tiembla.
- Su compañero de la derecha destapa una carta redonda y le da la pieza que aparece dibujada al jugador apilador. Éste la coloca sobre la mano extendida. Durante su turno, tiene la opción de rechazar una carta.
- El compañero siguiente destapa otra carta redonda, le da la pieza correspondiente al jugador, y así sucesivamente. El apilador intenta apilar los objetos en el orden que se le entregan.

*Excepción: El anillo se puede poner sobre la perla ovalada.*

- En total se le dan cinco piezas al apilador.
- Si consigue apilar las cinco piezas sobre la mano coge una canica pequeña.
- Las cartas redondas se devuelven al montón y se barajan. Las piezas se colocan de nuevo en el centro.

*Variante: el juego se puede hacer más difícil, apilando más de cinco piezas o cambiando de mano para apilar.*



¿Quién asocia con astucia?

## Detective

- El jugador que ha tirado el dado se da la vuelta. Será el "Detective" y va a tener que adivinar algo.
- El resto de los jugadores cogen la cadena táctil y, por gestos y sin hablar, se ponen de acuerdo en uno de los objetos.
- El detective se gira y coge la cadena. Toma un objeto y pregunta si es ése el que se busca.
- ¿Es el correcto? ¡Bien hecho! Puede coger una canica pequeña.
- ¿Es otro objeto? ¡Mala suerte! El jugador sentado a su derecha le dará una pista:

Ejemplos:

- ... el objeto buscado es más grande/más pequeño
- ... el objeto buscado es más duro/más blando
- ... el objeto buscado es más rugoso

A continuación el detective puede volver a adivinar.

- Tiene cinco intentos como máximo.  
Si adivina el objeto, coge una canica pequeña.

*Variante: El juego se puede hacer más difícil vendando los ojos al detective.*



¿Quién encuentra dos botes del mismo peso?

## Pequeño levantapesos

- El jugador que ha tirado el dado se convertirá ahora en "Levantapesos" y deberá encontrar dos botes que pesen lo mismo.
- Puede levantar los botes en cualquier orden y tantas veces como quiera para comparar bien los pesos, pero ¡no debe agitarlos!
- ¡Atención! ¡El levantapesos tiene que darse prisa! Mientras él busca, los demás jugadores van tirando el dado, pero sin mover a Sentinius.
- Si el dado muestra puntos se le pasa al jugador siguiente.
- Si en el dado sale el símbolo de los planetas, los jugadores dicen a la vez "¡Stop!", y el levantapesos tiene que parar. Elige dos botes y los pone delante suyo.
- Si cree haber encontrado ya antes una pareja de botes correcta, los pone delante suyo y es él quien dice "¡Stop!"  
Para comprobarlo se abren los botes.  
Si los dos contienen el mismo número de canicas, el levantapesos coge una canica pequeña de la reserva.
- Después se ponen los botes junto a los otros y se vuelven a mezclar.

Al final de cada acción, se colocan los botes, las cartas o la cadena táctil como se ha indicado al principio.

Ahora se pasa el dado al jugador siguiente en el sentido de las agujas del reloj.

## Final del juego

El juego finaliza cuando un investigador de los sentidos tenga el primero las cinco canicas sobre su planeta de los sentidos. Ése es el ganador. Si hay dos o más que terminan al mismo tiempo ganan ambos.

5 canicas recopiladas = ganador



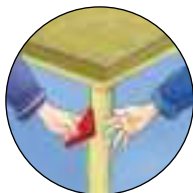
## Juego con menos acciones

- Poned las cartas de acción que hayáis elegido en los huecos del tablero. En los huecos libres poned cartas de acción cualquiera boca abajo (de forma que se vea la cara de los cohetes).
- Quien caiga con Sentinius en una de ellas, elige cualquiera de las cartas destapadas y pone a Sentinius encima.



## ¿Queréis vivir más aventuras?

Con las seis cartas de acción restantes se puede variar y completar el juego. Simplemente cambiad las cartas y componed otro viaje de los sentidos. También en estas acciones quien supera la prueba coge una canica pequeña y la coloca sobre su planeta de los sentidos.



*¿Quién reconoce palpando qué falta?*

### Genio táctil

- El jugador que ha tirado el dado es el "Genio táctil". Todos cierran los ojos menos él.
- El genio táctil escoge una pieza de madera del centro de la mesa y la esconde (por ejemplo, en el bolsillo). Después tapa el resto de las piezas con el pañuelo.
- Ahora los demás abren los ojos. El genio táctil pasa la pieza elegida, por debajo de la mesa, a su compañero de la derecha. Éste intenta adivinar qué forma tiene palpándola.  
¡No la puede mirar! Después se la pasa al siguiente.
- Cuando la pieza le llegue de vuelta al genio táctil se la guarda en el bolsillo.
- Ahora va destapando las cartas redondas una por una.
- Quien descubra en la carta la pieza que ha palpado pone de prisa la mano sobre ella.  
Quien sea el primero en conseguirlo se lleva una canica pequeña.  
Importante: ¡sólo si ha encontrado la carta correcta!



*¿Qué botes suenan igual?*

### Oído agudo

- **¡Atención!:**  
Como en este juego hay que llenar los botes, la acción no se puede realizar junto con la de "Pequeño/Gran levantapesos" o "Caliente & frío".
- Para este juego hace falta la ayuda de un adulto.  
Para llenar los botes se necesitan materiales diferentes como por ejemplo clips, perlas, gomas de borrar, arroz, alubias, guisantes o pasta.
- Se llenan dos botes respectivamente con más o menos la misma cantidad de productos o el mismo número de objetos.
- Se cierran, se mezclan y se dejan listos.
- El jugador tiene que encontrar los dos botes con el mismo sonido, escuchando el ruido que hacen.
- Puede coger y agitar los botes en cualquier orden y tantas veces como quiera para comparar bien los sonidos.
- **¡Atención!:**  
Tiene que darse prisa. Mientras él busca, los demás jugadores van tirando el dado. Aquí también se emplea la fórmula de "Stop" y se aplican las mismas reglas que para el "Pequeño levantapesos" (pág. 49).



¿Quién reconoce el olor?

## Nariz fina

- Para este juego hace falta la ayuda de un adulto. En cinco cuencos se meten diferentes cosas olorosas, por ejemplo: un trozo de fruta, jabón, una ramita de canela, café molido, pimienta molida, una bolsita de té, agujas de pino, etc. Los cuencos se tapan y se dejan preparados.
- Si se quiere se puede dejar que todos los jugadores huelan una vez cada cuenco, antes de taparlos.
- El jugador tiene que adivinar un olor. Se le vendan los ojos, su compañero de la derecha coge un cuenco y se lo acerca a la nariz.

\* También se pueden meter "los aromas" en los botes, pero al terminar el juego hay que vaciarlos, y lavarlos si es necesario. Atención: si se emplean los botes, la acción "Nariz fina" no puede jugarse junto con la de "Oído agudo", "Pequeño/Gran levantapesos" o "Caliente & frío".

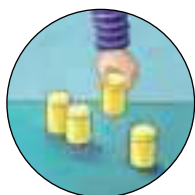


¿Quién reconoce el sabor?

## Gourmet

- Para este juego hace falta la ayuda de un adulto. En seis cuencos se meten diferentes alimentos cortados en trocitos, por ejemplo: fruta dulce y ácida, chocolate, zanahorias, frutos secos, etc. Se pueden utilizar cucharillas. Los cuencos se tapan y se dejan preparados.
- Si se quiere se puede dejar que todos los jugadores echen un vistazo a los cuencos antes de empezar.
- Ahora se le vendan los ojos al jugador, su compañero de la derecha coge un cuenco cualquiera y le da a probar un alimento.
- Tiene que describir el sabor y adivinar qué alimento es.

¡Al finalizar el juego pueden comer los restos entre todos!



¿Quién selecciona los botes por pesos?

## Gran levantapesos

- **¡Atención!** Como en este juego hay que llenar los botes, la acción no se puede realizar junto con la de "Pequeño levantapesos", "Oído agudo" o "Caliente & frío".
- Para este juego hace falta la ayuda de un adulto. Se llenan cinco botes de arroz. Cada bote debe contener una cantidad diferente, para que no pesen lo mismo. Si no se tiene una báscula a mano, se mete una regla en los botes y se llenan a diferentes alturas (1cm, 2cm, 3cm etc.)
- Se cierran, se mezclan y se dejan listos.
- El jugador intentará clasificar los botes por pesos.



*¿Quién reconoce la temperatura?*

- Puede levantarlos en cualquier orden y tantas veces como quiera para comparar bien los pesos.
- **¡Atención!:**  
Tiene que darse prisa. Mientras él busca, los demás jugadores van tirando el dado. Al contrario que en el "Pequeño levantapesos" (pág. 49), tiene algo más de tiempo; es decir, hasta que los demás jugadores hayan sacado el símbolo de los planetas tres veces.

## Caliente & frío

- **¡Atención!:**  
Como en este juego hay que llenar los botes, la acción no se puede realizar junto con la de "Pequeño/gran levantapesos" u "Oído agudo".
- Para este juego hace falta la ayuda de un adulto.  
Se llenan los botes con agua de tres a cinco temperaturas diferentes: cubitos de hielo (del congelador), agua fría (del frigorífico), agua fresca del grifo, agua templada del grifo y agua caliente del grifo.
- Los botes se cierran, se mezclan y se dejan listos.
- **¡Atención!:**  
¡Durante el juego hay que prestar atención para que nadie abra los botes!
- El jugador intentará clasificar los botes por temperaturas.
- Puede tocarlos en cualquier orden y tantas veces como quiera para comparar las temperaturas.
- **¡Atención!:**  
Tiene que darse prisa. Mientras él busca, los demás jugadores van tirando el dado. Al contrario que en el "Pequeño levantapesos" (pág. 49), tiene algo más de tiempo; es decir, hasta que los demás jugadores hayan sacado el símbolo de los planetas tres veces.

# Il pianeta dei sensi

Una raccolta di giochi educativi con molti suggerimenti e proposte per stimolare i sensi. Per 2-4 giocatori da 4 a 99 anni

<b>Ideazione:</b>	redazione HABA
<b>Illustrazioni:</b>	Doris Rübél
<b>Consulenza specialistica:</b>	Sandra Leiótt (ergoterapeuta)
<b>Durata del gioco:</b>	ca. 20 minuti

Accompagnati da Sensitus, il piccolo ricercatore dei sensi, i giocatori iniziano un emozionante viaggio e imparano molte cose sulle proprie facoltà di percezione.

## Contenuto del gioco

- Sensitus
- Tabellone con spazi cavi per 12 carte d'azione
- 24 carte d'azione
- 10 carte rotonde
- 10 carte quadrate
- 4 piccoli pianeti dei sensi
- 8 barattoli
- Rete con 20 biglie grandi e 20 piccole
- 10 elementi in legno
- Collana del tatto con 9 oggetti in diverso materiale
- Dado con simbolo extra
- Panno
- Istruzioni per giocare
- Brochure informativa "I nostri sensi"

*Cari genitori, educatori e terapeuti,*

*questo gioco non si presta soltanto ad un approccio dei bambini al mondo della percezione: anche voi sarete messi alla prova quando, ad esempio, tratterete di ascoltare con la massima precisione oppure di confrontare il peso di alcuni barattoli pieni.*

*Nella brochure allegata vi presentiamo informazioni puntuali sul tema "I nostri sensi". Vi auguriamo buon divertimento in questo "grande viaggio dei sensi"!*

*I Vostri inventori per bambini*

Le carte d'azione mostrano 12 differenti azioni di gioco.  
Queste sei sono appropriate per un primo approccio al gioco:



**Artista della memoria**

*Chi riconosce quel che manca?*



**Occhio di falco**

*Chi osserva con precisione  
quel che si cerca?*



**Maestro dell'equilibrio**

*Chi tiene il barattolo in  
equilibrio sulla testa?*



**Pila traballante**

*Chi ha una mano ferma?*



**Detective**

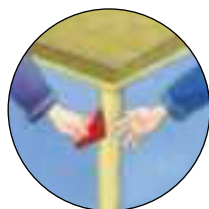
*Chi fa acute associazioni?*



**Piccolo sollevatore di pesi**

*Chi trova due barattoli  
di ugual peso?*

Le restanti sei azioni risultano più complicate. Alcune richiedono un supervisore,  
una certa preparazione e materiale addizionale.



**Toccologo**

*Chi sente al tatto ciò che manca?*



**Orecchie di lince**

*Quali barattoli hanno  
lo stesso suono?*



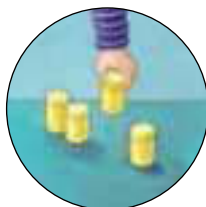
**Fiuto fino**

*Chi riconosce l'odore?*



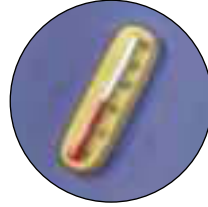
**Buongustaio**

*Chi riconosce il gusto?*



**Grande sollevatore di pesi**

*Chi ordina i barattoli  
secondo il peso?*



**Caldo & freddo**

*Chi classifica i barattoli  
secondo la temperatura?*

**La collana del tatto** serve per l'azione **"Detective"**.

Prima di giocare si infilano i nove oggetti e si annodano le estremità:



Feltro



Gomma



Ceramica/vetro



Gommapiuma



Gommapiuma



Sacchetto di stoffa  
(con chicchi di riso)



Terracotta



Sughero



Legno

**Le carte rotonde** servono per **"Pila traballante"** e **"Toccologo"**.

Raffigurano i 10 elementi in legno.

**Le carte quadrate** servono per **"Occhio di falco"**.

Mostrano ognuna i profili di due elementi in legno.



Triangolo di legno



Stella di legno



**Gli otto barattoli** servono per **"Maestro dell'equilibrio"**, **"Piccolo/grande sollevatore di pesi"**, **"Orecchie di lince"** e **"Caldo & freddo"**. Sono d'alluminio, lavabili in lavapiatti e utilizzabili per alimenti.

# Il grande viaggio dei sensi

## Finalità del gioco

---

Durante il viaggio dovrete affrontare molte avventure! Chi le supera riceverà una biglia piccola che metterà sul proprio pianeta dei sensi.

Chi affinerà bene i propri sensi e per primo raccoglierà cinque biglie?

*Riunire 5 biglie*

## Preparativi del gioco

---

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Le carte d'azione saranno inserite in ordine libero negli spazi cavi del tabellone:

2 x artista della memoria

2x occhio di falco

2 x maestro dell'equilibrio

2 x pila traballante

2 x detective

2 x piccolo sollevatore di pesi

Mettete Sensitus su una delle carte d'azione. Si muoverà sul tabellone in senso orario.

Al centro del tabellone ci saranno i dieci elementi in legno.

Ogni giocatore riceve un piccolo pianeta dei sensi.

Si mescolano separatamente le carte rotonde e quadrate che formeranno due mazzi coperti collocati a lato del tabellone insieme alla collana del tatto. Si utilizzeranno anche il panno, la rete con il resto delle biglie e il dado.

I barattoli si riempiono così:

- 2 barattoli = ognuno con una biglia piccola e una grande
- 2 barattoli = ognuno con tre biglie
- 2 barattoli = ognuno con 5 biglie grandi

Si chiudono, si mescolano e si tengono pronti.

Il resto dei barattoli non si utilizza.

## Svolgimento del gioco

---

Giocherete in senso orario. Inizia il ricercatore dei sensi più giovane, tira il dado e avanza poi la figura.

- Se al dado esce un punteggio, avanza Sensitus di un numero corrispondente di caselle.  
Se esce invece il simbolo del pianeta, metterà Sensitus su una carta d'azione a scelta.

*Tabellone al centro del tavolo, Inserire le 12 carte d'azione*

*Mettere Sensitus su una carta d'azione, elementi in legno al centro del tabellone, prendere pianeti dei sensi, mescolare e formare mazzo con carte rotonde e quadrate riempire barattoli*

*Tirare il dado, avanzare Sensitus*

*Simbolo pianeta: Sensitus su casella a scelta*

Eeguire azione



Chi sa cosa manca?



Cosa si cerca?



Chi tiene in equilibrio  
il barattolo?

Chè azione indica la carta su cui c'è or a Sensitus?

### Artista della memoria

- Stabilite innanzitutto chi farà da supervisore, la prima volta lo deciderà il giocatore che ha tirato il dado. In seguito sarà supervisore chi sul proprio pianeta dei sensi conta in quel momento il maggior numero di biglie. In caso di parità, chi ha tirato il dado stabilisce chi fra di loro lo sarà.
- Osservate bene i dieci elementi in legno sul tabellone. Ad eccezione del supervisore, tutti chiudono gli occhi. Il supervisore prende uno degli elementi in legno, lo nasconde e copre gli altri con il panno. I giocatori ora aprono gli occhi e il supervisore solleva il panno. Quale elemento manca?
- Il più rapido ad indovinare riceve una biglia piccola.
- Se sbaglia non avrà la biglia e sarà escluso da questo giro.
- Se nessuno indovina, il supervisore riceverà una biglia piccola.

### Occhio di falco

- Il giocatore scopre la prima carta quadrata del mazzo in modo che tutti possano vederla bene.
- Chi riconosce la sagoma di uno dei due elementi raffigurati, afferra rapido l'elemento in legno corrispondente e lo mette davanti a sé.
- Si controlla poi chi ha indovinato: si mettono gli elementi uno alla volta sulla carta.
- Se i contorni dell'elemento in legno e della figura combaciano, si riceve in premio una biglia piccola.
- La carta viene poi infilata sotto il mazzo e gli elementi tornano al centro del tabellone.

### Maestro dell'equilibrio

- Il giocatore si alza in piedi e si mette in testa uno dei barattoli.
- Riceve una biglia piccola se riesce a fare il giro del tavolo senza far cadere il barattolo.





*Chi ha mano ferma?*

## Pila traballante

- Il giocatore decide quale mano utilizza come base per impilare - meglio quella più ferma - e la apre con la palma all'insù.
- Il giocatore alla sua destra scopre una carta rotonda e gli mette nella mano libera l'elemento in legno che vi è raffigurato. Il giocatore sottoposto alla prova pone immediatamente l'elemento sulla mano-pila. Durante il giro il giocatore che impila potrà rifiutare una carta rotonda.
- Il seguente bambino scopre un'altra carta rotonda, gli consegna l'elemento in legno raffigurato e così via. Il giocatore che impila cercherà di tenere in equilibrio sulla mano gli elementi via via che li riceve.

*Eccezione: L'anello può essere messo sopra la perla ovale*

- Il giocatore riceverà in tutto cinque elementi da impilare.
- Riceve una biglia piccola se riesce a impilare tutti i cinque elementi.
- Si coprono e mescolano le carte rotonde. Gli elementi tornano al centro del tabellone.

*Variante: il gioco di impilare si complica se gli elementi sono più di cinque o se si deve eseguirlo con l'altra mano.*



*Chi fa acute associazioni?*

## Detektiv

- Chi ha tirato il dado volta le spalle al tabellone: è il "detective" e dovrà mettere alla prova il suo intuito.
- Gli altri giocatori prendono la collana del tatto e in silenzio scelgono uno degli oggetti infilati.
- Il detective si gira e riceve la collana. Solleva in alto uno degli oggetti chiedendo se è quello cercato.
- E' l'oggetto cercato? Benissimo! Il detective riceve una biglia piccola.
- Non è l'oggetto cercato? E' andata male! Il giocatore alla destra del detective cercherà di metterlo sulla giusta pista.

Esempi:

- ... l'oggetto è grande/piccolo
- ... l'oggetto è duro/morbido
- ... l'oggetto è ruvido

Il detective adesso prova ancora ad indovinare.

- Potrà farlo al massimo cinque volte.  
Se indovina riceve una biglia piccola.

*Variante: il gioco si complica se il detective ha gli occhi bendati.*



*Chi trova due barattoli dello stesso peso?*

## Piccolo sollevatore di pesi

- Der Spieler, der gewürfelt hat, soll sich als „Gewichtheber“ versuchen und zwei Dosen entdecken, die genau gleich schwer sind.
- Er darf die Dosen in beliebiger Reihenfolge und so oft er möchte hoch heben, um die Gewichte miteinander zu vergleichen. Die Dosen dürfen dabei nicht geschüttelt werden!
- Achtung! Der Gewichtheber muss sich beeilen!  
Während er sucht, würfeln die anderen Spieler reihum, jedoch ohne Sinnis zu bewegen.
- Zeigt der Würfel eine Augenzahl, so wird er weitergegeben.
- Zeigt der Würfel das Planetensymbol, so rufen die Mitspieler gemeinsam: „Stopp!“, und der Gewichtheber muss seine Suchaktion beenden. Er darf sich nun für zwei Dosen entscheiden und sie vor sich abstellen.
- Se invece il sollevatore di pesi già pensa di aver trovato la coppia di barattoli di ugual peso, esclamerà "Stop!" e metterà i barattoli davanti a sé.  
Si aprono poi i barattoli per controllare il risultato della ricerca.
- Se il numero di biglie nei due barattoli è identico, il sollevatore di pesi riceve una biglia piccola.  
I due barattoli si mescolano poi di nuovo tra gli altri.

A conclusione di un'azione i barattoli, le carte o la collana del tatto tornano ad essere messi così come si descrive all'inizio.

Il dado passa poi al giocatore che segue in senso orario e il gioco prosegue.

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce non appena il primo ricercatore dei sensi ha cinque biglie piccole sul proprio pianeta: è il vincitore.

In caso più giocatori abbiano cinque biglie, condividono la vittoria.

*5 biglie = vittoria*



## Gioco con un numero ridotto di azioni da eseguire

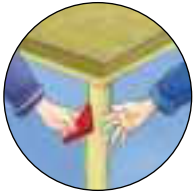
- Si mettono sul tabellone le carte d'azione che s'intendono usare. Nei restanti spazi cavi liberi si inseriscono delle carte d'azione con il dorso rivolto all'insù (sul dorso c'è un razzo).
- Chi avanza con Sensitus su una di queste carte può scegliere una delle carte d'azione scoperte e collocarci Sensitus.

## Volete sperimentare altre avventure dei sensi?

Con le restanti sei carte d'azione si può variare ed ampliare il corso del gioco.

Scambiate semplicemente le carte realizzando così un altro viaggio dei sensi.

Anche per queste azioni chi supera le prove riceve una biglia piccola che mette sul proprio pianeta dei sensi.



*Chi tasta quel  
che manca?*

### Toccologo

- Chi tira il dado è il Toccologo, tutti gli altri giocatori chiudono gli occhi.
- Il Toccologo sceglie un elemento in legno al centro del tabellone, lo nasconde (ad esempio nella tasca dei pantaloni) e distende il panno sugli altri elementi.
- Adesso i compagni di gioco aprono gli occhi. Il Toccologo passa al di sotto del tavolo l'elemento scelto al giocatore alla sua destra, che ne tasta la forma. E' vietato guardare! Lo passa poi al seguente compagno.
- Quando l'elemento torna in mano a Toccologo, lo rimetterà in tasca.
- Adesso scopre una dopo l'altra le carte rotonde.
- Chi individua l'elemento innanzi tastato, cercherà di mettere rapidamente la mano sulla carta. Chi ci riesce riceve la biglia piccola. Naturalmente solo se la carta è quella giusta!



*Quali barattoli  
suonano allo  
stesso modo?*

### Orecchie da lince

#### • **Attenzione:**

In questa azione si devono riempire i barattoli: non si potrà dunque giocare insieme a "Piccolo/Grande sollevatore di pesi" o "Caldo & freddo".

- Ci sarà bisogno dell'aiuto di un adulto:  
Avremo bisogno di quattro materiali diversi per riempire i barattoli: ad es. clips, perle, due gomme per cancellare, riso, fagioli, piselli o pasta.
- Ognuno dei due barattoli è riempito con gli stessi materiali nella medesima quantità o numero.
- Si chiudono e mescolano i barattoli.
- Ascoltando con attenzione, il giocatore deve cercare di trovare i due barattoli che suonano allo stesso modo.
- Per confrontare i suoni potrà scuotere i barattoli a suo piacere e nell'ordine che ritiene opportuno.



Chi riconosce  
l'odore?

- **Attenzione:**  
Il giocatore deve affrettarsi. Mentre esegue la prova, gli altri giocatori in senso orario tirano il dado. Si procede poi esattamente come in "Piccolo sollevatore di pesi" (v. pag. 59).

## Fiuto fino

- Ci sarà bisogno dell'aiuto di un adulto:  
In cinque ciotoline\* si dispongono cose di svariato odore: ad es. un pezzetto di frutta, sapone, un bastoncino di cannella, un pizzico di polvere di caffè, pepe appena macinato, una bustina di tè, aghi di pino...  
Si coprono le ciotoline e si dispongono sul tavolo.
- Volendo, prima di iniziare a giocare si può pre-annusare: tutti possono fiutare le ciotoline prima che vengano coperte.
- Con gli occhi bendati il giocatore deve indovinare un odore. Il compagno alla sua destra gli avvicinerà una ciotolina al naso.

\* Volendo, si possono mettere le "fragranze" nei barattoli.  
Alla fine del gioco i barattoli dovranno essere immediatamente svuotati e possibilmente lavati.  
Attenzione: se si usano i barattoli, "Fiuto fino" non si potrà giocare con "Orecchie di lince", "Piccolo/grande sollevatore di pesi", "Caldo & freddo".

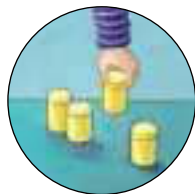


Chi riconosce il  
gusto?

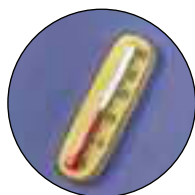
## Buongustaio

- Ci sarà bisogno dell'aiuto di un adulto:  
In sei ciotoline si dispongono svariati cibi a pezzetti, ad es. frutta dolce e aspra, cioccolata, carote, noci...  
Si prepareranno magari anche dei cucchiari.
- Si coprono le ciotoline e si dispongono sul tavolo.
- Volendo, prima di iniziare a giocare si può pre-assaggiare visualmente: tutti possono guardare cosa c'è nelle ciotoline.
- Si bendano gli occhi al giocatore che verrà imboccato con uno dei campioni di cibo dal compagno sulla sua destra.

Il giocatore dovrà descrivere il sapore e indovinare qual è il cibo.  
Alla fine del gioco, naturalmente, tutti potranno fare piazza pulita dei resti!



*Chi ordina i barattoli per peso?*



*Chi distingue le temperature?*

## Grande sollevatore di pesi

- **Attenzione:**

Quest'azione richiede il riempimento dei barattoli e quindi non si può eseguire insieme a "Piccolo sollevatore di pesi", "Orecchie come una lince", "Caldo & freddo".

- Ci sarà bisogno dell'aiuto di un adulto:

Cinque barattoli saranno riempiti con chicchi di riso. Le proporzioni varieranno in modo che i barattoli abbiano pesi differenti.

Se non avete una bilancia, infilate il righello nei barattoli e riempite a diverse altezze (1, 2 3 cm. ecc.)

- Si chiudono e mescolano i barattoli.
- Il giocatore deve ordinare i barattoli secondo il peso.
- Potrà sollevare i barattoli nella successione e le volte che desidera per confrontarne il peso.

- **Attenzione:**

Il giocatore dovrà affrettarsi. Mentre esegue la prova, gli altri giocatori in senso orario tirano il dado. In questo caso il tempo a disposizione sarà maggiore rispetto a "Piccolo sollevatore di pesi" (v. pag.59); potrà cercare di indovinare finché al dado esce per la terza volta il simbolo del pianeta.

## Caldo & freddo

- **Attenzione:**

Quest'azione richiede il riempimento dei barattoli e quindi non si può eseguire insieme a "Piccolo/Grande sollevatore di pesi" e "Orecchie da lince".

- Ci sarà bisogno dell'aiuto di un adulto:

I barattoli saranno riempiti d'acqua a diverse temperature: cubetti di ghiaccio (...dal congelatore), acqua fredda, acqua calda, acqua molto calda.

- Si chiudono e mescolano i barattoli.
- **Attenzione:**  
impedire ai bambini di aprire i barattoli durante il gioco!
- Il giocatore dovrà ordinare i barattoli secondo la temperatura.
- Potrà toccare i barattoli nella successione e le volte che desidera per confrontarne le temperature.

- **Attenzione:**

Il giocatore dovrà affrettarsi. Mentre esegue la prova, gli altri giocatori in senso orario tirano il dado. In questo caso il tempo a disposizione sarà maggiore rispetto a "Piccolo sollevatore di pesi" (v. pag.59); potrà continuare a classificare finché al dado esce per la terza volta il simbolo del pianeta.