



Bildertasto / 3040 / D

Spielart:	Tast- und Würfelspiel
Spieler:	Für 1 - 3 Kinder ab 3 Jahre
Inhalt:	3 Bildtafeln, 21 unterschiedlich große, bunte Spielsteine, 1 Farbwürfel, 1 Stoffbeutel.
Spielidee:	Alex Randolph
Design:	Hannelore Wernhard

Hinweis für die Eltern: Bildertasto kann sowohl alleine, als auch in der Gruppe gespielt werden. Beim ersten Mal empfiehlt es sich, Steine und Bildtafeln offen auf den Tisch zu legen, damit das Zuordnen und Einlegen der verschiedenen farbigen Steine geübt werden kann.

Paßt gut auf: Zu jedem Loch in eurer Bildtafel paßt ein bestimmter Spielstein. Zum Beispiel die ganz dicken roten oder die ganz kleinen schwarzen. Er muß von der Größe genau in das Loch gehen und paßt dann auch in der Farbe zum Bild. Das Foto auf der Packung zeigt euch, wie's geht.

1. Spiel: Wer holt die richtige Größe aus dem Sack?

Nimmt jeder eine Bildtafel, steckt alle Spielsteine in den Sack und legt ihn in die Mitte. Den Würfel braucht ihr hier nicht. Jetzt greift ihr reihum nacheinander in den Sack und holt jeweils einen Spielstein heraus. Wer an der Reihe ist, tastet natürlich ob es eine Größe ist, die in seine Bildtafel paßt. Paßt er, steckst du ihn hinein - paßt er nicht kommt er zurück in den Sack. Danach ist der Nächste an der Reihe. Wer zuerst alle seine Spielsteine ertastet hat, bekommt ein dickes Lob. Die anderen spielen aber noch so lange, bis auch sie alle ihre Steine haben.

2. Spiel: Ich übe tasten!

Nach der vorhergehenden Grundregel kann ein Kind auch für sich alleine spielen und probieren, mit möglichst wenig Versuchen eine Tafel nach der anderen voll zu bekommen.



Selecta Spielzeug GmbH
Postfach 82
D-83531 Edling

3. Das Spiel mit dem Farbwürfel

Jetzt braucht ihr den Farbwürfel, noch mehr Glück und natürlich wieder eine Bildtafel. Der Sack mit den Steinen legt ihr wie gewohnt in die Mitte. Wer jetzt an der Reihe ist, würfelt zuerst und darf nun einen Stein aus dem Sack ziehen. Behalten darfst du den Stein aber nur, wenn er die gleiche Farbe hat wie der Würfel und das entsprechende Loch auf deiner Bildtafel noch frei ist. Sonst kommt der Stein wieder zurück in den Sack. Schaut also genau, welche Größe welche Farbe hat - dann könnt ihr gleich viel besser tasten. So geht es spannend reihum, bis einer alle 7 Spielsteine in seine Tafel gesteckt hat und damit gewonnen hat.

Picture Tasto / 3040 / USA

- Description:** Game of Touch with Color Die
Players: For 1 - 3 children, age 3 and up
Equipment: 3 picture playing boards, 21 colorful playing pieces in varying sizes, 1 color die, 1 cloth bag
Idea: Alex Randolph
Design: Hannelore Wernhard

A tip for the parents: Picture Tasto can be played alone as well as in a group. In the beginning it is helpful to place the playing pieces and the boards on the table and practice placing the differently sized and colored pieces into the holes in the board.

Pay careful attention: One colored piece fits into each of the holes in your playing board. The big red piece, for example, or the small black one. It should fit into the hole exactly, and then the color will correspond to the picture. The picture on the package will show you how it should look.

Game 1. The Bag Game

Each player selects one of the picture boards. Put all the pieces into the bag. You don't need the die for this game. Each player in turn, without peeking, reaches into the bag and takes out one playing piece. He tries to select a piece which will fit into an open hole in his board. If the piece cannot be placed in one of the holes, it must be returned to the bag. Now it's the next player's turn. The first player to fill his board wins the game, but the others continue to play until their boards are filled, too.

Game 2. Practice Touching

Using the rules for Game 1, a child can play by himself and try to fill one picture board after the other with as few tries as possible.

Game 3. The Color Die

Now you will need the color die, even more luck and, of course, a picture board. The bag with the playing pieces should be put in the middle. Each player in turn rolls the die and selects a playing piece from the bag. He may keep the piece only if its color corresponds to the color rolled and only if that hole in the board is still free. Otherwise, it must be put back in the bag, and it's the next player's turn. So look at the size of each colored piece carefully! The first player to fill up his board with all the different colors wins the game.

Tasto d'images / 3040 / F

- Genre:** Jeu de toucher et de dés
Joueurs: Pour 1 à 3 enfants à partir de 3 ans
Contenu: 3 planches imagées, 21 jetons colorés de différentes tailles, un dé à couleurs, un sac en tissu
Une idée de: Alex Randolph
Design: Hannelore Wernhard

Remarque à l'attention des parents: on peut jouer au Tasto d'images aussi bien seul qu'en groupe. La première fois, il est conseillé de poser les jetons et les planches imagées ouvertement sur la table afin que l'enfant puisse s'exercer à faire correspondre et à placer les différents jetons colorés.

Faites bien attention: une sorte de jeton bien précise correspond à chacun des trous de votre planche. Par exemple les très gros rouges ou les tout petits noirs. Le jeton doit avoir une taille qui aille juste dans le trou, et il a alors une couleur qui correspond à l'image. La photo qui est sur l'emballage vous montre comment il faut faire.

1^{er} jeu: Qui prend la bonne taille dans le sac?

Prenez chacun une planche à images, mettez tous les jetons dans le sac et posez-le au milieu. *Vous n'avez pas besoin du dé maintenant.* Maintenant vous prenez à tour de rôle un jeton dans le sac. Celui dont c'est le tour palpe avec ses doigts en faisant bien attention pour prendre un jeton d'une taille qui aille sur sa planche. Si c'est le cas, tu le places dans un trou correspondant - si la taille ne va pas, tu le remets dans le sac. Puis c'est au tour du suivant. On félicite celui qui a réussi le premier à retirer du sac, en les palpant, tous les jetons qu'il lui fallait. Mais les autres continuent à jouer jusqu'à ce que, eux aussi, ils aient tous leurs jetons.

2^{ème} jeu: Je m'exerce à palper!

Un enfant peut aussi bien jouer tout seul selon les règles ci-dessus: en palpant le moins de fois possible dans le sac, il essaye de combler tous les trous de chacune des planches, l'une après l'autre.

3. Le jeu au dé

Vous avez maintenant besoin du dé, d'encore plus de chance et bien sûr encore d'une planche à images. Vous mettez comme d'habitude le sac rempli de jetons au milieu. Celui dont c'est le tour jette d'abord le dé et a maintenant le droit de retirer un jeton du sac. Mais tu n'as le droit de garder le jeton que s'il est de la même couleur que celle qu'indique le dé et que le trou correspondant est encore libre sur ta planche. Sinon tu remets le jeton dans le sac. Regardez donc bien quelle taille a quelle couleur, comme cela vous pouvez beaucoup mieux palper. C'est captivant, et on joue ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'entre vous ait enfoncé tous ses 7 jetons dans les trous de sa planche et ait ainsi gagné.

Tasto d'immagini / 3040 / I

Genere di gioco:	Gioco con dado e per esercitare la facoltà tattile
Giocatori:	Per 1 - 3 bambini a partire da 3 anni
Contenuto:	3 tavole illustrate, 21 pedine di dimensioni e colori diversi, 1 dado colorato, 1 sacchettino di stoffa.
Ideatore del gioco:	Alex Randolph
Design:	Hannelore Wernhard

Indicazione per i genitori: con il Tasto di immagini si può giocare tanto da soli quanto in gruppo. La prima volta è consigliabile disporre le tavole e le pedine ben visibili sul tavolo, in modo che i bambini si possano esercitare ad assegnare e a collocare le diverse pedine colorate nella loro giusta sede.

Fate bene attenzione: ad ogni foro nella vostra tavola si adatta una particolare pedina, per esempio quella bella grande rossa o quella piccola piccola nera. Deve entrare di misura nel foro ed avere un colore che vada d'accordo con l'illustrazione. La foto sulla confezione vi fa vedere come dovrete fare.

1° gioco: chi prende dal sacco la misura giusta?

Ognuno prende una tavola illustrata, poi si infilano tutte le pedine nel sacchetto e lo si pone nel mezzo. *Qui non avrete bisogno del dado.* Uno dopo l'altro infilare la mano nel sacco e tirate fuori una pedina. Il giocatore di turno palpa naturalmente con attenzione le pedine, per cercare di tirarne fuori una da inserire nella propria tavola. Se la pedina va bene, la infila nel foro - se non va bene la rimetti nel sacco. A chi per primo ha trovato tastando tutte le sue pedine va un bel "Bravo". Gli altri continuano a giocare finché hanno trovato anch'essi tutte le loro pedine.

2° gioco: esercito il mio senso del tatto!

Anche da solo il bambino può, seguendo la regola di base precedente, giocare e cercare di completare una tavola dopo l'altra con il minor numero possibile di tentativi.