



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

4590



Verfühl nochmal!

Fiddlesticks • Touché trouvé
Alle donders! • Tocado encontrado
Toccato, trovato!



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2003

Verfühlt nochmal!

Welcher Kobold beweist Fingerspitzengefühl
und ertastet die gesuchte Figur besonders schnell?
Ein LernSpiel für 2 – 6 Koblode von 3 – 6 Jahren.

Spielidee: Heinz Meister
Illustration: Heike Wiechmann
Spieldauer: 5 - 10 Minuten (je nach Spielvariante)



*Spielerisch werden Feinmotorik, Konzentration
und Reaktionsschnelligkeit gefördert.
Im turbulenten Grundspiel sind stets
alle Kinder gleichzeitig am
Wettbewerb beteiligt. Es ist jedoch auch eine ruhige Variante enthalten.*

Verflixt nochmal! Gerade war das Spielzeugauto noch da und plötzlich ist es weg. Dann heißt es immer, das Zimmer sei zu unordentlich und ihr sollt aufräumen. Aber vielleicht könnt ihr gar nichts dafür und die Zauberkoblode sind Schuld daran? Sie flitzen manchmal durch die Kinderzimmer und verstecken Spielzeuge in ihren Zauberbeuteln! Doch wenn ihr die Zauberbeutel entdeckt und erföhlt, was darin versteckt ist, geben die Koblode alles wieder her.

Vor dem ersten Spiel sollten sich die Kinder die Holzteile sowie die entsprechenden Abbildungen ansehen, um sich damit vertraut zu machen:

- Die Holzteile können auf die Abbildungen gelegt werden: Die Umrisse stimmen überein und können so verglichen werden.
- Da das Erföhlen der Form gar nicht so einfach ist, kann es vorab geübt werden: Die Kinder können die Teile mit geschlossenen Augen „begreifen“.
- Zum Einstieg kann außerdem die ruhigere Variante gespielt werden (s. S. 5).

Spielinhalt

- 10 Zauberbeutel (mit Klettverschluss)
- 13 verschiedene Holzteile
- 13 Kärtchen
 - 5 Blanko-Kärtchen zum Selbstbeschriften
 - 1 Spielanleitung

Spielziel

Wer am schnellsten den gesuchten Gegenstand in den Zauberbeuteln erfühlt, sammelt die meisten Kärtchen und gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Sucht 10 Holzteile und die passenden Kärtchen aus.

Die übrigen Holzteile und Kärtchen kommen zurück in die Schachtel.

Steckt jeweils ein Holzteil in einen der 10 Zauberbeutel, legt die Beutel auf den Tisch und vermischt sie gut.

Achtet darauf, dass alle Beutel nebeneinander, nicht übereinander liegen. Die Kärtchen werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

Spielablauf

Kobolde haben sehr spitze Ohren. Darum beginnt hier das Kind mit den spitzesten Ohren. Es deckt das oberste Kärtchen auf und legt es für alle gut sichtbar ab.

Schaut euch das abgebildete Holzteil genau an – ihr sollt es gleich erfühlen.

Nehmt euch reihum an den Händen, haltet die Hände in die Luft und sagt gemeinsam das Startsignal: „Gesucht wird ... (z. B. das Auto).“

Dann lasst ihr eure Hände wieder los. Jetzt dürft ihr einen Zauberbeutel nach dem anderen befühlen um den Gegenstand zu finden.

Achtung: Es wird ganz schön turbulent dabei zugehen, denn ihr sucht ja alle gleichzeitig!

Bei der Suche gelten wichtige Zauberkoboldgesetze:

- Ihr dürft die Zauberbeutel nicht aufmachen und hineinschauen.
- Sobald ein Kind einen Zauberbeutel berührt hat, darf ihn kein zweites Kind nehmen.

Kärtchen sammeln

10 Teile und die passenden Karten auswählen, Teile in den Beutel Karten stapeln

oberste Karte aufdecken

gemeinsam Startsignal sagen, gleichzeitig suchen

Beutel nicht öffnen!

*Richtiges Teil
gefunden?
Karte*

Glaubt ein Kind den richtigen Gegenstand ertastet zu haben, hebt es den entsprechenden Zauberbeutel hoch und ruft laut „Verfühlt nochmal!“ Alle anderen müssen jetzt aufhören zu suchen. Das Kind öffnet den Zauberbeutel, holt das Holzteil heraus und legt es auf das Kärtchen.

- **Ist es das richtige Holzteil?**

Zur Belohnung bekommt das Kind das Kärtchen. Es steckt das Holzteil wieder in den Beutel, legt ihn in die Tischmitte und vermischt alle Beutel.

Danach deckt es das nächste Kärtchen auf, alle nehmen sich wieder an den Händen, um das gemeinsame Startsignal zu geben, und die nächste Runde beginnt.

*Falsches Teil?
Keine Karte*

- **Ist es ein anderes Holzteil?**

Das Kind bekommt kein Kärtchen und darf in dieser Runde auch nicht mehr weitersuchen. Es steckt das Holzteil wieder in den Beutel, legt ihn in die Tischmitte und vermischt alle Beutel.

Dann darf es das Startsignal für die anderen geben und diese suchen erneut nach dem richtigen Teil.

- **Haben alle bis auf ein Kind falsch geraten?**

Dieses Kind muss nicht mehr alleine weitersuchen: Es darf sich das Kärtchen sofort nehmen. Dann deckt es das nächste Kärtchen auf. Alle nehmen sich wieder an den Händen, um das gemeinsame Startsignal zu geben, und die nächste Runde beginnt.

Spielende

*die meisten Kärtchen
= Sieg*

Das Spiel endet, sobald alle Kärtchen verteilt sind.

Das Kind, das aus seinen Kärtchen den höchsten Stapel aufbauen kann, gewinnt.

... vielleicht ist es in Wirklichkeit ja ein kleiner Zauberkobold?

Gibt es mehrere gleich hohe Stapel, so gewinnen diese Kinder gemeinsam.

Der Schwierigkeitsgrad des Spieles kann durch folgende Regeln verändert werden:

- Gerade bei den ersten Spielen empfiehlt es sich, einige Gegenstände und die dazugehörigen Karten auszusortieren und nur mit fünf oder sechs verschiedenen Teilen zu spielen.
- Das Spiel wird einfacher, wenn sehr unterschiedlich geformte Teile herausgesucht werden.

Das Spiel wird schwieriger, wenn ...

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

Haushalts-Variante

Das Spiel kann mit bis zu fünf beliebigen Gegenständen ergänzt werden, z. B. mit einem Korken, einer Münze oder einem Tannenzapfen. Die Umrisse müssen auf die beiliegenden Blanko-Karten gezeichnet werden und schon kann es losgehen.

Ruhige Spielvariante

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

Spielablauf:

Das Kind mit den kleinsten Händen beginnt und deckt das oberste Kärtchen auf.

Es soll jetzt versuchen, das richtige Holzteil zu erfühlen. Dafür darf es so lange fühlen, bis es sich für einen Zauberbeutel entscheidet.

- Hat es das richtige Holzteil entdeckt, bekommt es das Kärtchen und das nächste Kind ist an der Reihe.
- Hat es ein anderes Teil entdeckt, bekommt es kein Kärtchen. Das Kärtchen wird wieder auf den Stapel gelegt. Der Stapel wird neu gemischt, bevor das nächste Kind an der Reihe ist.

Spielende:

Es werden so viele Runden gespielt, dass jedes Kind die Möglichkeit hat, gleich oft zu tasten.

Das Kind, das am Ende die meisten Karten sammeln konnte, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnen mehrere Kinder gemeinsam.

nacheinander suchen

Fiddlesticks!



Which child reveals fine fingertip sensitivity and quickly finds by touch the counter searched for?
An educational game for 2 – 6 children aged 3 to 6.

Author: Heinz Meister
Illustrations: Heike Wiechmann
Length of the game: 5 - 10 Minuten (je nach Spielvariante)

In a playful way, motor skills, concentration and rapid reactions are used. In the hectic basic game all players compete simultaneously. But there is also a more peaceful variant.

Fiddlesticks! The toy car was there a minute ago and suddenly it has disappeared. Then comes the usual reprimand that your room is untidy and that you should clean it.

Maybe it's not your fault and the magic imps are responsible? Sometimes they zip across the children's room and hide toys in their magic bags! But if you discover the magic bags and work out by touch what is hidden in them, the imps give everything back to you.

Before starting to play the players should take a good look at the wooden pieces and the corresponding pictures to get to know them.

- You can put the wooden pieces on the pictures: the outlines correspond so that you can compare them.
- As working out the shape by touch is not that easy you can practice it first: the players hold the pieces with closed eyes and try to understand by fingertip what shape they have.
- in order to get acquainted you can start with the more peaceful variant (see page 9).

Contents

- 10 magic bags (with velcro fastener)
- 13 different wooden pieces
- 13 little cards
 - 5 blank cards to write on
 - 1 set of game instructions

Aim of the game

collect little cards

Whoever is particularly quick at working out by touch the object searched for in the magic bag, collects the most cards thus winning the game.

Preparation

*select
10 pieces and the
corresponding cards,
pieces into bag*

Select 10 wooden pieces and the corresponding cards.

The remaining wooden pieces and cards are kept in the box.

Put one piece in each one of the 10 bags, put the bags on the table and mix them.

Watch out that the bags lie next to and not on top of each other.

Put the little cards face down, shuffle them and pile them up.

How to play

uncover card on top

The child who makes the biggest smile will start. They uncover the card on top of the pile and place it in a way that everybody can see it clearly. Look at the wooden piece shown there – in a second you will have to find it by touch.

*give together
starting signal,
search
simultaneously*

All players grab the hand of their neighbors, lift them into the air and say together: "What we search for is ... (for example ... the car)".

Then you let your hands go and can touch the magic bags one by one in order to find the object.

Watch out: there may be bedlam as everybody searches at the same time!

The following magic imp rules apply while searching:

- You can not open the bags and take a look inside
- The moment one player touches a bag no other player can take this bag.

If a player thinks they have found the right object they quickly lift the corresponding bag and shout loudly "Fiddlesticks". The other players stop searching.

The player opens the bag, takes the wooden piece and puts it on the little card.

right piece: card

- **Is it the right piece?**

As a reward the player gets the little card. The wooden piece is placed back into the bag, the bag is put into the center of the table and all the bags are mixed.

Then the player uncovers the next card, everybody grabs the hand of their neighbor in order to give the starting signal and the next round starts.

*wrong piece:
no card*

- **Is it another piece?**

The player doesn't get a card and can't participate any longer in this round. They place the piece back into the bag, put it in the center of the table and mix the bags.

Then the starting signal is given for the rest of players who search again for the right piece.

- **All players except one have been wrong?**

This player does not have to go on searching alone: they can take the card immediately. Then this player uncovers the next card, everybody grabs the hand of their neighbor, give together the starting signal and start the next round.

End of the game

most cards = winner

The game ends as soon as all cards have been taken.

The player who can pile up their cards to the highest stack wins the game. ... *maybe they are indeed a little magic imp?*

If there are various piles of the same height, the corresponding players win together.

The degree of difficulty can be varied by the following rules:

- When playing the first games it is recommended to sort out some objects and their cards and play with just five or six pieces.
- The game becomes easier if you only choose pieces which differ greatly in shape.

The game gets more difficult, if ...

- you can use only one hand for touching.
If the players of a group are of different ages you can determine that the younger ones can search with two and the older ones with only one hand.
- a piece found is exchanged with one from the box as long as there are any. The corresponding card is shuffled between the rest.

Household variant

You can add up to five objects to the game, for example, a cork, a coin or a pine cone. You have to draw the outlines on the blank card and off you go.

More tranquil variant

search one by one

In this variant the children play one by one and not simultaneously. Preparation as in the basic game.

How to play:

The player with the smallest hands starts and uncovers the card on top of the pile.

They now should try to find out the right piece by touch. They can try until they decide for one magic bag.

- If it is the right piece, they get the card and it's the turn of the next player.
- If it is the wrong piece, they don't get a card. The card is placed back on the pile and the pile shuffled before it's the turn of the next player.

End of the game:

You play as many rounds as it takes for every player to have the same amount of attempts at touching.

The player who collects the most cards wins the game. If there is a draw, several players win together.

Touché trouvé !

Quel kobold va faire preuve d'un bon doigté et sera le plus rapide à tâter l'objet recherché ?

Un jeu éducatif pour 2 à 6 kobolds de 3 à 6 ans.



Idée : Heinz Meister

Illustration : Heike Wiechmann

Durée d'une partie : 5 – 10 minutes (selon la variante)

Tout en jouant, les enfants développent leur motricité fine, leur concentration et leurs réflexes. Dans le jeu de base turbulent, tous les joueurs participent en même temps aux actions. Une variante plus calme est également proposée.

Zut alors ! Ma petite voiture était encore là il y a deux secondes et voilà qu'elle a disparu ! Quand on ne retrouve plus rien, c'est qu'il est temps de ranger sa chambre.

Mais, ce n'est peut être pas de votre faute, des petits kobolds sont peut-être passés par là ? On raconte qu'ils rentrent parfois dans les chambres d'enfants et qu'ils cachent les jouets des enfants dans leurs sacs magiques! Mais, si on trouve leurs sacs et que l'on devine au toucher ce qu'il y a dedans, ils vous redonnent tout ce qu'il y avait dans le sac.

Avant de jouer pour la première fois, il est conseillé aux enfants d'observer les objets en bois et les cartes correspondantes.

- Pour se familiariser avec les illustrations, ils peuvent poser les objets en bois sur les cartes. Comme les contours sont identiques, il est facile de les comparer.
- Mais il est beaucoup moins facile de deviner l'objet au toucher. On peut s'exercer les yeux fermés avant de commencer la partie.
- Pour s'habituer, on peut aussi commencer par la variante plus calme (voir page 13).

Contenu

- 10 sacs magiques (sacs à fermeture auto-agrippante)
- 13 objets en bois
- 13 cartes
 - 5 cartes vierges à illustrer soi-même
 - 1 règle du jeu

But du jeu

récupérer des cartes

Le premier qui reconnaîtra au toucher l'objet recherché et récupérera le plus grand nombre de cartes, gagnera la partie.

Préparatifs

*prendre 10 objets
et les cartes
correspondantes,
mettre les objets
dans les sacs*

Prendre 10 objets en bois et les cartes correspondantes.
Remettre les objets et les cartes en trop dans la boîte.
Mettre un objet en bois dans chacun des 10 sacs magiques, poser les sacs sur la table et bien les mélanger.
Faire attention à bien mettre les sacs les uns à côté des autres et à ne pas les poser les uns sur les autres.
Retourner les cartes (face cachée), les mélanger et en faire une pile.

Déroulement du jeu

*retourner la carte
du dessus*

Comme les kobolds ont des oreilles pointues, le joueur qui a les oreilles les plus pointues a le droit de commencer. Il retourne la carte posée au-dessus de la pile et la pose de manière à ce que tous les autres joueurs la voient aussi.

Regardez bien l'objet qui y est illustré : il va falloir le chercher en tâtant les sacs.

*donner le départ
tous ensemble,
chercher en
même temps*

Prenez-vous tous par la main, levez les bras et dites tous ensemble : « et maintenant, il faut chercher ... (p. ex. la petite voiture) ... ». Ensuite, à vous de jouer ! Vous pouvez vous lâcher la main. Vous vous mettez alors à tâter les sacs les uns après les autres pour trouver l'objet.

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

Règles des kobolds à suivre impérativement :

Ne pas ouvrir le sac !

- On n'a pas le droit d'ouvrir le sac et de regarder ce qu'il y a dedans.
- Dès qu'un enfant a touché un sac, un autre enfant ne peut pas lui prendre. Il doit attendre qu'il le repose.

*Le bon objet
a été trouvé ?
Ramasser la carte*

*Ce n'est pas l
e bon objet ?
Pas de carte*

*le plus grand nombre
de cartes = victoire*

Dès qu'un joueur pense qu'il a trouvé au toucher le bon objet, il lève le sac bien haut en disant : « Touché, trouvé ! »

Les autres s'arrêtent de toucher les sacs.

Le joueur ouvre le sac magique, il en sort l'objet et le pose sur la carte.

- **Est-ce bien l'objet recherché ?**

Le joueur récupère la carte en guise de récompense. Il remet l'objet dans le sac, pose ce dernier au milieu de la table et mélange les sacs. Ensuite, il retourne la carte suivante de la pile, tous se prennent par la main et donnent le signal de départ du tour suivant.

- **Est-ce un autre objet ?**

Le joueur ne récupère pas la carte et il n'aura plus le droit de tâter de sac pendant ce tour. Il remet l'objet dans le sac, pose ce dernier au milieu de la table et mélange les sacs.

C'est lui qui donne le signal de départ pour les autres joueurs qui continuent alors de tâter les sacs pour trouver l'objet recherché.

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

Ce joueur s'arrête de chercher : il a le droit de prendre la carte. Il retourne ensuite la carte suivante de la pile, tous les joueurs se prennent par la main pour donner ensemble le signal de départ du tour suivant.

Fin de la partie

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

Le joueur qui aura la plus grande pile de cartes gagne la partie.

... C'est peut-être lui le petit kobold qui avait fait disparaître les objets !

S'il y a plusieurs piles de la même hauteur, les joueurs gagnent tous ensemble.

On pourra simplifier ou compliquer le jeu en suivant les variantes ci-dessous :

- Pour les premières parties, il est recommandé de ne prendre que cinq ou six objets avec les cartes correspondantes.
- Pour simplifier le jeu et mieux reconnaître les formes, on choisira des objets aux formes bien distinctes les unes des autres.

Pour compliquer le jeu, on pourra convenir de ...

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

Variante « objets courants »

On peut compléter les objets en prenant jusqu'à cinq autres objets, p. ex. un bouchon de bouteille, ou des pièces de monnaie ou des pommes de pin. Il faudra dessiner les contours de ces objets sur les cartes vierges et en route pour une nouvelle partie !

Variante plus calme

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

Déroulement de la partie:

Le joueur qui a les plus petites mains commence. Il retourne la carte posée au-dessus de la pile.

Il doit alors essayer au toucher de trouver l'objet correspondant. Il a le droit de tâter jusqu'à ce qu'il pense avoir trouvé le bon sac.

- S'il a trouvé le bon objet, il récupère la carte. C'est au tour du joueur suivant.
- S'il a trouvé un autre objet, il ne récupère pas la carte. Il remet la carte sur la pile. La pile est à nouveau mélangée. C'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie:

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

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

*chercher chacun
son tour*

Alle donders!

Welke kobold bewijst dat hij over vingertoppengevoel beschikt en voelt op de tast als eerste het gezochte stuk?
Een leerspel voor 2 – 4 kobolden van 3 – 6 jaar.



Spelidee: Heinz Meister

Illustraties: Heike Wiechmann

Speelduur: ca. 5 – 10 minuten (al naargelang spelvariant)

Spelenderwijs worden fijne motoriek, concentratie- en reactievermogen bevorderd. In het stormachtige basisspel doen steeds alle kinderen tegelijk aan de wedstrijd mee. Er is echter ook een rustige variant voorzien.

Alle donders nog aan toe! Zonet was de speelgoedauto er nog en nu is hij opeens verdwenen. Dat wil altijd zeggen dat de kamer een rommeltje is en er opgeruimd moet worden.

Maar misschien kunnen jullie er wel helemaal niets aan doen en is het de schuld van de toverkobolden? Ze flitsen steeds opnieuw door de kinderkamer en verstopten het speelgoed in hun toverzakjes! Maar als jullie de toverzakjes ontdekken en op de tast kunnen voelen wat erin verstopt zit, geven de kobolden alles weer terug.

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

- De houten stukken kunnen op de afbeeldingen gelegd worden: de omtrekken komen met elkaar overeen en kunnen zo worden vergeleken.
- Omdat het aanvoelen van de vorm helemaal niet zo eenvoudig is, kan het van tevoren worden geoefend: de kinderen kunnen de stukken met gesloten ogen „begrijpen“.
- Om te beginnen kan bovendien als eerste de rustigere variant worden gespeeld (zie blz. 17).

Spelinhoud

- 10 toverzakjes (met klittenband)
- 13 verschillende houten stukken
- 13 kaartjes
- 5 blanco kaarten om zelf te beschrijven
- spelregels

Doel van het spel

Wie het snelst op de tast het gezochte voorwerp in het toverzakje kan vinden, verzamelt de meeste kaartjes en wint zo het spel.

Spelvoorbereiding

Kies 10 houten stukken met de bijbehorende kaartjes uit. De overige houten stukken en kaartjes gaan terug in de doos. Doe telkens een van de houten stukken in een van de 10 toverzakjes, leg de zakjes op tafel en schud ze onderling goed door elkaar. Let er op dat alle zakjes naast, en niet bovenop elkaar liggen. De kaartjes worden omgekeerd, geschud en als gedekte stapel klaargelegd.

Spelverloop

Kobolden hebben heel spitse oren. Daarom mag hier het kind met de spitste oren beginnen. Het draait het bovenste kaartje om en legt het voor iedereen goed zichtbaar neer.

Bekijken jullie nu het afgebeelde houten stuk eens goed – jullie moeten het zo meteen proberen op de tast te vinden. Iedereen pakt elkaar nu bij de hand vast, steekt ze in de lucht en zegt tegelijk als startsignaal: „gezocht wordt ... (bv. de auto)”.

Daarna laten jullie elkaars handen weer los. Nu mogen jullie de toverzakjes om beurten bevoelen om het voorwerp te vinden.

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

Bij het zoeken gelden belangrijke toverkoboldwetten:

- Jullie mogen de toverzakjes niet openmaken en erin kijken.
- Zodra een van de kinderen een toverzakje heeft aangeraakt, mag het niet door een tweede kind worden gepakt.

Kaartjes verzamelen

10 stukken en de bijbehorende kaarten uitkiezen, stukken in de zakjes

Bovenste kaart omdraaien

Gezamenlijk startsignaal geven, tegelijk zoeken

Zakjes niet openmaken

*Juiste stuk
gevonden?
Kaart*

Als een van de kinderen denkt dat hij het juiste voorwerp heeft gevonden, dan houdt hij het betreffende toverzakje omhoog en roept luid „alle donders!”

Het kind maakt het toverzakje open, haalt het houten stuk eruit en legt het op het kaartje.

- **Is het het juiste stuk?**

Als beloning krijgt het kind het kaartje. Het doet het houten stuk opnieuw in het zakje, legt het midden op tafel en schudt onderling alle zakjes.

Daarna draait het het volgende kaartje om. Iedereen neemt elkaar weer bij de hand om met z'n allen het startsignaal te geven en met de volgende ronde te beginnen.

*Verkeerd stuk?
Geen kaart*

- **Is het een ander stuk?**

Het kind krijgt geen kaartje en mag in deze ronde ook niet meer mee zoeken. Het doet het houten stuk weer in het zakje, legt het midden op tafel en schudt onderling alle zakjes.

Daarna mag het het startsignaal voor alle anderen geven, waarna deze opnieuw op zoek gaan naar het juiste stuk.

- **Hebben op één na alle kinderen verkeerd geraden?**

Dit kind hoeft niet in z'n eentje verder te zoeken: het mag het kaartje zonder meer pakken. Daarna draait het het volgende kaartje om.

Iedereen neemt elkaar weer bij de hand om met z'n allen het startsignaal te geven en met de volgende ronde te beginnen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, zodra alle kaartjes verdeeld zijn.

Het kind dat met zijn kaartjes de hoogste stapel kan bouwen, heeft gewonnen..

... misschien is het in werkelijkheid wel een kleine toverkobold?

Als er meerdere, even hoge, stapels zijn, dan hebben deze kinderen gemeenschappelijk gewonnen.

De moeilijkheidsgraad van het spel kan door de volgende regels worden beïnvloed:

- De eerste keren dat het spel wordt gespeeld, verdient het aanbeveling om sommige voorwerpen met de bijbehorende kaartjes te verwijderen en met maar vijf of zes verschillende stukken te spelen.
- Het spel wordt eenvoudiger, als er stukken van onderling verschillende vorm worden uitgekozen.

*De meeste kaarten =
gewonnen*

Het spel wordt moeilijker, als ...

- er maar met één hand mag worden gevoeld.
Als er in de groep kinderen van verschillende leeftijden zijn, kan ook bepaald worden dat de jongere kinderen met twee en de oudere met één hand mogen voelen.
- een gevonden stuk met een ander uit de doos wordt omgeruild, zolang daar nog nieuwe voorhanden zijn. Het bijbehorende kaartje wordt op één willekeurige plek tussen de andere gestoken.

Huishoudvariant

Het spel kan tot en met vijf verschillende voorwerpen worden uit gebreid, bv. met een kurk, een munt of een sparappel. De omtrekken moeten op een willekeurige blanco kaart worden overgetrokken waarna het er opnieuw op los kan gaan.

Rustige spelvariant

Hier spelen de kinderen om beurten en niet tegelijk.
De voorbereiding is hetzelfde als bij het basisspel.

Spelverloop:

Het kind met de kleinste handen mag beginnen en draait de bovenste kaart om.

Het moet proberen om op de tast het juiste houten stuk te vinden. Het mag nu net zo lang voelen, tot het een van de toverzakjes heeft uitgezocht.

- Heeft het het juiste stuk ontdekt, dan krijgt het een kaartje en is het volgende kind aan de beurt.
- Heeft het een ander stuk ontdekt, dan krijgt het geen kaartje. Het kaartje wordt weer op de stapel gelegd. De stapel wordt opnieuw geschud, voordat het volgende kind aan de beurt is.

Einde van het spel:

Er worden net zo veel ronden gespeeld, dat ieder kind hetzelfde aantal mogelijkheden heeft om te tasten.

Het kind dat aan het eind de meeste kaarten heeft kunnen verzamelen, heeft gewonnen. Bij gelijkspel winnen deze kinderen gezamenlijk.

Tocado encontrado

¿Qué niño demuestra la mayor sensibilidad en la punta de los dedos y encuentra la pieza buscada?

Un juego educativo para 2-6 jugadores de 3 a 6 años.

Idea del juego: Heinz Meister
Ilustraciones: Heike Wiechmann
Duración de una partida: 5 - 10 minutos (según la variante de juego)

De una manera divertida, se ejercitan habilidades motrices, la capacidad de concentración y los reflejos. En la agitada modalidad básica, todos los jugadores compiten de forma simultánea, pero también hay una variante más tranquila.



¡Vaya! El coche de juguete estaba ahí hace un minuto y de repente ha desaparecido.

Viene entonces la típica reprimenda de que tu habitación está hecha un desastre y tienes que ordenarla.

¿Quizá no es culpa tuya y han sido los duendes? De vez en cuando se deslizan por la habitación y esconden juguetes en sus bolsas mágicas. Pero si descubres las bolsas mágicas y, al tacto, identificas lo que está escondido en ellas, los duendes te lo devuelven.

Antes de empezar, los jugadores deberían mirar con cierto detenimiento las piezas de madera y los dibujos correspondientes hasta que se familiaricen con ellas.

- Se pueden poner las piezas sobre los dibujos de manera que se puedan comparar.
- Como no es tan sencillo encontrar las piezas al tacto, se puede practicar un poco primero.
- Para acostumbrándose, se puede empezar con la variante más tranquila.

Contenido

- 10 bolsas mágicas (filtro con cierre de velcro)
- 13 piezas de madera diferentes.
- 13 cartas pequeñas
- 5 cartas en blanco para escribir sobre ellas
- Instrucciones

Finalidad del juego

conseguir cartas

El que sea más rápido encontrando al tacto en la bolsa mágica el objeto buscado consigue más cartas y gana.

Preparación

*seleccionar 10 piezas
y sus cartas,
piezas en bolsas
cartas en mazo*

Seleccionar 10 piezas de madera y las correspondientes cartas. Las piezas y cartas restantes se guardan en la caja. Meter una pieza en cada una de las diez bolsas, poner las bolsas sobre la mesa y mezclarlas. Poner cuidado en que las bolsas queden una junto a otra y no unas encima de otras. Poner las cartas boca abajo en un mazo después de haberlas barajado.

Cómo jugar

girar la primera carta

El niño que sea capaz de poner la sonrisa mas grande, empezará. Descubrirá la primera carta del montón y la colocará de manera que todo el mundo pueda verla. Fíjate en la pieza de madera que se muestre allí, en un momento tendrás que encontrarla al tacto.

*dar juntos la señal
de salida, buscar
a la vez*

Todos los jugadores se cogen de la mano, las levantan y dicen al mismo tiempo: lo que buscamos es... (por ejemplo, el coche). Entonces se sueltan las manos y empiezan a buscar el objeto tocando las bolsas una a una.

Cuidado: puede montarse un buen lío ya que todos buscan al mismo tiempo.

¡No abrir las bolsas!

Durante la búsqueda, hay que respetar las siguientes reglas del duende mágico

- No se puede abrir las bolsas y mirar en el interior.
- En el momento en que un jugador toca una bolsa, ningún otro jugador puede cogerla.

Si un jugador cree que ha encontrado el objeto correcto, rápidamente levantará la bolsa y gritará: "tocado encontrado". Los otros jugadores dejan de buscar.

El jugador abre la bolsa, coge la pieza de madera y la coloca sobre la carta.

¿Pieza correcta?

Carta

- **Si es la pieza correcta**

Como recompensa, el jugador recibe la carta. La pieza se mete de nuevo en la bolsa, la bolsa se coloca en el centro de la mesa y se mezcla con las otras.

El jugador descubre entonces la siguiente carta, el resto se coge otra vez de las manos para dar la señal de que comienza la siguiente búsqueda.

¿Pieza incorrecta?

Ninguna carta

- **Si no es la pieza correcta**

El jugador no recibe la carta y no puede volver a participar en esta ronda. Coloca la pieza en la bolsa y la bolsa en el centro y mezcla la bolsa con las otras.

Se vuelve a dar la señal de búsqueda para el resto de los jugadores, que tratarán de encontrar la pieza correcta.

- **Si todos los jugadores menos uno se han equivocado**

Este jugador no tiene que seguir buscando solo, sino que recibe la carta directamente. Luego descubre la siguiente y el juego continúa.

*el máximo de cartas
= ganador*

Fin del juego

El juego termina cuando se acaban las cartas.

Gana el jugador que más cartas haya conseguido.

Puede haber empate en la primera posición y,

en ese caso, se declaran ganadores conjuntos.

El grado de dificultad puede alterarse mediante las siguientes reglas:

Más fácil:

- Las primeras veces es recomendable descartar algunos de los objetos y jugar sólo con cinco o seis piezas.
- El juego es mucho más sencillo si se eligen sólo piezas de formas muy diferentes.

Más difícil:

- Si se usa sólo una mano para tocar. Si hay jugadores de edad muy diferente, puede hacerse que los mayores utilicen una mano y los pequeños las dos.
- La pieza ya encontrada se sustituye por otra que habíamos guardado en la caja. Por supuesto, se cogería la carta correspondiente y se mezclaría con las otras.

Variante casera

Puedes añadir hasta cinco objetos a tu juego (una moneda, un corcho, etc). Lo único que tienes que hacer es dibujar el contorno en una carta en blanco.

Variante tranquila

En esta variante los niños juegan de uno en uno en lugar de todos a la vez. La preparación es como en la modalidad básica.

Cómo jugar:

Empieza el jugador que tenga las manos más pequeñas empieza y descubre la primera carta del montón.

Entonces tratará de encontrar la pieza correcta tocando las bolsas. Puede tocar todas hasta que se decida por una.

- Si es la pieza correcta consigue la carta y es el turno del jugador siguiente.
- Si no es la pieza correcta no consigue la carta y la coloca de nuevo en el montón. Se baraja y es el turno del siguiente jugador.

Fin del juego:

Se jugarán tantas rondas como sea necesario para que cada jugador haya tenido el mismo número de intentos.

El jugador que consiga más cartas será el ganador. En caso de empate se declararán varios ganadores.

buscar de uno en uno

Toccato, trovato!

Quale folletto riuscirà rapido a riconoscere al tatto la figura ricercata?

Un gioco didattico per 2 – 6 bambini da 3 a 6 anni.



Ideazione: Heinz Meister

Illustrazioni: Heike Wiechmann

Durata del gioco: 5 - 10 minuti (secondo la variante di gioco)

In maniera divertente si stimolano le facoltà di concentrazione e reazione e la motricità fina.

Nell'animato gioco tutti i bambini partecipano insieme alla gara.

Esiste comunque anche una versione tranquilla.

Accidenti! Un secondo fa c'era ancora la macchinina e adesso di colpo è sparita. E allora è sempre la stessa storia: la stanza è un caos e bisogna mettere a posto. E se invece non fosse colpa del vostro disordine, ma opera dell'incantesimo dei folletti? Qualche volta scorrazzano nelle camere dei bambini e nascondono i giocattoli nel loro sacchetto magico! Ma se riuscite a scovare il sacchetto magico e a riconoscere al tatto quel che contiene, i folletti restituiscono ogni cosa.

Per familiarizzarsi con il gioco, prima di iniziare i bambini osserveranno le figure in legno e i corrispondenti disegni:

- Si mettono le figure in legno sul disegno: I contorni combaciano e possono così essere comparati.
- Tastare le forme non è poi così semplice e quindi è meglio fare una prova preliminare: i bambini "provano ad indovinare" le figure con gli occhi chiusi.
- Per iniziare, inoltre, si può scegliere la variante più tranquilla (v. pag. 26).

Contenuto del gioco

- 10 sacchetti magici (con chiusura in velcro)
- 13 differenti figure in legno
- 13 carte
 - 5 carte in bianco per annotazioni
- Istruzioni per giocare

Finalità del gioco

Raccogliere carte

Vincerà chi sarà il più rapido nel riconoscere al tatto nei sacchetti magici l'oggetto ricercato, raccogliendo così il maggior numero di carte.

Preparativi del gioco

*selezionare 10 figure
e le carte
corrispondenti,
figure nel sacchetto*

Cercate 10 figure in legno e le carte corrispondenti. Le figure e carte restanti le riporrete nella scatola. Infilate le 10 figure nei 10 sacchetti magici e una volta disposti sul tavolo mescolateli ben bene. Fate in modo che i sacchetti non si sovrappongano. Mescolate le carte e formate un mazzo coperto.

Svolgimento del gioco

*scoprire la
prima carta*

I folletti hanno le orecchie assai appuntite, inizia dunque chi le ha più appuntite; il prescelto alza la prima carta, scoprendola in modo che tutti la possano vedere bene.

Osservate bene l'oggetto raffigurato - adesso dovrete riuscire a scoprirlo tastandolo.

*dare segnale di
via tutti insieme,
cercare tutti insieme*

Prendetevi per mano e tenendole sollevate sul tavolo date tutti insieme il segnale di via: "Si cerca... (ad esempio la macchina)".

Ognuno cercherà ora di trovare l'oggetto tastando i sacchetti.

Attenzione: adesso sì che il gioco è scatenato, perché cercate tutti insieme!

La ricerca segue precise e importanti regole dei folletti:

*non aprire il
sacchetto!*

- E' vietato aprire il sacchetto e guardarne il contenuto.
- Quando un bambino ha toccato un sacchetto magico, nessun' altro potrà prenderlo. Se un bambino crede d'aver tastato la figura giusta, alzerà il sacchetto magico esclamando "Toccato, trovato!". Tutti gli altri interromperanno la loro ricerca.

Il bambino apre il sacchetto magico, estrae la figura in legno e la mette sulla carta.

figura giusta? Carta

- **E' la figura giusta?**

Il bambino riceve in premio la carta, rimette la figura nel sacchetto e mescola tutti i sacchetti al centro del tavolo.

Scopre poi un'altra carta, tutti si prendono per mano per dare il segnale d'inizio, dando così il via ad un nuovo giro.

*Figura sbagliata?
Niente carta*

- **La figura è sbagliata?**

Il bambino non riceverà in premio la carta e per questo giro non potrà più partecipare alla ricerca. Rimette la figura nel sacchetto e mescola tutti i sacchetti al centro del tavolo.

Darà poi il segnale d'inizio per gli altri giocatori, che continueranno a cercare la figura giusta.

- **Tranne uno, tutti gli altri hanno sbagliato?**

Questo bambino non deve continuare a cercare da solo: può prendersi direttamente la carta e scoprirne poi una nuova. Tutti si prendono per mano per dare il segnale d'inizio, dando così il via ad un nuovo giro.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando non ci sono più carte da scoprire.

Vince il bambino che ha il mazzo di carte più alto.

... Magari è proprio già un piccolo folletto?

*il maggior numero
di carte
= vittoria*

Se ci sono più mazzi uguali, i bambini condividono la vittoria.

Si può variare il grado di difficoltà del gioco applicando le seguenti regole:

- Specialmente quando si gioca per la prima volta, è consigliabile selezionare alcune figure e le carte corrispondenti, giocando solo con cinque o sei distinti pezzi.
- Il gioco si semplifica se si cercano figure di forma molto diversa.

Il gioco si complica se...

- è consentito tastare solo con una mano.
Nel caso giochino insieme bambini di diversa età, si può stabilire che i più piccoli tastino con due mani e i più grandicelli con una.
- se una figura indovinata è scambiata con una della scatola (fintanto che ve ne siano ancora). La carta corrispondente viene infilata in un punto qualsiasi tra le altre.

Variante Fai da te

Si possono aggiungere al gioco un massimo di cinque oggetti, ad esempio un tappo, una moneta o una pigna. Si disegnano i loro contorni sulle carte in bianco allegate e già si può iniziare a giocare.

Variante di gioco tranquilla

In questo caso i bambini giocano a turno e non tutti insieme. I preparativi del gioco sono identici a quelli descritti precedentemente.

Svolgimento del gioco:

Inizia il bambino con le mani più piccole e scopre la prima carta. Ora dovrà cercare di tastare la figura giusta. Potrà continuare a tastare fin quando non si deciderà per un sacchetto magico.

- Se ha scoperto la figura giusta, riceve la carta e il turno passa al bambino seguente.
- Se non è la figura giusta, non riceve la carta che tornerà nel mazzo; si mescolano le carte e il turno passa al bambino seguente.

Conclusione del gioco:

Si continua a giocare fin quando tutti i bambini hanno avuto occasione di tastare il medesimo numero di volte.

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

cercare a turno

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Uitvindens voor kinderen · Créateur pour enfants joueurs

Inventor para los niños · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Habitación infantil


Camera dei bambini


 **Kinder** begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children** learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants** apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen** begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños** comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini** scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

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