



20
Jahre

Fühl mal –
Was ist das?

Tâte ça – Qu'est-ce que c'est ?

Tocca e scopri – Ma cos'è?



Tâte ça – Qu'est-ce que c'est ?

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans, conçu par Wolfgang Dirscherl et Heinz Meister

Idée du jeu

Ce jeu tactile amusant et communicatif permet aux enfants de tâter de manière ludique les formes les plus variées issues du monde du Gruffalo. Pendant qu'un joueur essaye d'obtenir la souris en lançant le dé, jusqu'à trois petits découvreurs cherchent simultanément dans le sac à tâter les formes en carton qui correspondent à leurs cartes à images. Il s'agit de trouver rapidement ses propres formes, car lorsque le joueur qui lance le dé est tombé deux fois sur la souris, c'est au joueur suivant de lancer le dé. Celui-ci doit alors interrompre la recherche des formes appropriées et lancer le dé... On continue à jouer ainsi, chacun son tour, jusqu'à ce qu'un joueur ait trouvé toutes les formes correspondant à ses cartes à images. Il est cependant préférable de ne pas retirer le Gruffalo du sac...

Français

Éléments du jeu

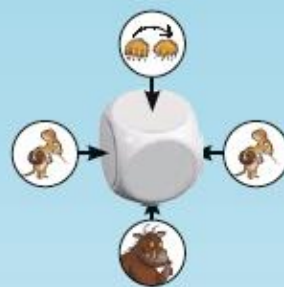


5



Préparation du jeu

Avant la première partie, vous devez détacher avec précaution les éléments en carton des planches prédécoupées. Collez les quatre autocollants sur le dé, de manière à ce que deux faces opposées du dé restent libres et à ce que les deux motifs identiques se trouvent également sur des faces opposées. Faites-vous aider par un adulte. Mélangez les cartes à images et répartissez-les en nombre identique parmi les joueurs. Attention ! Lorsqu'il y a trois joueurs, il y aura deux cartes en trop. Sortez ces deux cartes du jeu, tout comme les deux formes en carton correspondantes. Placez vos cartes à images ouvertement devant vous, côte à côte. Introduisez les formes en carton dans le sac à tâter et placez ensuite le sac à tâter au centre de la table, de façon à ce que tous les joueurs puissent bien l'atteindre. Il ne reste plus qu'à placer le dé sur la table et le jeu peut commencer.



Déroulement du jeu

Vous jouez toujours tous en même temps. Le plus jeune joueur est le premier à lancer le dé, et il prend le dé. Les autres joueurs sont des découvreurs. Vous donnez tous ensemble le signal de départ : « A vos marques, prêts, tâtez ! » et le jeu commence.

Tâter et découvrir

Tous les découvreurs passent chacun une main dans une ouverture du sac à tâter. Ils essaient en même temps et le plus rapidement possible de tâter et de retirer du sac à tâter les formes en carton qui correspondent aux images représentées sur leurs cartes à images. Si vous avez retiré du sac à tâter une forme correspondant à une de vos cartes à images, vous la placez sur la carte à images correspondante.

Si vous retirez du sac à tâter une forme correspondant à une carte à images d'un autre joueur, vous devez la placer sur la carte à images correspondante de ce joueur.

Les règles suivantes doivent être respectées lorsque vous tâtez dans le sac à tâter : vous ne devez retirer qu'une seule forme à la fois du sac à tâter. Et, il est interdit de regarder dans le sac à tâter, cela va de soi !



J'ai peur maman, le Gruffalo existe vraiment !

Celui qui sort le Gruffalo du sac doit immédiatement stopper ses recherches dans le sac à tâter. Ce n'est que lorsque le dé est transmis au joueur suivant (voir ci-dessous) que le joueur qui a sorti le Gruffalo du sac peut continuer à chercher des formes ou lancer le dé. Vous devez remettre immédiatement le Gruffalo dans le sac.

Lancer le dé

Celui qui a le dé ne participe pas aux recherches dans le sac à tâter, mais lance le dé le plus rapidement possible successivement et exécute les actions de dé (voir ci-dessous),

6



afin de pouvoir transmettre le dé le plus rapidement possible au joueur suivant. Toutefois, il ne peut transmettre le dé au joueur suivant et participer aux recherches dans le sac à tâter que lorsqu'il a obtenu deux fois la souris (trois fois lorsqu'il y a deux joueurs).

Actions de dé



Lance vite encore une fois le dé.

A partir de maintenant, tu lances le dé avec l'autre main.



Quelle est la taille du Gruffalo? Lève-toi et saute une fois en l'air pour le faire voir aux autres joueurs. Rassis-toi ensuite et continue immédiatement à lancer le dé.



Si tu tombes pour la première fois sur la souris en lançant le dé, tu dois dire à voix haute :

« Purée de Gruffalo ». Relance alors immédiatement le dé. Car lorsque tu tombes pour la deuxième fois sur la souris, tu dois encore dire à haute voix « Purée de Gruffalo » et remettre ensuite le dé à ton voisin de gauche. C'est à lui maintenant de lancer le dé. Il doit immédiatement arrêter les recherches dans le sac à tâter et lancer le dé.



Le joueur qui ne joue pas peut continuer à chercher des formes, une fois que le dé a été transmis. Si le dé devait être transmis à ce joueur, c'est à lui de lancer le dé.

Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsque l'un de vous a placé les formes en carton correspondantes sur toutes ses cartes à images. Ce joueur a alors gagné la partie.

Variantes de jeu

Sans dé

Evidemment, vous pouvez également jouer à ce jeu sans dé. Dans ce cas, tous les joueurs tâtent simultanément dans le sac et essaient de trouver le plus rapidement possible les formes en carton qui correspondent à leurs cartes à images. Ici aussi, le gagnant est celui qui réussit en premier à le faire.

Variante solo

Tu peux également jouer tout seul à ce jeu. Dans un premier temps, tu dois introduire toutes les formes en carton dans le sac à tâter. Mélange maintenant les cartes à images et place 10 cartes en une rangée, avec l'image vers le haut. Essaie maintenant de tâter le plus rapidement possible les formes en carton appropriées dans le sac à tâter et de les placer sur les cartes à images correspondantes.

