

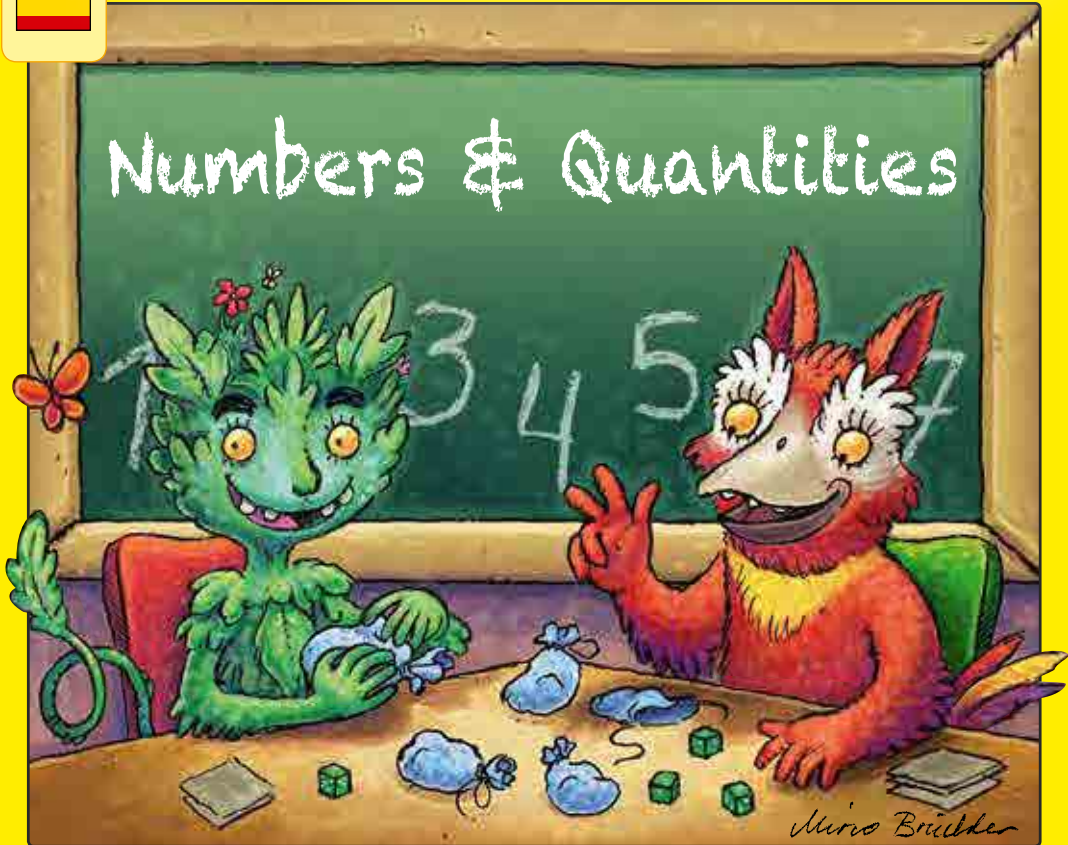


Instructions • 说明书 • Spielanleitung • Règle du jeu • Instrucciones



Oliver Hoyer & Heinz Meister

Frankindex!



Verfühlt nochmal! · 再感觉一下!
Touché, trouvé! · ¡Tocado, encontrado!

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2016

Frankindex!

Numbers & Quantities



A monstrous learning game for 1 to 4 children ages 5 to 8.

Authors: Oliver Hoyer, Heinz Meister

Illustrations: Mirco Bröchler

Length of the game: 10 to 15 minutes

Dear Parents, Teachers and Therapists,

“Frankindex! Numbers & Quantities” provides your children and pupils with a playful pre-school learning opportunity, familiarizing them with important elementary school basics or offering support to those with learning difficulties.

Numbers are abstract characters. Each abstract number stands for a concrete amount of objects. Unfortunately, nowadays children’s contact with numbers and quantities is dwindling, which is detrimental to learning processes.

This is where “Frankindex! Numbers & Quantities” becomes useful. Although allocating numbers and quantities is a purely cognitive process, learning therapists have proven that the more senses involved in a learning process, the greater the learning success. Therefore, feeling objects is an important part of the game and allocating quantities is expanded to include the number characters. The cooperative game variety is an ideal introduction, whereby the players familiarize themselves with the game materials in a group. In all game varieties, it is not necessary for all players to know all numbers from 1 to 10 in order to play the game.

In the field of learning, it has proved easier to learn numbers when they are reduced to the smallest unit of 1. This keeps players motivated, which achieves the highest possible learning success. “Frankindex! Numbers & Quantities” has been successfully tested with preschoolers as an introduction to learning, as well as with pupils with partial learning disorders. On that note: Happy Counting!

Playfully and sincerely yours,

Oliver Hoyer

Holistic learning therapist

Game contents

11 tactile bags, 55 number cubes, 11 number cards, 1 set of instructions



Game story

The monsters Zeropi and Decamo and their friends go to the Numberi Monster School in Ogreville. Their thrifty Math teacher, Professor Frankindex has given them the assignment to feel small objects. But monster claws are much too big to recognize little objects. That's why they desperately need your help. Use your sense of touch to feel how many cubes are in each little bag. Who can whisper correctly eight or more numbers to Zeropi and Decamo? Because then they and their friends will get good grades and be monstrously happy.

Before playing

Fill the tactile bags with 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 and 10 number cubes respectively, leaving one bag empty.

Game 1: Finger-fine feeling!

An exciting touching, counting game for 1 to 4 players

Game setup

Place the closed, filled tactile bags in the center of the playing area. Shuffle the number cards and place them face down at the side of the playing area.

Let's play!

The game proceeds clockwise. The player who last wrote a number begins. Take the top number card from the pile. Close your eyes, and by using your fingers to touch the outside of the bags, try to find the bag that has the same number of cubes in it as the number on the number card.





Once you have chosen a tactile bag, it is opened and the cubes are counted:

- Did you feel the right number? Excellent! Keep this number card you've earned.
- Did you feel the wrong number? Too bad! The number card is now removed from the game.

The tactile bag is placed back in the center of the table and it is the next player's turn.

End of the game

The game ends as soon as all 11 number cards have been correctly discovered or eliminated. Then the cards won and the cards eliminated are counted. When more cards have been won than have been eliminated, the players have cooperatively won the game.

Pointers

- The game proceeds more quickly when the fingering time per number card is limited to, for example, 30 seconds, using a stopwatch or egg timer.
- The game is easier when you play with less than 11 tactile bags. Sort out a couple of tactile bags and the corresponding number cards.
- The game is easier when correctly discovered bags are then eliminated from the game.
- Instead of eliminating an incorrectly found number card, keep feeling the bags until the correct one is discovered.

Game 2: Fast fingers

A breathless finger race for 2 to 4 players

Game setup

Shuffle the tactile bags and lay them in the center of the playing area. Shuffle the number cards and place them face down at the side of the playing area.

Let's play!

Everyone plays at the same time. The player who most recently counted money turns over the top number card so that all players can see it at the same time. Now all players try to be the first to feel out the tactile bag corresponding to the number card.

Important Fast fingers rules:

- You may only hold and touch one tactile bag at a time.
- Before taking a new tactile bag, you must place the one in your hand back in the center. You may not hoard tactile bags!
- You may not keep other players from picking up a tactile bag.

If you think you have fingered the correct tactile bag, loudly call out "Frankindex!"

The moment of truth:

- Did you feel the wrong number of cubes? Too bad! The other players may continue to search. You must now sit this round out. The incorrectly found bag is placed back in the center.
- Did you discover the correct number of cubes? Wonderful! You win the number card. Put the tactile bag back in the center with the others.
- If all players find incorrect bags and have to skip this round, the number card for this round is also eliminated.

Now the player who won the last number card can turn over a new card and a new round begins.

End of the game

The game ends as soon as the last number card has been correctly discovered or removed from the game. The player with the most number cards wins. If more than one player has the same amount of cards, then there are several winners.

Game 3:

Fiddlesticks! Where is the number?

An entertaining finger-memory for 1 to 4 players

Game setup

Shuffle the number cards and lay them face down in a grid in the center of the playing area. Shuffle the filled tactile bags and distribute them equally in circle around the number cards.





Let's play!

The game proceeds clockwise. The player who can show the number 7 seven on his/her fingers the fastest begins. This player can now decide whether he wants to turn over a card or finger a tactile bag.

- Did you turn over a card first?
Now find the corresponding tactile bag. Choose a tactile bag and feel it. If you think it is the wrong tactile bag, put it back in place. Now it's the next player's turn.
- Did you feel a tactile bag first?
Now find the corresponding number card. Turn one of the number cards face up for everyone to see. If you think the number card is not the same as the amount of number cubes in the tactile bag, turn the card back over and it's the next player's turn.

If you think the tactile bag and number card are a match, the number cubes in the tactile bag are counted:

- Did you guess wrong? Too bad! Turn the number card back over and place the tactile bag back in the circle.
- Did you guess right? Great! You have won the number card. Place the tactile bag back in the circle.

Now it's the next player's turn.

End of the game

The game ends when the last number card has been guessed. The player with the most number cards wins the game. If more players have the same amount of number cards, there are several winners.

Pointer

The game progresses more quickly when the correctly discovered bags are removed from the game. The game ends when there is only one tactile bag and one card left (these are no longer used).

Game 4:

Many hands feel more than one!

A cooperative communication game for 2 to 4 players

Game set up

Shuffle the eleven tactile bags and place them in the center of the playing area. Shuffle the eleven number cards and place them in a circle around the tactile bags.

Let's play!

The game proceeds clockwise. Turn over all of the number cards and all players try to memorize the position of each number card. After approximately 30 seconds, the cards are turned face down again. The player who has the most pockets in his/her pants begins. Pick up a tactile bag and try to feel how many number cubes are inside. When you think you have the right number, say it out loud. Now, consult with your playmates and decide together which is the corresponding number card. Place the tactile bag on top of this card. Now it's the next player's turn.

Important Many Hands game rules

- Number cards may not be turned over until the end of the game.
- Number cubes may not be removed from the tactile bags and counted until the end of the game.
- More than one tactile bag can be on top of a number card; now open each bag and count the number of cubes in it to see if it matches the number card it sits upon.

End of the game

The game ends when each tactile bag lies on top of a number card; now open each bag and count the number of cubes in it to see if it matches the number card it sits upon.

The moment of truth:

- All tactile bags allotted to the correct number cards remain on top of the number cards.
- All tactile bags allotted to the wrong number cards are placed in the center of the circle.

The group wins collectively when there are more tactile bags on top of number cards than there are in the middle of the circle.

Pointer

Task-sharing: One group of players memorizes the number card positions and the other feels the number of number cubes in the tactile bags.

Variation: Add them up to get on top

This variation can be played with all four game ideas. Play according to the rules with the following exception. Do not look for pairs, but look for a tactile bag and number card that together add up to 10.

Examples:

- Number card 1 + tactile bag with 9 number cubes = 10
- Number card 3 + tactile bag with 7 number cubes = 10

再感觉一下！ 数字和数目



这是一个适于 1-4 名 5-8 周岁玩家的怪物数学学习游戏。

中文

作者： Oliver Hoyer, Heinz Meister

插图： Mirco Bröchler

游戏时长： 10 - 15 分钟

亲爱的家长、教师和治疗师，

借助“再感觉一下！数字与数量”游戏，您可以让您的孩子和学生在学龄前就在游戏中熟悉小学的重要学习内容或在学习效果不佳的情况下对其学习效果进行提高。

数字是抽象的符号。每个抽象数字的后面都隐藏着一个具体的物件数量。遗憾的是，孩子们在日常生活中接触数量和数字的机会越来越少，这会增加学习过程的难度。

“再感觉一下！数字与数量”将此作为起点。虽然数量和数字的分配是一种纯粹的认知感觉，但学习治疗学表明，学习过程中的感官要求越高，学习成效就越高。因此，游戏中保留了感觉物体的内容，以便把数量分配扩展至数字符号。就此而言，这个合作性游戏是让玩家一起分组熟悉这些内容的理想手段。开展游戏无需了解 0 到 10 的所有数字，所有游戏版本都顾及了此点。

实践证明，当把数字分解成最小的单元 1，数字就更容易被掌握。这样玩家的主动性就会持续更长时间，从而取得独特的最佳学习成效。“再感觉一下！数字与数量”游戏是进入学习流程的过渡材料，这点已成功在学龄前儿童和有部分功能障碍的学生身上得到验证。从这个意义上说：快乐地数数吧！

祝您游戏快乐

您诚挚的 Oliver Hoyer

综合性学习治疗师

游戏内容

11 个触知袋、55 个计数小方块、11 张数字卡、1 份游戏指南



游戏方案

怪物 Zeropi 和 Decamü 以及它们的朋友们一起在怪物州的 Johan-Ludovic-Dracul 怪物综合学校上学。讨厌的数学老师 Frankenzahl 教授要让它们感受一下数字，但它们的怪物爪子非常不适合感觉小东西。因此，它们要请你们帮忙：感觉一下，每个触知袋里有多少个计数小方块。你们能悄悄告诉 Zeropi 和 Decamü 八个或更多的正确数字吗？这样它们和它们的同学就会欢天喜地得到一个好成绩。

第一场游戏前

在触知袋里装上计数小方块，并让一个袋子空着：在十个触知袋里各装 1、2、3、4、5、6、7、8、9 和 10 个计数小方块。

游戏 1：简化体会能力！

这是一个适于 1-4 位玩家的精彩触知游戏

游戏准备

装有计数骰子的触知袋被打乱放在桌子中间。打乱数字卡并以正面朝下把它们堆成堆。

游戏过程

你们以顺时针方向游戏。最近写过数字的玩家开始游戏。你揭开卡堆最上面的那张数字卡，并尝试闭着眼触摸带有正确数目计数小方块的合适触知袋外侧。



一旦断定了某个触知袋的数目，就打开小袋并检验：

- 你触知的数目正确吗？真棒！你可以得到这张数字卡作为奖励。
- 你触知的数目错误吗？真可惜！这张数字卡退出游戏。

然后把触知袋放回桌子中间并轮到下一位玩家。

游戏结束

当所有 11 张数字卡都被正确触知或退出游戏时，游戏结束。检查已猜中多少卡，已丢弃多少卡。如果猜中的比丢弃的更多，则该玩家获胜。

小贴士

- 如果用沙漏或秒表限定每张数字卡的感觉时间（如 30 秒），游戏的速度就会更快。
- 如果触知袋不足 11 个，游戏会更简单。拿走一对触知袋以及相应的数字卡。
- 如果把正确感觉的触知袋也退出游戏，游戏就会更加简单。
- 始终尝试寻找正确的触知袋，直到它找到，而不是把错误感觉的数字卡退出游戏。

游戏 2：敏捷触手

这是一个适于 2-4 位玩家的快速感觉比赛。

游戏准备

把装好的触知袋打乱放在在桌子中间。打乱 11 张数字卡并以正面朝下把它们堆成堆。

游戏过程

所有人同时游戏。最近数过钱的玩家揭开卡片堆最上面的数字卡，让所有玩家同时看到。现在所有玩家都立即比赛尽快感觉出与数字卡相匹配的触知袋。

重要触知规则：

- 你只能把一个触知袋放在手里并进行触知。
- 在拿新的触知袋之前，你们必须把“旧的”触知袋放回桌子中间。你们不能把触知袋摆在自己面前！
- 你们不可以阻止其他玩家拿触知袋。

如果你们认为找到了正确的触知袋，就大喊“再感觉一次！”。

现在进行检验：

- 你触知的计数小方块数目错误？真可惜！其他玩家可以继续尝试，因为这个数字的原因，你退出游戏。把错误触知的触知袋放回桌子中间。
- 你触知的计数小方块数目正确？了不起！你会获得数字卡为奖励。你触知袋放回到其他小袋那里。
- 如果所有玩家都猜错并退出游戏，则数字卡也退出游戏。

然后由赢得最后一张数字卡的玩家揭开一张新数字卡，下一回合开始。

游戏结束

当最后一张数字卡已被触知或已退出游戏，则游戏结束。面前摆放最多数字卡的玩家赢得游戏。如有两个或更多玩家感觉到了相同数目的数字卡，则有多名优胜者。

游戏 3：再感觉一下，数字在哪？

这是一个适于 1-4 位玩家的趣味性感觉记忆游戏。

游戏准备

打乱数字卡并把它们分别扣放在桌子中间。打乱已装好的触知袋，并以一定的间隔将它们环绕数字卡摆放。



游戏过程

你们以顺时针方向游戏。能最快用手指显示七的玩家开始游戏。

你决定是首先从桌子中间揭开一张卡还是触摸一个触知袋。

- 你首先揭开一张卡片？现在找出匹配的触知袋。选定一个触知袋并进行触摸。如果你认为这不是正确的触知袋，则把小袋放回去，然后轮到下一位玩家。
- 你首先触摸一个触知袋？现在找出匹配的数字卡。揭开一张面朝下的数字卡。如果你认为计数小方块的数目与揭开的数字卡不相符，则重新盖住数字卡，然后轮到下一位玩家。

如果你认为已找到匹配的配对物，则进行检验：

- 你猜错了吗？真可惜！重新翻转数字卡，并把装好的触知袋子放回到其他小袋那里。
- 你猜对了吗？了不起！你可以得到这张数字卡作为奖励。把装好的触知袋放回到其他袋子那里。

接下来轮到下一位玩家。

游戏结束

当最后一张数字卡被感觉后，游戏结束。面前摆放最多数字卡的玩家赢得游戏。如有两个或更多玩家感觉到了相同数目的数字卡，则有多名优胜者。

提示

如果你在正确感觉后还把触知袋退出游戏，游戏的速度就会更快。当只剩下一张数字卡和一个触知小袋（不再分发它们）时，则游戏结束。

游戏 4：更多手，更加准！

这是一个适于 2-4 位玩家的合作性沟通游戏

游戏准备

打乱十一个触知袋，并把它们放在桌子中间。打乱十一张数字卡，并把它们正面朝下环绕触知袋摆成一圈。

游戏过程

你们以顺时针方向游戏。揭开所有数字卡。所有玩家都努力记住数字卡的位置。在约 30 秒后，重新扣上所有数字卡。裤子口袋最多的玩家开始游戏。你拿起一个触知袋，并努力感觉计数小方块的数目。如果你认为知道了这个数字，就大声说出，并把触知袋放在自己觉得正确的那张卡片上。这时，你可以与游戏伙伴们进行讨论。

重要多手规则

- 直到游戏结束都不可翻转数字卡进行检查。
- 直到游戏结束都不可从触知袋取出计数小方块并校验。
- 不可再将分配有数字卡的触知袋放到其他卡片上。
- 一张数字卡上可以放置多个触知袋。

游戏结束

当所有触知袋都放在数字卡上时，游戏结束。

现在进行检验：

- 所有分配给适当数字卡的触知袋仍然保留在数字卡上。
- 所有分配给错误数字卡的触知袋都会被放在卡片圈的中间。

如果最后放在数字卡上的触知袋比圈中间的多，则你们共同获胜。

提示

任务分配：一组玩家记住数字卡的位置，其他玩家感觉触知袋中计数小方块的数目。

其他版本：加错的人出局！

你可以用所有四个游戏方案玩这个版本。除以下情况外，依据正常基本规则游戏：你不是努力寻找相等的一对，而是寻找相加得到数字 10 的触知袋和数字卡。

示例：

- 数字卡 1 + 触知袋与 9 个计数小方块 = 10
- 数字卡 3 + 触知袋与 7 个计数小方块 = 10

Verfühlt nochmal!

Zahlen & Mengen



Ein monsterstarkes Lernspiel für 1 - 4 Kinder von 5 - 8 Jahren.

Autor: Oliver Hoyer, Heinz Meister

Illustration: Mirco Bröchler

Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Liebe Eltern, Pädagogen und Therapeuten,

mit „Verfühlt nochmal! Zahlen & Mengen“ können Sie Ihre Kinder und Schüler bereits im Vorschulalter spielerisch mit wichtigen Inhalten der Grundschule vertraut machen oder bei Lerndefiziten unterstützend eingreifen.

Zahlen sind abstrakte Zeichen. Hinter jeder abstrakten Zahl verbirgt sich eine konkrete Menge von Objekten. Leider haben Kinder im alltäglichen Leben immer weniger mit Mengen und Zahlen zu tun, was den Lernprozess deutlich erschwert.

„Verfühlt nochmal! Zahlen & Mengen“ nimmt dies als Ausgangspunkt. Obwohl die Zuordnung von Mengen und Zahlen eine rein kognitive Bestimmung ist, hat sich lerntherapeutisch gezeigt, dass der Lernerfolg höher ist, je mehr Sinne innerhalb des Lernprozesses beansprucht werden. Deswegen wurde im Spiel das Erfühlen von Gegenständen beibehalten und um das Zuordnen von Mengen zu den Zahlzeichen erweitert. Hierfür ist die kooperative Spielvariante ideal, in der sich die Spieler gemeinsam als Gruppe mit dem Inhalt spielerisch vertraut machen können. Für sämtliche Spielvarianten wurde berücksichtigt, dass nicht alle Zahlen von 0 bis 10 bekannt sein müssen, um spielen zu können.

In der Praxis hat sich gezeigt, dass Zahlen leichter zu erlernen sind, wenn sie in die kleinste Einheit 1 zerlegt werden. Die Motivation des Spielers hält damit länger an, was zu einem individuell größtmöglichen Lernerfolg führt. „Verfühlt nochmal! Zahlen & Mengen“ wurde bereits erfolgreich als Einführung in den Lernprozess bei Vorschulkindern und teilleistungsgestörten Schülern getestet.

In diesem Sinne: Verfühlt nochmal!

Mit verspielten Grüßen

Ihr Oliver Hoyer

Integrativer Lerntherapeut



Spielinhalt

11 Fühlsäckchen, 55 Zählwürfel, 11 Zahlenkarten, 1 Spielanleitung



DEUTSCH

Spielidee

Die Monster Zeropi und Decamü besuchen zusammen mit ihren Freunden die Johan-Ludovic-Dracul-Monstergesamtschule in Ungeheuringen. Bei ihrem fiesen Mathelehrer Professor Frankenzahl sollen sie Zahlen erfühlen. Aber ihre Monsterklauen sind höchst ungeeignet zum Erfühlen von kleinen Dingen. Deswegen bitten sie euch um Hilfe: Erfühlt, wie viele Zählwürfel sich in den einzelnen Fühlsäckchen befinden. Schafft ihr es, Zeropi und Decamü acht oder mehr richtige Zahlen zuzuflüstern? Denn dann bekommen sie und ihre Klassenkameraden eine Eins und freuen sich ganz monsternmäßig.

Vor dem ersten Spiel

Füllt die Fühlsäckchen mit den Zählwürfeln und lasst einen leer: In die zehn Fühlsäckchen füllt ihr je 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 und 10 Zählwürfel.

Spiel 1: Einfühlen leicht gemacht!

Ein spannendes Fühlspiel für 1 - 4 Spieler

Spielvorbereitung

Legt die gefüllten Fühlsäckchen gemischt in die Tischmitte. Mischt die Zahlenkarten und haltet sie als verdeckten Stapel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt eine Zahl geschrieben hat, beginnt. Du deckst die oberste Zahlenkarte des Stapels auf und versuchst mit geschlossenen Augen das passende Fühlsäckchen mit der richtigen Anzahl an Zählwürfeln zu erfühlen.



Hast du dich für ein Fühlsäckchen entschieden, wird er geöffnet und kontrolliert:

- Hast du die Anzahl richtig erfühlt? Super! Du bekommst die Zahlenkarte als Belohnung.
- Hast du die Anzahl falsch erfühlt? Schade! Die Zahlenkarte kommt aus dem Spiel.

Anschließend wird das Fühlsäckchen gefüllt und zurück in die Tischmitte gelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald alle 11 Zahlenkarten richtig erfühlt wurden oder aus dem Spiel sind. Es wird kontrolliert, wie viele Karten erraten und wie viele abgelegt wurden. Wurden mehr erraten als abgelegt, haben die Spieler gewonnen.

Tipps

- Das Spiel wird schneller, wenn ihr die Fühlzeit pro Zahlenkarte durch eine Sand- oder Stoppuhr auf z.B. 30 Sekunden begrenzt.
- Das Spiel wird einfacher, wenn ihr mit weniger als 11 Fühlsäckchen spielt. Sortiert dafür ein paar Fühlsäckchen und die dazu gehörenden Zahlenkarten aus.
- Das Spiel wird einfacher, wenn ihr auch das richtig erfühlte Fühlsäckchen aus dem Spiel nehmt.
- Anstatt eine falsch erfühlte Zahlenkarte aus dem Spiel zu nehmen, sucht so lange nach dem richtigen Fühlsäckchen, bis es gefunden wird.



Spiel 2: Flinke Fühler

Ein rasanter Fühlwettbewerb für 2 - 4 Spieler

Spielvorbereitung

Legt die gefüllten Fühlsäckchen gemischt in Tischmitte. Mischt die 11 Zahlenkarten und haltet sie als verdeckten Stapel bereit.

Spielablauf

Alle spielen gleichzeitig. Der Spieler, der zuletzt Geld gezahlt hat, deckt die oberste Zahlenkarte des Kartenstapels so auf, dass alle Spieler sie gleichzeitig sehen. Alle Spieler versuchen jetzt sofort im Wettkampf gegeneinander so schnell wie möglich das zur Zahlenkarte passenden Fühlsäckchen zu erfühlen.

Wichtige Fühlregeln:

- Ihr dürft immer nur ein Fühlsäckchen in der Hand halten und fühlen.
- Bevor ihr euch ein neues Fühlsäckchen nehmt, müsst ihr das „alte“ Fühlsäckchen zurück in die Tischmitte legen. Ihr dürft kein Fühlsäckchen bei euch lagern!
- Ihr dürft andere Spieler nicht daran hindern, ein Fühlsäckchen zu nehmen.

Glaubt ihr, das richtige Fühlsäckchen zu haben, ruft ihr laut „Verfühlt nochmal!“. Jetzt wird kontrolliert:

- Hast du die Anzahl der Zählwürfel falsch erfühlt? Schade! Die anderen Spieler dürfen weitersuchen, du selbst bist für diese Zahl aus dem Spiel. Das falsch erfühlte Fühlsäckchen kommt gefüllt zurück in die Tischmitte.
- Hast du die Zahl der Zählwürfel richtig erfühlt? Toll! Du erhältst die Zahlenkarte als Belohnung. Das Fühlsäckchen legst du gefüllt zurück zu den anderen.
- Haben alle Spieler falsch geraten und sind aus dem Spiel, kommt auch die Zahlenkarte aus dem Spiel.

Anschließend deckt der Spieler, der die letzte Zahlenkarte gewonnen hat, eine neue Zahlenkarte auf und die nächste Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald die letzte Zahlenkarte erfühlt oder aus dem Spiel genommen wurde. Der Spieler, der die meisten Zahlenkarten vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel. Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Zahlenkarten erfühlt, gibt es mehrere Gewinner.

DEUTSCH

Spiel 3: Verfühlt nochmal, wo ist die Zahl?

Ein witziges Fühl-Memo für 1 - 4 Spieler

Spielvorbereitung

Mischt die Zahlenkarten und legt sie verdeckt in einem Raster in die Tischmitte. Mischt die gefüllten Fühlsäckchen und legt sie mit Abstand zueinander im Kreis um die Zahlenkarten herum.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der am schnellsten mit den Fingern eine Sieben zeigen kann, beginnt.

Du entscheidest, ob du zuerst eine Karte aus der Tischmitte umdrehst oder ein Fühlsäckchen befühlst.

- Hast du zuerst eine Karte aufgedeckt?
Finde jetzt das passende Fühlsäckchen. Entscheide dich für ein Fühlsäckchen und befühle es. Wenn du denkst, dass es nicht das richtige Fühlsäckchen ist, legst du es zurück und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Hast du zuerst ein Fühlsäckchen erfüllt?
Finde jetzt die passende Zahlenkarte. Decke eine der verdeckten Zahlenkarten auf. Bist du der Meinung, dass die Anzahl der Zählwürfel nicht mit der aufgedeckten Zahlenkarte übereinstimmt, verdeckst du die Zahlenkarte wieder und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Glaubst du, dass passende Gegenstück gefunden zu haben, wird kontrolliert:

- Hast du falsch getippt? Schade! Drehe die Zahlenkarte wieder um und lege das Fühlsäckchen gefüllt zu den anderen zurück.
- Hast du richtig getippt? Toll! Du bekommst die Zahlenkarte als Belohnung. Das Fühlsäckchen legst du gefüllt zu den anderen zurück.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald die letzte Zahlenkarte erfüllt wurde. Der Spieler, der die meisten Zahlenkarten vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel. Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Zahlenkarten erfüllt, gibt es mehrere Gewinner.

Tipp

Das Spiel wird schneller, wenn du nach dem richtigen Erfühlen auch das Fühlsäckchen aus dem Spiel nimmst. Das Spiel endet, sobald nur noch eine Zahlenkarte und ein Fühlsäckchen übrig sind (diese werden nicht mehr verteilt).

Spiel 4:

Viele Hände fühlen mehr als eine!

Ein kooperatives Kommunikationsspiel für 2 - 4 Spieler

Spielvorbereitung

Mischt die elf Fühlsäckchen und legt sie in die Tischmitte. Mischt die elf Zahlenkarten und legt sie verdeckt im Kreis um die Fühlsäckchen.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Deckt alle Zahlenkarten auf. Alle Spieler versuchen sich die Positionen der Zahlenkarten zu merken. Nach etwa 30 Sekunden verdeckt ihr alle Zahlenkarten wieder. Der Spieler, der die meisten Taschen an der Hose hat, beginnt. Du nimmst dir ein Fühlsäckchen und versuchst die Anzahl der Zählwürfel zu erfühlen. Wenn du glaubst, die Zahl zu wissen, nenne sie laut und lege das Fühlsäckchen auf die deiner Vermutung nach richtige Karte. Dabei darfst du dich mit deinen Mitspielern beraten.

Wichtige Vielhandregeln

- Ihr dürft die Zahlenkarten bis zum Spielende nicht zur Kontrolle umdrehen.
- Ihr dürft die Zählwürfel bis zum Spielende nicht aus dem Fühlsäckchen nehmen und nachzählen.
- Ihr dürft ein Fühlsäckchen, das einer Zahlenkarte zugeordnet wurde, nicht mehr auf eine andere Karte versetzen.
- Auf einer Zahlenkarte dürfen mehrere Fühlsäckchen liegen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Fühlsäckchen auf Zahlenkarten liegen.

Jetzt wird kontrolliert:

- Alle Fühlsäckchen, die der passenden Zahlenkarte zugeordnet wurden, bleiben auf den Zahlenkarten liegen.
- Alle Fühlsäckchen, die einer falschen Zahlenkarte zugeordnet wurden, werden in der Mitte des Kartenkreises abgelegt.

Ihr gewinnt gemeinsam, wenn am Ende mehr Fühlsäckchen auf den Zahlenkarten liegen, als in der Kreismitte.

Tipp

Verteilt Aufgaben: Eine Gruppe von Spielern prägt sich die Positionen der Zahlenkarten ein, die andere fühlt die Zahl der Zählwürfel in den Fühlsäckchen.

Variante: Wer falsch addiert, verliert!

Diese Variante könnt ihr mit allen vier Spielideen spielen. Ihr spielt nach den normalen Grundregeln mit folgender Ausnahme: Du versuchst nicht gleiche Paare zu finden, sondern suchst nach einem Fühlsäckchen und einer Zahlenkarte, die zusammen die Zahl 10 ergeben.

Beispiele:

- Zahlenkarte 1 + Fühlsäckchen mit 9 Zählwürfeln = 10
- Zahlenkarte 3 + Fühlsäckchen mit 7 Zählwürfeln = 10

Touché, trouvé !

Chiffres et quantités



Un jeu monstrueusement tactile et éducatif, pour 1 à 4 enfants de 5 à 8 ans.

Auteurs : Oliver Hoyer, Heinz Meister

Illustration : Mirco Bröchler

Durée de la partie : 10 à 15 minutes

Chers parents, enseignants et thérapeutes,

Avec le jeu « Trouvé, touché ! Chiffres et quantités », vous avez la possibilité de familiariser vos enfants et élèves dès la maternelle de manière ludique avec les chiffres et les quantités de 0 à 10.

Les chiffres sont des signes abstraits. A chaque chiffre abstrait correspond une quantité concrète d'objets. Malheureusement, les enfants font de moins en moins d'expériences avec les quantités et les chiffres dans leur vie quotidienne, ce qui rend le processus d'apprentissage beaucoup plus difficile.

« Trouvé, touché ! Chiffres et quantités » se base sur ce point de départ. Bien que le classement de quantités et de chiffres soit d'ordre purement cognitif, il s'est avéré sur le plan thérapeutique que la réussite de l'apprentissage est plus grande si plusieurs sens sont mis à contribution dans cet apprentissage. C'est pourquoi ce jeu vous propose en plus d'utiliser le sens tactile par le toucher des cubes et d'attribuer des quantités aux chiffres respectifs.

La variante coopérative est idéale pour débiter car les joueurs peuvent alors se familiariser de manière ludique avec le contenu, en jouant ensemble en tant que groupe. Pour toutes les variantes du jeu, on a tenu compte du fait qu'il n'était pas nécessaire de connaître tous les chiffres de 0 à 10 pour pouvoir jouer.

En pratique, il s'est avéré que les chiffres sont plus faciles à apprendre lorsqu'ils sont décomposés en la plus petite unité 1. La motivation du joueur dure ainsi plus longtemps, ce qui aboutit à une réussite d'apprentissage individuelle la plus grande possible. « Trouvé, touché ! Chiffres et quantités » a déjà été testé avec succès comme moyen d'initiation au processus d'apprentissage auprès d'enfants de maternelle et d'élèves ayant des mauvais résultats scolaires.

Oliver Hoyer

Éducateur thérapeute en psychothérapie intégrative



Contenu du jeu

11 sacs tactiles, 55 cubes neutres, 11 cartes à chiffre, 1 règle du jeu



Idée

Les monstres Zéro et Nul et leurs copains de classe sont élèves de l'école Château-Dracul à Épouvante-Ville. Leur malicieux professeur de maths, Monsieur Deschiffres, leur fait reconnaître au toucher les chiffres. Mais avec leurs grandes griffes, ils ont bien du mal à palper des petites choses et ils ont besoin de votre aide pour trouver, en touchant le contenu des petits sacs combien de petits cubes il y a dedans. Allez-vous réussir à indiquer huit bons chiffres ou plus à Zéro et Nul ? Si vous y arrivez, ils auront tous les deux une très bonne note, et leurs copains aussi, et tous se réjouiront monstrueusement.

FRANÇAIS

Avant de jouer la première partie

Remplissez les petits sacs en y mettant respectivement 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 10 cubes et laissez-en un vide.

Jeu n° 1 : A tâtons !

Un jeu tactile captivant pour 1 à 4 joueurs

Préparatifs

Posez les sacs remplis au milieu de la table. Mélangez les cartes à chiffre et empilez-les, faces cachées.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a écrit un chiffre en dernier commence. Tu retournes la carte du haut de la pile et essayes, avec les yeux fermés, de trouver au toucher, le sac contenant le nombre de cubes correspondant.



Quand tu as choisi un sac, il est ouvert et on vérifie :

- As-tu trouvé le bon nombre de cubes ? Super ! Tu récupères la carte en récompense.
- N'as-tu pas trouvé le bon nombre de cubes ? Dommage ! La carte est sortie du jeu.

Le sac est remis au milieu de la table et c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine dès que les 11 cartes ont été correctement découvertes au toucher ou sorties du jeu. On vérifie combien il y a de « bonnes » cartes et combien de « mauvaises ». S'il y en a plus de bonnes que de mauvaises, les joueurs ont gagné la partie.

Astuces :

- La partie se jouera plus rapidement si vous limitez le temps pour toucher les sacs, par exemple, à 30 secondes, à l'aide d'un sablier ou d'un chronomètre.
- Le jeu sera plus facile si vous jouez avec moins de 11 sacs. Retirez quelques-uns des sacs ainsi que les cartes correspondantes.
- Le jeu sera plus facile si vous retirez le sac du jeu quand il a été reconnu au toucher correctement.
- Au lieu de retirer une « mauvaise » carte du jeu, continuez de chercher le bon sac jusqu'à ce que vous le trouviez.

Jeu n° 2 : Tente ta chance !

Une course à tâtons pour 2 à 4 joueurs

Préparatifs

Posez les sacs remplis au milieu de la table. Mélangez les 11 cartes et empilez-les, faces cachées.

Déroulement de la partie

Tous les joueurs jouent en même temps. Le joueur qui a compté de l'argent en dernier retourne la carte du haut de la pile en la montrant aux autres. Tous les joueurs essayent alors en même temps de reconnaître au toucher le sac correspondant à la carte.

Règles importantes pour reconnaître au toucher les sacs :

- Vous n'avez le droit de tenir en main et toucher qu'un seul sac à la fois.
- Avant de prendre un autre sac, vous devez remettre celui que vous tenez en main au milieu de la table. Vous n'avez pas le droit de garder un sac à côté de vous !
- Vous n'avez pas le droit d'empêcher un autre joueur de toucher un sac.

Quand un joueur pense avoir trouvé le bon sac, il dit tout fort : « Touché, trouvé ! ».



On passe alors à la vérification :

- Le sac ne contient pas le bon nombre de cubes ? Dommage ! Les autres joueurs ont le droit de continuer de chercher, mais toi, tu dois t'arrêter. Le sac que tu avais touché est remis au milieu de la table.
- Le sac contient le bon nombre de cubes ? Bravo ! Tu récupères la carte en récompense. Tu remets le sac à côté des autres.
- Si tous les joueurs se sont trompés et qu'ils sont donc éliminés, la carte est retirée du jeu.

Le joueur qui a récupéré une carte en dernier retourne une nouvelle carte de la pile et le tour suivant commence.

Fin de la partie

La partie se termine dès que la dernière carte a été trouvée ou sortie du jeu. Le joueur qui aura récupéré le plus de cartes gagne la partie. Si deux joueurs ou plus ont récupéré le même nombre de cartes, il y a plusieurs gagnants.

Jeu n°3 :

Trouvé-touché ou touché-trouvé ?

Un amusant jeu de mémoire pour 1 à 4 joueurs

Préparatifs

Mélangez les cartes et posez-les sur plusieurs rangées au milieu de la table. Mélangez les sacs remplis et posez-les en cercle autour des cartes en laissant un espace entre eux.



Déroutement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui sera le plus rapide à montrer le chiffre sept avec ses doigts commence.

Tu as le choix entre : soit retourner une carte posée au milieu de la table, soit toucher un sac.

- As-tu d'abord retourné une carte ?
Trouve alors le sac correspondant. Choisis un sac et devine au toucher le nombre de cubes qu'il contient. Si tu penses que ce n'est pas le bon sac, repose-le et c'est au tour du joueur suivant.
- As-tu d'abord touché un sac ?
Trouve alors la carte correspondante. Retourne une des cartes posées au milieu de la table. Si tu penses que le nombre de cubes ne correspond pas à la carte que tu viens de retourner, tu la reposes face cachée et c'est au tour du joueur suivant.

Si tu penses avoir trouvé le bon sac ou la bonne carte, on passe à la vérification :

- Tu t'es trompé ? Dommage ! Retourne la carte de nouveau et remets le sac à côté des autres.
- As-tu bien deviné ? Bravo ! Tu récupères la carte en récompense et remets le sac à côté des autres.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine dès que la dernière carte a été utilisée. Le joueur qui a récupéré le plus de cartes gagne la partie. Si deux joueurs ou plus ont récupéré le même nombre de cartes, il y a plusieurs gagnants.

Astuce :

Le jeu se jouera plus rapidement si, après avoir touché le bon sac, tu le retires également du jeu. La partie se termine alors dès qu'il ne reste plus qu'une carte et qu'un sac qui ne sont plus répartis.



Jeu n° 4 : Toucher à pleines mains !

Un jeu de coopération pour 2 à 4 joueurs

Préparatifs

Mélangez les onze sacs et posez-les au milieu de la table. Mélangez les onze cartes et posez-les faces visibles en cercle autour des sacs.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs essaient de mémoriser la position des cartes. Au bout d'environ 30 secondes, vous retournez toutes les cartes. Le joueur qui a le plus de poches sur son pantalon commence. Tu prends un sac et le touches pour essayer de trouver le nombre de cubes. Quand tu penses avoir trouvé le nombre, tu le dis tout haut et poses le sac sur la carte qui te semble être la bonne. Pour cela, tu as le droit de consulter les autres joueurs.

Règles importantes pour jouer à plusieurs mains

- Jusqu'à la fin de la partie, vous n'avez pas le droit de retourner les cartes pour vérifier.
- Jusqu'à la fin de la partie, vous n'avez pas le droit de sortir les cubes du sac ni de les compter.
- Un sac qui a été attribué à une carte ne peut plus être posé sur une autre carte.
- Plusieurs sacs peuvent être posés sur une carte.

Fin de la partie

La partie se termine quand tous les sacs sont posés sur les cartes.

Maintenant, on passe à la vérification :

- Tous les sacs qui ont été attribués à la carte correspondante restent posés sur les cartes.
- Tous les sacs qui ont été attribués à une mauvaise carte sont posés au milieu du cercle de cartes.

Vous gagnez tous ensemble si, à la fin de la partie, il y a plus de sacs sur les cartes qu'au milieu du cercle.

Astuce :

Répartissez les tâches : un groupe de joueurs mémorise la position des cartes, l'autre groupe essaie de trouver au toucher le nombre de cubes dans les sacs.

Variante : Celui qui se trompe en additionnant est perdant

Vous pourrez jouer cette variante avec les quatre idées de jeu. Vous jouez suivant les règles normales avec la différence suivante : tu ne cherches pas une paire identique, c'est-à-dire un chiffre et une quantité identiques, mais tu dois chercher un sac et une carte qui donnent le nombre 10 quand on additionne leurs chiffres.

Exemples :

- Carte avec le chiffre 1 + sac avec 9 cubes = 10
- Carte avec le chiffre 3 + sac avec 7 cubes = 10

¡Tocado, encontrado!

Números y cantidades



Un juego didáctico monstruosamente divertido para 1 - 4 niños de 5 a 8 años.

Autores: Oliver Hoyer, Heinz Meister

Ilustraciones: Mirco Brüchler

Duración de una partida: 10 - 15 minutos

Queridos padres, pedagogos y terapeutas:

Con « ¡Tocado, encontrado! Números y cantidades», ustedes pueden familiarizar a sus hijos y alumnos con importantes contenidos de la enseñanza primaria o intervenir como refuerzo en los déficits de aprendizaje, y hacerlo de una manera lúdica.

Los números son signos abstractos. Detrás de cada número abstracto se esconde una cantidad concreta de objetos. Por desgracia, los niños tienen cada vez menos contacto en la vida cotidiana con cantidades y números, lo cual dificulta claramente el proceso de aprendizaje.

Éste es el punto de partida de « ¡Tocado, encontrado! Números y cantidades». A pesar de que la clasificación de cantidades y de números es una determinación puramente cognitiva, desde el punto de vista de la terapia educativa ha quedado demostrado que el éxito en el aprendizaje es mayor cuantos más sentidos intervienen en el proceso de aprendizaje. Por este motivo se ha incluido en el juego la actividad de palpar objetos y se ha ampliado la asignación de las cantidades a los signos numéricos. Para comenzar resulta perfecta la variante cooperativa del juego en la que los jugadores pueden familiarizarse con el contenido, jugando. En todas las variantes del juego se ha tenido en cuenta que no resulte necesario conocer todos los números del 0 al 10 para poder jugar.

Se ha demostrado en la práctica que los números pueden aprenderse con mayor facilidad cuando son descompuestos en la unidad más pequeña, el uno. Con ello se mantiene por más tiempo la motivación del jugador, lo cual, a su vez, conduce al mayor éxito posible en el aprendizaje de cada individuo. «¡Tocado, encontrado! Números y cantidades» ya se ha probado con éxito como introducción en el proceso de aprendizaje de niños en edad preescolar y en alumnos de primaria con problemas parciales de aprendizaje. Así que, ¡a palpar y a contar!

Saludos juguetones. Suyo,

Oliver Hoyer

Terapeuta educativo integrador



Contenido del juego

11 saquitos para palpar, 55 dados para contar, 11 cartas de números, 1 instrucciones del juego



Idea de juego

Los monstruos Zeropi y Dekamú van con sus amigos a la escuela Juan Luis Drácula ubicada en la localidad de Monstruño. Con Frankencifra, su antipático profesor de matemáticas, tienen que aprender los números palpando. Pero sus garras de monstruo resultan de lo más inapropiadas para palpar objetos pequeños. Por este motivo os piden vuestra ayuda: palpad cuántos dados se encuentran en los saquitos. ¿Conseguiréis susurrar al oído a Zeropi y a Dekamú ocho o más números correctos? Si es así, ellos y sus compañeros de clase recibirán una nota de sobresaliente y se alegrarán monstruosamente.

Antes de jugar por primera vez

Llenad los saquitos para palpar respectivamente con 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 10 dados, y dejad un saquito vacío.

Juego 1: ¡Qué fácil es palpar!

Un emocionante juego de palpar para 1 - 4 jugadores

Preparativos del juego

Poned los saquitos llenos en el centro de la mesa, mezclados. Barajad las cartas y formad un mazo con ellas con las cartas boca abajo.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador que más recientemente haya escrito un número. Das la vuelta a la primera carta del mazo e intentas acertar, palpando y con los ojos cerrados, el saquito que contiene el número de dados correspondiente.



Cuando te hayas decidido por un saquito, lo abriréis y controlaréis si has acertado:

- ¿Has palpado el número correcto? ¡Estupendo! Te quedas la carta como premio.
- ¿Te has equivocado al palpar? ¡Lástima! Esa carta se retira del juego.

A continuación se devuelve el saquito elegido al centro de la mesa y es el turno entonces del siguiente jugador.

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan palpado correctamente las 11 cartas de números o éstas hayan quedado fuera de la partida. Se controla cuántas cartas se acertaron y cuántas fueron desechadas de la partida. Si hay más cartas acertadas que desechadas, ganan los jugadores.

Consejos

- La partida se hace más rápida si limitáis el tiempo para palpar cada carta a 30 segundos, por ejemplo, utilizando un reloj de arena o un cronómetro.
- La partida se vuelve más sencilla si jugáis con menos de 11 saquitos para palpar. Sacad de la partida algunos saquitos y sus correspondientes cartas de números.
- La partida se vuelve más sencilla si retiráis del juego el saquito acertado.
- En lugar de retirar de la partida la carta de número que no ha sido acertada, podéis seguir palpando hasta dar con el saquito correcto.

Juego 2: Palpadores veloces

Una velocísima competición de palpar para 2 - 4 jugadores

Preparativos del juego

Poned los saquitos llenos en el centro de la mesa, mezclados. Barajad las 11 cartas de números y formad un mazo con ellas con las cartas boca abajo.

¿Cómo se juega?

Todos juegan a la vez. Aquel jugador que más recientemente haya contado dinero da la vuelta a la primera carta del mazo de modo que todos los jugadores puedan verla al mismo tiempo. Todos los jugadores intentan ahora palpar los saquitos. Se trata de una competición y todos juegan unos contra otros para encontrar lo más rápidamente posible el saquito que se corresponde con el número de la carta.

Reglas importantes para palpar:

- Solo está permitido tener cada vez un saquito en la mano para palpar.
- Antes de palpar un saquito nuevo, tenéis que devolver al centro de la mesa el saquito que acabáis de palpar. ¡No podéis almacenar los saquitos!
- Tampoco está permitido impedir a otros jugadores que cojan un saquito para palpar.



Si creéis haber encontrado el saquito correcto, tenéis que exclamar en voz alta «¡Palpado y encontrado!».

Ahora se procede al control:

- ¿Te has equivocado al palpar el número de dados? ¡Mala suerte! Los demás jugadores siguen buscando, pero tú has terminado ya la ronda en esta partida. Tienes que devolver el saquito al centro de la mesa.
- ¿Has acertado al palpar el número correcto de dados? ¡Fantástico! Te quedas la carta de número como premio. Vuelve a colocar el saquito junto con los demás.
- Si todos los jugadores se han equivocado y han quedado eliminados en esa ronda, se retirará entonces esa carta de la partida.

A continuación, el jugador que acertó por última vez con la carta de número dará la vuelta a otra carta y así dará comienzo una nueva ronda.

Final del juego

La partida acaba cuando se acierta palpando la última carta de número o cuando queda retirada de la partida la última carta. Gana la partida el jugador que tenga el mayor número de cartas. Si dos o más jugadores tienen el mismo número de cartas, serán varios los ganadores.

Juego 3: ¡A palpar y a contar!

¿Dónde está el número?

Un divertido juego de memoria, palpando, para 1 - 4 jugadores

Preparativos del juego

Barajad las cartas de números y ponedlas boca abajo formando una cuadrícula en el centro de la mesa. Mezclad los saquitos llenos y colocadlos en círculo alrededor de las cartas guardando una cierta distancia unos de otros.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador que más rápidamente sea capaz de mostrar siete dedos.

Tú decides si primeramente das la vuelta a una de las cartas o si palpas uno de los saquitos.

- ¿Has dado la vuelta primero a una carta?
Encuentra ahora el saquito correspondiente. Decídate por uno de los saquitos y pálpalo. Si piensas que no es el saquito correcto, devuélvelo a su sitio y entonces le tocará el turno al siguiente jugador.
- ¿Has palpado primeramente uno de los saquitos?
Encuentra ahora la correspondiente carta de número. Da la vuelta a una de las cartas. Si crees que el número de dados del saquito no se corresponde con el número de la carta girada, dale de nuevo la vuelta a la carta y entonces le tocará el turno al siguiente jugador.

Si crees que has encontrado la pareja correspondiente, entonces procederéis al control:

- ¿Te has equivocado? ¡Mala suerte! Vuelve a poner boca abajo la carta y devuelve el saquito lleno junto con los demás.
- ¿Has acertado? ¡Fantástico! Te quedas esa carta como premio. Devuelve el saquito lleno junto con los demás.

A continuación es el turno del siguiente jugador.

Final del juego

La partida acaba una vez se haya acertado la última carta de número. Gana la partida el jugador que tenga delante el mayor número de cartas. Si son dos o más los jugadores con el mismo número de cartas, serán varios los ganadores.

Consejo

La partida se vuelve más rápida si una vez que has acertado una pareja, retiras también el saquito. La partida acaba cuando solo queden una carta y un saquito (que no se repartirán).

Juego 4:

¡Muchas manos palpan más que una!

Un juego cooperativo de comunicación para 2 - 4 jugadores

Preparativos del juego

Mezclad los once saquitos y colocadlos en el centro de la mesa. Barajad las once cartas y ponedlas boca abajo formando un círculo en torno a los saquitos.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Dad la vuelta a todas las cartas. Los jugadores intentan memorizar las posiciones de las cartas de números. Volved a dar la vuelta a las cartas transcurridos aproximadamente 30 segundos. Comienza aquel jugador que tenga el mayor número de bolsillos en los pantalones. Coge un saquito e intenta averiguar, palpando, el número de dados que contiene. Si crees saber el número, pronúncialo en voz alta y pon el saquito encima de la carta que tú crees correcta. Al hacerlo puedes pedir consejo a tus compañeros de juego.

Importantes reglas para jugar con muchas manos

- No está permitido girar las cartas para el control hasta que no acabe la partida.
- No está permitido sacar los dados del saquito para contar su número hasta que no acabe la partida.
- No está permitido trasladar un saquito a una carta diferente de la que el jugador correspondiente eligió.
- Sobre una misma carta puede haber varios saquitos.

Final del juego

La partida acaba cuando todos los saquitos estén colocados sobre las cartas.

Ahora procederéis al control:

- Los saquitos que fueron asignados correctamente a las correspondientes cartas de números permanecerán encima de las cartas.
- Los saquitos que fueron asignados a una carta incorrecta de número se colocarán en el centro del círculo.

Habréis ganado conjuntamente la partida si al final hay más saquitos sobre las cartas que dentro del círculo.

Consejo

Repartid las tareas: un grupo de jugadores memoriza las posiciones de las cartas de números mientras que otro grupo palpa el número de dados en los saquitos.

Variante: ¡Quien suma mal pierde como tal!

Podéis jugar a esta variante en las cuatro propuestas de juegos que se han descrito anteriormente. Jugaréis siguiendo las reglas normales, pero con la siguiente excepción: no intentaréis encontrar parejas sino que buscaréis un saquito y una carta para que el número de dados y el número de la carta sumen 10.

Ejemplos:

- Carta del número 1 + saquito para palpar con 9 dados para contar = 10
- Carta del número 3 + saquito para palpar con 7 dados para contar = 10

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and is nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is het nergens meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte. Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de algumas partidas engraçadas deu-se pela falta de alguma peça que não se consegue encontrar. Não faz mal! Via o website www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se essa peça ainda está disponível.

Kære forældre og børn.

Efter et spændende spil opdager I pludselig, at dette HABA-spil mangler en del. Den er bare ikke til at finde igen. Ikke noget problem! På www.haba.de/Ersatzteile kan I se, om delen stadig fås.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

亲爱的孩子和家长,

经过一轮的乐趣, 你会突然发现, 缺少了这个HABA游戏的部件, 无处可寻。没问题! 在www.haba.de/Ersatzteile, 你可以找出这部件仍然可发货。



Inventive Playthings for Inquisitive Minds

追求创意·激发好奇·好奇心に富んだ子供達にニューアイデアを提供する

Erfinder für Kinder · Créateur pour enfants joueurs

Inventor para los niños



Infant Toys

婴儿玩具

Baby & Kleinkind

Jouets premier âge

Bebé y niño pequeño

 **Children are world explorers!**

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **孩子们通过玩耍**

了解世界。HABA使得他们很容易由游戏和玩具唤起好奇心，富有想象力的家具，愉快的饰品，珠宝，礼品和更多。HABA鼓励我们身材矮小的探索者的大思路。



Gifts

礼品

Geschenke

Cadeaux

Regalos

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!




Ball Track

滚珠轨道

Kugelbahn

Toboggan à billes

Tobogán de bola

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !




Children's room

儿童房间

Kinderzimmer

Chambre d'enfant

Decoración habitación

 **¡Los niños son descubridores del mundo!** Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

HABA®

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

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.