

Blinde KUH

DE

Blinde Kuh ist ein Ravensburger Klassiker mit vielen Spielvarianten, bei dem verschiedene Gegenstände ertastet werden. Dieses Spiel fördert Konzentration und Wahrnehmungsfähigkeit und schult die Entwicklung der Feinmotorik.

Inhalt: 5 Tafeln mit 33 Formen
1 Stoffmaske mit Gummiband



Vor dem ersten Spiel

Drücken Sie vorsichtig alle Formen aus den Tafeln. Die Tafeln bitte nicht wegwerfen, da sie fürs Spiel benötigt werden!

Formen ertasten für 1–4 Kinder ab 4 Jahren

Vorbereitung

Sucht euch aus, mit welchen zwei Tafeln ihr spielen möchtet, und legt die zugehörigen Formen in die Schachtel. Haltet die Maske bereit.

Spielverlauf

Das jüngste Kind beginnt. Setze die Maske auf und ziehe zufällig eine Form aus der Schachtel. Versuche durch Tasten zu erraten, um was es sich handelt. Hast du den Gegenstand erkannt und richtig benannt, darfst du die Form behalten und vor dir ablegen. Hast du dich geirrt, kommt die Form zurück in die Schachtel. Dann ist reihum das nächste Kind an der Reihe.

Hinweis:

Lassen Sie die Kinder am besten vor jedem Spiel alle verwendeten Formen anschauen. So können sie die Objekte später leichter erkennen und benennen.

Ende des Spiels

Wurden alle Formen gezogen, werden die richtig erratenen Formen verglichen. Das Kind mit den meisten Formen gewinnt das Spiel.

Hinweis: Mag ein Kind die Maske nicht aufsetzen, kann es auch einfach die Augen schließen. Am besten legt ihr zusätzlich ein Tuch über die Schachtel.

Variante für jüngere Kinder: Bei Bedarf könnt ihr vereinbaren, dass jüngere Kinder mehrfach raten oder eine neue Form ziehen dürfen. Gegebenenfalls können dem Kind auch zwei oder drei Hinweise zum Gegenstand gegeben werden.

Variante für 1 Kind alleine: Spielst du allein, legst du deine richtig und falsch geratenen Teile auf je einen extra Stapel. Welcher Stapel ist am Ende höher? Am besten verdeckst du dabei die Formen in der Schachtel zusätzlich mit einem Tuch.

Bilderlotto für 2–4 Kinder ab 3 Jahren

Vorbereitung

Jedes Kind sucht sich eine Tafel aus. Legt die Formen aller gewählten Tafeln in die Schachtel. Legt die nicht gewählten Tafeln und Formen beiseite.

Hinweis: Die rosa Tafel enthält mehr Elemente und ist für diese Spielform nicht geeignet.

Spielverlauf

Das jüngste Kind beginnt. Wer an der Reihe ist, zieht eine Form aus der Schachtel und hält sie hoch. Wer entdeckt, dass die Form zur eigenen Tafel gehört, meldet sich. Dieses Kind darf dann die Form benennen und in seine Tafel einpuzzeln.

Ende des Spiels

Das Kind, das als erstes alle Formen der Tafel gefüllt hat, gewinnt das Spiel.

Tastlotto für 2–4 Kinder ab 5 Jahren

Vorbereitung

Legt alle Formen der gelben Spieltafel in die Schachtel und die gelbe Tafel in die Tischmitte. Alle anderen Tafeln werden nicht benötigt. Haltet die Maske bereit.

Spielverlauf

Das Kind, das an der Reihe ist, setzt die Maske auf und zieht zufällig eine Form aus der Schachtel. Die Aufgabe ist nun, diese Form allein über das Erfühlen in die gelbe Tafel einzusetzen. Alle anderen Kinder geben Hinweise wie „weiter oben/unten“, „drehen“ oder „heiß/kalt“. Sobald die Form eingepuzzelt ist, kommt das nächste Kind an die Reihe.

Ende des Spiels

Sind alle Formen eingepuzzelt, ist das Spiel zu Ende und ihr habt gewonnen.

Hinweis: Die gelbe Tafel ist die einfachste, da alle Formen symmetrisch sind. Wenn ihr schon etwas geübt seid, könnt ihr auch mit einer anderen Tafel oder sogar mit mehreren Tafeln spielen.



Que cache la vache ?

Que cache la vache ? est un grand classique de Ravensburger avec de nombreuses variantes où il s'agit de reconnaître différents objets de manière tactile. Ce jeu favorise la concentration et la capacité de perception tout en développant la motricité fine.

Contenu : 5 planches avec 33 formes
1 masque en tissu avec élastique



Avant la première partie

Détachez soigneusement tous les éléments des planches prédécoupées. Ne jetez surtout pas les planches car elles servent pour le jeu !

Tâtez les formes Pour 1 à 4 enfants à partir de 4 ans

Mise en place

Choisissez les deux planches avec lesquelles vous souhaitez jouer et mettez les formes correspondantes dans la boîte. Gardez le masque à portée de main.

Déroutement de la partie

Le plus jeune joueur commence. Il enfle le masque et tire une forme au hasard dans la boîte. Il doit alors essayer de deviner au toucher de quel objet il s'agit. S'il le reconnaît et le nomme correctement, il peut le garder devant lui. S'il se trompe, la forme est remise dans la boîte. C'est alors à son voisin de gauche de jouer.

Fin de la partie

Une fois que toutes les formes ont été tirées, les enfants comparent le nombre de formes qu'ils ont devinées. Celui qui en possède le plus remporte la partie.

Remarque : Si un enfant ne souhaite pas mettre le masque, il suffit qu'il ferme les yeux. Le mieux est alors de placer un tissu sur la boîte.

Remarque :

Il est préférable de découvrir toutes les formes utilisées avec les enfants avant de commencer à jouer. Il sera ainsi plus facile pour eux de les reconnaître et de les nommer par la suite.

Variante pour les plus jeunes : Si nécessaire, vous pouvez convenir que les plus jeunes ont droit à plusieurs essais ou peuvent tirer une nouvelle forme. Le cas échéant, il est même possible de leur donner deux ou trois indices sur l'objet.

Variante solo : Si l'enfant joue seul, il forme deux piles séparées avec les formes trouvées et celles non trouvées. Quelle sera la pile la plus haute à la fin ? Le mieux est de mettre les formes dans la boîte et de les recouvrir avec un tissu.

Loto des images pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans

Mise en place

Chaque enfant choisit une planche. Mettez toutes les formes correspondant aux planches choisies dans la boîte. Laissez les planches et les formes qui ne servent pas de côté.

Remarque : la planche rose contient plus d'éléments et ne convient pas à ce type de jeu.

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. À son tour de jeu, le joueur tire une forme de la boîte et la montre bien à tout le monde. Celui qui pense que la forme appartient à sa planche l'annonce à voix haute. Il peut alors la nommer et l'encastrer sur sa planche.

Fin de la partie

Le premier à avoir rempli sa planche avec toutes ses formes remporte la partie.



Loto tactile pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans

Mise en place

Mettez toutes les formes de la planche jaune dans la boîte et placez cette planche au milieu de la table. Toutes les autres planches ne sont pas utilisées. Gardez le masque à portée de main.

Déroulement de la partie

À son tour de jeu, le joueur enfle le masque et tire une forme de la boîte au hasard. Il s'agit alors de trouver son emplacement sur la planche uniquement au toucher. Tous les autres enfants donnent des indications : « plus haut/plus bas », « tourne » ou encore « chaud/froid »... Dès que la forme a été encastree, c'est à son voisin de gauche de jouer.

Fin de la partie

Une fois que toutes les formes sont encastrees, la partie est terminée et vous avez gagné.

Remarque : La planche jaune est la plus simple car toutes les formes sont symétriques. Avec un peu d'expérience, vous pourrez essayer d'autres planches, voire jouer avec plusieurs planches à la fois.



Mucca Cieca

Mucca Cieca è un classico Ravensburger con molte varianti di gioco, in cui si devono riconoscere alcuni oggetti con l'aiuto del solo tatto. Questo gioco favorisce la concentrazione e la capacità di percezione e allena lo sviluppo della motricità fine.

Contenuto: 5 schede con 33 forme
1 maschera in tessuto con elastico



Prima di giocare la prima partita

Rimuovete con cura tutte le forme dalle schede.
Non gettate le schede, perché servono per il gioco!

Tastare le forme per 1-4 bambini dai 4 anni in su

Preparazione

Scegliete con quali due schede volete giocare e mettete le forme corrispondenti nella scatola. Tenete pronta la maschera.

Svolgimento del gioco

Inizia il bambino più piccolo. Indossa la maschera ed estrae a caso una forma dalla scatola. Cerca di indovinare di cosa si tratta tastando le forme. Se ha riconosciuto l'oggetto e lo ha nominato correttamente, può tenere la forma e metterla davanti a sé. Se ha sbagliato, la forma torna nella scatola. Poi tocca al bambino successivo.

Fine del gioco

Una volta estratte tutte le forme, confrontate il numero di quelle indovinate. Il bambino con il maggior numero di forme vince la partita.

Nota: se un bambino non vuole indossare la maschera, può semplicemente chiudere gli occhi. È consigliabile coprire la scatola con un telo.

Nota:
È consigliabile mostrare ai bambini tutte le forme in gioco prima di ogni partita. In questo modo potranno riconoscere e nominare più facilmente gli oggetti durante la partita.

Variente per i bambini più piccoli: Se necessario, potete concordare che i bambini più piccoli possano indovinare più volte o pescare una nuova forma. Se necessario, è possibile dare al bambino due o tre indizi sull'oggetto.

Variente per 1 bambino da solo: Se giochi da solo, metti i pezzi indovinati e quelli sbagliati in due pile separate. Quale pila è più alta alla fine? È meglio coprire le forme nella scatola con un telo.

Tombola delle immagini per 2-4 bambini dai 3 anni in su

Preparazione

Ogni bambino sceglie una scheda. Mettete le forme di tutte le schede scelte dentro scatola. Mettete da parte le schede e le forme non scelte.

Nota: la scheda rosa contiene più elementi e non è adatta a questa versione del gioco.

Svolgimento del gioco

Inizia il bambino più piccolo. Chi è di turno pesca una forma dalla scatola e la mostra a tutti. Chi scopre che la forma appartiene alla propria scheda, lo dice ad alta voce. Quel bambino può quindi nominare la forma e inserirla nella propria scheda.

Fine del gioco

Il bambino che per primo ha riempito tutte le forme della scheda, vince la partita.



Tombola del tatto per 2-4 bambini dai 5 anni in su

Preparazione

Mettete tutte le forme della scheda gialla nella scatola e la scheda gialla al centro del tavolo. Tutte le altre schede non sono necessarie. Tenete pronta la maschera.

Svolgimento del gioco

Il bambino di turno indossa la maschera e pesca a caso una forma dalla scatola. Il compito ora è quello di inserire questa forma nella scheda gialla usando solo il tatto. Tutti gli altri bambini danno indicazioni come "più in alto/in basso", "gira" o "acqua/fuoco". Non appena la forma è stata inserita, tocca al bambino successivo.

Fine del gioco

Quando tutte le forme sono state inserite, il gioco è finito e avete vinto.

Nota: La scheda gialla è la più semplice, poiché tutte le forme sono simmetriche. Se avete fatto già un po' di pratica, potete giocare anche con un'altra scheda o addirittura con più schede.

