

## TASTSPELLETJE:

om op de tast een vrucht, insect, dier, groentesoort of voorwerp te vinden.  
Een tastspelletje om verschillende onderdelen van de boerderij te leren kennen.



### Inhoud van het spel:

- 1 roulette met vijf verschillende categorieën: fruit, groente, dieren, insecten, voorwerpen
- 15 vormpjes (druif, kers, peer, wortel, slakrop, radijsje, kip, schaap, konijn, bij, lieveheersbeestje, vlinder, emmer, gieter, kruiwagen)
- 1 linnen zak

### Doel van het spel:

In de zak op de tast de vormpjes vinden die bij de categorie horen die de pijl van de roulette aangeeft.

### Verloop van het spel:

Alle vormpjes worden in de zak gedaan.

De jongste speler begint en laat de roulette draaien. De pijl stopt op een bepaalde categorie. (Indien de pijl tussen twee vakjes stil blijft staan, draait de speler de roulette opnieuw).

De speler grijpt vervolgens met zijn hand in de zak om er op de tast een vormpje in te vinden dat overeenkomt met de door de pijl aangewezen categorie. Wanneer hij denkt dat hij er een gevonden heeft, haalt hij het uit de zak, laat het aan de andere spelers zien en **zeft wat het is**.

- Indien het vormpje tot de gezochte categorie behoort, mag hij het bij zich houden.

De volgende speler is aan de beurt om de roulette te draaien.

- Indien het vormpje niet tot de gezochte categorie behoort, doet hij het weer in de zak en is de volgende speler aan de beurt.

**N.B.:** Wanneer er geen enkel vormpje van de aangegeven categorie in de zak over is, draait de speler de roulette opnieuw totdat de pijl een categorie aanwijst waarvan nog wel vormpjes beschikbaar zijn.

### Wie wint?

Wanneer de zak leeg is, wint de speler met de meeste vormpjes het spelletje.

### Twee varianten voor de kleinsten:

- De kinderen pakken om de beurt een vormpje uit de zak; ze moeten vervolgens hun vormpjes per categorie bij elkaar leggen.
- Alle vormpjes worden op de tafel gezet. De eerste speler draait de roulette en moet vervolgens een vormpje pakken dat tot de door de pijl aangegeven categorie behoort.



## JEU DE DECOUVERTE TACTILE :

Retrouver tactilement un fruit, un insecte, un animal, un légume ou un accessoire.  
Un jeu du toucher pour retrouver différents éléments de la ferme.



### Contenu :

- 1 roulette contenant 5 catégories différentes : fruits, légumes, animaux, insectes, accessoires
- 15 figurines (raisin, cerise, poire, carotte, salade, radis, poule, mouton, lapin, abeille, coccinelle, papillon, seau, arrosoir, brouette)
- 1 sac en tissu

### But du jeu :

Retrouver tactilement dans un sac les figurines qui appartiennent à la catégorie indiquée par la roulette.

### Déroulement du jeu :

Toutes les figurines sont placées dans le sac.

Le joueur le plus jeune commence et fait tourner la roulette. La flèche s'arrête sur une catégorie. (Si elle s'arrête entre 2 cases, le joueur relance la roulette).

Le joueur plonge alors la main dans le sac pour y retrouver, par le toucher une figurine qui appartient à la catégorie indiquée par la flèche. Lorsqu'il croit l'avoir touchée, il sort la figurine et la montre aux autres joueurs et la nomme.

- La figurine appartient bien à la catégorie qu'il recherchait : il garde la figurine comme un point gagné.

C'est au joueur suivant de faire tourner la roulette.

- La figurine n'appartient pas à la catégorie : il remet la figurine dans le sac et c'est au joueur suivant de jouer.

**NB :** Lorsque pour la catégorie indiquée, plus aucune figurine n'est présente dans le sac, le joueur relance la roulette jusqu'à ce qu'il obtienne une catégorie pour laquelle une figurine est encore disponible.

### Qui gagne ?

Lorsque le sac est vide, le joueur en possession du plus grand nombre de figurine emporte la partie.

### Deux versions pour les plus petits :

- Les enfants piochent chacun leur tour une figurine dans le sac et doivent alors les trier par catégorie.
- Toutes les figurines sont posées sur la table. Le 1<sup>er</sup> joueur lance la roulette et doit alors prendre sur la table une figurine qui appartient à la catégorie indiquée par la roulette.

