



Planet der Sinne – Fühlen

Sensory planet – le touch

La planète des sens – le toucher

Planeet der zintuigen – voelen

Planeta de los sentidos – Tacto

Pianeta dei sensi – Tatto



Planet der Sinne – Fühlen

Eine LernSpielesammlung mit vielen Tipps und Anregungen zur Sinnesförderung. Für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.

Spielidee: HABA-Spieleredaktion
Illustration: Dorothea Cüppers
Spieldauer: ca. 20 Minuten



Gemeinsam mit der kleinen Sinnesforscherin Susi Samtpfote begeben sich die Spieler auf eine spannende Reise und lernen viel über ihre eigenen Wahrnehmungsfähigkeiten, besonders im Bereich des Fühlens.

Spielinhalt

- 1 Spielfigur Susi Samtpfote
- 1 Spielplan
- 20 Fühlkarten
- 2 vierteilige Puzzles (rote, blaue Rückseite)
- 1 Säckchen
- 1 Augenbinde
- 20 Holztiere (je viermal Igel, Frosch, Fisch, Kuh, Wolf)
- 1 Würfel
- 1 Poster „Planet der Sinne“
- 1 Spielanleitung
- 1 Informationsheft

Liebe Eltern, liebe Erzieher(innen), liebe Therapeut(inn)en,

dieses Spiel bietet nicht nur Kindern die Möglichkeit, sich mit ihrer Wahrnehmung auseinanderzusetzen. Auch Sie selbst werden gefordert sein, wenn es z.B. darum geht, unterschiedliche Materialien zu erfühlen oder ein Puzzle mit verbundenen Augen zu legen.

Weitere Informationen zum Thema „Die Sinne“ haben wir für Sie im beiliegenden Informationsheft zusammengestellt. Wir wünschen Ihnen und Ihren Kindern viel Spaß auf dieser spannenden „Sinnesreise“!

Ihre Erfinder für Kinder

*fünf Holztier
sammeln*

*Spielplan in Tisch-
mitte, Susi Samt-
pfote auf beliebiges
Feld, Holztier in
Säckchen, restliches
Spielmaterial bereit*

*würfeln und Susi
Samtpfote bewegen*



*Wer ist ein guter
Fühlpuzzler?*

Spielidee

Viele unterschiedliche Fühl-Abenteuer gilt es auf dieser Sinnesreise zu bestehen! Wer eine Aufgabe erfolgreich löst, darf ein Holztier aus dem Säckchen erfühlen und vor sich ablegen. Wer setzt seine Sinne besonders gut ein und hat zuerst fünf unterschiedliche Holztier gesammelt?

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte und stellt Susi Samtpfote auf ein beliebiges Feld.

Gebt die 20 Holztier in das Säckchen. Haltet das restliche Spielmaterial neben dem Spielplan bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Sinnesforscher beginnt und würfelt:

- Zeigt der Würfel eine Augenzahl, zieht er Susi Samtpfote im Uhrzeigersinn um die gewürfelte Anzahl Felder vorwärts.
- Zeigt der Würfel das Planetensymbol, setzt er Susi Samtpfote auf ein beliebiges Aktionsfeld.

Auf welchem Aktionsfeld steht Susi Samtpfote jetzt?

Schneller Fühlpuzzler

- Der Spieler, der gewürfelt hat, ist der „Fühlpuzzler“ und setzt die Augenbinde auf.
- Die Mitspieler legen die vier Puzzleteile (rote Rückseite) mit der Bildseite nach oben vor den Fühlpuzzler.
- Der Fühlpuzzler versucht nun, das Puzzle mit verbundenen Augen – nur durch Fühlen – so schnell wie möglich zusammenzulegen.
- Während der Fühlpuzzler das Puzzle zusammenlegt, würfeln die Mitspieler reihum und versuchen ebenfalls so schnell wie möglich, fünfmal das Planetensymbol zu würfeln. Sie zählen die erwürfelten Planetensymbole laut mit.
- Hat der Fühlpuzzler das Puzzle zusammengelegt, bevor die Mitspieler fünfmal das Planetensymbol gewürfelt haben, darf er zur Belohnung ein Holztier aus dem Säckchen ziehen.
- Haben die Mitspieler aber zuerst das Planetensymbol fünfmal gewürfelt, dann darf der Fühlpuzzler kein Holztier aus dem Säckchen ziehen.



Wer findet zuerst ein
Fühlkartenpaar?

Fühlkarten-Memo

- Legt die 20 Fühlkarten mit der Fühlseite nach unten neben den Spielplan in die Tischmitte. Sie sollen nicht übereinander liegen und für alle Spieler gut erreichbar sein.
- Alle Spieler sind dieses Mal an der Aktion beteiligt und können ein Holztier gewinnen.
- Ein Spieler gibt das Startsignal „Fühlen, fertig, los!“ Alle versuchen jetzt durch Fühlen zwei gleiche Karten zu finden und aufzudecken. Dazu müssen sie die Karten leicht anheben und von unten befühlen.
Wichtig: Die Karten dürfen beim Befühlen nicht umgedreht bzw. angesehen werden.
- Wer zuerst denkt, zwei gleiche Fühlkarten gefunden zu haben, ruft „Stopp“ und legt sie offen vor sich ab.
- Passen die beiden Fühlkarten zusammen, darf der Spieler zur Belohnung ein Holztier aus dem Säckchen ziehen.
- Passen die beiden Fühlkarten nicht zusammen, bleiben sie offen liegen. Die anderen Spieler suchen weiter nach einem passenden Paar.



Was zeichnet der
Zeichner auf den
Rücken?

Ratemeister und Zeichner

- Der Spieler, der gewürfelt hat, ist der „Ratemeister“ und legt das Poster vor sich ab.
- Jetzt muss ein Mitspieler als Zeichner bestimmt werden:
Wer bisher die wenigsten Holztiere gesammelt hat, ist in dieser Runde der Zeichner. Haben gerade mehrere Spieler gleich wenige Holztiere, darf der Ratemeister entscheiden, wer von ihnen der Zeichner sein soll.
- Der Zeichner sucht sich ein Motiv des Posters aus und zeichnet es mit einem Finger auf den Rücken des Ratemeisters, ohne dabei etwas zu sagen. Auf Wunsch kann der Zeichner das Motiv noch einmal wiederholen.
Achtung: Dieses Motiv sollte in den folgenden Runden nicht mehr gewählt werden.
- Anschließend sucht der Ratemeister auf dem Poster das gezeichnete Motiv.
- Hat er richtig geraten, dürfen der Zeichner und er zur Belohnung ein Holztier aus dem Säckchen ziehen.



*Wer erfühlt das
gesuchte Puzzleteil?*



*Wer kann die
Fühlkarten richtig
zuordnen?*

*Holztier aus Säckchen
ziehen*

*fünf unterschiedliche
Holztier gesammelt
= Sieg*

Puzzle-Detektiv

- Der Spieler, der gewürfelt hat, ist der „Puzzle-Detektiv“ und setzt die Augenbinde auf.
- Die Mitspieler legen die vier Puzzleteile (rote Rückseite) mit der Bildseite nach oben vor den Detektiven.
- Dann setzen sie das Puzzle mit der blauen Rückseite bis auf ein Teil zusammen und legen es ebenfalls vor den Detektiven.
- Der Detektiv hat jetzt die Aufgabe, das fehlende Teil des „blauen Puzzles“ durch Fühlen zu erkennen.
- Zuerst fühlt er die Konturen des „blauen Puzzles“. Danach befühlt er die einzelnen Teile des „roten Puzzles“. Anschließend entscheidet er sich für ein Teil des „roten Puzzles“ und nimmt die Augenbinde ab.
- Hat der Detektiv das richtige Puzzleteil ausgewählt, darf er zur Belohnung ein Holztier aus dem Säckchen ziehen.

Fühl-Detektiv

- Der Spieler, der gewürfelt hat, ist der „Fühl-Detektiv“ und setzt die Augenbinde auf.
- Die Mitspieler wählen aus den zehn gelben Fühlkarten fünf aus und legen sie mit der Fühlseite nach oben in einer Reihe vor den Detektiv.
- Der Detektiv bekommt eine beliebige blaue Fühlkarte in die Hand gelegt und fühlt zuerst das Material dieser Fühlkarte. Anschließend befühlt er die Materialien der fünf gelben Fühlkarten.
- Jetzt sagt er seinen Mitspielern, ob das Material der blauen Fühlkarte identisch mit dem Material einer der fünf gelben Fühlkarten ist.
- Ist die Antwort richtig, wiederholt er diesen Vorgang auch mit einer zweiten bzw. dritten blauen Fühlkarte. Ist eine Antwort falsch, endet die Aktion.
- Hat der Detektiv drei blaue Fühlkarten richtig zugeordnet, darf er zur Belohnung ein Holztier aus dem Säckchen ziehen.

Die Belohnung: Ein Holztier aus dem Säckchen

Hat ein Spieler eine Aktion erfüllt, darf er ein Holztier aus dem Säckchen erfüllen. Er darf das Holztier vor sich ablegen, wenn dieses Tier bisher noch nicht vor ihm liegt. Wenn er das Tier aber bereits hat, muss er es wieder in das Säckchen zurückwerfen.

Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der erste Sinnesforscher fünf unterschiedliche Holztier vor sich liegen hat und damit gewinnt. Schaffen dies zwei Sinnesforscher gleichzeitig, gewinnen sie gemeinsam.

Sensory planet – touch

A collection of educational games with suggestions and hints for stimulating sensory development, for 2-4 players ages 4-99.

Authors: Editorial staff HABA
Illustrations: Dorothea Cüppers
Length of the game: approx. 20 minutes



Accompanied by Suzy Velvet Paw, the little sensory explorer, the players set off on an exciting journey and learn a lot about their powers of perception, and in particular the sense of touch.

Contents

- 1 play figure Suzy Velvet Paw
- 1 game board
- 20 tactile cards
- 2 jigsaws each consisting of 4 parts (one with red, one with blue on the back)
- 1 little bag
- 1 blindfold
- 20 wooden animals (4 hedgehogs, frogs, fishes, cows, wolves each)
- 1 die
- 1 poster "Planet Sensory"
- Set of game instructions
- Leaflet with information about "Our senses"

Dear Parents, Educators and Therapists

This game offers your child the chance to develop their powers of perception. It will also involve you in helping them learn how to find by touch the different game figures or arrange a jigsaw blindfolded.

We have collected some specific background information in the enclosed leaflet "Our senses". We wish you lots of fun on this "exciting sensory journey".

Yours sincerely,

The inventors of playthings

collect five wooden animals

game board into center, Suzy on any activity square, wooden animals into bag, get ready other game material

roll die and move Suzy



Who is a good tactile expert?

Game Idea

You will encounter many tactile challenges on this sensory journey! Once you have solved a problem you can reach inside the little bag and find by touch any of the five wooden figures, then keep it in front of you. Who will make good use of their senses and be the first to collect five different wooden animals?

Preparation of the Game

Put the game board in the center of the table and place the play figure Suzy on any activity square.

Put the 20 animals into the little bag and the remaining game material next to the game board.

How to Play

Play in a clockwise direction. The youngest sensory explorer starts and rolls the die:

- If you rolled a number of dots, move Suzy the same number of squares in a clockwise direction.
- If you rolled the symbol of the planets, you may place Suzy on any of the activity squares.

What type of activity is shown on the square where Suzy is?

Speedy tactile expert

- The player who rolled the die is the tactile expert and puts on the blindfold.
- The other players place the four jigsaw pieces with the red back in front of the expert, picture side face-up.
- The expert now tries, as quickly as possible, to do the jigsaw purely by touch.
- In the meantime the other players, one by one, throw the die and try to roll the symbol of the planet five times as quickly as they can. They count out loud the number of times the symbol is rolled.
- If the expert manages to finish the jigsaw before the other players have rolled the symbol five times, he can pull a wooden animal out of the bag.
- If not and the other players have already rolled the symbol five times, he cannot not pull out any animal.



Who finds a matching pair of tactile cards first?



What does the tracer draw on the back?

Tactile cards Memory

- Distribute the 20 tactile cards face-down next to the game board. The cards should be within easy reach for everybody and must not overlap.
- All players take part and can collect a wooden animal
- A player gives the starting signal "Touching, ready, go!" Now all players try to find just by touch two identical cards and uncover them. To do so they lift the cards slightly and touch them underneath. **Important:** while touching the cards, they may not be turned over totally or looked at.
- The player who thinks he has found two identical cards, yells "Stop!" and places both cards face-up in front of him.
- If the two cards match, the player can take a wooden animal from the bag as a reward.
- If the two cards do not match they remain face-up and the other players go on searching.

Guessing expert and tracer

- The player who rolled the die is the guessing expert and places the poster in front of him.
- Another player has to be chosen to do the tracing:
Whoever has collected the fewest wooden animals is the tracer for this round. If there are various players with the least amount of animals, the guesser chooses.
- The tracer decides on a motif shown on the poster and draws it on the back of the guessing expert without saying a word. If the expert wishes, the drawing can be repeated.
Watch out: this motif should not be repeated in the following rounds.
- Now the guessing expert looks for the motif on the poster.
- If he guesses right, both tracer and expert pull a wooden animal from the bag.



Who will find the right jigsaw piece by touch?



Who can assign the tactile cards correctly?

pull an animal of the bag out

five different animals = victory

Jigsaw detective

- The player who rolled the die is the jigsaw detective and puts on the blindfold.
- The other players take the four jigsaw pieces with the red back and place them face-up in front of the detective.
- Then they do the jigsaw of the pieces with the blue back, take one piece off and then place it in front of the detective.
- The detective now tries to find by touch which part is missing from the blue jigsaw.
- He first feels the outline of the blue jigsaw. Then he feels the pieces of the red jigsaw one by one and decides on one. After that he takes off the blindfold.
- If the detective has chosen the right piece he may pull an animal out of the bag.

Tactile detective

- The player who rolled the die is the tactile detective and puts on the blindfold.
- The other players choose five of the ten tactile cards and place them in a row face-up in front of the detective.
- The detective is given a blue tactile card to feel its material. Then he reaches out and touches the different materials of the five cards.
- He then states whether the material of the blue card is identical with one of the yellow cards.
- If he is right, the turn is repeated with a second and third blue tactile card. If the answer is wrong, his turn is over.
- If the detective has assigned three blue cards correctly, he can take an animal out of the bag.

The reward: a wooden animal

A player who successfully solves a problem may pull an animal out of the bag and place it in front of him or her, but only if it is not there yet. If they have it already, they have to return it back into the bag.

Then it's the turn of the next player in a clockwise direction to roll the die.

End of the game

The game ends as soon as the first sensory explorer has five different animals thus winning the game. If two sensory explorers do so at the same time, they win together.

La planète des sens : le toucher

Une collection de jeux éducatifs contenant de nombreux conseils et des suggestions pour stimuler les sens.
Pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Idee : Rédaction des jeux HABA
Illustration : Dorothea Cüppers
Durée d'une partie : env. 20 minutes



Accompagnés de la petite exploratrice Patou Patte de velours, les joueurs vont faire un voyage passionnant et découvrir leurs propres facultés sensorielles, notamment dans le domaine du toucher.

Contenu du jeu

- 1 pion, Patou Patte de velours
- 1 plateau de jeu
- 20 cartes tactiles
- 2 puzzles de chacun quatre pièces (un au dos rouge, un au dos bleu)
- 1 petit sac
- 1 foulard pour se bander les yeux
- 20 animaux en bois (4 hérissons, 4 grenouilles, 4 poissons, 4 vaches, 4 loups)
- 1 dé
- 1 poster « La planète des sens »
- 1 règle du jeu
- 1 cahier d'informations

***Chers parents, chères éducatrices, chers éducateurs,
chers thérapeutes,***

Ce jeu, destiné aux enfants, leur donne la possibilité d'appréhender leurs perceptions sensorielles, mais pas seulement à eux ! Vous-mêmes serez mis au défi lorsqu'il s'agira, par exemple, de toucher les différentes matières ou de faire un puzzle les yeux bandés. Vous trouverez des informations complémentaires sur les sens dans le cahier d'informations joint au jeu. Nous vous souhaitons, ainsi qu'aux enfants, de passer un agréable moment en explorant la planète des sens !

Les créateurs pour enfants joueurs

recupérer cinq animaux en bois

mettre le plateau de jeu au milieu de la table, poser Patou Patte de velours sur n'importe quelle case, préparer les autres accessoires

lancer le dé et déplacer Patou Patte de velours



Qui sait bien reconnaître au toucher et assembler le puzzle ?

Idée

Au cours de ce voyage « sensationnel », il va falloir vivre différentes aventures liées au toucher ! Celui qui réussit l'action demandée a le droit de toucher un animal en bois, de le tirer du petit sac et de le poser devant lui. Qui saura particulièrement bien user de ses sens et récupérera en premier cinq animaux différents ?

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table et mettre Patou Patte de velours sur n'importe quelle case.

Mettre les 20 pièces en bois dans le petit sac. Poser les autres accessoires de jeu à côté du plateau.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'explorateur le plus jeune commence en lançant le dé :

- Si le dé est tombé sur un nombre de points, il avance Patou Patte de velours du nombre de cases correspondant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Si le dé est tombé sur la planète, il pose Patou Patte de velours sur n'importe quelle case d'action.

Sur quelle case d'action se trouve maintenant Patou Patte de velours ?

Reconnaître très vite au toucher les pièces du puzzle

- Le joueur qui a lancé le dé est celui qui va tâter les pièces du puzzle. Il se bande les yeux.
- Les autres joueurs posent les quatre pièces du puzzle (au dos rouge) devant le joueur de manière à voir la face illustrée.
- Ce dernier essaye alors de faire le puzzle le plus vite possible, uniquement en tâtant les pièces et en ayant les yeux bandés.
- Pendant que le joueur assemble le puzzle, les autres lancent le dé chacun à tour de rôle et essaient le plus vite possible d'obtenir le plus vite possible cinq fois la planète. Ils comptent les planètes obtenues à haute voix.
- Si le joueur a assemblé le puzzle avant que les autres joueurs aient obtenu cinq fois la planète, il est récompensé et tire un animal du petit sac.
- Si les autres joueurs ont obtenu en premier cinq fois la planète, le joueur n'a pas le droit de tirer d'animal du sac.



Qui trouvera en premier une paire de cartes tactiles identiques ?



Que dessine le dessinateur sur le dos ?

Mémo de cartes tactiles

- Poser les 20 cartes tactiles à côté du plateau de jeu en mettant leur face tactile contre la table. Elles ne doivent pas se chevaucher et doivent être bien accessibles à tous les joueurs.
- Ici, tous les joueurs participent à l'action et peuvent donc récupérer un animal en bois.
- Un joueur donne le signal du départ : « Touchez, prêts, partez » ! En touchant les cartes, tous essayent d'en trouver deux identiques et les retournent ensuite. Ils doivent donc les soulever légèrement et les toucher par en dessous.
N. B. : lorsque vous touchez les cartes, il ne faut pas les retourner ni les regarder.
- Celui qui pense avoir trouvé en premier deux cartes identiques, dit « stop » bien haut et les pose devant lui.
- Si les deux cartes sont identiques, le joueur tire un animal du sac.
- Si les deux cartes sont différentes, on les laisse faces tournées vers le haut. Les autres joueurs continuent de chercher une paire de cartes identiques.

Champion de la devinette et dessinateur

- Le joueur qui a lancé le dé est le champion de la devinette. Il pose le poster devant lui.
- Un autre joueur est le dessinateur :
celui qui a le moins d'animaux en bois ce moment-là est le dessinateur pendant ce tour. Si plusieurs joueurs sont à égalité, c'est le champion de la devinette qui nomme le dessinateur.
- Le dessinateur choisit un motif du poster et, sans rien dire, le dessine avec un doigt sur le dos du champion de la devinette. Le dessinateur peut faire le dessin une seconde fois si le joueur le demande.
Attention : ce motif ne devra plus être choisi pendant les tours suivants.
- Ensuite, le champion de la devinette cherche le motif sur le poster.
- S'il a trouvé le bon motif, le dessinateur et lui ont le droit de tirer un animal du petit sac.



Qui va trouver au toucher la bonne pièce du puzzle ?



Qui reconnaît les cartes tactiles sans se tromper ?

tirer un animal du petit sac

cinq animaux récupérés = victoire

Le détective chercheur

- Le joueur qui a lancé le dé est le détective chercheur. Il se bande les yeux.
- Les autres joueurs posent les quatre pièces du puzzle (au dos rouge) de manière à voir la face illustrée.
- Ensuite, ils assemblent le puzzle au dos bleu sans prendre la dernière pièce qui est posée devant le détective.
- Le détective doit alors reconnaître au toucher la pièce manquante du puzzle bleu.
- Il tâte d'abord les contours du puzzle bleu. Ensuite, il touche chacune des pièces du puzzle rouge. Puis, il enlève une pièce du puzzle rouge et retire le bandeau.
- Si le détective a choisi la bonne pièce, il tire un animal du petit sac.

Le détective « tactile »

- Le joueur qui a lancé le dé est le détective « tactile ». Il se bande les yeux.
- Les autres joueurs prennent cinq cartes tactiles jaunes parmi les dix et les posent en une rangée devant le détective, en tournant la face tactile vers le haut.
- On met n'importe quelle carte tactile bleue dans la main du détective qui touche d'abord la matière de cette carte. Ensuite, il tâte les matières des cinq cartes jaunes.
- Il dit alors aux autres joueurs si la matière de la carte bleue est identique à celle de l'une des cinq cartes jaunes.
- Si la réponse est bonne, il recommence avec une deuxième, puis une troisième carte bleue. Si l'une des réponses n'est pas bonne, l'action est terminée.
- Quand le détective a trouvé trois bonnes cartes bleues, il tire un animal du petit sac.

La récompense : tirer un animal du petit sac

Si un joueur réussit l'action, il a le droit de tirer un animal du petit sac. Il pose l'animal devant lui s'il n'en a encore pas de cette catégorie. S'il en a déjà, il doit le remettre dans le sac.

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un explorateur des sens a récupéré en premier cinq animaux différents. Si deux explorateurs ont le même nombre d'animaux, ils gagnent tous les deux.

Planeet der zintuigen – voelen

Een verzameling leerspelletjes met vele tips en suggesties om de zintuigen te stimuleren. Voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.

Spelidee: HABA-spielenredactie
Illustraties: Dorothea Cüppers
Speelduur: ca. 20 minuten



Samen met de kleine zintuigenonderzoekster Suzie Zachtehand begeven de spelers zich op een spannende reis en leren een heleboel over hun eigen waarnemingsvermogens, vooral op het gebied van het voelen.

Spelinhoud

- 1 speelfiguur Suzie Zachtehand
- 1 speelbord
- 20 voelkaarten
- 2 vierdelige puzzels (rode, blauwe achterkant)
- 1 zakje
- 1 blinddoek
- 20 houten dieren
(van ieder vier: egel, kikker, vis, koe, wolf)
- 1 dobbelsteen
- 1 poster „planeet der zintuigen“
- 1 spelregels
- 1 informatieboekje

Lieve ouders, lieve leraren/leraressen, lieve therapeuten/-es,

dit spel biedt niet alleen kinderen de mogelijkheid om met hun waarnemingen kennis te leren maken. Ook uzelf zult op de proef worden gesteld als het er bv. om gaat verschillende materialen op de tast te herkennen of geblinddoekt een puzzel te leggen.

Nadere informatie over het onderwerp „de zintuigen“ hebben wij voor u in het bijgevoegde informatieboekje verzameld. Wij wensen u en uw kinderen veel plezier op deze spannende „zintuigenreis“!

Uw uitvindes voor kinderen

vijf houten dieren verzamelen

speelbord in het midden v/d tafel, Suzie Zachtehand op een veld naar keuze, houten dieren in het zakje, overig spelmateriaal klaar

gooien en Suzie Zachtehand verzetten



Wie is een goede voelpuzzelaar?

Spelidee

Er zijn veel verschillende voelavonturen op deze zintuigenreis te beleven! Wie een opgave met succes oplost, mag op de tast een houten dier uit het zakje halen en voor zich neerleggen. Wie gebruikt zijn zintuigen het best en verzamelt als eerste vijf verschillende houten dieren?

Speelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel en zet Suzie Zachtehand op een veld naar keuze.

Doe de 20 houten dieren in het zakje. Leg het overige spelmateriaal naast het speelbord klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De jongste zintuigen-onderzoeker/-ster begint en gooit met de dobbelsteen:

- Als de dobbelsteen een aantal ogen vertoont, zet hij/zij Suzie Zachtehand kloksgewijs het aantal gegooide ogen vooruit.
- Als de dobbelsteen het planetensymbool vertoont, zet hij/zij Suzie Zachtehand op een handelingsveld naar keuze.

Op welk handelingsveld staat Suzie Zachtehand nu?

Snelle voelpuzzel

- De speler die gegooid heeft, is de „voelpuzzelaar” en doet de blinddoek voor.
- De medespelers leggen de vier puzzelstukken (rode achterkant) met de beeldzijde naar boven voor de voelpuzzelaar.
- De voelpuzzelaar probeert nu om de puzzel geblinddoekt - alleen op de tast - zo snel mogelijk in elkaar te leggen.
- Terwijl de voelpuzzelaar de puzzel in elkaar legt, gooien de medespelers om de beurt en proberen eveneens zo snel mogelijk vijf keer het planetensymbool te gooien. Ze tellen het aantal gegooide planetensymbolen hardop.
- Als de voelpuzzelaar de puzzel in elkaar heeft gelegd, mag hij/zij als beloning een houten dier uit het zakje halen.
- Als echter de medespelers het eerst vijf keer het planetensymbool hebben gegooid, mag de voelpuzzelaar geen houten dier uit het zakje pakken.



Wie vindt als eerste
een paar
voelkaarten?

Voelkaartenmemorie

- Leg de 20 voelkaarten met de tastzijde omlaag naast het speelbord in het midden van de tafel. Ze mogen elkaar niet bedekken en moeten voor alle spelers goed bereikbaar zijn.
- Alle spelers doen dit keer aan de spelhandeling mee en kunnen een houten dier winnen.
- Eén van de spelers geeft het startsignaal: „voelen, klaar, af!“ Iedereen probeert nu door te voelen twee dezelfde kaarten te vinden en om te draaien. Hiervoor moeten de spelers de kaarten een beetje optillen en aan de onderkant bevoelen. **Belangrijk:** de kaarten mogen bij het betasten niet omgedraaid of bekeken worden.
- Wie als eerste denkt dat hij/zij twee dezelfde kaarten heeft gevonden, roept: „Stop!“ en legt ze open voor zich neer.
- Als de beide voelkaarten hetzelfde zijn, mag de speler als beloning een houten dier uit het zakje nemen.
- Als de beide voelkaarten niet overeenstemmen, blijven ze open liggen. De andere spelers zoeken verder naar een bij elkaar passend paar.



Wat tekent de
tekenaar op de rug?

Raadmeester en tekenaar

- De speler die gegooid heeft, is de „raadmeester“ en legt de poster voor zich neer.
- Nu moet een medespeler tot tekenaar worden benoemd:
wie tot nu toe de minste houten dieren heeft verzameld, is in deze ronde de tekenaar. Als meerdere spelers even weinig houten dieren hebben, mag de raadmeester beslissen wie van hen de tekenaar wordt.
- De tekenaar kiest een afbeelding van de poster uit en tekent het zonder iets te zeggen met zijn/haar hand op de rug van de raadmeester. Op verzoek van de raadmeester kan de tekenaar de afbeelding nog een keer overdoen.
Opgelet: deze afbeelding mag tijdens de volgende ronden niet meer worden herhaald.
- Vervolgens zoekt de raadmeester op de poster de getekende afbeelding.
- Als hij/zij goed heeft geraden, mogen de tekenaar en hij/zij als beloning ieder een houten dier uit het zakje halen.



*Wie vindt op de tast
het juiste puzzelstuk?*



*Wie kan de
voelkaarten bij
elkaar zoeken?*

*houten dier uit het
zakje halen*

*vijf verschillende
houten dieren ver-
zameld = gewonnen*

Puzzeldetective

- De speler die gegooid heeft, is de „puzzeldetective” en doet de blinddoek voor.
- De medespelers leggen de vier puzzelstukken (rode achterzijde) met de beeldzijde omhoog voor de detective.
- Vervolgens leggen ze de puzzel met de blauwe achterzijde op één stuk na, in elkaar en leggen deze eveneens voor de detective.
- De detective heeft nu de taak om het ontbrekende stuk van de „blauwe puzzel” op de tast te herkennen.
- Om te beginnen, bevoelt hij/zij de contouren van de „blauw puzzel”. Daarna betast hij/zij de afzonderlijke delen van de „rode puzzel”. Vervolgens kiest hij/zij een stuk van de „rode puzzel” en doet de blinddoek af.
- Als de detective het juiste puzzelstuk heeft uitgekozen, mag hij/zij als beloning een houten dier uit het zakje nemen.

Voeldetective

- De speler die heeft gegooid, is de „voeldetective” en doet de blinddoek voor.
- De medespelers kiezen uit de tien gele voelkaarten, vijf kaarten uit en leggen deze met de voelzijde omhoog op een rij voor de detective.
- De detective krijgt een blauwe voelkaart naar keuze in zijn/haar hand en betast om te beginnen het materiaal van de voelkaart. Vervolgens bevoelt hij/zij de materialen van de vijf gele voelkaarten.
- Nu vertelt hij/zij aan de medespelers of het materiaal van de blauwe voelkaart hetzelfde is als dat van één van de gele voelkaarten.
- Als het antwoord juist is, herhaalt hij/zij dit proces ook met een tweede, respectievelijk derde blauwe voelkaart. Als hij/zij een verkeerd antwoord geeft, is de spelhandeling voorbij.
- Als de detective drie blauwe voelkaarten op juiste wijze heeft bepaald, mag hij/zij als beloning een houten dier uit het zakje halen.

De beloning: een houten dier uit het zakje halen

Als een speler een spelhandeling goed heeft uitgevoerd, mag hij/zij een houten dier uit het zakje tevoorschijn halen. De speler mag het houten dier voor zich neerleggen als hij/zij dit dier tot dusver nog niet voor zich heeft liggen. Als hij/zij het dier echter al heeft, moet hij/zij het dier opnieuw in het zakje doen.

Daarna is kloksgewijs de volgende speler aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de zintuigenonderzoekers vijf verschillende houten dieren voor zich heeft liggen en zodoende het spel wint. Als twee zintuigenonderzoekers hier tegelijk in slagen, winnen ze gezamenlijk.

Juego Habermasb núm. 4512

El Planeta de los sentidos – Tacto

Una colección de juegos educativos con muchas sugerencias y actividades para fomentar los sentidos.
Para 2 - 4 jugadores de 4 - 99 años.

Autores: HABA-Redacción de juegos
Ilustraciones: Dorothea Cüppers
Duración de una partida: aprox. 20 minutos



La pequeña investigadora de los sentidos Susi Mano de Seda lleva a los jugadores a un viaje fascinante en el que aprenderán mucho sobre sus capacidades de percepción, especialmente el sentido del tacto.

Contenido

- 1 figura de juego de madera Susi Mano de Seda
- 1 tablero
- 20 tarjetas táctiles
- 2 puzzles de cuatro piezas (reversos rojo y azul)
- 1 saquito
- 1 cinta para vendar los ojos
- 20 animales de madera (cuatro erizos, ranas, peces, vacas y lobos)
- 1 dado
- 1 póster "Planeta de los sentidos"
- Instrucciones del juego
- Folleto informativo

Queridos padres, queridos educadores y terapeutas:

Este juego no ofrece sólo a los niños la posibilidad de entrar en contacto con su capacidad de percepción. También los adultos se enfrentarán a retos cuando se trate, por ejemplo, de identificar materiales diferentes a través del tacto o hacer un puzzle con los ojos vendados.

En el folleto adjunto hemos recopilado más informaciones sobre el tema "los sentidos". ¡Les deseamos mucha diversión con sus niños en el fascinante "viaje de los sentidos"!

Sus inventores para niños

*recopilar cinco
animales de madera*

*tablero en el centro
de la mesa, Susi en
una casilla cual-
quiera, animales en el
saquito, material res-
tante listo*

*tirar el dado y mover
a Susi Mano de Seda*



*¿Quién es un buen
montapuzzles de
tacto?*

Finalidad

¡En este viaje hay que superar muchas y muy diferentes aventuras de percepción! El que supere una prueba puede sacar palpando un animal de madera del saquito y ponerlo delante. ¿Quién emplea bien sus sentidos y es el primero en recopilar cinco animales diferentes?

Preparativos

Colocad el tablero en el centro de la mesa y poned a Susi Mano de Seda en una casilla cualquiera.

Meted los 20 animales de madera en el saquito. Tened preparado el resto del material junto al tablero.

Cómo se juega

Jugáis por turnos según el sentido de las agujas del reloj. Empieza tirando el dado el investigador de los sentidos más joven.

- si en el dado aparecen puntos, mueve a Susi Mano de Seda el número de casillas correspondiente, en el sentido de las agujas del reloj.
- si en el dado sale el símbolo de los planetas coloca a Susi Mano de Seda en una casilla de acción cualquiera.

¿En qué casilla de acción está ahora Susi Mano de Seda?

Montapuzzles de tacto veloz

- El jugador que ha tirado el dado es el “montapuzzles de tacto” y se venda los ojos.
- Los demás jugadores colocan delante del montapuzzles las cuatro piezas del puzzle (de reverso rojo) con el dibujo boca arriba.
- El montapuzzles tiene que intentar montar el puzzle con los ojos vendados lo antes posible.
- Mientras el montapuzzles va haciendo el puzzle, los demás jugadores van tirando el dado por turnos e intentan sacar de prisa el símbolo de los planetas cinco veces, y van contando en voz alta las veces que sale.
- Si el montapuzzles consigue terminar el puzzle antes de que a los demás jugadores les haya salido cinco veces el símbolo de los planetas, puede sacar un animal del saquito.
- Pero si les sale cinco veces el símbolo antes de que termine el puzzle, el montapuzzles no puede sacar animal.



¿Quién encuentra primero una pareja de tarjetas táctiles?

Memorizar tarjetas táctiles

- Colocad las 20 tarjetas táctiles junto al tablero en el centro de la mesa con la cara para palpar boca abajo. Ponedlas bien separadas unas de otras y al alcance de todos los jugadores.
- En esta acción todos pueden participar y ganar un animal de madera.
- Un jugador da la señal de salida "¡Tacto, listo, ya!" Los jugadores intentan encontrar y destapar una pareja de tarjetas iguales. Para ello tienen que levantar ligeramente las tarjetas y palparlas por debajo.
Importante: al palpar las tarjetas no se las puede mirar ni dar la vuelta.
- Quien crea haber encontrado una pareja de tarjetas iguales, dice en alto "stop" y las destapa.
- Si las dos tarjetas son iguales el jugador puede sacar un animal del saquito.
- Si las tarjetas no son iguales, quedan descubiertas y los demás jugadores siguen buscando parejas.



¿Qué dibujo traza en la espalda?

Maestro adivina y dibujante

- El jugador que ha tirado el dado es el "Maestro adivina" y pone el póster delante de él.
- Ahora hay que elegir a un jugador que haga de dibujante:
el que hasta ahora haya recopilado el menor número de animales es el dibujante en esta partida. Si hay varios jugadores con el mismo número de animales, el maestro adivina elige a uno.
- El dibujante escoge un motivo del póster y lo traza con el dedo en la espalda del maestro adivina, sin hablar. Puede trazarlo otra vez si el maestro lo pide.
Atención: en esta partida ese motivo ya no se puede repetir.
- Ahora el maestro adivina busca en el póster el dibujo trazado.
- Si lo adivina, él y el dibujante pueden sacar un animal del saquito.



¿Quién palpa la pieza del puzzle que falta?



¿Quién acierta dos tarjetas táctiles?

sacar animales del saquito

cinco animales diferentes = ganador

Detective de puzzles

- El jugador que ha tirado el dado es el "Detective de puzzles" y se venda los ojos.
- Los demás jugadores le ponen delante las cuatro piezas del puzzle (reverso rojo) con el dibujo boca arriba.
- Ahora montan el puzzle con el reverso azul dejando una pieza sin poner y lo ponen también delante del detective.
- El detective tiene que reconocer palpando la pieza que falta del "puzzle azul".
- Primero palpa los contornos del "puzzle azul" y después una por una las piezas del "puzzle rojo". Elige una pieza del "puzzle rojo" y se quita la venda.
- Si el detective ha acertado qué pieza es, puede sacar un animal del saquito.

Detective del tacto

- El jugador que ha tirado el dado será el "Detective del tacto" y se venda los ojos.
- Los demás jugadores escogen cinco de las diez tarjetas táctiles amarillas y las colocan en fila delante del detective, con la cara para palpar boca arriba.
- Al detective se le da una tarjeta táctil azul para que palpe el material. A continuación palpa el material de las cinco tarjetas amarillas.
- Ahora tiene que decir si el material de la tarjeta azul es idéntico al de una de las cinco tarjetas amarillas.
- Si acierta, vuelve a repetir la acción con una segunda y una tercera tarjeta azul. Si falla una vez, la acción no se continúa.
- Si el detective acierta las tres tarjetas azules, puede sacar un animal del saquito.

El premio: Un animal de madera del saquito

Cuando un jugador supera una acción saca palpando un animal del saquito. Si no le había salidos antes lo coloca delante de él, pero si ya lo tiene lo devuelve al saquito.

A continuación tira el jugador siguiente, en el sentido de las agujas del reloj.

Final del juego

El juego finaliza cuando un investigador de los sentidos haya conseguido cinco animales diferentes. Ése será el ganador. En caso de empate ganan los dos jugadores juntos.

Pianeta dei sensi – Tatto

Una raccolta di giochi didattici con molti suggerimenti e proposte per stimolare i sensi.
Per 2-4 giocatori da 4 a 99 anni.

Ideazione: redazione HABA
Illustrazioni: Dorothea Cüppers
Durata del gioco: ca. 20 minuti



Accompagnati da Susanna Mano di velluto, la nostra piccola ricercatrice dei sensi, i giocatori iniziano un emozionante viaggio e imparano molte cose sulle proprie facoltà di percezione, in questo caso si parla del tatto.

ITALIANO

Contenuto del gioco

- Susanna Mano di velluto
- Tabellone
- 20 carte del tatto
- 2 puzzle in 4 parti (dorso rosso, giallo)
- Sacchetto
- Benda per gli occhi
- 20 animali in legno (4 x riccio, rana, pesce, mucca, lupo)
- Dado
- Poster "Pianeta dei sensi"
- Istruzioni per giocare
- Brochure informativa

Cari genitori, educatori e terapeuti,

questo gioco non si presta soltanto ad un approccio dei bambini al mondo della percezione: anche voi sarete messi alla prova quando, ad esempio, proverete ad intuire al tatto differenti materiali oppure a montare un puzzle con gli occhi bendati.

Nella brochure allegata vi presentiamo ulteriori informazioni sul tema "I sensi". Vi auguriamo buon divertimento in questo emozionante "viaggio nei sensi" insieme ai vostri figli!

I vostri inventori per bambini

*riunire 5 animali in
legno*

*tabellone al centro
del tavolo, Susanna
Mano di velluto su
casella a scelta,
animali nel sacchetto,
preparare gli altri
materiali per gioco*

*tirare il dado e
avanzare Susanna
Mano di velluto*



*Chi compone rapido
il puzzle al tatto?*

Ideazione

Durante questo viaggio dei sensi si affrontano molte avventure diverse del tatto! Chi avrà risolto un compito, potrà tastare un animale di legno nel sacchetto e metterlo davanti a sé. Chi affinerà meglio i propri sensi riuscendo così a riunire per primo 5 diverse figure di animali?

Preparativi del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo e collocate Susanna Mano di velluto su una delle caselle.

Nel sacchetto infilerete i 20 animali in legno. Vicino al tabellone preparate il resto del materiale di gioco.

Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizia il ricercatore dei sensi più piccolo che tira il dado:

- Se con il lancio del dado esce un punteggio, il bambino avanzerà Susanna Mano di velluto di un numero di caselle corrispondenti.
- Se invece esce il simbolo del pianeta, colloca Susanna Mano di Velluto su una casella d'azione a scelta.

E quale casella d'azione occupa adesso Susanna?

Puzzle rapido al tatto

- Chi ha tirato il dado adesso monta il puzzle al tatto e indossa la benda per gli occhi.
- I compagni di gioco mettono davanti al bambino bendato le 4 parti del puzzle (dorso rosso) con la figura in alto.
- Il bambino cerca ora di comporre rapido il puzzle con gli occhi bendati.
- Mentre è occupato a comporlo, i suoi compagni, in senso orario, tirano il dado, cercando di tirare il più rapidamente possibile il simbolo del pianeta per 5 volte e annunciando via via ad alta voce l'apparizione del simbolo del pianeta.
- Se il bambino bendato ha composto il puzzle prima che i suoi compagni abbiano tirato il dado 5 volte il simbolo del pianeta, in premio potrà estrarre un animale di legno dal sacchetto.
- Non lo potrà invece fare nel caso che ai suoi compagni sia uscito per 5 volte il simbolo del pianeta prima che abbia finito.



*Chi per primo troverà
una coppia di carte
del tatto?*



*Cosa traccia il
disegnatore sulla
schiena?*

Memory delle carte del tatto

- Mettete accanto al tabellone al centro del tavolo le 20 carte del tatto con il lato da tastare in basso. Non devono sovrapporsi e devono essere a portata di mano di ogni giocatore.
- Tutti partecipano all'azione e tutti possono vincere un animale in legno.
- Un giocatore dà il segnale: "Toccare, pronti, via!" Tutti adesso cercano di trovare tastando due carte uguali e di scoprirle. Per farlo dovranno sollevare un poco le carte per tastarle da sotto. **Importante:** durante questa operazione le carte non dovranno essere girate e quindi viste.
- Il primo che pensa d'aver trovato due carte del tatto uguali, esclama "Stop!" e le mette aperte davanti a sé.
- Se le due carte corrispondono, in premio il giocatore può estrarre un animale di legno dal sacchettino.
- Se le due carte del tatto non corrispondono restano sul tavolo scoperte. Gli altri giocatori continuano a cercare una coppia.

Mastro indovino e disegnatore

- Chi ha tirato il dado è il "Mastro indovino" e mette davanti a sé il poster.
- Chi sarà il disegnatore? Per questo giro sarà il giocatore che ha meno animali in legno.

In caso più giocatori abbiano un numero ridotto uguale di animali, il Mastro indovino deciderà chi di loro sarà il disegnatore.

- Il disegnatore sceglie un motivo del poster e, in silenzio perfetto, lo disegna con il dito sulla schiena del Mastro indovino. Su richiesta, il disegnatore può ripetere l'operazione.

Attenzione: questo motivo non può essere ripetuto nei seguenti giri.

- Il Mastro indovino indicherà sul poster il motivo disegnato.
- Se indovina, in premio potrà estrarre insieme al disegnatore un animale di legno dal sacchetto.



Chi trova tastando il pezzo mancante del puzzle?



Chi classifica correttamente le carte del tatto?

estrarre animali di legno dal sacchetto

riunire 5 diversi animali di legno=vittoria

Detective del puzzle

- Chi ha tirato il dado è il "detective del puzzle" e si mette la benda per gli occhi.
- Gli altri giocatori gli mettono davanti le 4 parti del puzzle (dorso rosso) con le immagini in alto.
- Escludendo un pezzo, compongono poi il puzzle con il dorso blu e lo mettono davanti al detective.
- Il detective deve ora trovare la parte mancante del "puzzle blu" tastando i vari bordi.
- Tasterà innanzitutto i bordi del "puzzle blu", poi i singoli pezzi del "puzzle rosso" e, infine, scelto un pezzo del "puzzle rosso", si toglierà la benda.
- Se ha indovinato, in premio potrà prendere dal sacchetto un animale di legno.

Detective del tatto

- Chi ha tirato il dado è il "detective del tatto" e si mette la benda.
- Gli altri giocatori scelgono cinque carte gialle del tatto e le allineano scoperte in riga davanti al detective.
- Il detective riceve in mano una delle carte del tatto blu e dopo averla tastata, tocca poi i materiali delle 5 carte del tatto gialle.
- Dirà ora ai suoi compagni se il materiale della carta blu è identico al materiale di una delle carte gialle.
- Se la risposta è corretta, ripete il procedimento con una seconda carta blu e così via. Se sbaglia, l'azione si interrompe.
- Se il detective ha classificato correttamente tre carte del tatto, in premio potrà estrarre un animale in legno dal sacchetto.

Il premio: un animale in legno del sacchetto

Quando un giocatore compie un'azione, può scegliere tastando un animale di legno del sacchetto, che dovrà essere sempre diverso, altrimenti dovrà rimetterlo nel sacchetto.

Il turno passa in senso orario al seguente giocatore che tira il dado.

Conclusione del gioco

Vince il gioco chi per primo raccoglie 5 animali diversi. Nel caso ci riescano contemporaneamente due ricercatori dei sensi, divideranno la vittoria.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

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

Decoración habitación

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.



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