

Tactil Bzzz



3+



Tactil Bzzz

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



x 24



x 8

JEU D'ASSOCIATION SENSORIEL ET DE MÉMOIRE

Contenu : 1 roue en bois, 8 tuiles en bois, 24 cartes-insectes et 1 sac en tissu.

But du jeu :

Reconnaître les graphismes identiques pour obtenir 4 cartes-insectes différentes.

Préparation du jeu :

Avec l'enfant, du bout du doigt, repérer un à un les différents graphismes gravés sur la roue pour bien les identifier.

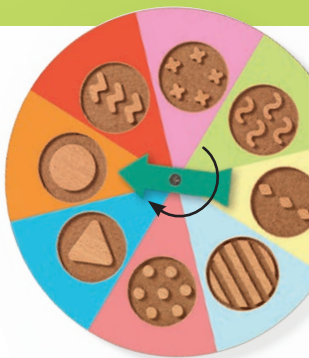
Mise en place :

Les tuiles en bois sont placées dans le sac en tissu.
La roue et le sac sont placés au centre de la table.
Les cartes, un peu plus loin.



Déroulement du jeu :

- Le premier joueur fait tourner la flèche de la roue. Du bout du doigt, il touche le graphisme gravé indiqué. Fermer les yeux peut aider à la mémorisation sensorielle des symboles.
- Le joueur plonge ensuite la main dans le sac. Il cherche au toucher, sans regarder, le symbole identique parmi les tuiles.
- Quand il pense avoir trouvé, il sort la tuile du sac.
- **Si le symbole est identique** à celui pointé par la flèche : le joueur gagne la carte-insecte correspondante. La tuile sortie est remplacée dans le sac. Et c'est au tour du joueur suivant.
- **Si le symbole est différent** de celui pointé par la flèche : la tuile est remplacée dans le sac. Et c'est au tour du joueur suivant.



Le jeu s'arrête dès qu'un joueur obtient 4 cartes-insectes. C'est lui qui gagne !

Une variante du jeu, sans les cartes : lorsque le joueur trouve la bonne tuile, il la conserve. Si le joueur suivant tombe sur un symbole « déjà gagné », il passe son tour.



A SENSORY MATCHING AND MEMORY GAME

Contents: 1 wooden spinner, 8 wooden tiles, 24 insect cards and 1 cloth bag.

Aim of the game:

Identify the matching graphic forms to win 4 different insect cards.

Introducing the game:

Help the child identify the different graphic forms etched on the spinner by tracing them, one by one, with their fingertips.

Set-up:

Place the wooden tiles in the cloth bag.

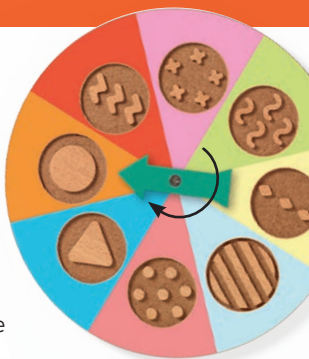
Position the spinner and the bag in the centre of the table.

Place the cards a little further away.



How to play:

- The first player spins the arrow on the spinner. With their fingertips, the player traces the graphic etching indicated by the arrow. Closing their eyes may help the player to memorise the symbols by feel.
- The player then dips their hand into the bag. They try to find the matching symbol among the tiles by touch, without looking.
- When they think they have found it, they pull the tile out of the bag.
- **If the symbol matches** the one indicated by the arrow, the player wins the corresponding insect card. The tile that was removed is returned to the bag. Then it is the next player's turn.
- **If the symbol is different** to the one indicated by the arrow, the tile is returned to the bag. Then it is the next player's turn.



The game comes to an end as soon as a player has won 4 insect cards. That player is the winner!

A variation on the game, without cards: when the player finds the right tile, they keep it. If the next player lands on a symbol that has already been "won", they skip their turn.



TAKTILES ZUORDNUNGS- UND GEDÄCHTNISPIEL

Inhalt: 1 Holzdrehscheibe, 8 Holzspielsteine, 24 Insektenkarten und 1 Stoffbeutel.

Ziel des Spiels:

Identische Muster erkennen, um 4 verschiedene Insektenkarten zu sammeln.

Vor dem Spiel:

Dem Kind helfen, mit den Fingerspitzen die verschiedenen auf der Drehscheibe eingravierten Muster zu erkennen.

Spielvorbereitung:

Die Holzspielsteine werden in den Stoffbeutel gegeben.

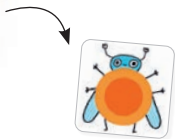
Die Scheibe und der Beutel kommen in die Tischmitte.

Die Karten etwas weiter daneben.



Spielablauf:

- Der erste Spieler lässt den Pfeil der Drehscheibe kreisen. Mit den Fingerspitzen berührt er das angezeigte eingravierte Muster. Das Schließen der Augen kann helfen, sich die Symbole per Tastsinn einzuprägen.
- Der Spieler greift anschließend in den Beutel. Er versucht, das gleiche Symbol unter den Spielsteinen zu ertasten.
- Glaubt er, fündig zu sein, zieht er den Spielstein aus dem Beutel.
- **Wenn das Symbol nicht mit dem vom Pfeil angezeigten übereinstimmt, kommt der Spielstein zurück in den Beutel.** Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- **Wenn das Symbol nicht mit dem vom Pfeil angezeigten übereinstimmt,** kommt der Spielstein zurück in den Beutel. Der nächste Spieler ist an der Reihe.



Das Spiel endet, sobald ein Spieler 4 Insektenkarten gesammelt hat. Er ist der Gewinner!

Eine Variante des Spiels ohne Karten: Findet ein Spieler den richtigen Spielstein, darf er ihn behalten. Zeigt der Pfeil beim nächsten Spieler auf ein bereits „gewonnenes“ Symbol, setzt dieser aus.

JUEGO DE ASOCIACIÓN SENSORIAL Y MEMORIA

Contenido: 1 ruleta de madera, 8 fichas de madera, 24 tarjetas-insecto y 1 bolsa de tela.

Objetivo del juego:

Reconocer los símbolos idénticos para conseguir 4 tarjetas-insecto distintas.

Preparación del juego:

Con el niño, recorrer con la punta del dedo uno a uno los símbolos tallados en la ruleta para identificarlos bien.

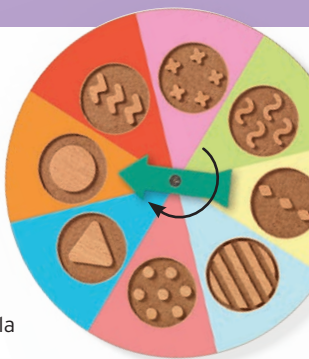
Preparación:

Las fichas de madera se colocan en la bolsa de tela.
La ruleta y la bolsa se colocan en el centro de la mesa.
Las tarjetas, un poco más lejos.



Desarrollo del juego:

- El primer jugador hace girar la flecha de la ruleta. A continuación, toca con la punta del dedo el símbolo tallado que se indica. Cerrar los ojos puede ayudar a la memorización sensorial de los símbolos.
- Entonces, el jugador mete la mano en la bolsa. Guiándose solo por el tacto, sin mirar, debe buscar el símbolo idéntico entre las fichas.
- Cuando crea que lo ha encontrado, saca la ficha de la bolsa.
- **Si el símbolo es igual** que el que señala la flecha: el jugador gana la tarjeta-insecto correspondiente. La ficha sacada se devuelve a la bolsa y el turno pasa al jugador siguiente.
- **Si el símbolo es diferente** del que señala la flecha: la ficha se devuelve a la bolsa y el turno pasa al jugador siguiente.



El juego termina cuando un jugador consigue 4 tarjetas-insecto. ¡Ese será el ganador!

Una variante del juego sin tarjetas: cuando el jugador encuentra la ficha correcta, se la queda. Si el jugador cae sobre un símbolo «ya ganado», pasa de turno.

GIOCO DI ASSOCIAZIONE SENSORIALE E MEMORIA

Contenuto: 1 ruota di legno, 8 mattoni di legno, 24 carte insetto e 1 sacchetto di tessuto.

Scopo del gioco:

Riconoscere le grafiche identiche per ottenere 4 carte insetto diverse.

Prima di giocare:

Con il bambino, toccare una ad una con il dito le diverse grafiche incise sulla ruota per identificarle bene.

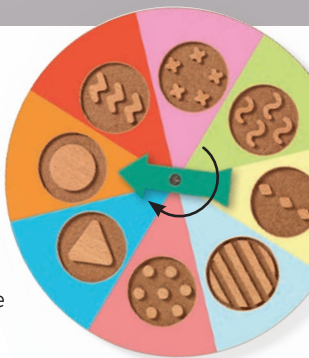
Preparazione:

Posizionare i mattoni di legno nel sacchetto di tessuto.
Posizionare la ruota e il sacchetto al centro del tavolo.
Posizionare le carte un po' più lontano.



Svolgimento del gioco:

- Il primo giocatore fa girare la freccia della ruota. Con il dito tocca la grafica incisa indicata. Chiudere gli occhi può favorire la memorizzazione sensoriale dei simboli.
- Il giocatore mette la mano nel sacchetto. Senza guardare e servendosi del tatto, cerca il simbolo identico tra i mattoni.
- Quando pensa di averlo trovato, tira fuori il mattone dal sacchetto.
- **Se il simbolo è identico** a quello indicato dalla freccia, il giocatore vince la carta insetto corrispondente. Il mattone viene rimesso nel sacchetto. È il turno del giocatore successivo.
- **Se il simbolo è diverso** da quello indicato dalla freccia, il mattone viene rimesso nel sacchetto. È il turno del giocatore successivo.



Il gioco termina quando un giocatore ottiene 4 carte insetto. Vince quindi la partita!

Una variante del gioco, senza carte: quando il giocatore trova il mattone giusto, lo tiene. Se al giocatore successivo tocca un simbolo "già vinto", salta il proprio turno.

JOGO DE ASSOCIAÇÃO SENSORIAL E DE MEMÓRIA

Conteúdo da embalagem: 1 círculo de madeira, 8 peças de madeira, 24 cartas com insetos e 1 saco têxtil.

Objetivo do jogo:

Reconhecer os desenhos idênticos para ganhar 4 cartas com insetos diferentes.

Preparação do jogo:

Ajudar a criança a localizar, com a ponta do dedo, um após outro, os desenhos gravados no círculo para aprender a identificá-los.

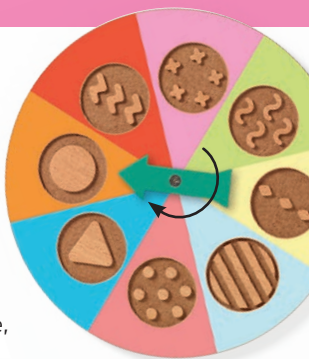
Preparação:

Meter as peças de madeira no saco têxtil.
O círculo e o saco posicionam-se no centro da mesa.
As cartas, um pouco afastadas.



Como jogar:

- O primeiro jogador roda o ponteiro que se encontra no centro do círculo. Com a ponta do dedo, ele toca no desenho gravado e indicado pelo ponteiro.
- Fechar os olhos pode ajudar a memorizar os contornos.
- Em seguida, o jogador enfia a mão no saco. Ele procura pelo tato, sem olhar, a peça idêntica ao desenho gravado e apontado no círculo.
- Quando acha que encontrou a peça correspondente, o jogador tira essa peça do saco.
- **Se a peça é idêntica** ao desenho apontado no círculo, o jogador ganha a carta com o inseto correspondente. A peça saída volta para o interior do saco. Agora é a vez do jogador seguinte.
- **Se a peça é diferente** do desenho apontado no círculo, a peça volta para o saco. Agora é a vez do jogador seguinte.



O jogo termina quando um jogador consegue ganhar 4 cartas com insetos. É ele o vencedor!

Variante do jogo sem as cartas: quando o jogador encontra a peça correta, fica com ela. Se um jogador, ao rodar o ponteiro, calha num símbolo "já ganho", passa a sua vez.



EEN COMBINATIEPEL WAARBIJ DE ZINTUIGEN EN HET GEHEUGEN GESTIMULEERD WORDEN

Inhoud: 1 houten draaiwijzer, 8 houten stenen, 24 insectenkaarten en 1 stoffen zakje.

Doel van het spel:

Dezelfde motieven herkennen om 4 verschillende insectenkaarten te verzamelen.

Vorbereiding van het spel:

Bekijk samen met het kind de verschillende motieven op de draaiwijzer en raak ze een voor een aan.

Vorbereiding:

De houten stenen moeten in het stoffen zakje worden gestopt.

De draaiwijzer en het zakje worden in het midden van de tafel gelegd.

De kaarten liggen iets verderop.



Spelverloop:

- De eerste speler laat de draaiwijzer draaien. Met zijn vingertoppen voelt hij aan het door de pijl aangewezen motief. Het kan helpen om je ogen dicht te doen om het motief met je zintuigen beter te onthouden.
- De speler stopt nu zijn hand in het zakje en gaat op zoek naar hetzelfde motief. Dit doet hij door aan de stenen te voelen, zonder te kijken.
- Wanneer hij denkt dat hij de juiste steen heeft gevonden, haalt hij hem uit het zakje.
- **Als het motief hetzelfde is** als het door de pijl aangewezen motief, wint de speler de bijbehorende insectenkaart. De steen wordt weer in het zakje gestopt. De volgende speler is aan de beurt.
- **Als het motief niet hetzelfde is**, wordt de steen weer in het zakje gestopt. De volgende speler is aan de beurt.



Het spel eindigt zodra een speler 4 insectenkaarten in zijn bezit heeft. Hij is dan de winnaar!

Een spelvariant zonder de kaarten: als een speler de juiste steen vindt, mag hij die houden. Als de volgende speler een 'reeds gewonnen' motief vindt, gaat zijn beurt voorbij.

ETT SPEL SOM KRÄVER SENSORISK ASSOCIATION OCH MINNE

Innehåll: 1 snurrhjul i trä, 8 träplattor, 24 insektskort och 1 tygpåse.

Spelets mål:

Att känna igen de identiska grafiska formerna för att få 4 olika insektskort.

Spelförberedelse:

Låt barnet känna på de olika grafiska formerna som är utplacerade på snurrhjulet för att identifiera dem.

Förberedelse:

Lägg träplattorna i påsen.

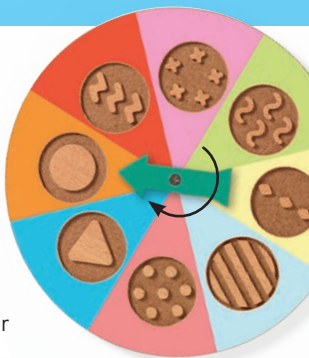
Lägg snurrhjulet och påsen mitt på bordet.

Korten läggs en bit ifrån.



Spelets gång:

- Den första spelaren snurrar på snurrhulets pil. Sedan känner hen på den grafiska formen som pilen pekar på. Spelaren kan blunda för att stimulera det sensoriska minnet av symbolerna.
- Sedan sticker spelaren in handen i tygpåsen. Nu ska hen försöka att med hjälp av känseln hitta den rätta symbolen bland plattorna i påsen - utan att titta.
- När hen tror sig ha hittat symbolen tar hen ut den ur påsen.
- **Om symbolen är identisk** med den som pilen pekar på vinner spelaren det motsvarande insektskortet. Den uttagna plattan läggs tillbaka i påsen. Sedan går turen vidare till nästa spelare.
- **Om symbolen inte är samma** som pilen visar läggs plattan tillbaka i tygpåsen. Sedan går turen vidare till nästa spelare.



Spelet är slut när en av spelarna fått 4 insektskort. Det är den spelaren som vinner!

En variant av spelet, utan kort: När spelaren hittar rätt platta sparar hen den. Om nästa spelare hamnar på en symbol som "redan har vunnits" får hen stå över en tur.

ET SANSE- OG HUSKESPIL

Indhold: 1 træhjul, 8 træbrikker, 24 insektkort og 1 stofpose.

Spillets formål:

At genkende identiske mønstre for at få 4 forskellige insektkort.

Forberedelse af spillet:

Føl med fingrene på de forskellige mønstre, som er graveret ind i hjulet for at lære dem at kende sammen med barnet.

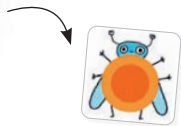
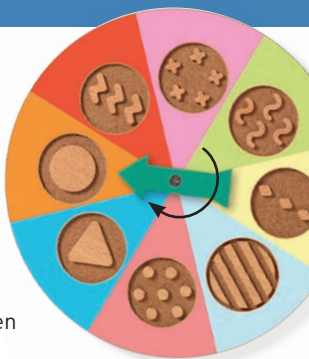
Forberedelse af spillet:

Træbrikkerne lægges i stofposen.
Hjulet og posen lægges midt på bordet.
Kortene lægges lidt længere væk.



Sådan foregår spillet:

- Den første spiller drejer på pilen på hjulet. Han eller hun føler med fingerene på det mønster, pilen peger på. Det kan være nyttigt at lukke øjnene for at huske, hvordan symbolerne føles.
- Spilleren stikker derefter hånden i posen. Han eller hun leder efter et identisk symbol på brikkerne uden at kigge.
- Når han/hun mener at have fundet det, tages brikken ud af posen.
- **Hvis symbolet er identisk** med det, som pilen peger på, vinder spilleren det tilsvarende insektkort.
- **Hvis symbolet er anderledes** end det, som pilen peger på, lægges den tilbage i posen. Derefter er det næste spillers tur.



Spillet slutter, når en spiller har fået 4 identiske insektkort. Han eller hun vinder spillet!

Variant af spillet uden kort: Når spilleren finder den rigtige brik, må han/hun beholde den. Hvis den næste spiller lander på et symbol, som allerede "er vundet", går turen videre til næste spiller.



ИГРА НА РАЗВИТИЕ ТАКТИЛЬНОЙ АССОЦИАТИВНОЙ ПАМЯТИ

Игровой комплект: 1 деревянная рулетка, 8 деревянных табличек, 24 карточки с изображением насекомых и мешочек из ткани.

Цель игры:

на ощупь найти одинаковые формы, вырезанные по дереву, и собрать 4 карточки с разными насекомыми.

Перед началом игры:

Вместе с ребенком на ощупь определите и запомните все формы, вырезанные на рулетке.

Подготовка:

Положите деревянные таблички в мешочек.
Разместите рулетку и мешочек в центре стола.
Неподалеку от них выложите карточки.



Ход игры:

- Первый игрок крутит стрелку на рулетке. На ощупь он запоминает указанный стрелкой рисунок, вырезанный на рулетке. Он может делать это с закрытыми глазами, чтобы лучше его запомнить.
- Затем игрок опускает руку в мешочек и на ощупь, не глядя, находит табличку с такими же формами, как те, которые вырезаны на рулетке.
- Если он считает, что нашел нужную табличку, он вытаскивает ее из мешочка.



- **Если формы на табличке соответствуют** рисунку, на который указала стрелка, игрок берет себе карточку с соответствующим насекомым и кладет табличку обратно в мешочек. Затем ход переходит к следующему игроку.



- **Если формы на табличке не соответствуют** рисунку, на который указала стрелка, игрок кладет табличку обратно в мешочек. Затем ход переходит к следующему игроку.



Игра заканчивается, когда один из игроков набирает 4 карточки с разными насекомыми. Этот игрок считается победителем!

В игру можно играть без карточек. В таком случае, если игрок находит нужную табличку, он забирает ее себе. Если у следующего игрока выпадает рисунок, который уже был разыгран, он пропускает свой ход.

Tactil Bzzz

DJ08259



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China – Designed in France



Adresses sur quefairedemesdechets.fr