

# Tactilo loto

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



X 15



## E Reglas del juego

# Tactilo loto

### JUEGO DE DESCUBRIMIENTO TÁCTIL:

Encontrar fácilmente una fruta, un insecto, un animal, una hortaliza o un accesorio. Un juego de tacto para encontrar diferentes elementos de la granja.

 a partir de los 3 años  a 1 a 4  10 min.

#### Contenido del juego:

- 1 ruleta con 5 categorías diferentes: fruta, hortalizas, animales, insectos, accesorios
- 15 figuritas (uva, cereza, pera, zanahoria, lechuga, rábano, gallina, oveja, conejo, abeja, mariquita, mariposa, cubo, regadera, carretilla)
- 1 bolsa de tela

#### Objetivo del juego:

Encontrar táctilmente en una bolsa las figuritas que pertenecen a la categoría indicada por la ruleta.

#### Desarrollo del juego:

Todas las figuras se meten en la bolsa.

Empieza el jugador más joven y hace girar la ruleta. La flecha se detiene en una categoría. (Si se detiene entre dos casillas, el jugador lanza de nuevo la ruleta).

El jugador mete entonces la mano en la bolsa para encontrar, mediante el tacto, una figurita que pertenezca a la categoría indicada por la flecha. Cuando cree haberla tocado, saca la figurita y la muestra a los restantes jugadores y **la nombra**.

- La figurita pertenece efectivamente a la categoría que buscaba: conserva la figurita como un punto ganado.

Le toca al jugador siguiente hacer girar la ruleta.

- La figurita no pertenece a la categoría: mete la figurita en la bolsa y le toca al jugador siguiente.

**Nota:** Cuando ya no hay en la bolsa ninguna figurita para la categoría indicada, el jugador vuelve a lanzar la ruleta hasta obtener una categoría para la cual hay todavía alguna figurita disponible.

#### ¿Quién gana?

Cuando la bolsa está vacía, el jugador en posesión del mayor número de figuritas gana la partida.

#### Dos versiones más los más pequeños:

- Los niños cogen por turnos una figurita en la bolsa y entonces deben clasificarlas por categoría.

- Se dejan todas las figuritas en la mesa. El 1er jugador lanza la ruleta y entonces debe coger en la mesa una figurita que pertenezca a la categoría indicada por la ruleta.



## I Regolamento del gioco

### GIOCO DI SCOPERTA TATTILE:

Trovare a tatto un frutto, un insetto, un animale, un vegetale o un accessorio. Un gioco di tatto per trovare i diversi elementi della fattoria.

 a partire dai 3 anni  da 1 a 4  10 min.

#### Contenuto del gioco:

- 1 roulette con 5 diverse categorie: frutta, verdura, animali, insetti, accessori
- 15 figurine (uva, fragola, pera, carota, insalata, ravanella, gallina, pecora, coniglio, ape, coccinella, farfalla, secchio, innaffiatoio, carriola)
- 1 sacchetto di stoffa

#### Scopo del gioco:

Trovare a tatto nel sacchetto le figurine appartenenti alla categoria indicata dalla roulette.

#### Svolgimento del gioco:

Tutte le figurine vengono inserite nel sacchetto.

Inizia il giocatore più giovane, che fa girare la roulette. La freccia si ferma su una categoria. (Se si ferma tra due caselle, il giocatore rigira la roulette).

Il giocatore affonda allora la mano nel sacchetto per trovarvi a tatto una figurina che appartenga alla classe indicata dalla freccia. Quando pensa di averla toccata, estrae la figurina, la mostra agli altri giocatori e **la nomina**.

- La figurina fa parte della categoria che cercava: tiene la figurina come punto guadagnato.

Tocca al giocatore successivo far girare la roulette.

- La figura non appartiene alla categoria: rimette la figurina nel sacchetto e tocca al giocatore successivo giocare.

**N.B.:** quando per la categoria indicata nel sacco non è presente nessuna figurina, il giocatore rigira la roulette fino a quando non avrà ottenuto una categoria per la quale sia ancora disponibile una figurina.

#### Chi vince?

Quando il sacchetto è vuoto, vince la partita il giocatore che ha il maggior numero di figurine.

#### Due versioni per i più piccoli:

- I bambini, ciascuno al proprio turno, pescano le figurine nel sacchetto, ordinandole per categoria.

- Tutte le figurine vengono messe sul tavolo. Il primo giocatore gira la roulette e prende dal tavolo una figurina che appartenga alla categoria specificata dalla roulette.

