

# TACTILO LOTO



3+



## Un jeu de découverte tactile.

Age : à partir de 3 ans  
Nombre de joueurs : 1 à 4  
Durée : 10 mn



### Contenu du jeu :

- 1 roulette contenant 6 matières différentes
- 18 cartes animaux avec matière de leur pelage

### But du jeu :

Retrouver tactilement dans un sac les matières indiquées par la roulette.

### Déroulement du jeu :

Toutes les cartes animaux sont placées dans un sac.

Le joueur le plus jeune fait tourner la flèche. Celle-ci s'arrête sur une matière.  
(Si elle s'arrête entre deux matières, le joueur relance la flèche)

Le joueur plonge alors la main dans le sac pour y retrouver, par le toucher, une carte dont la matière est la même que celle indiquée par la roulette.

Lorsqu'il croit l'avoir trouvé, il sort la carte et la montre aux autres joueurs :



- La carte correspond à la matière qu'il recherchait : il garde la carte comme un point gagné. C'est au joueur suivant de faire tourner la roue.
- La carte ne correspond pas : il remet la carte dans le sac et c'est au joueur suivant de jouer.

### Qui gagne ?

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

## Een ontdekkingsspel via aftasten.

Leeftijd : Vanaf 3 jaar  
 Aantal van spelers : 1 tot 4  
 Duur : 10 min



### Inhoud:

- 1 wieltje met 6 verschillende stoffen
- 18 kaarten met dieren met ieder een andere stof als vel

### Doel van het spel:

Vind op de tast in een zak de stoffen die op het wieltje worden aangegeven.

### Vorbereiding van het spel:

Alle dierkaarten worden in een zak gedaan.

De jongste speler draait aan de pijl. Deze stopt op een stof.

De speler steekt zijn hand in de zak om op de tast een kaart te vinden waarvan de stof gelijk is aan de stof dat op het wieltje aangegeven wordt. Wanneer de speler denkt dat hij de juiste kaart heeft gevonden, haalt hij deze uit de zak en toont deze aan de andere spelers.



- De kaart komt overeen met de stof die hij zoekt: hij houdt de kaart als een gewonnen punt. Het is aan de volgende speler om aan het wieltje te draaien.
- De kaart komt niet overeen: hij legt de kaart terug in de zak en het is aan de volgende speler om te spelen.

### Wie wint er ?

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