

20
Jahre



Fühl mal – Was ist das?

Tâte ça – Qu'est-ce que c'est ?

Tocca e scopri – Ma cos'è?



Fühl mal – Was ist das?

Für 2–4 Spieler ab 4 Jahren von Wolfgang Dirscherl und Heinz Meister

Spielidee

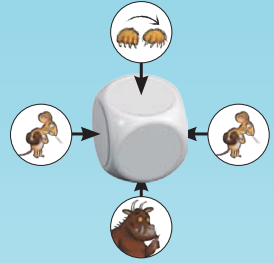
Bei diesem lustigen und kommunikativen Fühlspiel ertasten Kinder auf spielerische Weise unterschiedlichste Formen aus der Welt des Grüffelos. Während ein Spieler versucht, die Maus zu würfeln, suchen bis zu drei kleine Entdecker gleichzeitig im Fühlsack nach den passenden Pappformen zu ihren Bildkarten. Es gilt, die eigenen Formen schnell zu finden, denn hat der würfelnde Spieler zweimal die Maus gewürfelt, wandert der Würfel zum nächsten Spieler. Dieser muss dann die Suche nach den passenden Formen unterbrechen und würfeln... So geht es reihum, bis ein Spieler alle passenden Formen zu seinen Bildkarten gefunden hat. Den Grüffelo sollte man aber lieber nicht aus dem Sack ziehen...

Spielmaterial



Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Pappteile vorsichtig aus den Stanztafeln. Klebt die vier Aufkleber so auf den Würfel, dass zwei sich gegenüberliegende Seiten des Würfels frei bleiben und die zwei gleichen Motive sich auch gegenüberliegen. Lasst euch dabei von einem Erwachsenen helfen. Mischt die Bildkarten und teilt sie gleichmäßig unter den Spielern auf. Achtung: Bei drei Spielern bleiben zwei Karten übrig. Diese legt ihr zusammen mit den zwei passenden Pappformen aus dem Spiel. Legt eure Bildkarten offen nebeneinander vor euch aus. Die Pappteile füllt ihr in den Fühlsack und legt diesen dann so in die Mitte des Tisches, dass ihr ihn alle gut erreichen könnt. Jetzt legt ihr noch den Würfel bereit, und schon kann es losgehen.



Spielablauf

Ihr spielt immer alle gleichzeitig. Der jüngste Spieler ist als erster mit Würfeln an der Reihe und nimmt sich den Würfel. Die anderen Spieler sind Entdecker. Gemeinsam ruft ihr das Startsignal „Auf die Plätze, fertig, losgeföhlt!“, und das Spiel beginnt.

Fühlen und Entdecken

Alle Entdecker greifen jeder mit einer Hand in eine Öffnung des Fühlsacks. Gleichzeitig und so schnell wie möglich versuchen sie, die zu ihren Bildern passenden Pappformen zu ertasten und aus dem Fühlsack zu ziehen.

Habt ihr eine passende Form aus dem Fühlsack gezogen, legt ihr sie auf die entsprechende Bildkarte.

Zieht ihr eine Form aus dem Fühlsack, die zu einer Bildkarte eines Mitspielers passt, müsst ihr sie auf die entsprechende Bildkarte dieses Mitspielers legen.

Folgende Regeln gelten beim Fühlen im Fühlsack:

Ihr dürft immer nur eine Form aus dem Fühlsack herausziehen.

Und – das versteht sich von selbst: In den Fühlsack zu schauen, ist verboten!



O Schreck, o Graus, ich fürcht mich so, es gibt ihn doch, den Grüffelo!

Wer den Grüffelo aus dem Beutel zieht, beendet seine Suche im Fühlsack sofort. Erst wenn der Würfel weitergegeben wird (siehe unten), kann dieser Spieler weiter nach Formen suchen oder würfeln. Den Grüffelo legt ihr gleich wieder zurück in den Sack.



Würfeln

Wer den Würfel hat, sucht nicht mit im Fühlsack, sondern würfelt möglichst schnell hintereinander und führt die Würfelaktionen aus, um den Würfel möglichst bald an den nächsten Spieler (im Uhrzeigersinn) weitergeben zu können. Er darf den

Würfel aber erst weitergeben und wieder mit im Fühlsack suchen, wenn er zweimal, bei zwei Spielern dreimal, die Maus gewürfelt hat.

Würfelaktionen



Würfle schnell noch einmal.

Würfle ab jetzt mit der anderen Hand weiter.



Wie groß ist der Grüffelo? Steh auf und springe einmal in die Luft, um es deinen Mitspielern zu zeigen. Setze dich anschließend wieder hin und würfle sofort weiter.



Wenn du die Maus zum ersten Mal würfelst, sagst du laut „Grüffelo-grütze“.

Dann würfle schnell weiter. Denn wenn du die Maus zum zweiten Mal würfelst, rufst du wieder laut „Grüffelogrütze“ und gibst den Würfel an deinen linken Nachbarn weiter. Nun ist er mit Würfeln an der Reihe. Er muss sofort mit dem Suchen im Fühlsack aufhören und mit dem Würfeln beginnen.



Der Spieler, der gerade aussetzt, da er den Grüffelo aus dem Beutel gezogen hat, kann nach einer Würfelübergabe weiter nach Formen suchen. Sollte der Würfel an ihn übergeben werden, ist er mit Würfeln an der Reihe.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn einer von euch auf allen seinen Bildkarten die passenden Pappformen liegen hat. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen.

Spielvarianten

Ohne Würfel

Natürlich könnt ihr das Spiel auch ohne Würfel spielen. In diesem Fall fühlen alle Mitspieler gleichzeitig im Fühlsack und versuchen, möglichst schnell die passenden Pappformen zu ihren Kartenmotiven zu finden. Auch hierbei hat dann derjenige gewonnen, der dies als Erster geschafft hat.

Solo-Variante

Dieses Spiel kannst du auch gut allein spielen. Fülle zunächst alle Pappteile in den Fühlsack. Mische nun die Bildkarten und lege 10 Karten mit der Bildseite nach oben in eine Reihe. Jetzt versuchst du, möglichst schnell die passenden Pappteile im Fühlsack zu ertasten und auf die entsprechenden Bildkarten zu legen.

Tâte ça – Qu'est-ce que c'est ?

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans, conçu par Wolfgang Dirscherl et Heinz Meister

Idée du jeu

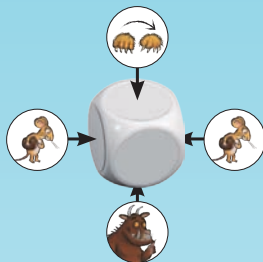
Ce jeu tactile amusant et communicatif permet aux enfants de tâter de manière ludique les formes les plus variées issues du monde du Gruffalo. Pendant qu'un joueur essaye d'obtenir la souris en lançant le dé, jusqu'à trois petits découvreurs cherchent simultanément dans le sac à tâter les formes en carton qui correspondent à leurs cartes à images. Il s'agit de trouver rapidement ses propres formes, car lorsque le joueur qui lance le dé est tombé deux fois sur la souris, c'est au joueur suivant de lancer le dé. Celui-ci doit alors interrompre la recherche des formes appropriées et lancer le dé... On continue à jouer ainsi, chacun son tour, jusqu'à ce qu'un joueur ait trouvé toutes les formes correspondant à ses cartes à images. Il est cependant préférable de ne pas retirer le Gruffalo du sac...

Éléments du jeu



Préparation du jeu

Avant la première partie, vous devez détacher avec précaution les éléments en carton des planches prédécoupées. Collez les quatre autocollants sur le dé, de manière à ce que deux faces opposées du dé restent libres et à ce que les deux motifs identiques se trouvent également sur des faces opposées. Faites-vous aider par un adulte. Mélangez les cartes à images et répartissez-les en nombre identique parmi les joueurs. Attention ! Lorsqu'il y a trois joueurs, il y aura deux cartes en trop. Sortez ces deux cartes du jeu, tout comme les deux formes en carton correspondantes. Placez vos cartes à images ouvertement devant vous, côte à côte. Introduisez les formes en carton dans le sac à tâter et placez ensuite le sac à tâter au centre de la table, de façon à ce que tous les joueurs puissent bien l'atteindre. Il ne reste plus qu'à placer le dé sur la table et le jeu peut commencer.



Déroulement du jeu

Vous jouez toujours tous en même temps. Le plus jeune joueur est le premier à lancer le dé, et il prend le dé. Les autres joueurs sont des découvreurs. Vous donnez tous ensemble le signal de départ : « A vos marques, prêts, tâtez ! » et le jeu commence.

Tâter et découvrir

Tous les découvreurs passent chacun une main dans une ouverture du sac à tâter. Ils essayent en même temps et le plus rapidement possible de tâter et de retirer du sac à tâter les formes en carton qui correspondent aux images représentées sur leurs cartes à images. Si vous avez retiré du sac à tâter une forme correspondant à une de vos cartes à images, vous la placez sur la carte à images correspondante.

Si vous retirez du sac à tâter une forme correspondant à une carte à images d'un autre joueur, vous devez la placer sur la carte à images correspondante de ce joueur.

Les règles suivantes doivent être respectées lorsque vous tâtez dans le sac à tâter : vous ne devez retirer qu'une seule forme à la fois du sac à tâter. Et, il est interdit de regarder dans le sac à tâter, cela va de soi !



J'ai peur maman, le Gruffalo existe vraiment !

Celui qui sort le Gruffalo du sac doit immédiatement stopper ses recherches dans le sac à tâter. Ce n'est que lorsque le dé est transmis au joueur suivant (voir ci-dessous) que le joueur qui a sorti le Gruffalo du sac peut continuer à chercher des formes ou lancer le dé. Vous devez remettre immédiatement le Gruffalo dans le sac.

Lancer le dé

Celui qui a le dé ne participe pas aux recherches dans le sac à tâter, mais lance le dé le plus rapidement possible successivement et exécute les actions de dé (voir ci-dessous),



afin de pouvoir transmettre le dé le plus rapidement possible au joueur suivant. Toutefois, il ne peut transmettre le dé au joueur suivant et participer aux recherches dans le sac à tâter que lorsqu'il a obtenu deux fois la souris (trois fois lorsqu'il y a deux joueurs).

Actions de dé



Lance vite encore une fois le dé.

A partir de maintenant, tu lances le dé avec l'autre main.



Quelle est la taille du Gruffalo? Lève-toi et saute une fois en l'air pour le faire voir aux autres joueurs. Rassis-toi ensuite et continue immédiatement à lancer le dé.



Si tu tombes pour la première fois sur la souris en lançant le dé, tu dois dire à voix haute : « Purée de Gruffalo ».

Relance alors immédiatement le dé. Car lorsque tu tombes pour la deuxième fois sur la souris, tu dois encore dire à haute voix « Purée de Gruffalo » et remettre ensuite le dé à ton voisin de gauche. C'est à lui maintenant de lancer le dé. Il doit immédiatement arrêter les recherches dans le sac à tâter et lancer le dé.



Le joueur qui ne joue pas peut continuer à chercher des formes, une fois que le dé a été transmis. Si le dé devait être transmis à ce joueur, c'est à lui de lancer le dé.

Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsque l'un de vous a placé les formes en carton correspondantes sur toutes ses cartes à images. Ce joueur a alors gagné la partie.

Variantes de jeu

Sans dé

Evidemment, vous pouvez également jouer à ce jeu sans dé. Dans ce cas, tous les joueurs tâtent simultanément dans le sac et essayent de trouver le plus rapidement possible les formes en carton qui correspondent à leurs cartes à images. Ici aussi, le gagnant est celui qui réussit en premier à le faire.

Variante solo

Tu peux également jouer tout seul à ce jeu. Dans un premier temps, tu dois introduire toutes les formes en carton dans le sac à tâter. Mélange maintenant les cartes à images et place 10 cartes en une rangée, avec l'image vers le haut. Essaie maintenant de tâter le plus rapidement possible les formes en carton appropriées dans le sac à tâter et de les placer sur les cartes à images correspondantes.

Tocca e scopri – Ma cos'è?

Per 2–4 giocatori dai 4 anni di Wolfgang Dirscherl e Heinz Meister

Idea del gioco

Con questo gioco tattile, divertente e comunicativo, i bambini individuano giocando forme diversissime dal mondo del Gruffalò. Mentre un giocatore cerca di tirare il topino con i dadi, fino a tre esploratori cercano contemporaneamente a scovare nel sacchetto del tatto le formine di cartone corrispondenti alle proprie carte illustrate. Si tratta di trovare velocemente le proprie formine perché una volta tirato per due volte il dado con il topo, il dado passa al giocatore successivo: il quale dovrà interrompere la ricerca delle proprie formine e iniziare a tirare ... Si continua così finché un giocatore ha trovato tutte le formine riportate sulle proprie carte illustrate. Sarebbe meglio comunque non togliere mai il Gruffalò dal sacchetto...

Materiale di gioco



1 Fühlsack

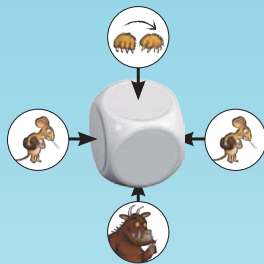
20 carte illustrate

21 formine di cartone

1 dado +
1 foglio di adesivi

Preparazione del gioco

Prima di giocare per la prima volta staccate con cura le formine dal cartoncino prefustellato. Incollate poi i quattro adesivi sul dado, in modo che due facce contrapposte restino vuote e risultino contrapposte anche le due facce con lo stesso disegno. Fatevi aiutare da un adulto. Mescolate le carte illustrate e distribuitele fra i giocatori in parti uguali. Attenzione: se i giocatori sono tre, avanzano due carte. Eliminatele dal gioco insieme alle rispettive formine di cartone. Posizionate le carte illustrate una accanto all'altra scoperte davanti a voi. Riempite il sacchetto del tatto con le formine di cartone e mettetelo al centro del tavolo, in modo che sia ben raggiungibile da tutti. Non vi resta che preparare il dado e via che si parte!



Svolgimento del gioco

Si gioca tutti insieme contemporaneamente. Il giocatore più giovane tira per primo e si prepara con il dado in mano. Gli altri giocatori sono esploratori. Chiamate tutti insieme il segnale di partenza: „Ai vostri posti, pronti via!“ e il gioco ha inizio.

Tastare e scoprire

Tutti gli esploratori mettono una mano in un'apertura del sacchetto del tatto. Nello stesso momento e il più velocemente possibile, provano a tastare le formine di cartone estraendo quelle corrispondenti alle proprie carte illustrate. Se avete estratto dal sacchetto del tatto una formina giusta, mettetela sulla carta illustrata corrispondente.

Se invece avete estratto dal sacchetto del tatto una formina corrispondente alla carta illustrata di un altro giocatore, dovete metterla sulla carta illustrata di quel giocatore.

Tastando nel sacchetto del tatto, ricordiamoci queste regole:

si può estrarre soltanto una formina per volta.

E, si capisce: è vietato sbirciare nel sacchetto del tatto!



Che paura, che farò? Che spavento, il Gruffalò!

Chi estrae il Gruffalò dal sacchetto del tatto, termina subito la sua ricerca. Il giocatore può riprendere a cercare le formine, o tirare, solo quando il dado passa di mano (vedi sotto). E il Gruffalò ritorna subito nel sacchetto.

Tirare il dado

Chi ha il dado, non cerca nel sacchetto del tatto, ma tira il più velocemente possibile ed esegue le azioni indicate (vedi sotto), per poter passare il dado al giocatore seguente il prima possibile. Però può passare il dado e mettersi a ricercare nel sacchetto del tatto solo quando ha trovato due volte (se ci sono due giocatori, tre volte) il topino sul dado.

Azioni del dado



Tira il dado ancora una volta.



D'ora in poi tira con l'altra mano.

Quanto è grande il Gruffalò? Alzati in piedi e fai un bel salto, per mostrarlo ai tuoi compagni di gioco. Poi risiediti subito e tira ancora il dado.



Quando il dado cade sul topino per la prima volta, devi gridare "Muso di Gruffalò" e tirare subito dopo: perché se trovi il topino per la seconda volta, devi gridare di nuovo "Muso di Gruffalò" e passare il dado al tuo vicino di sinistra. Adesso tocca a lui tirare il dado: dovrà smettere subito di cercare nel sacchetto e iniziare a tirare.



Il giocatore che sta per smettere, può continuare a cercare le formine dopo che il dado passa di mano. Se il dado gli viene consegnato, tocca a lui tirare.

Fine del gioco

Il gioco termina quando uno dei giocatori ha messo sulle proprie carte illustrate tutte le formine di cartone corrispondenti. È lui il vincitore del gioco.

Varianti di gioco

Senza dado

Naturalmente potete giocare anche senza dado. In questo caso, tutti i giocatori cercano nel sacchetto del tatto contemporaneamente provando a trovare le formine di cartone corrispondenti alle proprie carte illustrate. Anche in questo caso, vince chi ci riesce per primo.

Variante "da solo"

Si può benissimo giocare da soli a questo gioco. Riempi il sacchetto del tatto con tutte le formine di cartone, mescola le carte illustrate e prepara una fila di 10 carte scoperte. Cerca adesso di individuare le formine di cartone giuste il prima possibile mettendole sulle carte illustrate.

Weitere Produkte von Schmidt Spiele

Autres produits de Schmidt Spiele

Altri prodotti di Schmidt Spiele



51276
Spiel / jeu / gioco



42265
Grüffelo/ Gruffalo/
Gruffalò 20 cm



56266 Puzzles 40



56210 Puzzles 3x24



56211 Puzzles 3x48



Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

www.gruffalo.com
www.grueffelo.de
Der Gruffelo © 1999
Julia Donaldson & Axel Scheffler
Der Gruffelo ist als Wortmarke und Logo
ein registriertes Warenzeichen von
Julia Donaldson und Axel Scheffler und
lizensiert von Magic Light Pictures Ltd.



40588

