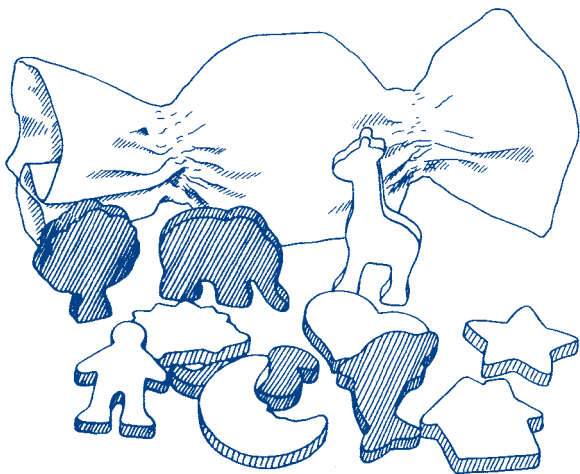


Shape touch memo
Formen-Ertast-Memo
Jeu de reconnaissance tactile de formes
Juego de memoria con formas para palpar
Vormen-tastspel
Gæt den rigtige form
Gioco di riconoscimento tattile di forme
Jogo de memória com formas tácteis
Игра на запоминание и ощупывание форм



GB Shape touch memo

The cotton bag contains different wooden figures. If you are the first player you place the card showing the pictures in front of you, then you put your hands into the bag, one on each side. Now you try to identify a shape by touch. If you think you have identified a shape, you name it (e.g. hedgehog) and remove it from the bag. If you have guessed correctly, you may keep the figure and then it is the next player's turn to go. The game is over when the bag is empty. The player who has collected the most figures is the winner.

D Formen-Ertast-Memo

In dem Baumwollbeutel befinden sich verschiedene Holzfiguren. Der erste Spieler von Euch legt die Karte mit dem abgebildeten Motiv vor sich hin und greift mit seinen Händen in je eine Seite des Beutels. Nun versucht er eine Form zu ertasten. Wenn er meint, er hat eine Form ertastet, nennt er diese (z.B. Igel) und zieht sie aus dem Beutel heraus. Hat der Spieler richtig geraten, darf er die Figur behalten und der nächste Spieler ist an der Reihe. Das Spiel ist zu Ende, wenn der Beutel leer ist. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten geratenen Figuren vor sich liegen hat.

F Jeu de reconnaissance tactile de formes

Le sachet en coton contient différentes figurines en bois. Un premier joueur parmi vous pose devant lui la carte avec les dessins, met les mains dans le sachet et cherche à reconnaître au toucher une forme. Quand il croit avoir reconnu une forme, il dit laquelle (par ex. hérisson) et la sort du sachet. Si le joueur a deviné juste, il garde la figurine et c'est au tour du joueur suivant. Le jeu termine quand le sachet est vide. Le joueur gagnant est celui qui place devant lui le plus grand nombre de figurines reconnues.

E Juego de memoria con formas para palpar

En la bolsa de algodón se encuentran las diferentes figuras de madera. El primero de vosotros que juegue, pone la tarjeta con los dibujos representados delante de él e introduce sus manos en cada uno de los lados de la bolsa. Ahora intentará palpar una forma. Cuando considere que ha reconocido una forma, la nombra (p. ej. erizo) y la saca de la bolsa. Si el jugador ha adivinado correctamente, puede quedarse con la figura y será el turno del siguiente. El juego termina cuando la bolsa esté vacía. Gana el jugador que tenga más figuras adivinadas delante de él.

NL Vormen-tastspel

In de katoenen zak bevinden zich verschillende houten figuren. De eerste speler legt de kaart met de afbeeldingen voor zich en steekt een hand in elke zijde van de zak. Nu probeert hij op de tast een vorm te herkennen. Als hij denkt dat hij een vorm herkend heeft, noemt hij deze (bijv. 'egel') en trekt hij de figuur uit de zak. Als de speler juist geraden heeft, mag hij de figuur houden en is de volgende speler aan de beurt. Het spel is afgelopen, als de zak leeg is. De winnaar is de speler die de meeste, goed geraden figuren voor zich heeft liggen.

DK Gæt den rigtige form

I bomuldsposen befnder der sig forskellige træfigurer. Den første spiller lægger kortet med motiverne foran sig og stikker en hånd ned på hver side af posen. Spilleren skal nu forsøge at gætte en bestemt form. Når han tror, han har fundet ud af, hvad formen skal forestille, nævner han betegnelsen (f.eks. pindsvin) og tager figuren ud af posen. Har spilleren gættet rigtigt, må han beholde figuren. Nu er det næste spillers tur. Spillet er slut, når posen er tom. Spilleren, der har gættet de fleste figurer, har vundet.

I Gioco di riconoscimento tattile di forme

Nel sacchetto di cotone ci sono diverse figurine di legno. Il primo giocatore dispone davanti a sé la carta con le figure e mette le mani nel sacchetto per cercare di riconoscere una forma al tatto. Quando crede di aver riconosciuto una forma, dice come si chiama (ad es. porcospino) e la estrae dal sacchetto. Se il giocatore ha indovinato, prende la figurina ed è allora il turno del giocatore seguente. Il gioco termina quando il sacchetto è vuoto. Vince il giocatore che riesce a disporre davanti a sé il maggior numero di figurine riconosciute.

P Jogo de memória com formas tácteis

Dentro do saquinho de algodão encontram-se diferentes figuras de madeira. O primeiro jogador coloca as cartas com os motivos ilustrados à sua frente e agarra os dois lados do saco. Agora tenta apalpar uma forma. Quando achar que apalpou uma forma, diz o nome da mesma (por ex. ouriço) e tira-a do saco. Caso o jogador tenha acertado, pode ficar com a figura e é a vez do próximo jogador. O jogo chega ao fim quando o saco estiver vazio. Ganha o jogador que tiver acertado em mais figuras.

(RUS) Игра на запоминание и ощупывание форм

В холщовом мешочке находятся различные деревянные фигурки. Первый игрок кладет карту с изображением перед собой и засовывает руки с обеих сторон мешочка. Он пытается нащупать форму. Когда он сочтет, что нашел форму, он называет ее (например, ежик) и вытаскивает из мешочка. Если игрок поступил правильно, он может оставить себе фигуру, и очередь переходит к следующему игроку. Игра заканчивается, как только мешочек опустеет. Победителем становится тот игрок, кто соберет перед собой самое большое число угаданных фигур.

