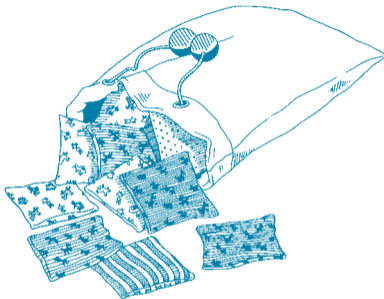


goki



Fühlmemo

Feel-a-pair memo game / Mémo tactile

Juego de memoria táctil / Voelmemo / Føle Huskespil

Gioco memoria tattile / Jogo de memória sensorial

Gra Dotyk i Pamięć / Тактильная память

Fühlmemo

Ein Zuordnungsspiel für 2-4 Spieler

20 Fühlkissen, ein Baumwollbeutel

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, durch das Abtasten der Fühlkissen möglichst viele Paare zu erkennen.

Spielvorbereitung

Alle Fühlkissen werden in den Beutel gelegt und gut gemischt.

Die Regeln

Wenn Du der jüngste Spieler bist, darfst Du beginnen und als Erster in den Beutel greifen, um ein Fühlkissen Deiner Wahl herauszuziehen. Du darfst gleich ein weiteres Mal in den Beutel greifen, um das dazu passende Fühlkissen zu ertasten.

Wenn Du glaubst, das passende Kissen ertastet zu haben, ziehe es aus dem Beutel. Ist es Dir gelungen, das zweite Kissen mit gleichem Inhalt zu erfühlen, darfst Du die Kissen behalten und weiterspielen.

Anhand der gleichen Kissenfarbe kannst Du leicht erkennen, ob Du das richtige Paar gefunden hat.

Sollten die Kissen unterschiedlich sein, müssen beide Kissen wieder in den Beutel zurückgelegt werden und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wer am Ende die meisten Kissenpaare besitzt, ist der Gewinner.

Informationen für Deine Eltern

Dieses Spiel ist besonders gut geeignet um die Fingergeschicklichkeit und Feinmotorik auszubilden. Zusätzlich fördert es die akustische und sensorische Sinneswahrnehmung ebenso, wie das Farbenempfinden und die Kreativität.

Feel-a-pair memo game

A matching game for 2-4 players

20 touch pads, one cotton bag

Object of the game

The aim of the game is to identify as many pairs as possible by feeling the touch pads.

Preparation

All the touch pads are placed in the bag and shuffled around.

Rules

If you are the youngest player, you may start by reaching into the bag first to pull out the touch pad of your choice. You can then immediately reach into the bag again to feel for the matching pad. If you think you have felt the right pad, pull it

out of the bag. If you have managed to feel the second pad with the same content, you may keep the pads and continue to play.

Thanks to the matching pad colours you can easily see if you have found the right pair.

If the pads are different, both pads must be put back into the bag and it is the next player's turn.

Whoever has the most pad pairs at the end is the winner.

Information for your parents

This game is especially well suited for the training fingertip sensitivity and the fine motor skills. In addition, it fosters acoustic and sensory perception as well as colour perception and creativity.

F **Mémo tactile**

Un jeu de classement de 2 à 4 joueurs.

20 coussins, un sac en coton

But du jeu

Le but du jeu est de retrouver le plus grand nombre de paires de coussins par le toucher et l'ouïe.

Préparation du jeu

Tous les coussins sont placés à l'intérieur du sac et mélangés.

Les règles

Si tu es le plus jeune des joueurs c'est à toi de commencer. Tu es le premier à prendre le sac et à en sortir le coussin de ton choix. Replonge la main dans le sac et tente de reconnaître

par le toucher les coussins qui se trouvent à l'intérieur. Si tu penses avoir trouvé le coussin identique au premier, sors-le du sac. Si tu as retrouvé la paire de coussins identiques, tu la gardes près de toi et tu as le droit de jouer à nouveau. La couleur des coussins t'aidera à vérifier si tu as bien trouvé une paire. Si les deux coussins que tu as sortis sont différents, tu dois les remettre dans le sac et laisser ton tour au joueur suivant.

Le joueur ayant retrouvé le plus grand nombre de paires est déclaré vainqueur.

Informations pour tes parents

Ce jeu est particulièrement conseillé pour développer la sensibilité des doigts et la dextérité. Il développe également le sens du toucher, de l'ouïe, la reconnaissance des couleurs et la créativité.

E Juego de memoria táctil

Un juego de clasificación para 2 a 4 jugadores.

20 almohadillas sensoriales, una bolsa de algodón

Objetivo del juego

El objetivo del juego es identificar el mayor número de parejas de almohadillas al tacto.

Preparación del juego

Introducir y mezclar muy bien todas las almohadillas.

Las reglas

Si eres el jugador más joven puedes empezar y ser el primero en introducir la mano en la bolsa para extraer una almohadilla. Acto seguido puedes volver a introducir la mano en la bolsa para buscar la pareja de la primera almohadilla.

Cuando creas haber palpado la almohadilla correcta, la extraes de la bolsa. Si has conseguido encontrar la segunda almohadilla con el mismo contenido, puedes quedarte con la pareja y continuar jugando.

Al tener el mismo color, puedes identificar fácilmente si has encontrado la pareja correcta.

Si las almohadillas extraídas son diferentes, hay que introducir las dos de nuevo en la bolsa y el turno pasa al siguiente jugador.

Gana el jugador que consiga el mayor número de parejas correctas.

Información para tus padres

Este juego es especialmente adecuado para desarrollar la habilidad con los dedos y la motricidad fina. Por otra parte, también estimula la percepción sensorial y acústica, además del reconocimiento de los colores y la creatividad.

Voelmemo

Een ordeningsspel voor 2-4 spelers

20 voelkussens, een katoenen zak

Doel van het spel

Het doel van het spel is om al tastend zo veel mogelijk paren voelkussens te vinden.

Spelvoorbereiding

Alle voelkussens worden in de zak gedaan en goed gemengd.

De regels

Als jij de jongste speler bent, mag jij beginnen en als eerste in de zak grijpen, om er het voelkussen van je keuze uit te halen. Je mag meteen nog een keer in de zak grijpen, om al tastend het bijpassende voelkussen te zoeken. Als je denkt

dat je het juiste kussen gevonden hebt, neem je dit uit de zak. Is het je gelukt om het tweede kussen met dezelfde inhoud te vinden, dan mag je de kussens houden en verder spelen. Omdat de voelkussens van een paar altijd dezelfde kleur hebben, kun je snel en makkelijk zien of je het juiste kussen gevonden hebt.

Als de kussens verschillend zijn, moeten beide kussens weer in de zak worden teruggelegd en is de volgende speler aan de beurt.

Wie op het einde de meeste kussenparen bezit, is de winnaar.

Informatie voor je ouders

Dit spel is bijzonder goed geschikt om de fijngevoeligheid en fijne motoriek te ontwikkelen. Bovendien bevordert het de akoestische en sensorische waarneming evenals de kleurherkenning en creativiteit.

Føle Huskespil

Et stik-spil for 2-4 spillere

20 føle-brikker, 1 bomuldspose

Spillets formål

Målet med spillet er, at få så mange stik som muligt, ved at føle sig frem til dem.

Forberedelse

Alle følebrikker lægges i posen og posen rystes godt.

Regler

Den yngste deltager starter. Find en føle-brik i posen, vælg den du har lyst til. Dyk derefter med det samme ned i posen igen, med det formål at finde makkeren – den brik der føles på samme måde. Når du mener du har følet dig frem til

makkeren, tager du brikken op af posen. Har du fundet makkeren der matcher, må du beholde stikket, og det er stadig din tur. Du kan nemt genkende om parret danner stik, på de matchende farver.

Passer brikken ikke, skal begge brikker lægges tilbage i posen, og det er næste spillers tur.

Den der har flest stik til sidst, vinder.

Information til de voksne

Spillet er specielt velegnet til at træne fingerspidsernes følsomhed og finmotorikken. Derudover stimuleres kreativiteten og farvekendskab samt akustisk og sensoriske evner.

Gioco memoria tattile

Un gioco di associazione per 2-4 giocatori

20 cuscini sensoriali, un sacchetto di cotone

Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è quello di riconoscere, palpando, il maggior numero possibile di coppie.

Preparazione del gioco

Tutti i cuscini sensoriali vengono messi nel sacchetto e quindi mescolati ben bene.

Le regole

Se sei il giocatore più giovane, cominci tu estraendo per primo dal sacchetto un cuscino sensoriale a tua scelta. Adesso puoi rimettere la mano nel sacchetto e palpare alla

ricerca di un cuscinetto abbinabile a quello già estratto. Non appena credi di aver trovato il cuscinetto giusto, estrailo dal sacchetto. Se il secondo cuscinetto che hai pescato è di contenuto identico al primo, puoi tenere entrambi i cuscinetti e continuare a giocare.

Il colore dei cuscinetti, che deve essere lo stesso, ti permette di riconoscere con facilità se hai trovato la coppia giusta.

Se invece i due cuscinetti sono diversi, vanno rimessi entrambi nel sacchetto, e il giocatore successivo continua il gioco.

Vince chi alla fine possiede il maggior numero di coppie di cuscinetti.

Informazioni per i tuoi genitori

Questo gioco è particolarmente adatto per sviluppare il tatto e la motricità fine. Inoltre stimola la percezione acustica e sensoriale nonché la sensibilità ai colori e la creatività.

Jogo de memória sensorial

Um jogo de associação para 2 a 4 jogadores

20 Almofadas sensoriais, um saco de algodão

Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é identificar o maior número de pares possíveis tocando nas almofadas sensoriais.

Preparação do jogo

Todas as almofadas sensoriais são colocadas dentro do saco e bem misturadas.

As regras

Se fores o jogador mais novo, podes começar e ser o primeiro a tirar uma almofada sensorial à tua escolha de dentro do saco. Podes voltar a procurar no saco a almofada

sensorial correspondente. Quando pensares que descobriste a almofada certa, tira-a do saco. Se tiveres tirado a segunda almofada com o mesmo conteúdo, podes ficar com as almofadas e continuar a jogar.

Através da cor da almofada podes descobrir facilmente se encontraste o par certo.

Se as almofadas forem diferentes, devem voltar a ser colocadas dentro do saco e é a vez do jogador seguinte.

O vencedor do jogo é quem tiver mais pares de almofadas no final.

Informações para os teus pais

Este jogo é especialmente adequado para desenvolver a destreza dos dedos e a coordenação motora fina. Além disso, desenvolve a sensibilidade acústica e tátil, bem como a perceção das cores e a criatividade.

Gra Dotyk i Pamięć

Gra dla 2-4 graczy

20 bloczków dotykowych, 1 torebka bawełniana

Cel gry

Celem gry jest znalezienie największej ilości par za pomocą dotyku.

Przygotowanie gry

Wszystkie bloczki umieszczamy w worku i mieszamy.

Zasady gry

Grę może rozpocząć najmłodszy gracz, jako pierwszy sięgając do worka i wybierając dowolny bloczek. Następnie, może od razu ponownie sięgnąć do worka, aby odnaleźć za pomocą dotyku pasujący bloczek. Jeśli gracz uważa, że znalazł

odpowiedni element, może wyciągnąć go z woreczka. Jeśli udało się dobrać parę, gracz zatrzymuje ją i kontynuuje grę. Dzięki przypisanym kolorom, gracz od razu wie, że znalazł dobrą parę.

Jeśli wyciągnięto różne bloczki, należy oba wrzucić z powrotem do woreczka i następuje kolejka następnego gracza.

Gracz, który zbierze najwięcej par na koniec rozgrywki zostaje zwycięzcą.

Informacja dla rodziców

Gra jest szczególnie odpowiednia do rozwijania czułości koniuszków palców oraz zdolności motorycznych. Dodatkowo, wspiera percepcję słuchową i dotykową oraz rozpoznawanie barw i kreatywność.

Тактильная память

Игра на упорядочивание для 2-4 игроков

20 подушечек, хлопчатобумажный мешок

Цель игры

Цель игры состоит в том, чтобы прощупывая подушечки распознать как можно больше пар.

Подготовка к игре

Все подушечки выкладывают в мешок и хорошо перемешивают.

Правила игры

Если ты самый младший игрок, то можешь начать игру, и первым взять мешок, чтобы вытащить подушечку на свой выбор. Ты можешь сразу же еще один раз залезть

в мешок, чтобы нащупать необходимую подушечку. Если ты думаешь, что нащупал нужную подушечку, вытащи ее из мешка. Если тебе удалось нащупать вторую подушечку с тем же содержанием, ты можешь оставить ее себе и продолжить игру.

По аналогичному цвету подушечки ты можешь легко определить, нашел ли ты правильную пару.

Если подушки разные, обе подушки необходимо вернуть обратно в мешок и ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кто в конце соберет наибольшее количество пар подушек.

Информация для родителей

Эта игра особенно хорошо подходит для разработки ловкости пальцев и мелкой моторики. Кроме того, игра способствует акустическому и сенсорному чувственному восприятию, а также восприятию цвета и креативности.

goki

Roseburger Str. 30
21514 Güster
GERMANY
Art.-No: 56828

Batch-No.:

