

Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



Verführt nochmal!

Fühlen, erkennen und benennen



Fiddle Faddle! • Touché trouvé ! • Op de tast, opgepast!
¡Tocado, encontrado! • Chi cerca trova!

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2019

¡Tocado, encontrado!

Palpar, reconocer y nombrar



La diversión de palpar y rebuscar para 2 - 4 duendecillos de 3 a 6 años.

Autor: Heinz Meister
Ilustraciones: Christine Faust
Redacción: Sina-Marie Straub
Duración de una partida: 5 - 10 minutos

El juego

¡Caramba! El coche de juguete estaba ahí hace un momento y ahora ha desaparecido de repente!

Por si esto fuera poco os dicen que reina un tremendo desorden en el cuarto y que tenéis que recoger y ordenar las cosas sin falta.

Pero quizá no sea vuestra la culpa. ¿No habrán sido los descarados duendes los responsables del desorden? Los duendes se meten a hurtadillas por las habitaciones y esconden vuestros juguetes en las bolsas mágicas. Pero si exploráis y palpáis lo que hay escondido dentro, los duendes magos os lo devuelven todo. El objetivo del juego es encontrar el mayor número posible de juguetes.

Antes de jugar por primera vez, los niños y las niñas pueden mirar las piezas de madera y sus correspondientes ilustraciones para familiarizarse con ellas.

- Las piezas de madera pueden ponerse encima de las ilustraciones. Los contornos coinciden y de esta manera pueden compararse.
- Como no es tan sencillo encontrar las piezas mediante el tacto, los niños y las niñas pueden practicar palpando las piezas con los ojos cerrados.
- De entrada puede jugarse la variante tranquila (véase página 16).

Contenido del juego

8 bolsas mágicas, 10 piezas de madera, 10 cartitas, 10 cartitas en blanco para dibujar en ellas, 1 instrucciones del juego



ESPAÑOL

Preparativos

Elegid 8 piezas de madera y sus correspondientes cartitas.

Las piezas y las cartitas restantes se vuelven a guardar en la caja.

Meted una pieza en cada una de las ocho bolsas mágicas y cerradlas. Poned las bolsas sobre la mesa y mezcladlas. Tened cuidado de que las bolsas no queden apiladas unas encima de otras.

Barajad las cartas y colocadlas formando un mazo con las cartas boca abajo

¿Cómo se juega?

Comienza el jugador más joven.

Da la vuelta a la carta de arriba y deposítala encima de la mesa de modo que sea bien visible para todos.

Mirad todos conjuntamente la pieza ilustrada. ¡La vais a tener que descubrir palpando!

Cogeos ahora de las manos formando un círculo, contened la respiración y dad juntos la señal de comienzo: «¡Tocado, encontrado!». A continuación soltaros las manos. Ahora vais a palpar una bolsa mágica tras otra para encontrar el objeto buscado.

Atención: ¡La cosa puede ponerse muy turbulenta porque buscáis todos al mismo tiempo!

En la búsqueda hay que respetar estas importantes leyes del duende mago:

- No está permitido abrir las bolsas, ni mirar en su interior.
- Cuando un niño o una niña coge una bolsa mágica, no puede cogerla ningún otro jugador más.

Solo pueden cogerse aquellas bolsas que estén de nuevo en el centro de la mesa.

Si crees que has palpado el objeto buscado, levanta la correspondiente bolsa mágica y exclama en voz alta: «¡Tocado, encontrado!». En ese instante todos los jugadores deben dejar de buscar.

Abre la bolsa mágica, saca la pieza de madera y ponla sobre la cartita para la comprobación.



¿Es la pieza correcta?

¡Fantástico! Te quedas la cartita de premio.

Vuelve a meter la pieza de madera en la bolsa, ponla en el centro de la mesa y mezcla las bolsas.

Da la vuelta a la siguiente carta del mazo. Acto seguido, todos volverán a cogerse de las manos en círculo para dar juntos la señal de inicio. Da comienzo la siguiente ronda.

¿Es otra pieza?

Te quedarás entonces sin cartita y no podrás seguir buscando durante esa ronda. Guarda la pieza en la bolsa, ponla en el centro de la mesa y mezcla las bolsas de modo que ningún jugador sepa qué bolsa acabas de abrir. Da la señal de inicio a los demás. A continuación ellos seguirán buscando la pieza correcta

¿Se han equivocado todos excepto un niño o una niña?

Este jugador no tiene que seguir buscando solo. Puedes coger la cartita directamente.

Da la vuelta a continuación a la siguiente cartita. De nuevo vuelven a cogerse todos de las manos para dar la señal de inicio de una nueva ronda.



Final del juego

La partida acaba en cuanto se han repartido todas las cartas.

Gana el niño o la niña con el mayor número de cartas.

Si todavía no sabéis contar muy bien, podéis formar una fila con vuestras cartas. Gana el niño o la niña con la fila de cartas más larga. En caso de empate serán varios los jugadores ganadores.

El juego se vuelve más fácil, si...

- durante las primeras partidas se dejan algunos objetos fuera con sus correspondientes cartitas y solo se juega con cinco o seis piezas.
- durante las primeras partidas se eligen aquellas piezas que tengan formas muy diferentes.

El juego se vuelve más difícil, si...

- solo se puede palpar con una mano. En aquellos grupos con jugadores de diferentes edades puede establecerse que los jugadores más pequeños jueguen con las dos manos, mientras que los jugadores mayores lo hagan con una sola.
- se cambia una pieza encontrada por una de la caja, siempre y cuando quede alguna en ella. La correspondiente cartita se introduce mezclada entre las otras.

Variante casera

Podéis completar el juego con hasta diez objetos cualesquiera, por ejemplo un tapón de corcho, una moneda o una piña de abeto. Dibujad los contornos en las cartas en blanco suministradas, y a jugar.



Variante tranquila

En esta variante, los niños y las niñas juegan por turnos, no al mismo tiempo. Los preparativos son exactamente los mismos que en el juego básico.

Cómo se juega

Comienza el niño o la niña más joven. Da la vuelta a la primera carta del mazo.

Intenta encontrar palpando la pieza de madera correcta. Puedes ir palpando el tiempo que necesites hasta que te decidas por una bolsa mágica. Abre la bolsa mágica y comprueba si es la pieza buscada.

- ¿Has encontrado la pieza correcta? Entonces te quedas la cartita y pasa el turno al siguiente jugador.
- ¿Era una pieza diferente? Entonces se coloca la cartita en la parte inferior del mazo, y será el turno del siguiente jugador.

Final del juego

Jugaréis el número de rondas necesarias para que cada niño o niña tenga la posibilidad de palpar el mismo número de veces.

Gana la partida quien reúna más cartas. En caso de empate serán varios los ganadores.

