

Touche et trouve iceland + loto

Przygotowanie do gry: Włożyć wszystkie elementy do woreczka. Z kart odwróconych grzbietem do góry ułożyć kupkę.

Przebieg gry: Pierwszy z graczy ciągnie kartę. Następnie musi włożyć rękę do woreczka i, dotykając drewnianych elementów, próbować odnaleźć figurę widniejącą na karcie. Jeśli mu się to uda, zachowuje kartę, po czym do gry przystępuje kolejny gracz. Jeśli jednak gracz się myli, przekazuje swoją kartę następnemu graczowi i ten z kolei będzie musiał odnaleźć właściwy element. Za każdym razem wkłada się drewniane elementy z powrotem do woreczka. Po wykorzystaniu wszystkich kart wyłania się zwycięzcę – zostaje nim gracz z największą liczbą kart.

Uwaga! Jeśli przez nieuwagę któryś z graczy wylosuje Yeti, wtedy musi wszystkie wygrane przez siebie karty odłożyć w powrotem na kupkę.

Aby oswoić dziecko z zasadami gry, można dostosowywać reguły i według uznania stopniowo je poszerzać:

- 1 – Zacząć grę z mniejszą liczbą drewnianych elementów.
- 2 – Zezwalać na zaglądnienie do wnętrza woreczka.
- 3 – Następnie utrudnić zgadywanie i zakazywać zaglądnienia do woreczka.
- 4 – Stopniowo dodawać coraz więcej elementów.

5 – W końcu grać według zwykłych reguł, o ile dziecko jest już dobrze zaznajomione z grą.

Wariant LOTO:

Złożyć 4 karty, tworząc z nich jedną lub więcej plansz dla graczy. Jeden z graczy lub osoba spoza gry wyjmuje jeden drewniany element z woreczka i pokazuje go graczom. Gracz posiadający odpowiadającą elementowi kartę zachowuje element i kładzie go na właściwej karcie. Gracz, który pierwszy wypełni swoją planszę zostaje zwycięzcą!