

Touche et trouve + 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 z powrotem drewniane elementy do woreczka. Po wykorzystaniu wszystkich kart wyłania się zwycięzcę – zostaje nim gracz z największą liczbą kart.

Element pułapka: Uwaga! Jeśli przez nieuwagę któryś z graczy wylosuje drewniany grzybek, 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 zaglądnianie do wnętrza woreczka.
- 3 – Potem utrudnić zgadywanie i zakazywać zaglądniania do woreczka.
- 4 – Następnie 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 wyjmie 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!