



**D Inhalt**

12 Fingernachspurkarten  
Spielanleitung

Autor und Illustration: sixeye

**GB Contents**

12 finger-tracing cards  
instructions

Author and illustration: sixeye

**E Contenido**

12 cartas para trazar con el dedo  
instrucciones de juego

Autor y ilustración: sixeye

**F Contenu**

12 cartes de reproduction avec les doigts  
règle du jeu

Auteur et illustration : sixeye

**NL Inhoud**

12 vingervolgbaarten  
spelregels

Auteur en illustratie: sixeye

**I Contenuto**

12 schede con motivi da tracciare  
istruzioni del gioco

Autore e illustrazione: sixeye



# Rückenmaler

Den Fingerspitzen auf der Spur  
für 2-4 Spurensucher  
Clues at your fingertips  
for 2-4 players



## F Dessiner dans le dos

Cet jeu permet de combiner activité et expérience. De nombreux enfants aiment jouer à faire des dessins dans le dos et préfèrent cette forme de contact et sont donc très attentifs.

Tout d'abord, les dessins secrets sont retracés intensément avec le bout des doigts, puis ils sont reproduits avec l'index sur le dos d'un autre joueur.

Les joueurs qui dessinent sur le dos consolident très naturellement - en partie à l'aide du point de départ - leur sens d'écriture privilégié (droitier ou gaucher) et intensifient leurs aptitudes sensori-motrices.

Celui « qui a des yeux dans le dos » peut ainsi associer les canaux sensoriels à l'aide de la stimulation tactile de façon très ludique. Le motif dessiné est reproduit dans le cerveau grâce au contact avec la carte de traçage avec le doigt et/ou sur le dos et y est ainsi consolidé.

Cet jeu sensoriel permet aux grands et aux petits de vivre une expérience ludique dans une atmosphère calme.

## E Pintaespaldas

Este juego permite combinar la actividad con la experimentación. A muchos niños les gusta jugar a „pintar en la espalda“, mostrando predilección por esta forma de contacto y, por tanto, participando en ella con mucha atención.

Primero se sigue con mucho cuidado el trazo de los signos secretos con la yema de los dedos y luego se reproduce, „dibujándolo“ con el índice sobre la espalda de otro jugador.

De esta forma, los „pintores de espaldas“ determinan de forma totalmente natural (en parte con la ayuda del punto de inicio del trazo) su dirección de escritura preferente (si son diestros o zurdos) y mejoran sus habilidades sensoriomotrices.

El que sea capaz de „ver con la espalda“, habrá conseguido conectar, de forma lúdica los canales sensoriales visuales mediante el estímulo háptico. El signo se reproduce y se fija en el cerebro mediante el tacto sobre la carta táctil para trazar o en la espalda.

Un juego sensorial para grandes y pequeños que ayuda a estimular varios sentidos en un entorno tranquilo.

## NL Rugtekenaars

Met dit spel wordt afwisseling tussen activiteit en beleving mogelijk gemaakt. Veel kinderen genieten van het „rugtekenen“ en nemen precies deze contactvorm bij voorkeur en daarom zeer aandachtig waar.

Allereerst worden de geheime tekens met de vingertoppen intensief gevolgd en vervolgens met de wijsvinger op de rug van de medespeler getekend.

Hierdoor bevestigen de rugtekenaars volkomen onbevooroordeeld – deels met behulp van het startpunt – hun voorkeurshand (rechts- of linkshandigheid) en intensiveren zij hun sensomotorische vaardigheden.

Wie „met de rug kan zien“ is het gelukt om de visuele zintuigkanalen met behulp van de tactiele prikkels op een heel speelse wijze te koppelen. In de hersenen wordt het motief door het voelen aan de vingervolgaart en/of de rug in elkaar gezet en daar samengevoegd.

Een avontuurlijk spel voor groot en klein m.b.t. zintuiglijk handelen in een rustige sfeer.

## I Disegni sulla schiena

Il gioco realizza un'alternanza tra attività ed esperienza. Molti bambini amano tracciare figure sulla schiena percependo questa forma di contatto con piacere e quindi con molta attenzione.

Il gioco consiste nel trasmettere il motivo ritagliato sulla scheda disegnandolo con l'indice sulla schiena del compagno di giochi.

I piccoli disegnatori di schiene consolidano spontaneamente - in parte con l'aiuto del punto di inizio – la loro direzione di scrittura naturale (lateralità destra o sinistra) e intensificano le loro abilità senso-motorie.

Chi „riesce a vedere con la schiena“ è in grado di collegare i canali sensori visivi con l'aiuto di input tattili semplicemente giocando. Il motivo tracciato tramite la scheda e/o sulla schiena viene ricomposto nella mente e lì fissato.

Un gioco ricco di emozioni per grandi e piccoli pensato per sviluppare la percezione dei sensi in una piacevole atmosfera.

## D Rückenmaler

Dieses Spiel ermöglicht eine Abwechslung zwischen Aktivität und Erleben. Viele Kinder genießen das „Rückenmalen“ und nehmen gerade diese Form von Kontakt mit Vorliebe und deshalb sehr aufmerksam wahr.

Zuallererst werden die Geheimzeichen mit den Fingerspitzen intensiv nachgespurt und anschließend mit dem Zeigefinger auf dem Rücken des Mitspielers wiedergegeben.

Dadurch festigen die Rückenmaler ganz unvoreingenommen – teilweise mit Hilfe des Startpunktes – ihre bevorzugte Schreibrichtung (Rechts- oder Linkshändigkeit) und intensivieren ihre sensomotorischen Fertigkeiten.

Wer „mit dem Rücken sehen kann“, dem ist es gelungen die visuellen Sinneskanäle mit Hilfe der haptischen Reize auf ganz spielerische Weise zu verknüpfen. Im Gehirn wird das Motiv durch das Fühlen an der Fingernachspurkarte und/oder am Rücken zusammengesetzt und dort gefestigt.

Ein Erlebnisspiel für Groß und Klein über sinnfassendes Handeln in ruhiger Atmosphäre.

## GB Back drawing

This game enables players to switch between activity and experience. Many children particularly enjoy 'back drawing' and are particularly attentive to this form of interaction.

To begin the game, the secret symbols are traced intensively with the fingertips and then drawn with the index finger another player's back.

By doing this, the 'back drawers' consolidate their preferred writing direction (right- or left-handedness) in a completely unbiased way - sometimes with the help of a starting point - and develop their sensorimotor skills. Those who can 'see with their back' are able to link the visual sensory channels with the aid of haptic stimuli in a really fun way. The brain pieces together the motif as the player feels the finger-tracing card and/or perceives the sensation on their back, and consolidates this there.

An experience game for old and young using actions that develop sensory perception in a quiet atmosphere.

## F Préparation

Les cartes sont mélangées et placées en tas face cachée.

### But du jeu

Le but du jeu est de deviner le motif dessiné sur le dos et de collecter le plus de carte (avec les dessins secrets).

### Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence. Le jeu s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient ton tour, prends une carte de la pile. Le voisin de gauche te tourne le dos. Trace maintenant la forme qui figure sur la carte attentivement avec le doigt puis reproduis-la précisément sur le dos de ton voisin.

Attention : Certaines cartes ont un point de départ fixe en tant qu'aide pour le sens de l'écriture (voir image).

## E Preparación

Las cartas se barajan y se colocan boca abajo formando una torre.

### Objetivo del juego

El objetivo del juego es adivinar el dibujo trazado en la espalda y reunir el mayor número de tarjetas (con su correspondiente símbolo secreto).

### Desarrollo del juego

Comienza el jugador más joven, se juega en el sentido de las agujas del reloj. Si es tu turno, saca una carta. El jugador que está a tu izquierda se gira de espaldas a ti. Primero debes seguir con cuidado la forma del signo secreto dibujado en la tarjeta con el dedo, y luego debes pintar ese mismo signo en la espalda de ese jugador. Atención: Algunas cartas tienen un punto de inicio establecido para ayudar con la dirección de la escritura (ver imagen).

## NL Voorbereiding

De kaarten worden geschud en omgedraaid op een stapel gelegd.

### Doel van het spel

Het spel heeft als doel om het gekozen motief op de rug te herkennen en de meeste kaarten (met de geheime tekens) te verzamelen.

### Spelverloop

De jongste speler mag beginnen, we spelen met de wijzers van de klok mee. Als je aan de beurt bent, neem je een kaart. Je linker buurman/-vrouw draait zich met de rug naar je toe. Nu trek je de vorm op de kaart geconcentreerd met je vinger na volgens het geheime spoor en teken je vervolgens precies deze vorm op de rug van je buurman/-vrouw.

Attentie: Enkele volgkaarten hebben een vastgelegd startpunt als hulppositie voor de schrijfrichting (zie foto).

## I Preparazione

Mischiare le schede e disporle in un mazzo coperto.

### Scopo del gioco

Sentire il motivo tracciato sulla schiena e collezionare il maggior numero di schede indovinate.

### Il gioco

Comincia il gioco il bambino più piccolo di età e si continua procedendo in senso orario. Quando sarà il tuo turno, prendi una carta dal mazzo. Il vicino alla tua sinistra si deve girare con la schiena rivolta verso di te. Traccia quindi il motivo presente sulla scheda con il dito e disegna sulla schiena del tuo vicino.

Attenzione: alcune schede presentano un punto di inizio prestabilito pensato per indicare la direzione di scrittura (vedi immagine).

## D Vorbereitung

Die Karten werden gemischt und verdeckt auf einen Stapel gelegt.

### Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, das gemalte Motiv auf dem Rücken zu erspüren und die meisten Karten (mit den Geheimzeichen) zu sammeln.

### So wird gespielt

Der jüngste Spieler beginnt, gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wenn Du an der Reihe bist, ziehe eine Karte. Dein linker Nachbar dreht sich mit dem Rücken zu Dir. Nun fährst Du die Form auf der Karte aufmerksam mit Deinem Finger der Geheimspur nach und malst anschließend genau diese Form auf dem Rücken Deines Nachbarn nach.

Achtung: Einige Nachspurkarten haben als Hilfestellung der Schreibrichtung einen festgelegten Startpunkt (siehe Bild).

## GB Preparation

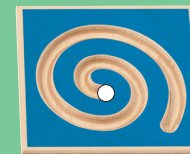
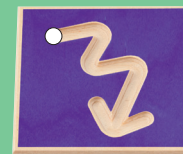
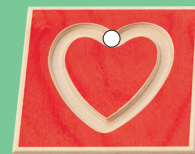
The cards are shuffled and stacked face-down.

### Aim of the game

The aim of the game is to sense the motif drawn on your back and collect the most cards (with the secret symbols).

### How to play

The youngest child starts the game, direction of play is clockwise. When it is your turn, take a card. The player to your left turns their back to you. You now carefully trace the secret shape on the card with your finger and then draw this shape on your neighbour's back. Please note: Some of the tracing cards have a predetermined starting point to help with the writing direction (see picture).



## F Déroulement du jeu

Ton voisin doit maintenant deviner le motif que tu as dessiné sur son dos.

S'il a deviné, il garde la carte secrète.

S'il n'a pas deviné, la carte est replacée face cachée avec les autres cartes. Le doit de nouveau être mélangé.

Le joueur qui dessine essuie le dos de son voisin - comme un tableau - et supprime toutes les traces. Toutes les traces sont à présent effacées.

C'est au tour du prochain joueur de jouer.

### Fin de la partie

Le jeu est terminé lorsque toutes les cartes ont été devinées. Le joueur qui a le plus grand nombre de cartes gagne la partie.

## E Desarrollo del juego

El jugador debe adivinar cuál es el signo que dibujaste en su espalda.

Si lo adivina, se queda con la carta secreta.

Si no lo adivina, la carta secreta se vuelve a colocar, boca abajo, con las otras y se vuelve a mezclar bien el montón de cartas.

El pintor de espaldas "limpia" la espalda de su compañero, como si limpiara una pizarra, para "borrar" los trazos anteriores. Así, ¡el jugador estará preparado para volver a pintar!

A continuación, el turno pasa al siguiente jugador.

### Final del juego

El juego finaliza cuando se hayan adivinado todas las cartas. Gana el jugador con el mayor número de cartas.

## NL Spelverloop

Je buurman/-vrouw moet nu ontdekken welk motief jij op zijn/haar rug hebt getekend.

Als hij/zij goed geraden heeft, mag hij/zij de geheime kaart houden.

Als hij/zij verkeerd heeft geraden, wordt de geheime kaart weer omgedraaid bij de andere gelegd en wordt de stapel weer goed geschud.

De rugtekenaar veegt nu over de rug van zijn buurman/-vrouw – net zoals bij het afvegen van het bord – en verwijdert alle sporen tot nu toe. Nu staat de nieuwe sporen van de vingers niets meer in de weg.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

### Einde van het spel

Het spel eindigt zodra alle kaarten herkend zijn. De speler met de meeste geheime kaarten wint.

## I Il gioco

Il tuo vicino dovrà riconoscere il motivo da te tracciato sulla schiena.

Se indovina potrà tenere la scheda.

In caso contrario, si dovrà voltare la scheda, rimetterla insieme alle altre e mischiare di nuovo il mazzo.

Il disegnatore deve infine cancellare la schiena del proprio vicino - come una lavagna - eliminando le tracce. I prossimi motivi potranno essere così tracciati liberamente.

Il turno passa al giocatore successivo.

### Fine del gioco

Il gioco termina dopo che sono state riconosciuti tutti i motivi. Vince il giocatore che raccoglie il maggior numero di schede.

## D So wird gespielt

Dein Nachbar muss nun spüren, welches Motiv Du auf seinen Rücken gemalt hast.

Hat er richtig geraten, darf er die Geheimkarte behalten.

Hat er falsch geraten, wird die Geheimkarte wieder verdeckt zu den anderen gelegt und der Stapel wird wieder gut vermischt.

Der Rückenmaler wischt nun über den Rücken seines Nachbarn – wie beim Tafelwischen – und beseitigt alle bisherigen Spuren. Den neuen Spuren der Finger steht nun nichts mehr im Wege.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

### Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Karten erkannt wurden. Der Spieler mit den meisten Geheimkarten gewinnt.

## GB How to play

Your neighbour has to feel what motif you have drawn on their back.

If they guess correctly, they can keep the secret card.

If they guess incorrectly, the secret card is placed face-down on the others and the stack is shuffled again.

The 'back drawer' wipes over their neighbour's back - like cleaning a blackboard - to remove any remaining traces. There's nothing to stop another shape being traced again.

Then it's the next player's turn.

### End of game

The game is over as soon as all of the cards have been identified. The winner is the player with the most secret cards.