



Le toucher 3 ans +

Jeu éducatif et sensoriel pour éveiller son sens du toucher

Contenu :

- 12 couples d'animaux texturés en carton
- 1 paravent en carton pour transformer la boîte en coffre à malice
- 1 notice avec 2 règles de jeu



But du jeu :

Reconnaître au toucher des couples d'animaux pour les faire monter à bord de l'Arche de Noé.

Un déluge d'eau est prévu à l'aube. Il faut donc, dans la nuit, aider Noé à retrouver des couples d'animaux pour les faire monter dans l'Arche et les sauver des flots qui vont envahir les terres. C'est donc à tâtons que vous, joueurs, allez aider Noé à retrouver un mâle et une femelle de toutes sortes d'animaux comme des hérissons, des ours, des girafes, des serpents, des tortues, des lamas, des singes, des moutons, des raies, des poissons, des chiens ou encore des papillons.

Celui qui aura assemblé le plus de couples sera considéré comme le meilleur ami de Noé.

Précautions d'emploi :

Lavez-vous bien les mains et séchez-les avant chaque partie pour ne pas salir les pièces.

Règle 1 : toucher (2 à 4 joueurs)

Mise en place du jeu

Déplier le paravent et le poser à la verticale dans le fond de boîte, puis mettre le couvercle par-dessus, afin de le maintenir en place. Placer la boîte au milieu des joueurs.

Mettre 8 couples d'animaux dans la boîte. Les 4 couples complémentaires seront ajoutés au cours de la partie. À la fin, bien sûr, il y aura moins d'animaux et ce sera plus facile.



Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence en plaçant ses mains dans la boîte. Il a alors 30 secondes pour retrouver un couple d'animaux de même forme et de même texture.

Dès qu'il pense avoir trouvé un couple, il sort les animaux de la boîte. S'ils constituent bien un couple, le joueur les garde avec lui. Sinon, il les remet dans la boîte.

Dès qu'un couple est remporté, on rajoute un couple d'animaux dans la boîte. Si ce n'est pas le cas, on ne rajoute rien. C'est ensuite au prochain joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, de faire de même. Les joueurs ne peuvent jouer qu'une fois par tour.

Les manches se succèdent jusqu'à ce que tous les couples aient été associés pour monter à bord de l'Arche.

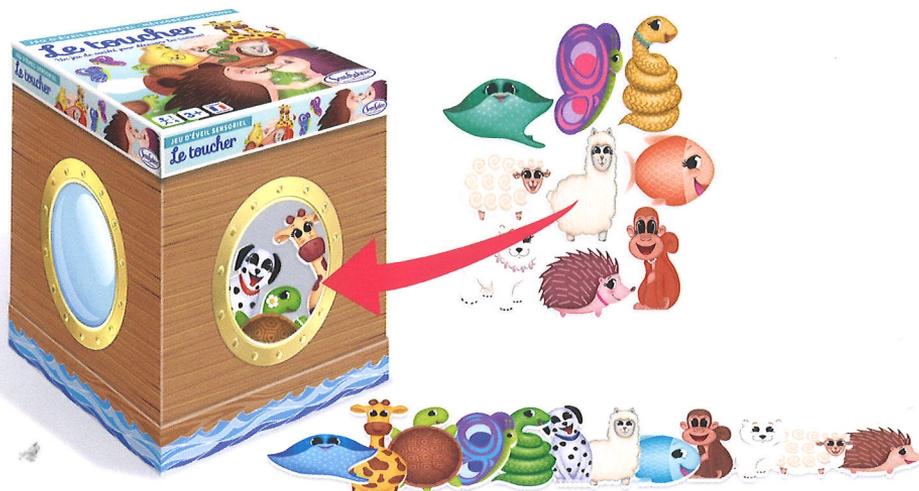
Fin de la partie

Le meilleur ami de Noé, c'est-à-dire le gagnant, est celui qui a retrouvé le plus grand nombre d'animaux. Il est possible qu'il y ait des ex-æquo.

Règle 2 : observation et toucher (2 joueurs)

Mise en place du jeu

Dans cette variante de jeu, toutes les femelles, identifiables à leur parure, leurs yeux ou leurs lèvres, sont mises dans la boîte. Les mâles, eux, sont mis en file indienne à l'extérieur de la boîte.



Déroulement du jeu

Les 2 joueurs s'assoient l'un en face de l'autre, de manière à ce que chacun puisse placer une main à l'intérieur de la boîte.

Pour lancer une manche, posez le premier animal de la file sur le couvercle du jeu. À tour de rôle, chaque joueur va passer son index sur sa surface pour en percevoir sa texture pendant 5 secondes maximum. Puis, en même temps, les deux joueurs mettent une de leur main dans la boîte pour retrouver la femelle. Le premier qui pense l'avoir reconnu au toucher sort l'animal.

Si c'est la bonne femelle, il remporte le couple d'animaux.

S'il s'est trompé, le joueur doit la remettre dans la boîte puis replacer la pièce du mâle à la fin de la file des autres mâles. On met alors le nouveau premier mâle de la file sur la boîte pour commencer une nouvelle manche. Les manches se succèdent ainsi jusqu'à ce que tous les couples soient réunis.

Attention :

- Les joueurs n'ont pas le droit de regarder dans la boîte pour retrouver l'animal. Ils doivent uniquement utiliser leur sens du toucher !
- Les joueurs n'ont pas le droit de faire mal à l'autre dans la boîte, ou de tirer sur la pièce qui est dans la main de l'autre joueur.

Fin de la partie

Chaque joueur compte le nombre de couple d'animaux qu'il a réussi à constituer. Celui qui en a gagné le plus est le vainqueur. Ils peuvent être ex-aequo, c'est-à-dire deux joueurs avec un excellent sens du toucher.



Règle mise en ligne par
didacto
jeux éducatifs et matériels pédagogiques

Pour toute information ou réclamation, écrire à :
59 boulevard du Général Martial Valin - 75015 Paris



Tél : +33 (0)1 40 60 72 90 - Fax : +33 (0)1 40 60 73 04
commercial@sentosphere.com