

218 - Formes et textures

Catégorie ESAR : 401 - jeu d'association.

Catégorie ludo : édition originale.

Editeur jeu original : Jumbo.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 4 ans, de 1 à 4 joueurs.

Présentation :

Ce jeu contient 12 paires de plaquettes carrées avec des motifs tactiles différents comme par exemple un quadrillage, une spirale, des vagues ou des triangles.

A partir de ce matériel, plusieurs variantes sont proposées en fonction de l'âge des joueurs et de leur nombre.

L'objectif commun est d'apparier les plaquettes en faisant correspondre les mêmes reliefs.

INTRODUCTION

Dans ce jeu, l'accent est mis sur le toucher. L'enfant l'exerce au moyen de 12 paires de plaquettes dont le relief varie. Il apprend ainsi à distinguer les différences de texture et à les nommer. Ce faisant, il prend davantage conscience de son environnement, aiguise sa mémoire sensorielle et accroît ses facultés verbales.

VARIANTE 1 (SANS SUPPORTS)

- Une série de plaquettes est posée devant l'enfant, faces en relief orientées vers le haut.
- Dans un premier temps, il les touche librement et tente de nommer les différents reliefs.
- Ensuite, on peut demander à l'enfant de retrouver les paires.

VARIANTE 2 (SANS SUPPORTS)

- Une série de plaquettes est posée devant l'enfant, faces en relief orientées vers le haut.
- L'adulte nomme l'un des reliefs et demande à l'enfant de trouver la carte correspondante.

VARIANTE 3 : JEU D'EMPREINTES

- Avec de la pâte à modeler (non fournie), l'enfant ou l'adulte presse l'empreinte de plusieurs plaquettes.
- Ensuite, les plaquettes et les empreintes sont mélangées et placées sur la table.
- L'enfant tente d'associer chaque plaquette à son empreinte.

VARIANTE 4 : MEMORY

- Les plaquettes sont disposées sur la table, faces en relief cachées.
- A son tour, le joueur en prend 2 au hasard.

- Il les touche pour découvrir si elles forment une paire.
Si c'est le cas, il peut les retourner définitivement et les déposer devant lui. Sinon, il les replace au même endroit.
- Le joueur qui réussit à reconstituer le plus de paires gagne la partie.

VARIANTE 5 (AVEC SUPPORTS)

- 4 plaquettes sont distribuées aux joueurs qui les placent sur leur support, faces en relief tournées vers le centre de la table de jeu !
- A tour de rôle, l'un des joueurs annonce le nom d'un motif. Tous les joueurs touchent leurs cartes à la recherche du motif annoncé. Le premier qui trouve une plaquette correspondante, le signale aux autres. Il la saisit, permet aux autres de vérifier, puis la pose sur la table devant son support.

Si le relief ne correspond pas, il replace alors la plaquette sur son support et le joueur suivant nomme un autre motif.

- Le gagnant est celui qui réussit le premier à trouver 3 motifs.

VARIANTE 6 (AVEC SUPPORTS)

- Toutes les plaquettes sont posées sur la table, faces en relief cachées.
- Chaque joueur en reçoit 4 et les dispose sur son support en plastique, faces en relief tournées vers lui.
- Dans le cas où les 4 plaquettes d'un joueur, bien que tirées au hasard, constituent 2 paires, il doit alors échanger une des paires par deux nouvelles plaquettes.
Les plaquettes non distribuées sont empilées, faces en relief cachées.
- Le but du jeu est de former des paires avec les plaquettes présentes sur son support.

A son tour, chaque joueur annonce le motif qu'il recherche et tend la main vers les plaquettes d'un autre joueur. Il touche une et une seule d'entre elles et doit alors dire si c'est le bon motif ou non. Dans l'affirmative, il décrit le motif.

Si c'est la bonne plaquette :

Le joueur peut alors prendre celle-ci et former une pile avec la sienne.

Tant qu'il reste des plaquettes disponibles dans la réserve, les 2 joueurs peuvent remplacer celles manquantes sur leur support.

Si ce n'est pas la bonne plaquette :

Cela ne fait rien, la partie continue et c'est au prochain joueur de jouer.

- Le premier joueur qui constitue 4 paires, gagne la partie.