

283 - Perception & association 2D

Catégorie ESAR : 401 - jeu d'association.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : Wesco.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 6 ans, de 1 à 4 joueurs.

Présentation :

Quelle que soit la variante proposée, le but général de ce jeu est d'associer des formes en bois en deux dimensions à leur silhouette en relief.

BUT DU JEU

Pour toutes les variantes proposées, le but premier de ce jeu est d'associer la forme en bois à sa silhouette en relief.

PREPARATION DU JEU

- Avant de jouer, il est conseillé de procéder à une exploration tactile avec le joueur pour qu'il intègre bien ce que représentent les silhouettes en relief.
- Le coin supérieur droit des planches a été coupé pour permettre au joueur de les placer directement dans le bon sens.

VARIANTE 1 : POUR 1 JOUEUR

3 POSSIBILITES :

Soit :

1. Le joueur prend une forme en bois dans le sac en tissu. Après l'avoir touchée et décrite, il la place sur la silhouette correspondante.

2. L'animateur prend une forme en bois dans le sac en tissu. Le joueur prend cette forme, la touche et tente de retrouver son doublon.
3. Après avoir touché une silhouette en relief sur une des planches, le joueur doit trouver les 2 formes en bois correspondantes.

VARIANTE 2 : POUR 2 à 4 JOUEURS

2 POSSIBILITES :

Soit :

1. Après répartition équitable des planches entre les joueurs, chacun explore les silhouettes représentées tactilement sur la/les sienne(s).
Le premier joueur prend une forme en bois au hasard dans le sac et la fait toucher aux autres. Celui qui a la planche correspondant à cette forme se manifeste, prend la forme et la place au bon endroit. Le gagnant est le premier joueur qui a complété toutes ses planches.

2. Après répartition équitable des planches entre les joueurs, chacun explore les silhouettes représentées tactilement sur ses planches.
Durant 30 secondes, le premier joueur plonge sa main dans le sac et essaie de reconnaître un maximum de formes qui correspondent à ses planches.
Lorsqu'il pense avoir trouvé une forme, il la sort du sac et la place sur la silhouette correspondante.
Après 30 secondes ou 3 erreurs, il passe le sac au joueur suivant qui fait de même, et ainsi de suite.
Le gagnant est celui qui réussit le premier à remplir ses planches.