

# 557 - La bonne clé

Catégorie ESAR : 302 - jeu d'agencement.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : Nathan.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 5 ans, de 1 à 6 joueurs.

Présentation :

Associer les 18 clés aux serrures correspondantes avant de les placer sur les 6 supports en forme de maison.

Les clefs colorées recto verso s'orientent vers la droite ou vers la gauche, vers le bas ou vers le haut.

Si les plus jeunes joueront librement, les joueurs malvoyants utiliseront les 24 fiches colorées et contrastées, tandis que les non-voyants pourront exploiter le carnet tactile.

Les 24 défis sont classés en 3 catégories de difficultés progressives.

## **BUT DU JEU**

Effectuer des tris par couleurs et/ou formes et faire correspondre les clés avec les plaquettes « serrures ».

## **LE MATERIEL**

- 6 supports de jeu en bois en forme de maison.
- 18 clés et 18 plaquettes « serrures » en bois coloré.
- Défis pour les joueurs voyants et malvoyants : 4 séries de 6 fiches dont 3 séries sont numérotées au verso, et de difficulté progressive.
- Défis pour les joueurs non-voyants : 1 carnet relié avec 3 séries de 6 fiches en relief numérotées.

## **VARIANTE 1 : JEU INDIVIDUEL LIBRE**

- Les clés et les plaquettes « serrures » sont regroupées et disposées à proximité du joueur, bien rangées et orientées dans le même sens.
- Le joueur se familiarise d'abord avec le matériel, puis a le choix de jouer avec ou sans les fiches !

### **SANS LES FICHES**

La consigne est de placer correctement les clés dans les plaquettes « serrures » (validation par encastrement).

### **AVEC LES FICHES**

Le joueur enchaîne les défis de difficulté croissante, en se référant aux fiches numérotées mises à disposition (fiches cartonnées pour joueur malvoyant et carnet relié pour joueur non-voyant / voir explications ci-dessous).

## **VARIANTE 2**

### **DEFI POUR JOUEUR NON-VOYANT**

Un carnet relié de 3 séries de 6 fiches en relief, est à disposition. On reconnaît chaque série au symbole géométrique en relief inscrit dans le coin supérieur droit des fiches (cercle, carré, triangle).

Le numéro du défi, noté en Braille, est situé à droite de ce symbole.

Pour la série 1 (cercle), les clés sont orientées dans le même sens.

Pour la série 2 (carré), les clés ont des orientations différentes, par retournement horizontal (gauche-droite).

Pour la série 3 (triangle), les clés ont des orientations différentes, par retournement horizontal et/ou vertical (gauche/droite et haut/bas).

### **DEROULEMENT DU JEU**

- Le joueur se familiarise avec le carnet en relief et choisit le défi n°1 de la série souhaitée (cercle, carré, triangle).

- Il parcourt tactilement l'illustration en relief et tente de reconnaître les formes des clés et leurs orientations.
- Il cherche les serrures et les clés correspondantes, puis les dispose dans le 1<sup>er</sup> support en forme de maison.
- Il continue, de même, pour les 5 défis suivants de cette série, en utilisant l'ensemble des 6 supports « maison ».

### **VARIANTE 3**

### **JEU POUR 2 à 6 JOUEURS**

#### **• SANS LES FICHES / TOUS JOUEURS**

Les supports et plaquettes sont répartis équitablement entre les joueurs, et les clés sont disposées au centre de la table ; la consigne étant de placer correctement les clés dans les plaquettes « serrures ».

Selon l'envie, on joue à tour de rôle ou simultanément, le cas échéant avec des bandeaux !

- **AVEC FICHES / POUR JOUEURS VOYANTS ET MALVOYANTS**

4 séries de 6 fiches sont à disposition. On reconnaît chaque série au symbole géométrique présent sur le recto, dans le coin supérieur droit (cercle, carré, triangle ou étoile).

De plus, les 3 premières séries sont numérotées au verso.

Pour la série 1 (cercle), les clés sont orientées dans le même sens.

Pour la série 2 (carré), les clés ont des orientations différentes, par retournement horizontal (gauche-droite).

Pour la série 3 (triangle), les clés ont des orientations différentes, par retournement horizontal et/ou vertical (gauche/droite et haut/bas).

Pour la série 4 (étoile), seules les silhouettes des clés apparaissent (absence de code couleur).

## **DEROULEMENT DU JEU**

- Chaque joueur reçoit une fiche qu'il doit placer à l'intérieur de son support « maison ».
- Au centre de la table, on étale les plaquettes « serrures » et les clés correspondantes aux fiches sélectionnées pour le défi en cours !
- Chaque joueur doit alors retrouver les plaquettes « serrures », puis les clés correspondantes, en les superposant à la fiche déposée dans son support.