

# 456 - Speedybag

Catégorie ESAR : 401 - jeu d'association.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier, en collaboration avec les stagiaires de l'ISPG à Bruxelles : M. Desalle et A. Boosten.

Editeur jeu original : Tactic.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 6 ans, de 2 à 4 joueurs.

Présentation :

Au signal de départ et à l'aide du toucher, les joueurs doivent retrouver à l'intérieur d'un sac la ou les pièce(s) correspondant aux illustrations contrastées et tactiles de la fiche retournée.

Le premier qui réussit le défi remporte la fiche. Le gagnant est le joueur qui en totalise le plus à la fin de la partie !

## **BUT DU JEU**

A l'aide du toucher, retrouver à l'intérieur de son sac les pièces correspondant aux illustrations de la fiche retournée.

Le gagnant est celui qui, le premier, totalise le nombre de fiches défini en début de partie.

## **PRÉSENTATION DU JEU**

- Chaque sac contient 9 pièces en plastique de formes différentes.
- Concernant les fiches adaptées, les formes sont représentées par des illustrations contrastées et tactiles, et leur coin supérieur droit, coupé, permet leur orientation correcte.  
Les dimensions et proportions des formes en 3D ne sont pas respectées sur les fiches illustrées (représentations en 2D agrandies).

## **PRÉPARATION DU JEU**

- Il est toujours préférable d'explorer le matériel avant de commencer à jouer !

- Chaque joueur prend un sac et le pose devant lui.
- Les fiches sont mélangées et forment une pioche au milieu de la table.
- Les joueurs déterminent ensemble le nombre de fiches à collecter pour gagner la partie.

## **DÉROULEMENT D'UNE PARTIE**

- Au départ, tous les joueurs ont leurs mains posées sur leurs genoux.
- L'un des joueurs retourne la première fiche et la décrit aux autres.
- Au top départ, connu de tous, chacun attrape son sac et tente de retrouver, le plus rapidement possible, la ou les pièce(s) correspondant à la fiche découverte. Attention : l'identification des pièces se fait uniquement par le toucher. Les joueurs ne peuvent mettre qu'une seule main dans le sac. L'autre servira à tenir celui-ci.

- Le premier joueur qui pense avoir trouvé une bonne pièce, la sort de son sac et la pose sur la table. Les autres continuent de chercher dans leur sac. Le premier qui pense avoir reconstitué la fiche concernée, le signale aux autres en s'écriant : « J'ai » !
- Si les formes sont exactes, il remporte la fiche concernée.
- Si un joueur a tiré une mauvaise forme, il doit rendre une fiche gagnée auparavant, s'il en possède une !
- Si aucun joueur n'a réussi le défi, la fiche est replacée sous la pioche.
- Dans tous les cas, toutes les pièces sont replacées dans leur sac respectif. Ensuite, le jeu continue de façon similaire.

## **FIN DE LA PARTIE**

Le gagnant est le premier joueur qui réussit à collecter le nombre de fiches convenu au début du jeu.

### **3 VARIANTES DE JEU**

#### **Le défi (2 joueurs avec fiches)**

Chaque joueur prend 2 sacs de formes et choisit ensuite de 2 à 4 fiches pour son adversaire, en veillant à ne pas avoir sur celles-ci plus de 2 formes illustrées identiques !

Une fois sélectionnées, les joueurs s'échangent simultanément les fiches et tentent de compléter celles reçues de leur adversaire, à l'aide des formes en 3D piochées dans les deux sacs mis à leur disposition ! Le vainqueur est le joueur le plus rapide à relever le défi !

#### **La description (4 joueurs avec fiches)**

Ce jeu se joue par équipes de deux.

Un joueur pioche une fiche, sans la montrer, puis la décrit à son coéquipier qui doit retrouver les formes en 3D correspondantes. L'équipe gagnante est celle qui a achevé le plus rapidement le nombre de fiches convenu au départ.

## **La suite magique (4 joueurs sans fiches)**

Ce jeu se joue par équipes de deux.

A l'aide des formes en 3D de leur sac, les joueurs (A) des 2 équipes adverses réalisent une ou plusieurs suite(s) d'un nombre défini de formes (pour un total de 9 formes au maximum).

Chaque joueur (B) tente ensuite de reconstituer la ou les suite(s) de son coéquipier, les yeux bandés, avec les 9 pièces de son propre sac.

L'équipe gagnante est la première qui a reconstitué les nombre et type de suites définis au départ.