

458 - Jojo, jeu du toucher

Catégorie ESAR : 401 - jeu d'association.

Catégorie ludo : édition originale.

Editeur jeu original : Lilliputiens.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 4 ans, de 1 à 3 joueurs.

Présentation :

Ce jeu contient un sac en forme d'oiseau et 14 paires de carrés en tissu.

Le recto de chaque carré illustre la moitié d'un animal ou d'un objet. Le verso est, quant à lui, recouvert d'une matière qui évoque une sensation tactile en lien avec l'illustration.

Le but du jeu est de plonger la main dans le sac pour en ressortir une paire de carrés ayant la même matière, et ensuite de recomposer l'illustration.

BUT DU JEU

Jeu de société évolutif visant à développer le sens du toucher, ainsi que les notions d'observation et d'association. Chacun essaie de reconstituer un maximum de paires de cartes.

PRESENTATION DU JEU

Ce jeu contient un sac en forme d'oiseau et 28 cartes en tissu, soit 14 paires de cartes.

Chaque carte illustre la moitié d'un élément (exemple : un demi-lézard) et son verso est composé d'une matière qui rappelle l'image (exemple : une texture froide et écailleuse).

PREPARATION DU JEU

Avant de commencer la première partie, il est important de prendre le temps de regarder, de toucher et de commenter ensemble chaque carte, puis de les replacer dans le sac.

Pour commencer le jeu : placer au milieu de la table le sac-oiseau contenant les 28 cartes en tissu.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

A son tour de jeu et à l'aide d'une seule main, chaque joueur pêche 2 cartes en s'aidant uniquement du toucher !

D'abord une première carte qu'il prend le temps de palper, afin de reconnaître ensuite la seconde carte recouverte de la même matière.

S'il y parvient, la paire de cartes est pour lui et il peut rejouer.

Dans le cas contraire, il doit remettre les 2 cartes non assorties dans le sac et c'est au tour du joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève lorsque toutes les cartes ont été pêchées, et le gagnant est le joueur qui a pu reconstituer le plus grand nombre de paires.

VARIANTES

Au gré de l'imagination et selon l'âge des joueurs, de nombreuses variantes sont possibles.

En voici quelques exemples :

- pour les tout-petits :
 - jeu d'éveil et puzzles.
 - limiter le nombre de paires et choisir des paires tactiles très différentes.
- pour les plus grands :
 - jeu de rapidité en utilisant un petit sablier.
 - jeu coopératif où tous les joueurs s'entraident pour pêcher et reconstituer les paires de cartes, en prenant soin d'éviter de pêcher l'une des paires convenue au préalable, ce qui leur ferait perdre la partie !