

# 513 - Reconnaître les sons

Catégorie ESAR : 401 - jeu d'association.

Catégorie ludo : édition originale.

Editeur jeu original : Dusyma.

Accessibilité : jeu sonore.

A partir de 5 ans, de 2 à 4 joueurs.

Présentation :

Ce memory est composé de 8 paires de cubes en bois contenant des objets qui produisent des sons différents quand on les agite. Les joueurs tentent de mémoriser la position des cubes dans le but de trouver un maximum de paires identiques. Pour les curieux avec un résidu visuel, une des faces des cubes est en plexiglas et permet d'y découvrir les objets cachés !

## **JEU N°1**

Tous les cubes sonores sont disposés pour former un carré de 4 sur 4 avec les faces en plexiglas orientées vers le bas. Le premier joueur secoue un cube puis un autre pour tenter de trouver la paire. Pour les personnes avec un résidu visuel suffisant, la surface en plexiglas permettra ensuite de vérifier si leur intuition est la bonne.

Dès qu'un joueur trouve une paire sonore, il peut la garder devant lui et tenter à nouveau sa chance. S'il se trompe, il devra par contre remettre les cubes à leur emplacement initial.

## **JEU N°2**

Cette variante peut convenir pour 8 à 16 joueurs !

Chacun reçoit un cube et marche dans la pièce en le secouant sans en montrer le contenu. Tous les joueurs doivent trouver celui qui a le même cube sonore pour former un couple.

## JEU N°3

Le meneur de jeu se place au milieu d'un cercle de 8 joueurs.

Après avoir dissocié les paires de cubes sonores, il en distribue un à chaque joueur et pose les 8 autres cubes équivalents devant lui avec leurs faces en plexiglas orientées vers le bas.

Chaque joueur à son tour secoue son cube pour identifier le son, puis le pose sur le sol devant lui.

Le meneur prend un de ses cubes au hasard et le secoue. Les joueurs essaient alors de reconnaître au bon moment le son de leur cube.

Quand un joueur pense avoir reconnu le son de son cube, il le ramasse et le secoue. Si le son du cube correspond, ce joueur prend la place de l'animateur pour continuer la partie.

## JEU N°4

Pour un nombre quelconque de participants.

Tout d'abord et avec l'aide d'un plus grand si nécessaire, les enfants doivent se familiariser avec les sons de chaque cube et en identifier les contenus.

L'animateur récolte ensuite tous les cubes. Il les place devant lui avec leurs surfaces en plexiglas orientées vers le bas, puis secoue un des cubes.

Le premier joueur qui identifie et énonce correctement le contenu de celui-ci peut le garder près de lui.

Le gagnant est celui qui aura récolté le plus de cubes à la fin de la partie.