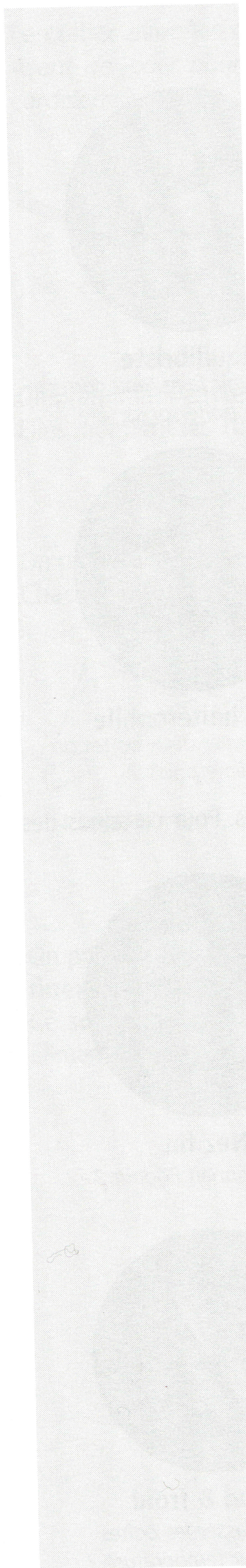


Jeu Habermaaß n° 4588

La planète des sens

Une collection de jeux éducatifs avec beaucoup de conseils et de suggestions pour développer les sens. Pour **2 à 4 joueurs** de **4 à 99 ans**.

Conception : Service de rédaction des jeux HABA
Illustration : Doris Rübel
Conseil : Sandra Leiott (ergothérapeute)
Durée d'une partie : env. 20 minutes

Chers parents, chers/chères éducateurs/trices, chers thérapeutes,
Ce jeu n'offre pas seulement aux enfants la possibilité d'aborder le thème du développement des sens. Vous serez vous-même incité à y participer, par ex. en écoutant des bruits ou en comparant le poids de deux boîtes.
Nous avons réalisé une brochure informative sur ce thème intitulée « Nos sens », qui est jointe au jeu.
Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir pour ce grand voyage à la découverte des sens !

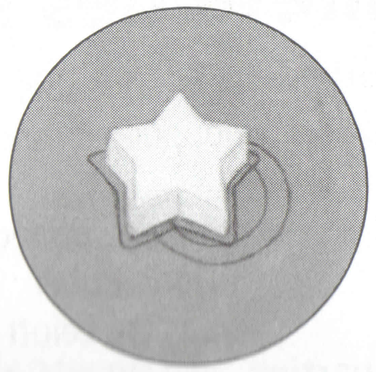
Accompagné de Cinqsens, le petit explorateur des sens, les joueurs se mettent en route pour un fascinant voyage où ils vont apprendre un tas de choses sur les perceptions.

Contenu :

1 figurine Cinqsens
1 plateau de jeu avec des découpes pour 12 cartes d'action
24 cartes d'action
10 cartes rondes
10 cartes carrées
4 petites planètes des sens
10 boîtes métalliques
1 filet avec 20 grosses et 20 petites billes
10 différentes pièces en bois
1 collier réalisé avec 9 objets de matières différentes
1 dé à symbole
1 foulard
1 règle du jeu
1 brochure informative « Nos sens »

Les cartes d'action montrent 12 activités différentes.
Au départ, on jouera seulement avec les six cartes ci-dessous :

Super mémoire
Qui va trouver ce qui manque ?



Œil de lynx
Qui est un bon observateur et trouve quel objet est recherché ?

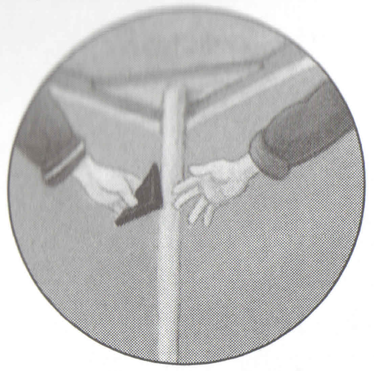
Equilibriste
Qui va pouvoir faire tenir correctement la boîte sur sa tête ?

Tas vacillant
Qui a une main qui ne tremble pas ?

Détective
Qui sera un bon détective ?

Mini haltérophile
Qui va trouver deux boîtes du même poids ?

Les six autres cartes ci-dessous représentent des actions un peu plus difficiles. Pour certaines des actions, on aura besoin d'un arbitre et d'accessoires en plus :

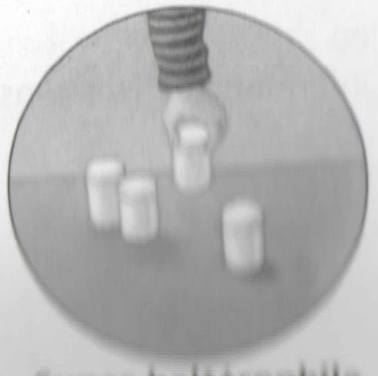


Au toucher
Qui va trouver ce qui manque en tâtonnant les objets ?

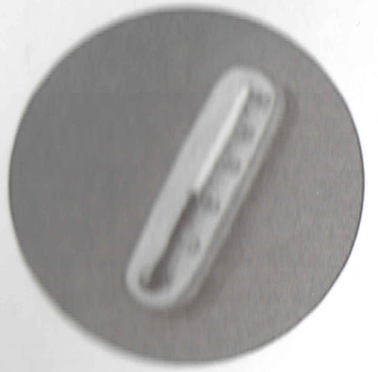
Une ouïe fine
De quelles boîtes provient le même son ?

Nez fin
Qui reconnaît l'odeur ?

Gourmet
Qui reconnaît le goût ?

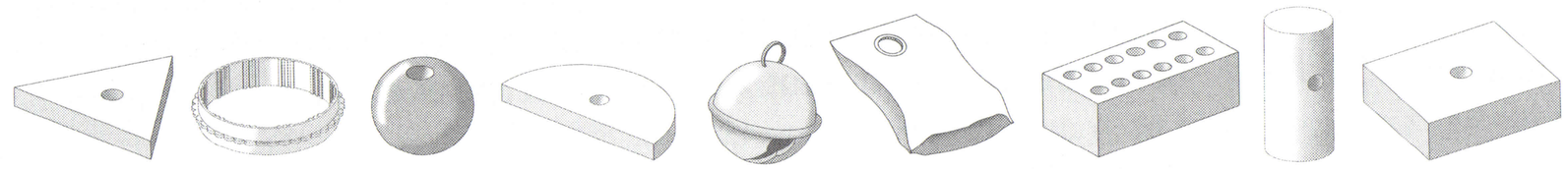


Super haltérophile
Qui va classer les boîtes dans l'ordre de leur poids ?



Chaud & froid
Qui va classer les boîtes d'après leur température ?

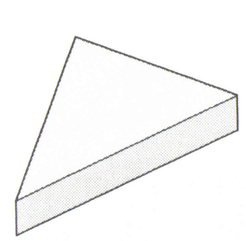
Le collier avec les objets à tâter servira au jeu **« Détective ».**
Avant de jouer pour la première fois, enfiler les neuf objets et faire ensuite un nœud avec la cordelette :



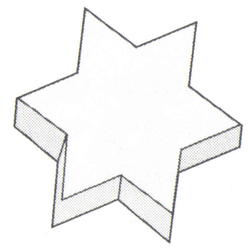
feutre *caoutchouc* *céramique/ verre* *mousse en caoutchouc* *clochette métallique* *sac en tissu (rempli de riz)* *argile cuit* *liège* *bois*

On prendra les **cartes rondes** pour les jeux **« Tas vacillant »** et **« Au toucher ».**
Elles montrent les 10 pièces en bois.

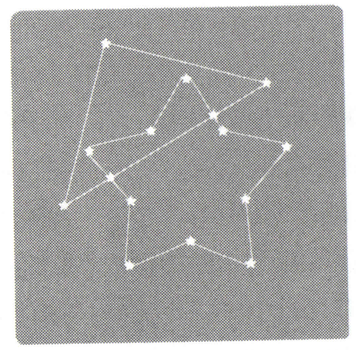
On prendra les **cartes carrées** pour le jeu **« Œil de lynx ».**
Chacune montre le contour de deux objets en bois.



triangle



ètoile



On prendra **les 10 boîtes** pour **« Equilibriste », « Mini et Super haltérophile », « Une ouïe fine»** et **« Chaud & Froid ».**
Ce sont des boîtes en aluminium qui vont au lave-vaisselle et peuvent être remplies avec des aliments.

Le grand voyage des sens

récupérer 5 billes

But du jeu :
C'est un voyage où il faut réussir un grand nombre d'épreuves ! Celui qui réussira prend une petite bille et la pose sur sa planète des sens. Qui va démontrer ses « bons sens » et pourra récupérer en premier cinq billes ?

plateau au milieu de la table, placer 12 cartes d'action

Préparatifs :
Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Poser les cartes d'action dans n'importe quel ordre dans les découpes du plateau.

2x Super mémoire
2x Œil de lynx
2x Equilibriste
2x Tas vacillant
2x Détective
2x Mini haltérophile

mettre Cinqsens sur une carte d'action et les objets en bois au milieu du jeu, prendre les planètes des sens, mélanger les cartes rondes et les cartes carrées, faire 2 piles, remplir les boîtes

Poser Cinqsens sur n'importe quelle carte d'action. On le fera avancer dans le sens des aiguilles d'une montre.
Mettre les 10 objets en bois au milieu du plateau de jeu.
Chaque joueur prend une petite planète des sens.
Mélanger les cartes rondes et les cartes carrées séparément et en faire respectivement une pile, faces cachées. Poser les piles à côté du plateau de jeu ainsi que le collier. On aura aussi besoin du foulard, du filet avec les billes restantes et du dé.

Remplir les boîtes comme suit :
- 2 boîtes = 1 petite bille + 1 grosse bille par boîte
- 2 boîtes = 3 grosses billes par boîte
- 2 boîtes = 5 grosses billes par boîte

Fermer les boîtes, les mélanger et les préparer.
On n'aura pas besoin des quatre boîtes restantes.

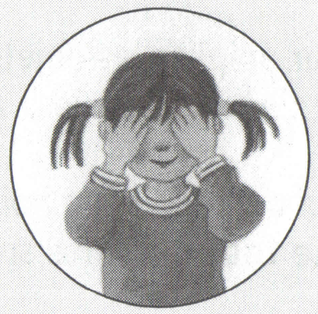
lancer le dé 1x, avancer Cinqsens

Déroulement de la partie :
Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence. Il lance le dé et avance le pion dans le sens des aiguilles d'une montre.

symbole de la planète : mettre Cinqsens sur n'importe quelle carte, exécuter l'action

- **Si le dé est tombé sur des points,** il avance Cinqsens du nombre correspondant.
- **Si le dé est tombé sur le symbole de la planète,** il avance Cinqsens et le pose sur n'importe quelle carte d'action.

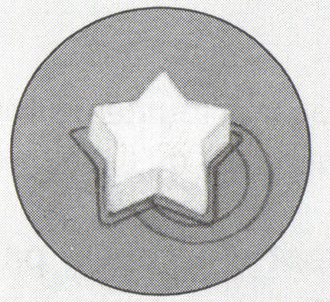
Quelle action est illustrée sur la carte sur laquelle Cinqsens vient d'arriver ?



Qui remarque ce qui manque ?

Super Mémoire

- Pour cette épreuve, il faut d'abord nommer un arbitre.
  La première fois, c'est le joueur qui vient de lancer le dé qui nomme l'arbitre.
  Plus tard, l'arbitre sera celui qui aura le plus de billes sur sa planète des sens.
  Si plusieurs joueurs ont le même nombre de billes, le joueur qui vient de lancer le dé décide qui sera l'arbitre.
- Regardez bien les 10 **objets en bois** posés au milieu de la table.
  Tous les joueurs ferment alors les yeux, sauf l'arbitre.
  L'arbitre prend **l'un des objets, le cache** et pose le foulard sur les autres objets.
  Les joueurs ont alors le droit de rouvrir les yeux. L'arbitre enlève le foulard. Il faut alors trouver **quel objet manque**.
  - **Celui qui le nommera en premier** prend une petite bille.
  - Celui qui annonce un mauvais objet ne prend pas de bille et il n'a plus le droit de deviner pendant ce tour.
  - Si aucun des joueurs n'a pu dire quel objet manquait, c'est l'arbitre qui prend une petite bille.



Qu'est-ce qui est recherché ?

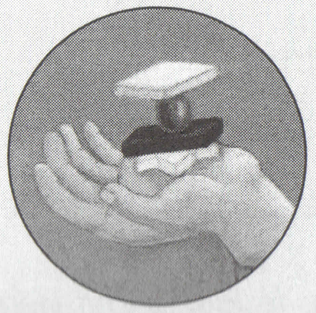
Œil de lynx

- Le joueur retourne la carte posée au-dessus de la pile de **cartes carrées** pour que tous les joueurs puissent la voir.
- Celui qui **reconnaît** l'un des deux objets dont le **contour est illustré** sur la carte **l'attrape** vite et le pose devant lui.
- On vérifie ensuite qui a pris le bon objet. On pose les objets les uns après les autres sur la carte.
  - **Si l'objet coïncide avec le contour dessiné sur la carte,** le joueur prend une petite bille.
- Ensuite, on remet la carte face cachée sous la pile. On remet aussi les objets en bois au milieu du jeu.

Qui peut porter la boîte en équilibre sur sa tête ?

Equilibriste

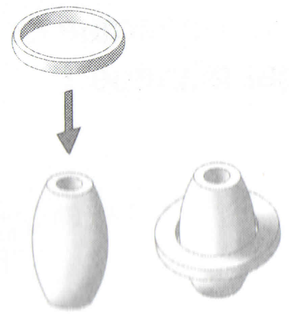
- Le joueur se lève et pose n'importe quelle boîte sur sa tête.
- S'il réussit à faire une fois le tour de la table sans que la boîte ne tombe par terre, il prend une petite bille.



Qui gardera 5 objets empilés sur sa main sans trembler ?

Tas vacillant

- Le joueur annonce quelle main il veut prendre pour empiler les objets – il choisira celle qui tremble le moins – et il la tient de manière à avoir la paume tournée vers le haut.
- Son voisin de droite retourne une **carte ronde** et lui met l'objet en bois correspondant dans sa main libre. Le joueur la pose **tout de suite** sur son autre main retournée.
- Le joueur suivant retourne une autre carte, donne au joueur l'objet correspondant, etc. Le joueur essaye **d'empiler** les objets au fur à mesure qu'on lui donne.
  Exception : on aura le droit de passer l'anneau sur la perle ovale.



- **En tout, on donnera cinq objets au joueur.**
- S'il réussit à empiler les cinq objets, il prend une petite bille.
- Retourner les cartes rondes et les mélanger. Remettre les objets en bois au milieu du jeu.

- **Variante** : on pourra compliquer le jeu en donnant plus de cinq objets à empiler ou en prenant l'autre main.

Qui sera un bon « détective » ?

Détective

- Le joueur qui vient de lancer le dé se retourne de façon à tourner le dos au plateau de jeu : c'est lui le « détective » et il va falloir qu'il **devine** quelque chose.
- Les autres joueurs prennent le collier et **se mettent d'accord – par gestes, sans parler** – sur l'un des objets du collier.
- Le détective se retourne à nouveau et prend le collier. Il montre un objet en le tenant bien haut et demande si c'est l'objet recherché.
  - **C'est le bon objet ?** Bien joué ! Le détective prend une petite bille.
  - **Ce n'est pas le bon objet ?** Pas de chance ! Pour aider le détective, l'enfant assis à sa droite doit lui donne des indications. Exemples :
    ... l'objet recherché est plus grand/plus petit
    ... l'objet recherché est plus dur/plus mou
    ... l'objet recherché est plus rugueux.
    Ensuite le détective a le droit de deviner à nouveau.
  - Il a le droit de **deviner cinq fois**.

  S'il trouve le bon objet, il prend une petite bille.

- **Variante** : on pourra compliquer le jeu en bandant les yeux du détective.

Qui va trouver deux boîtes du même poids ?

Mini haltérophile

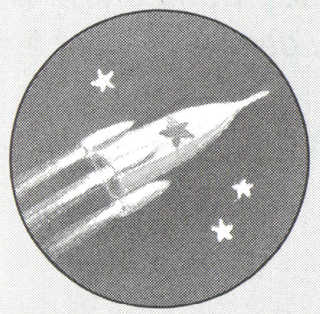
- Le joueur qui vient de lancer le dé doit montrer ses talents « d'haltérophile » en trouvant **deux boîtes qui ont le même poids.**
- Il a le droit de soulever les boîtes dans n'importe quel ordre et autant de fois qu'il voudra pour bien estimer leur poids. Il n'a pas le droit de les secouer !
- **Attention !** L'haltérophile devra se dépêcher !
  Pendant qu'il cherche, les autres joueurs lancent le dé à tour de rôle, mais sans déplacer Cinqsens.
  - **Si le dé tombe sur les points,** il est passé au joueur suivant.
  - **Si le dé tombe sur le symbole de la planète,** les joueurs disent tous ensemble : **« Stop ! »** et l'haltérophile doit s'arrêter. Il doit alors se décider pour deux des boîtes en les posant devant lui.
  - Si, déjà bien avant d'être stoppé, l'haltérophile pense qu'il a trouvé les bonnes boîtes, il les pose devant lui et c'est lui qui dit : **« stop ! »**.
    Pour contrôler, on ouvre les boîtes.
    S'il y a le **même nombre de billes** dans les deux boîtes, l'haltérophile prend une petite bille de la réserve.
- Remettre les deux boîtes à côté des autres et les mélanger à nouveau.

A la fin de chaque action, on remet **les boîtes, les cartes ou le collier** comme indiqué au début.
Le **dé** est passé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

5 billes récupérées = victoire

Fin de la partie :

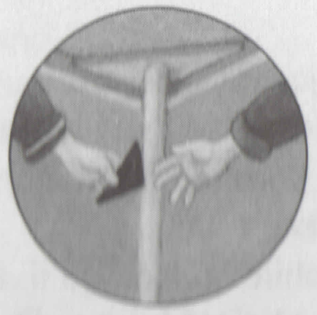
La partie est terminée dès qu'un explorateur a en premier **cinq petites billes** sur sa planète des sens, il gagne la partie. Si deux ou plusieurs explorateurs terminent en même temps, ils gagnent tous ensemble.



Jeu avec moins d'actions :

- Choisir des cartes d'action et les poser dans les découpes du jeu. Dans les découpes encore libres, poser **n'importe quelles cartes d'action faces cachées** (on voit donc les fusées).
- Celui qui arrivera avec Cinqsens sur l'une de ces cartes a le droit de choisir **n'importe quelle autre carte d'action visible** et d'y poser Cinqsens.

Vous voulez vivre encore d'autres aventures avec Cinqsens ?
Avec les six autres cartes d'action, on peut varier le jeu et le compléter. Echangez simplement les cartes, et c'est reparti pour un autre voyage des sens.
Ici aussi, celui qui réussira les épreuves prendra une petite bille qu'il mettra sur sa planète.



Qui va trouver ce qui manque au toucher ?

Au toucher :

- Le joueur qui vient de lancer le dé est le « toucheur ». Tous les autres, sauf lui, ferment les yeux.
- Le « toucheur » prend **l'un des objets en bois** posé sur la table et le cache, par ex. dans la poche de son pantalon. Il met le foulard sur les autres objets.
- Les autres rouvrent les yeux. Le « toucheur » donne **l'objet choisi** à son **voisin de droite** en le lui passant **sous la table**. Celui-ci tâte l'objet pour deviner sa forme. Il ne faut pas regarder sous la table ! On continue de faire passer l'objet.
- Dès que l'objet est revenu au « toucheur », il le remet dans sa poche.
- Il retourne alors les **cartes rondes** les unes après les autres.
- Celui qui reconnaît l'objet qu'il a touché met vite sa main sur la carte retournée.

Celui qui sera le premier à réussir prend une petite bille. **N.B. :** bien sûr, seulement s'il a trouvé **la bonne carte** !

Quelles boîtes donnent le même son ?

Une ouïe fine

- ***Attention :***
  Comme il va falloir remplir les boîtes pour ce jeu, on ne pourra pas jouer en même temps à « Mini/Super Haltérophile » ou « Chaud & Froid ».
- ***On aura besoin de l'aide d'un adulte :***
  Quatre produits différents, par ex. des perles, des trombones, des élastiques, du riz, des haricots en grain, des pois ou des pâtes, vont être utilisés pour remplir les boîtes.
  - *On remplit respectivement deux boîtes avec à peu près la même quantité ou le même nombre des produits.*
  - *Fermer les boîtes et les mélanger. C'est prêt !*

- Le joueur doit essayer de trouver les **deux boîtes qui donnent le même son** en écoutant le bruit qu'elles font.
- Il a le droit de prendre les boîtes dans n'importe quel ordre, autant de fois qu'il le veut et de les secouer pour pouvoir comparer les bruits.
- **Attention** :
  Le joueur devra se dépêcher, car pendant qu'il cherche, les autres joueurs lancent le dé chacun à leur tour. On appliquera les mêmes règles que pour le jeu plus haut « Mini haltérophile » (voir page 29).

Qui va reconnaître l'odeur ?

Nez fin

- ***Pour ce jeu, on aura besoin de l'aide d'un adulte :***
  Dans cinq coupelles*, *on met différentes choses qui sentent fort : par ex. un morceau de fruit, du savon, de la cannelle, du café en poudre, du poivre fraîchement moulu, un sachet de thé ou des aiguilles de pin.*
  ***Recouvrir** les coupelles. C'est prêt !*
- *Si on le veut, tous les joueurs pourront **sentir une fois** toutes les coupelles avant qu'elles ne soient recouvertes.*

- Le joueur doit essayer de **deviner une odeur**. On lui bande les yeux avec le **foulard**. Son voisin de droite prend une coupelle et la lui met sous le nez.

* *Si on le veut, on pourra mettre ces choses odorantes dans les boîtes. Une fois le jeu terminé, il faudra les **vider** tout de suite et éventuellement les laver. **Attention :** si on se sert des boîtes pour ce jeu, on ne pourra pas jouer en même temps à « Une ouïe fine», « Mini /Super haltérophile » ou « Chaud & Froid ».*

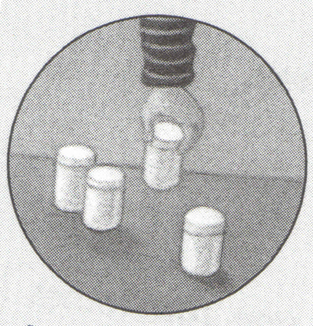
Qui va reconnaître l'aliment à son goût ?

Gourmet

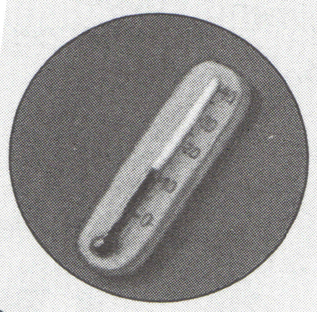
- ***Pour ce jeu, on aura aussi besoin de l'aide d'un adulte :***
  Dans six coupelles à dessert, on met différents aliments coupés en petits morceaux, par ex. des fruits sucrés ou amers, du chocolat, des carottes, des noisettes, etc.
  *On peut aussi préparer des petites **cuillères**.*
  ***Recouvrir** les coupelles. C'est prêt !*
- *Si on le veut, on peut regarder une fois ce qu'il y a dans les coupelles avant de commencer à jouer.*

- On **bande les yeux** du joueur. Son voisin de droite lui fait goûter quelque chose.
- Il doit alors **décrire le goût et dire** quel aliment c'est.

A la fin de la partie, tous pourront manger les « restes ».



Qui va classer correctement les boîtes selon leur poids ?



Qui va reconnaître la température ?

Super haltérophile

- ***Attention :***
  Comme il faut remplir les boîtes, ce jeu ne pourra pas être joué en même temps que « Mini haltérophile », « Une ouïe fine» ou « Chaud & Froid ».
- ***On aura besoin de l'aide d'un adulte :***
  *Remplir **cinq boîtes** avec du riz. Mettre une quantité différente dans chaque boîte pour qu'elles aient toutes un autre poids.*
  *Si on **n'a pas de balance** sous la main, mettre une **règle** dans les boîtes et les remplir à différentes hauteurs (1 cm , 2 cm, 3 cm, etc.).*
- *Fermer les boîtes et les mélanger. C'est prêt !*

- **Le joueur doit essayer de classer les boîtes suivant leur poids.**
- Il a le droit de les soulever dans n'importe quel ordre et autant de fois qu'il le veut afin de comparer les poids.
- **Attention :**
  Le joueur doit se dépêcher, car pendant qu'il cherche, les autres joueurs lancent le dé chacun à leur tour. Il aura ici un peu plus de temps que pour le jeu « Mini haltérophile » (voir page 29), à savoir : jusqu'à ce que le dé soit tombé **trois fois** sur la planète des sens.

Chaud & Froid

- ***Attention :***
  Comme il faut remplir les boîtes, ce jeu ne peut pas être joué en même temps que « Mini/Super haltérophile » et « Une ouïe fine ».
- ***Demander l'aide d'un adulte pour ce jeu :***
  *Remplir les boîtes avec de l'eau de **trois à cinq températures différentes** : glaçons (... du congélateur), eau froide (... du réfrigérateur), eau froide du robinet, eau chaude du robinet, eau très chaude du robinet.*
- *Fermer les boîtes et les mélanger. C'est prêt !*
- ***Attention :***
  Pendant le jeu, faire attention à ce que personne n'ouvre les boîtes.

- Le joueur doit essayer de classer les **boîtes suivant leur température**.
- Il a le droit de les toucher dans n'importe quel ordre et autant de fois qu'il voudra pour pouvoir les comparer.
- **Attention :**
  Le joueur devra se dépêcher, car pendant qu'il classe les boîtes, les autres joueurs lancent le dé chacun à tour de rôle. Il aura ici un peu plus de temps que pour le jeu « Mini haltérophile » (voir page 29), à savoir jusqu'à ce que le dé soit tombé **trois fois** sur la planète des sens.