LA CHENILLE PERD LA BOULE !

À qui s'adresse ce jeu ?

- À tous les enfants (3-10 ans) car c'est avant tout un jeu !

- À ceux désirant exercer leur sens du toucher sur des textures de qualité dans un contexte ludique.

- Aux enfants déficients visuels situés dans la tranche d'âge 3-10 ans.

- Aux parents, grands-parents, frères, sœurs déficients visuels désirant jouer avec un enfant voyant ou non.

- Aux écoles maternelles car il Permet de répondre par le jeu à des objectifs pédagogiques du cycle 1 tels que la découverte et l'exploration des sens, le jeu avec règle, le jeu avec dé, de multiples possibilités - en jouant - dans l'utilisation et l'étude des nombre ainsi que des suites organisées.

Pour la petite histoire...

À l'origine de ce jeu, une envie d'avoir un jeu, tout prêt, à la fois tactilement intéressant et visuellement beau. Un jeu dont on n'a pas besoin de l'adapter au moyen du braille et de textures pour les personnes déficientes visuelles et attrayant visuellement pour les voyants.

En effet, il est rare d'avoir immédiatement les deux aspects à la fois. Le plus souvent, nous adaptons un jeu du commerce en vue d'une utilisation tactile ou nous achetons des jeux spécialisés qui sont, pour la plupart, peu attrayants pour le public voyant.

Donc en tant que maman non voyante d'un enfant voyant, l'idée a germé, fortement bien arrosée par les idées et compétences géniales de mon mari.

Est née la version un. Chaque couleur était associée à une lettre en braille et à une texture ; cette dernière, plus pour le côté fun visuel que tactile.

Exemple :

Couleur bleue ; « b » ; ronds concentriques.

L'objectif était atteint :

En tant que personne utilisant le braille, je pouvais jouer avec mon enfant en accédant à l'information « couleur ».

Mon enfant avait un jeu attractif, très coloré.

Mais, très vite, je me suis mise à penser à d'autres configurations de personnes.

Notamment, la situation où un petit enfant non voyant, ne connaissant pas encore le braille, souhaiterait y jouer.

Il a donc fallu passer, de textures n'ayant essentiellement qu'un rôle décoratif, à des textures identifiables tactilement.

Et voilà ! La version deux est née! Et puis, de fil en aiguille, quelques petits ajouts ont été réalisés afin de multiplier les jeux et les rires !

BON JEU !

Anne-Lyse BREVART

Contenu de la boîte

- 4 têtes de chenille couleur chair.
- 4 boules bleues notées « **B** » ;
- 4 boules rouges notées « **R** » ;
- 4 boules jaunes notées « **J** » ;
- 4 boules vertes notées « **V** » ;
- 4 boules orange notées « **O** » ;
- 4 boules roses notées « **Z** » ;
- 4 boules violettes notées « **L** ».

ⓘ À noter que les couleurs sont inscrites en braille sur les deux côtés des boules du corps. Pour lire la lettre, placez la boule de la chenille sur la table et lisez en disposant votre main par-dessus la chenille.

Chaque couleur a un toucher différent :

- **Bleu** : ronds concentriques
- **Vert** : vagues parallèles
- **Rouge** : traits parallèles
- **Jaune** : damier
- **Orange** : lisse
- **Violet** : rugueux
- **Rose** : bosselé

- 4 dés :
  - 1 dé à six faces avec une couleur par face et lettre braille indiquant la couleur
  - 1 dé à six faces avec une couleur par face et textures différenciées
  - 1 dé à dix faces avec sept faces couleur et lettre braille indiquant la couleur et trois faces actions
  - 1 dé à dix faces avec sept faces couleur représentées par des textures différenciées et trois faces actions

Les lettres en braille et les textures présentes sur les dés sont identiques à celles présentes sur les boules de chenille.

Sur le petit dé à 6 faces, une encoche est présente sur l'une des arrêtes de chaque face. Pour lire la lettre braille, positionnez l'encoche en haut ; ainsi la lettre sera placée dans le bon sens.

28 plaquettes, de même couleur, sur lesquelles sont représentées les sept textures du corps (4 par texture).

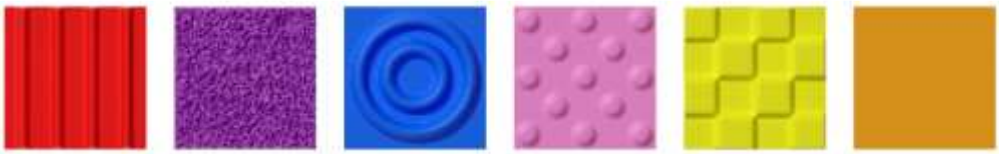
Règle des jeux

ⓘ 2 niveaux de jeu sans les plaquettes

Niveau 1 facile (10 à 15 minutes).

Préparation :

Ce niveau se joue avec le dé à six faces. 1 couleur ne sera pas utilisée et sera mise de côté.



Sur chaque face est représentée une des six couleurs.

Le plus jeune commence.

Chaque joueur dispose devant lui une tête de chenille.

Déroulement d'un tour de jeu :

À son tour, le joueur lance le dé et complète sa chenille avec la couleur annoncée par le dé. Si sa chenille possède déjà la couleur, il passe son tour.

Fin de la partie :

Le gagnant est celui qui a terminé en premier sa chenille qui doit être constituée des six couleurs différentes.

Niveau 2 (10 à 20 minutes).

Préparation :

Ce niveau se joue avec le dé à dix faces. Toutes les couleurs seront utilisées.

Les faces du dé comprennent :

- Une face pour chaque couleur : bleu, vert, rouge, jaune, orange, rose et violet.
- Une face dorée avec une étoile.
- Une face grise avec une flèche à double sens.
- Une face noire percée d'un trou rond.

Chaque joueur dispose devant lui une tête de chenille.

Le plus jeune commence.

Déroulement d'un tour de jeu :

À son tour, chaque joueur lance le dé et effectue l'action indiquée.

Le dé indique :

- Bleu, vert, rouge, jaune, orange, violet, rose : Bravo ! Si sa chenille ne la possède pas encore, le joueur ajoute une boule de cette couleur.
- La flèche à double sens…
  Le joueur doit *obligatoirement* échanger sa chenille avec le joueur de son choix ; même si cela ne l'arrange pas !
- La face trouée : zut !
  Le joueur enlève une couleur à sa chenille

- L'étoile : youpi !
  Le joueur réalise l'action de son choix : ajouter une couleur de son choix ou faire un échange.

Fin de la partie :

Le gagnant est celui qui a terminé en premier sa chenille qui doit être constituée des sept couleurs différentes.

Autre variante :

Dans les deux niveaux, l'ordre des couleurs n'a pas d'importance. Mais on peut aussi s'amuser à définir un ordre ! Cette contrainte augmente le temps de la partie.

ⓘ Jeux avec les plaquettes

Le traditionnel jeu du mémory mais tactile

Utilisez deux plaquettes de chaque texture (14 plaquettes) ou plus compliqué : toutes les plaquettes.

Tactilo-rapido !

Toutes les plaquettes sont retournées, faces texturées, contre la table.
Chaque joueur prend un nombre défini de plaquettes et les pose devant lui.
Tous les joueurs ferment les yeux et découvrent tactilement leurs plaquettes en même temps ; et c'est à celui qui reconstituera au plus vite sa chenille, composée des textures correspondant à ses plaquettes, qui gagne !
La chenille pourra avoir plusieurs fois la même texture.

Touche et trouve !

Les plaquettes sont mises dans le sac.
Le premier joueur plonge la main dans le sac et ressort une plaquette texturée. Le joueur à sa gauche doit à son tour plonger sa main dans le sac pour retrouver une plaquette de même texture. Et ainsi de suite.
Si le joueur parvient à retrouver une plaquette sur laquelle est dessinée la même texture, il marque un point.

Variante du « Touche et trouve »

Prendre deux plaquettes de chaque texture (14 plaquettes) et les retourner, face cachée, sur la table.
Mettre dans le sac, deux boules de chaque couleur.
Le premier joueur retourne une plaquette et découvre la texture.
Il plonge alors sa main dans le sac pour y retrouver une boule du corps de la chenille contenant la même texture.
S'il ne s'est pas trompé, le joueur garde la plaquette, replace la boule dans le sac et marque un point. S'il s'est trompé, la plaquette est replacée face cachée sur la table.
Puis c'est au joueur suivant.