



Planet der Sinne – Fühlen



Sensory planet – le touch



La planète des sens – le toucher



Planeet der zintuigen – voelen



Planeta de los sentidos – Tacto

Pianeta dei sensi – Tatto



La planète des sens : le toucher

Une collection de jeux éducatifs contenant de nombreux conseils et des suggestions pour stimuler les sens.
Pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Idée : Rédaction des jeux HABA
Illustration : Dorothea Cüppers
Durée d'une partie : env. 20 minutes



Accompagnés de la petite exploratrice Patou Patte de velours, les joueurs vont faire un voyage passionnant et découvrir leurs propres facultés sensorielles, notamment dans le domaine du toucher.

Contenu du jeu

- 1 pion, Patou Patte de velours
- 1 plateau de jeu
- 20 cartes tactiles
- 2 puzzles de chacun quatre pièces (un au dos rouge, un au dos bleu)
- 1 petit sac
- 1 foulard pour se bander les yeux
- 20 animaux en bois (4 hérissons, 4 grenouilles, 4 poissons, 4 vaches, 4 loups)
- 1 dé
- 1 poster « La planète des sens »
- 1 règle du jeu
- 1 cahier d'informations

**Chers parents, chères éducatrices, chers éducateurs,
chers thérapeutes,**

Ce jeu, destiné aux enfants, leur donne la possibilité d'appréhender leurs perceptions sensorielles, mais pas seulement à eux ! Vous-mêmes serez mis au défi lorsqu'il s'agira, par exemple, de toucher les différentes matières ou de faire un puzzle les yeux bandés. Vous trouverez des informations complémentaires sur les sens dans le cahier d'informations joint au jeu. Nous vous souhaitons, ainsi qu'aux enfants, de passer un agréable moment en explorant la planète des sens !

Les créateurs pour enfants joueurs

recupérer cinq animaux en bois

mettre le plateau de jeu au milieu de la table, poser Patou Patte de velours sur n'importe quelle case, préparer les autres accessoires

lancer le dé et déplacer Patou Patte de velours



Qui sait bien reconnaître au toucher et assembler le puzzle ?

Idée

Au cours de ce voyage « sensationnel », il va falloir vivre différentes aventures liées au toucher ! Celui qui réussit l'action demandée a le droit de toucher un animal en bois, de le tirer du petit sac et de le poser devant lui. Qui saura particulièrement bien user de ses sens et récupérera en premier cinq animaux différents ?

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table et mettre Patou Patte de velours sur n'importe quelle case.

Mettre les 20 pièces en bois dans le petit sac. Poser les autres accessoires de jeu à côté du plateau.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'explorateur le plus jeune commence en lançant le dé :

- Si le dé est tombé sur un nombre de points, il avance Patou Patte de velours du nombre de cases correspondant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Si le dé est tombé sur la planète, il pose Patou Patte de velours sur n'importe quelle case d'action.

Sur quelle case d'action se trouve maintenant Patou Patte de velours ?

Reconnaître très vite au toucher les pièces du puzzle

- Le joueur qui a lancé le dé est celui qui va tâter les pièces du puzzle. Il se bande les yeux.
- Les autres joueurs posent les quatre pièces du puzzle (au dos rouge) devant le joueur de manière à voir la face illustrée.
- Ce dernier essaye alors de faire le puzzle le plus vite possible, uniquement en tâtant les pièces et en ayant les yeux bandés.
- Pendant que le joueur assemble le puzzle, les autres lancent le dé chacun à tour de rôle et essaient le plus vite possible d'obtenir le plus vite possible cinq fois la planète. Ils comptent les planètes obtenues à haute voix.
- Si le joueur a assemblé le puzzle avant que les autres joueurs aient obtenu cinq fois la planète, il est récompensé et tire un animal du petit sac.
- Si les autres joueurs ont obtenu en premier cinq fois la planète, le joueur n'a pas le droit de tirer d'animal du sac.



Qui trouvera en premier une paire de cartes tactiles identiques ?



Que dessine le dessinateur sur le dos ?

Mémo de cartes tactiles

- Poser les 20 cartes tactiles à côté du plateau de jeu en mettant leur face tactile contre la table. Elles ne doivent pas se chevaucher et doivent être bien accessibles à tous les joueurs.
- Ici, tous les joueurs participent à l'action et peuvent donc récupérer un animal en bois.
- Un joueur donne le signal du départ : « Touchez, prêts, partez » ! En touchant les cartes, tous essaient d'en trouver deux identiques et les retournent ensuite. Ils doivent donc les soulever légèrement et les toucher par en dessous.
N. B. : lorsque vous touchez les cartes, il ne faut pas les retourner ni les regarder.
- Celui qui pense avoir trouvé en premier deux cartes identiques, dit « stop » bien haut et les pose devant lui.
- Si les deux cartes sont identiques, le joueur tire un animal du sac.
- Si les deux cartes sont différentes, on les laisse faces tournées vers le haut. Les autres joueurs continuent de chercher une paire de cartes identiques.

Champion de la devinette et dessinateur

- Le joueur qui a lancé le dé est le champion de la devinette. Il pose le poster devant lui.
- Un autre joueur est le dessinateur :
celui qui a le moins d'animaux en bois ce moment-là est le dessinateur pendant ce tour. Si plusieurs joueurs sont à égalité, c'est le champion de la devinette qui nomme le dessinateur.
- Le dessinateur choisit un motif du poster et, sans rien dire, le dessine avec un doigt sur le dos du champion de la devinette. Le dessinateur peut faire le dessin une seconde fois si le joueur le demande.
Attention : ce motif ne devra plus être choisi pendant les tours suivants.
- Ensuite, le champion de la devinette cherche le motif sur le poster.
- S'il a trouvé le bon motif, le dessinateur et lui ont le droit de tirer un animal du petit sac.



Qui va trouver au toucher la bonne pièce du puzzle ?



Qui reconnaît les cartes tactiles sans se tromper ?

tirer un animal du petit sac

cinq animaux récupérés = victoire

Le détective chercheur

- Le joueur qui a lancé le dé est le détective chercheur. Il se bande les yeux.
- Les autres joueurs posent les quatre pièces du puzzle (au dos rouge) de manière à voir la face illustrée.
- Ensuite, ils assemblent le puzzle au dos bleu sans prendre la dernière pièce qui est posée devant le détective.
- Le détective doit alors reconnaître au toucher la pièce manquante du puzzle bleu.
- Il tâte d'abord les contours du puzzle bleu. Ensuite, il touche chacune des pièces du puzzle rouge. Puis, il enlève une pièce du puzzle rouge et retire le bandeau.
- Si le détective a choisi la bonne pièce, il tire un animal du petit sac.

Le détective « tactile »

- Le joueur qui a lancé le dé est le détective « tactile ». Il se bande les yeux.
- Les autres joueurs prennent cinq cartes tactiles jaunes parmi les dix et les posent en une rangée devant le détective, en tournant la face tactile vers le haut.
- On met n'importe quelle carte tactile bleue dans la main du détective qui touche d'abord la matière de cette carte. Ensuite, il tâte les matières des cinq cartes jaunes.
- Il dit alors aux autres joueurs si la matière de la carte bleue est identique à celle de l'une des cinq cartes jaunes.
- Si la réponse est bonne, il recommence avec une deuxième, puis une troisième carte bleue. Si l'une des réponses n'est pas bonne, l'action est terminée.
- Quand le détective a trouvé trois bonnes cartes bleues, il tire un animal du petit sac.

La récompense : tirer un animal du petit sac

Si un joueur réussit l'action, il a le droit de tirer un animal du petit sac. Il pose l'animal devant lui s'il n'en a encore pas de cette catégorie. S'il en a déjà, il doit le remettre dans le sac.

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un explorateur des sens a récupéré en premier cinq animaux différents. Si deux explorateurs ont le même nombre d'animaux, ils gagnent tous les deux.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventor para los niños · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


 **Kinder begreifen spielend die Welt.**


HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

Habermaab GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de