



LA CHENILLE PERD LA BOULE !

Contenu de la boîte

- 4 têtes de chenille couleur chair.
- 4 boules bleues notées « b » ; ronds concentriques ;
- 4 boules rouges notées « r » ; traits parallèles
- 4 boules jaunes notées « j » ; damier
- 4 boules vertes notées « v » ; vagues parallèles
- 4 boules orange notées « o » ; lisse
- 4 boules roses notées « z » ; bosselé
- 4 boules violettes notées « l » . rugueux

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.

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.

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

RÈGLE DU JEU - 2 niveaux de jeu.

Niveau 1 facile (10 à 15 minutes).

Ce niveau se joue avec le dé à 6 faces.

Sur chaque face est représentée une couleur : bleu, vert, jaune, rouge, orange et violet.

Chaque joueur dispose devant lui une tête de chenille.

Le plus jeune commence.

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. 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).

Ce niveau se joue avec le dé à 10 faces.

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.

Chaque joueur dispose devant lui une tête de chenille.

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

Le plus jeune commence.

Le dé indique :

* Bleu, vert, rouge, jaune, orange, violet, rose :

Bravo !

Si elle ne la possède pas, le joueur ajoute une boule de cette couleur à sa chenille.

* La flèche à double sens...

Le joueur doit 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 ou faire un échange.

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

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.

Les plaquettes offrent la possibilité de faire de nouveaux jeux :

1. Le traditionnel jeu du memory mais tactile celui-là :

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

2. tactilo-rapido !)

Toutes les plaquettes sont retournées face texturée 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.

3. 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.

4. 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.