



# Planet der Sinne – Sehen



Sensory planet – sight



La planète des sens : la vue



Planeet der zintuigen – zien



Planeta de los sentidos – Ver

Pianeta dei sensi – Vedere



# La planète des sens : la vue

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 du petit explorateur Arthur Œil d'aigle, les joueurs vont faire un voyage passionnant et découvrir leurs propres facultés sensorielles, notamment dans le domaine de la vue.

## Contenu du jeu

- 1 pion, Arthur Œil d'aigle
- 1 plateau de jeu
- 42 cartes
  - (10 cartes-tangram jaunes, 9 cartes-flèches orange, 9 cartes bleues représentant des formes géométriques, 8 cartes vertes représentant des symboles, 6 cartes d'animaux blanches)
- 7 pièces en bois de tangram
- 1 dé
- 2 dés blancs à symboles
- 1 règle (avec indications en cm/inch)
- 20 pièces de monnaie en bois
- 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, d'observer avec précision, de comparer les longueurs de flèches ou de refaire une figure de tangram le plus rapidement possible. 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***

*récupérer cinq pièces  
de monnaie*

*poser le plateau de  
jeu au milieu de la  
table, mettre Arthur  
Œil d'aigle sur n'im-  
porte quelle case  
d'action, empiler les  
cartes, préparer les  
autres accessoires*

*lancer le dé et  
déplacer Arthur Œil  
d'aigle*



*Qui peut vite refaire  
la figure  
géométrique ?*

## Idée

---

Au cours de ce voyage « sensationnel », il va falloir vivre différentes aventures liées à la vue ! Celui qui réussit l'action demandée récupère une pièce de monnaie en bois. Qui saura particulièrement bien user de ses sens et récupérera en premier cinq pièces de monnaie ?

## Préparatifs

---

Poser le plateau de jeu au milieu de la table et mettre Arthur Œil d'aigle sur n'importe quelle case d'action. Classifier les cartes suivant leur face verso et faire cinq piles, faces cachées, qui sont posées à côté du plateau de jeu.

Poser les accessoires restants à côté du plateau de jeu.

## Déroulement de la partie

---

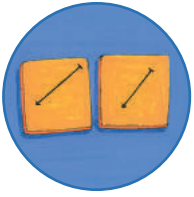
Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'explorateur le plus jeune commence en lançant le dé :

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

**Sur quelle case d'action se trouve maintenant Arthur Œil d'aigle ?**

### Champion du tangram

- Le joueur qui a lancé le dé est le champion du tangram. Il met les sept pièces du tangram devant lui.
- Ensuite, il retourne une carte de tangram jaune et, avec les pièces en bois, essaye de refaire le plus vite possible la figure géométrique qui y est représentée.
- Pendant que le champion du tangram assemble les pièces, les autres joueurs lancent le dé chacun à tour de rôle et essayent d'obtenir le plus vite possible avec le dé trois fois la planète. Ils comptent les planètes obtenues à haute voix.
- Si le champion du tangram a fini la figure avant que les autres aient obtenu trois fois la planète avec le dé, il prend une pièce de monnaie en bois en récompense.
- Si les autres joueurs ont été plus rapides, le champion du tangram ne récupère pas de pièce.
- La carte de tangram est remise en dessous de la pile de cartes jaunes.



Quelle flèche est la plus longue ?

### Longueurs de flèches

- Le joueur qui a lancé le dé retourne deux cartes de flèches oranges et les pose l'une à côté de l'autre.
- Maintenant, il compare les flèches et dit bien haut laquelle il pense être la plus grande.
- Les autres joueurs vérifient à l'aide de la règle en mesurant la longueur exacte des deux lignes représentant les flèches.
- S'il a bien deviné, il prend une pièce de monnaie en récompense.
- Les deux cartes de flèches sont remises en dessous de la pile orange.



Quels sont les motifs recherchés ?

### Fleurs et insectes

- Retourner les huit cartes vertes à symboles de manière à voir les illustrations et les poser les unes à côté des autres à côté du plateau de jeu. Elles ne doivent pas se chevaucher et être bien accessibles à tous.
- Cette fois, tous les joueurs participent à l'action et peuvent donc récupérer une pièce de monnaie.
- Un joueur lance les deux dés blancs à symboles.
- Tous cherchent alors la carte représentant la fleur de couleur correspondante (rose rouge, rose orange, tulipe rouge, tulipe orange) et l'insecte correspondant (abeille ou coccinelle).
- Celui qui trouve la carte et met une main dessus en premier, prend une pièce de monnaie en récompense.
- **N.B.** : pour chercher, on n'a le droit de n'utiliser qu'une seule main. Si aucun joueur n'a trouvé la carte recherchée, personne ne prend de pièce de monnaie.



Qui a des yeux d'aigle ?

### Ceil d'aigle

- Poser les sept pièces du tangram à côté du plateau de jeu. Elles ne doivent pas se toucher et doivent être bien accessibles à tous.
- Tous les joueurs participent à l'action et peuvent récupérer une pièce de monnaie.
- Un joueur retourne une carte bleue représentant une forme géométrique, de manière à ce que tous puissent bien voir la figure.
- Les joueurs cherchent alors tous ensemble. Celui qui reconnaît la pièce en bois correspondant à l'illustration, la prend vite et la pose devant lui.  
**N.B.** : il y a deux pièces en bois pour les petit et grand triangles dans le jeu. Si une telle pièce en bois est recherchée, il y a deux bonnes solutions.
- Chaque joueur n'a le droit de prendre qu'une seule pièce en bois.
- Ensuite, on vérifie qui a pris la bonne pièce. Pour cela, chacun pose sa pièce à tour de rôle sur la carte. Si le contour de la pièce correspond à celui de l'illustration, cela rapporte une pièce de monnaie.
- La carte est ensuite remise en dessous de la pile de cartes bleues.



*Quel est l'animal  
recherché ?*

*cinq pièces de  
monnaie = victoire*

### **Le détective des animaux**

- Le joueur qui a lancé le dé est le détective des animaux.
- Les autres joueurs prennent trois des six cartes d'animaux et les posent en rangée devant le détective.
- Le détective a alors 20 secondes pour observer les douze animaux représentés. Après les 20 secondes, il se retourne.
- Les autres joueurs choisissent l'un des douze animaux et le recouvrent avec la pièce carrée du tangram.
- Le détective se retourne de nouveau et doit alors dire quel animal est masqué.
- S'il trouve le bon animal, il prend une pièce de monnaie en récompense.

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 pièces de monnaie. C'est lui le gagnant. Si deux explorateurs ont cinq pièces de monnaie, ils gagnent tous les deux.

# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens 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**<sup>®</sup>

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