Planet der Sinne – Hören

Sensory planet – hearing
La planète des sens : l'ouïe
Planeet der zintuigen – horen
Planeta de los sentidos – Oír
Pianeta dei sensi – Udire

Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach 2008

Jeu Habermaaß nº 4513

La planète des sens : l'ouïe

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 Léo le lynx, les joueurs vont faire un voyage passionnant et découvrir leurs propres facultés sensorielles, notamment dans le domaine de l'ouïe.

Contenu du jeu

- 1 pion, Léo le lynx
- 1 plateau de jeu
- 1 boîte métallique
- 4 clochettes différentes
- 10 objets de différentes matières
- 20 pièces de monnaie en bois
- 1 foulard pour se bander les yeux
- 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 défit lorsqu'il s'agira, par exemple, d'indiquer de quelle direction vient le son d'une clochette ou d'indiquer quel objet est tombé.
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

Idée

récupérer cinq pièces de monnaie en bois

Au cours de ce voyage « sensationnel », il va falloir vivre différentes aventures liées à l'ouïe ! 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

mettre le plateau de jeu au milieu de la table, poser Léo le lynx sur n'importe quelle case d'action, préparer les autres accessoires

Mettre le plateau de jeu au milieu de la table et poser Léo le lynx sur n'importe quelle case d'action.

Répartir les dix objets autour du plateau de jeu et préparer les accessoires restants.

Déroulement de la partie

lancer le dé et déplacer Léo le lynx

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 Léo le lynx du nombre de cases correspondant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Si le dé est tombé sur la planète, il pose Léo le lynx sur n'importe quelle case d'action.

Sur quelle case d'action se trouve maintenant Léo le lynx ?

Qui reconnaît quel objet est dans la boîte ?

<u>Secouer la boîte</u>

- Le joueur qui a lancé le dé va devoir secouer la boîte. Il regarde les 10 objets encore une fois attentivement et se bande les yeux.
- En se mettant d'accord uniquement par des gestes, les autres joueurs choisissent un un objet et le mettent dans la boîte. Ils referment la boîte et la donnent au joueur.
- Celui-ci secoue la boîte est essaye de reconnaître l'objet au bruit qu'il fait. Il redonne la boîte et l'objet est remis à sa place.
- Le joueur retire le bandeau et montre l'objet qu'il pense avoir entendu.
- S'il a trouvé le bon objet, il prend une pièce de monnaie en récompense.

Quelle clochette a sonné ?

Trouver la clochette

- Le joueur qui a lancé le dé est le détective et va devoir trouver la bonne clochette. Il se bande les yeux.
- Les autres joueurs mettent les quatre clochettes devant le détective. En se mettant d'accord par des gestes, ils choisissent une des quatre clochettes et la font sonner.
- Le détective essaye de se souvenir du son de la clochette. Celle-ci est alors remise à sa place.
- Le détective enlève son bandeau et fait sonner les quatre clochettes. Il indique alors la clochette qu'il pense avoir entendue.
- S'il a trouvé la bonne clochette, il prend une pièce de monnaie en récompense.

Où se trouve le sonneur ?

Deviner d'où vient le son de la clochette

- Le joueur qui a lancé le dé doit deviner de quelle direction vient le son de la clochette. Il se bande les yeux.
- En se mettant d'accord par des gestes, les autres joueurs choisissent celui d'entre eux qui va prendre une clochette. Les autres joueurs se mettent à aller dans tous les sens dans la pièce, sauf le joueur qui va faire sonner la clochette.
- Ce joueur fait alors sonner la clochette de manière continue. Quand il arrête de sonner, les autres joueurs restent là où ils se trouvent.
- Le joueur indique la direction dans laquelle il pense que se trouve le sonneur. Il ne peut donner qu'une seule indication. Les autres joueurs lui disent s'il a raison ou s'il s'est trompé.
- S'il a indiqué la bonne direction, il prend une pièce de monnaie en récompense.

Qui entendra quel objet est tombé sur le plateau de jeu ?

Deviner un objet

- Le joueur qui a lancé le dé doit deviner quel objet est tombé sur le plateau de jeu. Il regarde les dix objets encore une fois attentivement et se bande les yeux.
- Par gestes, les autres joueurs se mettent d'accord sur un objet. Un joueur laisse tomber deux fois d'une hauteur d'env. 20 cm l'objet choisi sur le plateau de jeu et remet ensuite l'objet à sa place.
- Le joueur qui doit deviner enlève le bandeau et indique l'objet qu'il pense avoir entendu.
- S'il a trouvé le bon objet, il prend une pièce de monnaie en récompense.

Que décrit le joueur qui chuchote ?

Chuchoter

- Le joueur qui a lancé le dé va devoir chuchoter. Il pose le poster à côté du plateau de jeu pour que tous le voient bien.
- Tous les joueurs prennent part à l'action et peuvent donc récupérer une pièce de monnaie.
- Le joueur qui chuchote choisit un motif et le décrit aux autres en parlant à voix basse. Il ne doit pas nommer le motif.
  Exemple : c'est au tour de Sébastien de chuchoter et il choisit le hérisson. En parlant tout bas, il le décrit comme suit : « C'est un être vivant, un animal qui hiberne ….. »
- Les autres joueurs essayent de deviner le plus vite possible ce qu'il décrit.
- Celui qui nomme en premier le motif recherché prend une pièce de monnaie. Le joueur qui a chuchoté est également récompensé et prend aussi une pièce de monnaie.
- Celui qui se trompe en nommant le motif ne prend pas de pièce et n'a plus le droit de jouer pendant ce tour. Si aucun joueur n'a trouvé la bonne solution, personne ne récupère de pièce de monnaie.

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

Fin de la partie

cinq pièces de monnaie = victoire

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 · 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.

1/08

HABA®
Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

TL 72184