

Tactil

Contenu :

4 planches prédécoupées de 60 objets

2 masques

1 sachet

1 règle

Tactil est un grand classique des jeux Ravensburger et propose de nombreuses possibilités de jeu pour jouer seul ou à plusieurs.

Attention : pour certaines règles du jeu, les planches sont nécessaires, veuillez à ne pas les jeter !

1ère règle - Deviner les formes au toucher

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 4 ans

But du jeu

Les yeux masqués, chaque enfant essaiera de retrouver le plus d'objets rien qu'au toucher. Le gagnant sera celui qui aura rassemblé le plus d'objets à la fin de la partie.

Déroulement

Le plus jeune joueur commence. Il met son masque et pioche un objet dans le sachet. S'il devine et nomme exactement l'objet, il le garde. Sinon, il le remet dans le sachet en mélangeant avec le reste. C'est au tour du second joueur, qui procède de la même manière.

Fin du jeu

Lorsque le sachet est vide, chacun compte ses objets. Celui qui en a retrouvé le plus est le gagnant de la partie.

Variantes

- ◆ Pour des joueurs plus jeunes, on peut décider que chacun a deux ou trois chances pour deviner la forme tirée. Ou encore, si on se trompe on peut retirer un autre objet.
- ◆ On peut également aider l'enfant en lui donnant un ou deux indices.
- ◆ Jouez avec uniquement les objets marqués d'un point jaune, ce sont les plus faciles. Progressivement, ajoutez ceux marqués d'un point rouge et pour finir les bleus.
- ◆ Pour plus de suspense, un joueur peut compter, à voix basse, jusqu'à 10 pendant qu'un autre est en train de deviner. Si au bout du compte, il n'a pas réussi, il remet l'objet dans le sachet.

2ème règle du jeu - Loto d'images

Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 3 1/2 ans

Préparation

Chaque joueur reçoit une planche. La ou les planches supplémentaires ainsi que les objets s'y rapportant sont mis de côté. Les autres formes sont placées dans le sachet.

Déroulement

Le plus jeune débute en tirant un objet qu'il montre aux autres joueurs. Celui qui retrouve cette forme sur sa planche, l'annonce et ne l'obtient que s'il nomme précisément l'objet. Si c'est juste, il encastre la forme dans sa planche. Personne ne réclame la forme présentée, elle est mise de côté. Si plusieurs enfants la demandent simultanément, on la remet dans le sachet.

Fin du jeu

Le gagnant est celui qui complète en premier sa planche.

On peut également jouer seul, en nommant et en remplaçant correctement chaque objet dans sa forme.

3ème règle du jeu - Loto tactile

Pour 3 à 6 joueurs, à partir de 6 ans

La préparation est identique à celle du loto d'images. On désigne un meneur de jeu et les autres se masquent les yeux (avec un bandeau s'il n'y a pas assez de masques).

Le meneur donne un objet au premier joueur. Il devra le reconnaître, les yeux masqués, et essayer de tâter sur sa planche pour savoir s'il y correspond. Si c'est le cas, il l'encastre et le meneur donne une forme au prochain joueur. Si ce n'est pas le cas, il donne l'objet au prochain joueur et en reçoit un autre du meneur.

Fin du jeu

La partie es terminée dès qu'un joueur a complété toute sa planche. C'est lui le gagnant de la partie. Au tour suivant, on désigne un nouveau meneur.

4ème règle du jeu - Jeu de rapidité

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 7 ans

Préparation

Pour une partie à 2 joueurs, chacun reçoit un masque, deux planches et choisit 30 objets qu'il remet à l'autre joueur

Pour une partie à 3 ou 4, chacun choisit une planche et son voisin de droite lui donne 15 formes. Ceux qui n'ont pas de masque se cachent les yeux avec un bandeau.

Déroulement du jeu

Au signal «Partez» le jeu démarre. Tout le monde joue en même temps. Chacun essaie parmi les formes qu'il a devant lui de retrouver, au toucher, toutes celles qui correspondent à sa planche. Celles qui ne correspondent pas, sont posées de côté. Attention de ne pas les mélanger aux autres. Lorsque chacun est arrivé à ce stade, au signal «tactil» on donne toutes ses formes restantes à son voisin de gauche et le jeu reprend ainsi de suite. Pour une partie à 4 joueurs, on a droit à 3 changements, à 3 joueurs, 2 changements et à 2 joueurs, 1 changement.

Fin du jeu

Au bout du nombre de changements fixé par la règle, c'est le joueur qui aura retrouvé un maximum d'objets sur sa planche qui sera le vainqueur.