

Règles du jeu

Objectif

Sensibiliser le public aux handicaps, en particulier à la non-voyance ou à la mal-voyance.
Apprendre l'alphabet braille.

Catégorie du jeu

Jeu de toucher en aveugle.

Participants

2 à 4 joueurs ou 2 à 4 équipes de 2 à 4 joueurs, à partir de 7 ans.

Matériel

1 règle du jeu,
1 jeu de 26 cartes « alphabet »,
1 fiche « traduction » alphabet latin / alphabet braille,
4 boîtes aveugles,
1 plateau,
4 pions de couleur.

Lieu

Sur une table en salle ou en extérieur.

But du jeu

Reconnaître l'alphabet braille, gagner le plus de points possible.

Préparation

Chaque joueur (ou équipe) reçoit une boîte aveugle et un jeu de cartes (correspondance des couleurs des boîtes et du dos des cartes sauf boîte jaune = dos des cartes noir).

Le plateau de jeu est posé au milieu de la table, les pions sur la case « départ ».

La fiche correspondance est posée sur la table et est consultable par les participants.

Déroulement du jeu

La partie se déroule en 3 manches.

Première manche

L'animateur explique que l'alphabet braille est organisé par tranche de 10 lettres.

Les participants prennent connaissance des 10 premières lettres.

Les cartes « A » à « J » sont mises dans chaque boîte

Chaque joueur (ou le premier joueur par équipe) prend une boîte et la pose devant lui.

Il plonge ses mains de chaque côté de la boîte. À aucun moment il ne doit regarder à l'intérieur de la boîte sous peine d'élimination.

L'animateur annonce une lettre.

Le premier joueur qui la trouve avance son pion de 4 cases, le deuxième avance de 3 cases, le troisième de 2 cases et le dernier de 1 case. Si un joueur ne trouve pas la carte demandée au bout d'un certain temps (2 minutes par exemple), il n'avance pas son pion.

La carte trouvée est mise de côté. Si le jeu est par équipe, le joueur change.

Quand il ne reste plus que 2 cartes à tirer, la manche est terminée.

Deuxième manche

L'animateur rappelle que l'alphabet braille est organisé par tranche de 10 lettres.

Les 10 lettres suivantes « K » à « T » reprennent les 10 premières lettres auxquelles on ajoute le point 3.

Les participants prennent connaissance des 10 lettres suivantes « K » à « T ».

La manche se déroule comme la première.

Troisième manche

La troisième manche ne compte que 6 lettres.

Les lettres « U, V, X, Y, Z » suivent la règle générale et correspondent aux lettres « A, B, C, D, E » auxquelles on ajoute les points 3 et 6.

« W » fait exception, elle ne suit pas la série comme notre alphabet. « W » correspond à la lettre « J » à laquelle on ajoute le point 6.

Les participants prennent connaissance des 6 lettres suivantes « U » à « Z ».

La manche se déroule comme les précédentes et se termine quand il ne reste plus que 2 lettres.

Fin de partie

La partie se termine lorsque les 3 manches sont réalisées. Le gagnant (ou l'équipe gagnante) est celui (ou celle) qui a obtenu le plus de points.

Évaluation

Les participants reconnaissent les lettres sans consulter la fiche « traduction ».

Variantes

Un meneur de jeu peut remplacer l'animateur pour demander les cartes.