

# Jeu - Boîte à toucher

---

Au moins 2 joueurs

## Matériel

- Boîte en carton / boîte à chaussures

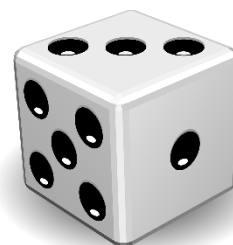


- Plusieurs objets que vous avez en double/triple... (deux fois le même objet si deux joueurs, trois fois si trois joueurs, etc...).

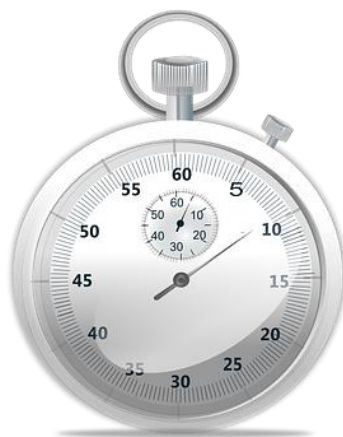
Voici quelques exemples.

Vous pouvez utiliser des feuilles, des cailloux, des aliments, des écorces d'orange, des épices.....

Soyez créatifs 😊



- Chronomètre (avec téléphone, sablier...)

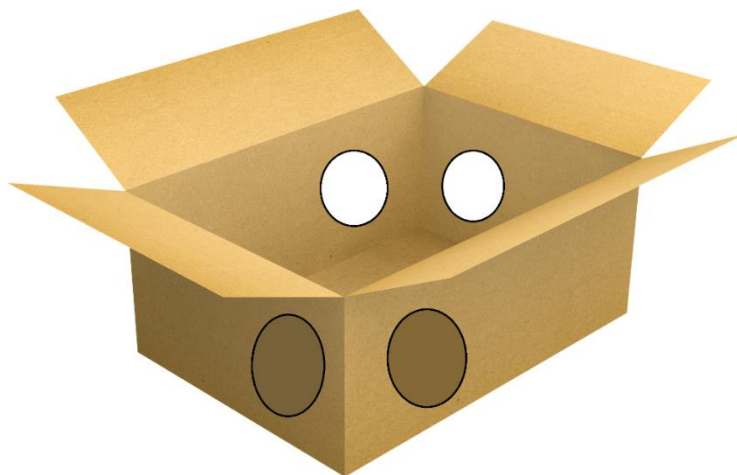


## But du jeu

Sortir le plus vite possible les objets avec son/ses partenaire/s.

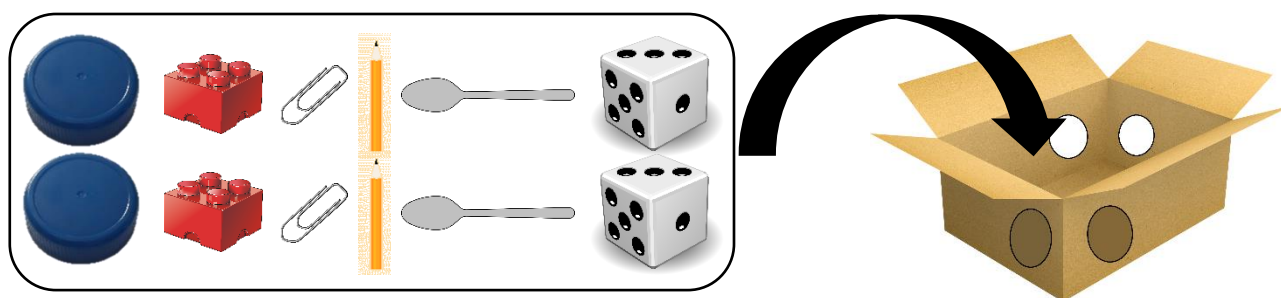
## Préparation

- Dans le carton, avec l'aide des parents percer au minimum 2 trous, de la taille nécessaire pour passer une main et les objets à faire sortir.



- Choisir les objets et prendre le temps de les explorer avec tous les sens : toucher, regarder, écouter, sentir ...

- Placer dans le carton tous les objets en double/triple...



- Lister tous les objets placés dans le carton.

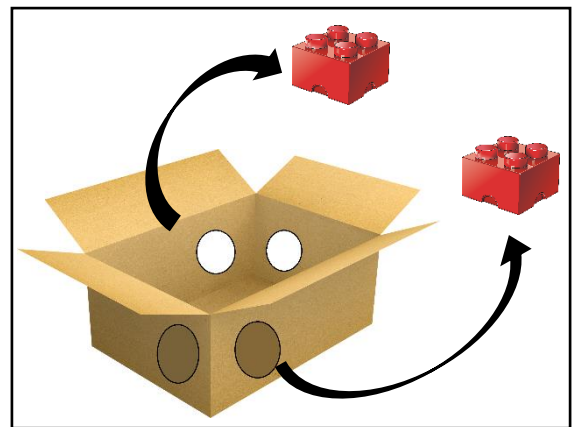
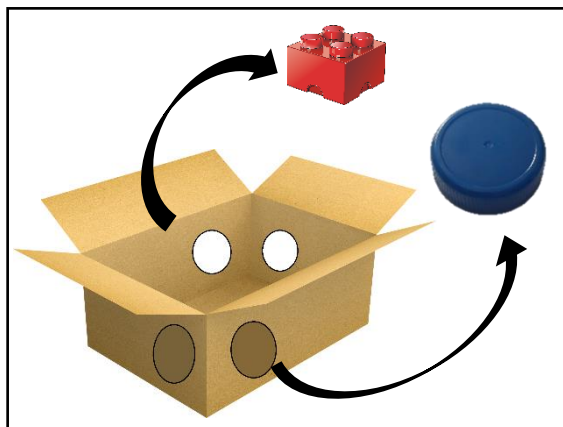
- Bouchons
- Briques construction
- Trombones
- Crayons à papier
- Cuillères
- Dés

- Fermer le carton

### Le jeu

Un adulte (ou une tierce personne) tient en main le chronomètre et la liste des objets avec ses images.

Il annonce l'objet à sortir (nomme, montre la photo, fait toucher l'objet avant de les mettre dans la boîtes). Les joueurs doivent alors trouver chacun l'objet le plus vite possible. De l'entraide peut être nécessaire.



Dès que la première paire d'objet a été sortie, l'adulte annonce la deuxième ; et ainsi de suite jusqu'à ne plus avoir d'objets dans le carton.

À la fin de la manche, le temps peut être observé par les joueurs, qui peuvent rejouer pour essayer de s'améliorer. Un changement de partenaire peut également se faire.

## **Variantes**

- Les trous à percer peuvent être de deux par joueurs pour passer les deux mains. Si vous voulez rehausser la difficulté un seul trou par joueur peut être percé pour n'avoir qu'une main à chercher les objets.
- Au lieu de chronométrer, vous pouvez définir un temps (par exemple 30 secondes pour sortir le plus d'objets possible). À la fin du temps imparti, il faut compter les objets qui ont été sortis.
- Pour plus de difficultés, vous n'êtes pas obligé d'annoncer les objets à sortir, ce sont aux joueurs de se coordonner. Vous pouvez alors également ajouter des objets qui n'ont pas de double pour fausser les pistes.