Le LOTO TACTO : 1 jeu – 7 façons de jouer

**Liste des objets :** 52 objets dont 11 doubles

Coquillage, brosse à dents, nœud, balle de ping-pong, étoile, pinceau, bouchon, perles, cadenas, clé, papier bulle, barrette, coton-tige, vis, tétine, peau de serpent, pion d’échec, Légo, bonbon, laine, galets, boule piquante bizarre, crayon, scratch, anneau, élastique, interrupteur, fève, plume, roulette

Doubles : fourrure, grelot, couvercle, mousse, pince à linge, bouton, trombone, pompon, aimant, éponge, cube

**RÈGLE DU LOTO TACTO CLASSIQUE**

À partir de 5 ans.

Nombre minimum de joueurs : 2 (+ 1 animateur si le jeu se fait avec le masque sur les yeux)

**CONTENU :**

* 6 plaques avec 6 ronds aimantés chacune
* 1 sac avec des rondelles de bois sur lesquelles sont collés ou attachés des objets. Les rondelles ont une face métallique pour s’accrocher sur les ronds aimantés.
* Des cartes avec le nom des objets en noir et en braille (orientation des cartes : le coin arrondi doit être en haut à droite)
* 4 masques

**BUT DU JEU :**

Etre le premier à avoir enlevé tous les objets qui se trouvent sur sa plaque. Pour développer le sens tactile, le mieux est de jouer avec les masques afin de ne reconnaître les objets qu’au toucher. Dans ce cas, c’est l’animateur qui mettra en place le jeu.

**MISE EN PLACE DU JEU :**

Selon le nombre de joueurs, on prend 1, 2 ou 3 plaques par joueur. Ensuite, on prend et place au hasard les rondelles de bois avec leurs objets sur les ronds aimantés de la plaque.

**DÉROULEMENT D’UNE PARTIE :**

L’animateur pioche une étiquette et lit à voix haute le nom de l’objet écrit sur l’étiquette. La personne qui a l’objet annoncé sur sa plaque le dit, et l’enlève de sa plaque.

**RÈGLE DU JEU TACTOMÉMO**

L’animateur place des objets sur une ou plusieurs plaques. Le joueur masqué doit mémoriser la place de chaque objet sur la plaque.

L’animateur doit penser à noter la place de chaque objet (ou prendre une photo)

On a 30 s pour mémoriser 6 objets

1min 15 pour mémoriser 12 objets

2 min 30 pour mémoriser 18 objets

A la fin du temps imparti, l’animateur mélange tous les objets et le joueur doit les replacer au bon endroit mais toujours à l’aveugle ! (Il n’y a pas de temps défini pour replacer les objets)

Pour jouer à plusieurs, les joueurs jouent chacun leur tour. On compte 1 point par objet bien placé. On fait 3 parties. A la fin des 3 parties, on compte les points de chacun.

**Variantes :**

* L’animateur déplace seulement 1 objet et le joueur doit le trouver.
* A l’inverse l’animateur déplace tout sauf un objet.
* L’animateur peut aussi insérer un intrus, c’est-à-dire un objet qui n’était pas présent au départ.

**RÈGLE DU JEU TACTOMÉMO : LE DUEL**

On place 3 ou 4 plaques de manière à former une ligne horizontale. Les joueurs se font face. Ils ont chacun la même ligne d’objets. Pour ce jeu, on utilise les objets en double.

L’animateur doit penser à noter la place de chaque objet (ou prendre une photo)

30 s pour mémoriser 6 objets

1 min pour mémoriser 9 objets

1 min 15 pour mémoriser 11 objets

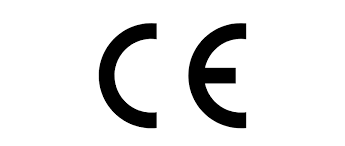
A la fin du temps imparti, l’animateur enlève tous les objets et les place devant les joueurs. Ces derniers doivent les replacer au bon endroit mais toujours à l’aveugle ! (Il n’y a pas de temps défini pour replacer les objets)

Le gagnant est celui qui aura placé un maximum d’objets au bon endroit.

**Variante :**

On découvre les objets 1 par 1 après avoir caché le tout avec un foulard.

Le perdant est celui qui a fait la première erreur de placement.



Une image contenant texte, Police, Graphique, graphisme

Description générée automatiquement

Jeu fabriqué par *Marie-Laure vous accompagne*

14 rue Le Jouteux

37000 Tours - France

[**www.mlva37.fr**](http://www.mlva37.fr)

Attention ! Petits éléments. Danger d’étouffement.