

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# L'alphabet

lettres, braille et langue des signes !

3 ans +

2 à 5 joueurs – 30 minutes environ

## Contenu :

- 1) 1 plateau à assembler (6 pièces)
- 2) 26 cartes « lettres »
- 3) 1 roue
- 4) 1 flèche à emboîter dans la roue
- 5) 1 tableau noir
- 6) 1 craie



## Matériel nécessaire :

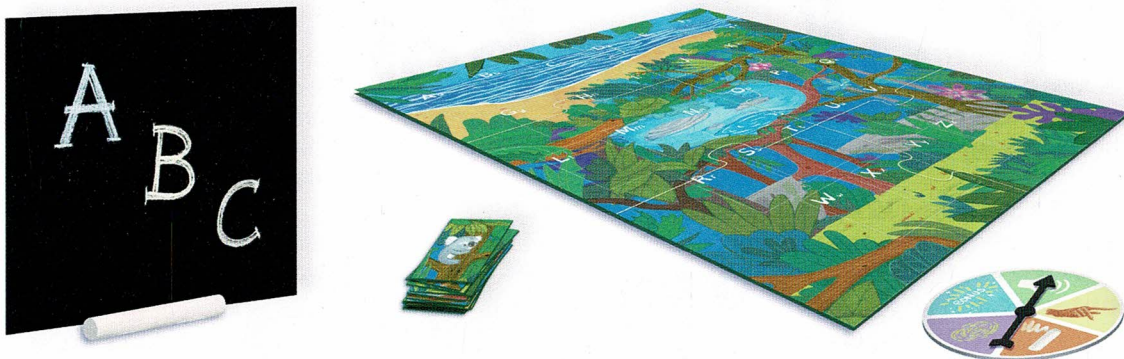
- 1 chiffon (pour effacer la craie)

## But du jeu

Le temps d'une partie, les enfants vont se transformer en explorateurs pour découvrir les animaux qui se cachent dans le paysage du plateau de jeu, chaque animal correspondant à une lettre. Pour pouvoir ajouter un animal sur le plateau, il faudra réussir un challenge déterminé par le deuxième plateau rond sur lequel tourne une flèche : écrire la lettre sur l'ardoise, reconnaître la lettre au toucher, reproduire la langue des signes ou émettre le son de la lettre. Si le challenge est réussi, on pose la carte correspondant à l'animal sur le plateau !

À chaque découverte, le plateau se peuple d'animaux du monde entier pour créer un bel abécédaire.

Ce jeu est un outil pédagogique pour découvrir les lettres de l'alphabet. Il est préférable que les enfants soient accompagnés de quelqu'un sachant lire qui pourra les orienter et les corriger dans leur découverte des lettres.



### Montage de la roue



### Mise en place du jeu

- Assemble les pièces du puzzle pour faire le plateau de jeu, le côté avec les lettres face visible;
- Décortique les cartes « animaux », mélange-les et place-les en pile, avec la face « animal » visible (la face avec les lettres cachées);
- Décortique la roue, emboîtes-y la flèche en son centre;
- Place le tableau noir, la craie et un chiffon à portée de main.

### Déroulement du jeu

Il faut placer les animaux sur le plateau dans l'ordre de la pile, en commençant par la carte du dessus. Chaque animal correspond à une lettre que les joueurs devront découvrir grâce à différents challenges.

Le joueur le plus jeune commence et fait tourner la flèche de la roue, qui déterminera avec quel challenge il devra découvrir la lettre de la carte se trouvant au-dessus de la pile :

**Niveau 1 :** les joueurs doivent faire le challenge après avoir retourné cette carte (sauf pour le challenge « TOUCHER »). Les joueurs peuvent donc avoir vu la lettre avant de faire le challenge.

**BONUS:** choisis le challenge que tu veux relever.

**TOUCHER:** ferme les yeux **PUIS** retourne la carte pour toucher la lettre en relief (ou le braille si tu préfères) et tente de la reconnaître.



**SONS:** retourne la carte « animal », puis émetts le son de la lettre ou dis un mot qui commence par elle.

**LANGUE DES SIGNES:** retourne la carte « animal » pour avoir la face « lettre » et représente-la en langue des signes.

**ÉCRIRE:** retourne la carte « animal », prends le tableau noir et la craie pour écrire la lettre (en majuscule ou en minuscule).

Si tu arrives à reproduire la lettre dans la langue des signes, la reconnaître au toucher ou en braille, émettre son son, bien l'écrire ou trouver un mot qui commence avec elle : tu as réussi le challenge ! Tu peux alors ajouter la carte sur l'abécédaire au bon endroit (face « animal » visible).

Si tu n'as pas réussi ton challenge, pose la carte sous la pile. C'est ensuite au joueur suivant de faire tourner la roue pour découvrir le nouveau challenge pour ajouter la prochaine carte.

**Niveau 2:** les challenges sont les mêmes, mais il faut faire le challenge avant de retourner la carte « animal » pour savoir de quelle lettre il s'agit. Les joueurs devront alors se souvenir quels animaux sont associés à quelles lettres.

**Niveau 3:** les enfants doivent prendre le paquet de cartes, les mélanger et les remettre dans l'ordre de l'alphabet.

Il est également possible d'utiliser le verso du plateau sans les lettres imprimées.

### Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsque l'exploration est finie et que toutes les cartes ont été ajoutées sur le plateau ! L'abécédaire est ainsi constitué dans l'ordre et les enfants auront découvert toutes les lettres de l'alphabet de manière sensorielle au toucher, avec les gestes (langue des signes, écriture) et avec leurs sons.



## Un jeu inclusif :

Ce jeu propose une méthode ludique et inclusive pour sensibiliser petits et grands aux différentes manières de représenter les lettres que nous utilisons au quotidien. Dès 3 ans, les enfants pourront découvrir l'alphabet latin, le braille et la langue des Signes. Ils apprendront que les lettres peuvent être écrites, faites avec des gestes, reconnues au toucher ou même prononcées, grâce à différents systèmes d'écriture et de communication.

Ce jeu a été conçu pour que des personnes malvoyantes puissent également y jouer. En effet, des caractères en braille sont imprimés sur les cartes, sur le plateau et sur la roue pour que ces dernières puissent également profiter de cet outil ludo-éducatif.

Pour finir, ce jeu utilise une typographie adaptée pour les personnes atteintes de certains types de dyslexie. La typologie utilisée facilite la lecture grâce à un travail méticuleux sur le design de chaque lettre.

## Braille :

*Le braille est un système d'écriture tactile à destination des personnes malvoyantes mis au point par Louis Braille (lui-même aveugle) en 1829.*

Dans toutes les langues utilisant les lettres de l'alphabet latin, les caractères du braille sont strictement identiques. Pour ce qui est des lettres accentuées, chaque groupe de pays utilisant la même langue a aménagé le système selon ses propres critères.

Selon les estimations de l'OMS, en 2022, 253 millions de personnes dans le monde présentent une déficience visuelle : 36 millions d'entre elles sont aveugles et 217 millions présentent une déficience visuelle modérée à sévère. 6 millions de personnes aveugles utilisent le braille dans le monde.

## Langue des Signes :

*La Langue des Signes est un système de communication utilisé pour échanger avec des personnes malentendantes.*

La Langue des Signes n'est pas une langue universelle partagée par tous les citoyens sourds du monde. Ce jeu présente l'alphabet dactylogologique de la langue des signes française (LSF) pratiquée par plus de 100 000 personnes dans le monde en 2019. Cet alphabet est la façon de signer l'alphabet latin et est utilisé pour épeler les noms propres ou les mots n'existant pas encore en LSF. Certaines langues des signes utilisent un alphabet dactylogologique qui présente des similitudes avec celui de la LSF, par exemple les alphabets de la langue des signes américaine (ASL) et de la langue des signes québécoise (LSQ). La dactylogologie de la LSF se fait d'une seule main (main droite pour les droitiers et la main gauche pour les gauchers), alors que les langues de la famille de la langue des signes britannique se pratiquent avec les deux mains.

Selon les estimations de l'OMS, en 2021, 430 millions de personnes dans le monde sont atteintes d'une déficience auditive qui nécessite des services de réadaptation.

Pour toute information ou réclamation, écrire à : 59 bd du Général Martial Valin - 75015 Paris - FRANCE

Tél : +33 (0)1 40 60 72 90 - Fax : +33 (0)1 40 60 73 04 – commercial@sentosphere.com

