



OUR 5 SENSES AND THE ENVIRONMENT

CONTENTS:

- 48 coloured cards (64 x 64 x 6.5 mm in size), i.e. 6 symbol cards (eye / ear / nose / mouth / hand / eye-ear) and 42 object cards as described below
- 2 symbol dice (30 x 30 x 30 mm in size)
- 1 wooden box, 1 description of the rules

Art. No.: 00177

Players: 1 to 6 / group

Age: 4+

OBJECTIVE:

The elements of the game prompt children to use their five senses in order to "grasp" the different possibilities of perceiving their environment. The game shows which sense or combination of senses serves to perceive components of daily life and environment. The symbol cards and dice show the 5 senses and allow the most common combinations of senses (eye/ear) to be established deliberately or accidentally. The object cards can be associated with the corresponding symbol card. A: the object cards are not classified into groups as in certain card-games, not only "primary associations" (nocturnal exhaust formed but not seen) but also "secondary associations" (fumes).

BENEFITS: Improvement of speaking according to the principle "recognizing and naming", logical thought, training of perception (above all when including the environment in a room or outside).

THE SENSES AND THEIR RELATED OBJECT-CARDS (Z):

Eye: rainbow, picture, moon, clouds, traffic lights, lightning, star
Ear: radio, alarm clock, musical instrument, telephone, drop of water, animal voice, bell
Nose: cut grass, barbecue, flowers, soup, exhaust fumes, dung heap, cake
Mouth: apple, medicine, ice-cream, cheese, lemon, nuts, soft drink
Hand/sense of touch: crayon, sand, cactus, warm water, cold snowman, wind, handshake
Eye/ear: bees, train, dog, sawing wood, singer, whistling, TV

ASSOCIATION GAME:

First of all the object cards should be discussed with regard to their perceptibility by the 5 senses: stars can only be seen, nuts can be tasted and heard when being chewed etc.
 Each player gets one or more symbol cards, depending on the number of players. The object cards are placed face up on the table and every player in turn takes one of them and associates it with his/her symbol card, giving reasons for the choice. In doing so, the players get to know the relationship between a symbol card and the object cards.

LOTTO:

As above, but the object cards are shuffled and placed face down on the table. The first player who succeeds in finding 7 correct object cards and giving reasons is the winner.

MEMO:

This is played without symbol cards. The object cards are shuffled and placed face down on the table. The rules are those of "Memory". Pairs have to be formed which can be perceived with the same sense.

THROWING THE DICE:

One or two symbol dice are used. Before 2 cards are turned over, the player has to throw the dice. Then he/she has to find cards corresponding to the symbol/sense or combination of senses shown by the dice.

THROWING THE DICE AND GIVING EXAMPLES:

This can be played in a room or outside. One or two dice are thrown by the players in turn. The players then have to explain for what they can use the sense or combination shown by the dice. Examples: I can see the flowers, I can smell the flowers, I can touch the flowers etc.



NOS 5 SENS TRADITIONNELS ET L'ENVIRONNEMENT

MATERIEL:

- 48 cartes en couleur (64 x 64 x 6.5 mm) dont 6 cartes-symboles (œil / oreille / nez / bouche / main / œil-oreille) et 42 cartes-objets comme décrites ci-dessous.
- 2 dés-symboles (30 x 30 x 30 mm)
- 1 boîte de bois, 1 description du jeu

Art. No.: 00177

Joueurs: 1 à 6 / groupe

Age: à partir de 4 ans

BUIT DU JEU:

Le matériel du jeu stimulera les enfants à "saisir" les différentes possibilités de percevoir notre ambiance à l'aide des cinq sens. Le jeu montrera avec quel sens ou avec quelle combinaison de sens les éléments de notre vie et de l'ambiance sont reconnus et perçus. Les cartes-symboles et les dés-symboles montrent les 5 sens et permettent de former les combinaisons les plus courantes des sens (œil/oreille) d'une manière délibérée ou accidentelle. Les cartes-objets peuvent être mises en relation avec la carte-symbole correspondante comme les cartes-objets ne sont pas classés en groupes comme certains jeux de cartes, il est possible de choisir, par exemple, un objet qui n'est pas lié à un sens (par exemple, les fumes) "nocturnal exhaust" (œil-oreille-nez-bouche) ou "secondary associations" (objets liés à plusieurs sens).

EFFET: Perfectionnement de la parole d'après le principe "reconnaître et dénommer".

raisonnement logique, amélioration de la perception (surtout dans la variante du jeu se rapportant à l'ambiance dans la pièce ou en plein air).

LES SENS ET LES 7 CARTES-OBJETS CORRESPONDANTES:

Œil: arc-en-ciel, image, lune, nuages, feu de signalisation, éclair, étoile
Oreille: radio, réveil, instrument de musique, téléphone, goutte d'eau, voix d'animal, cloche
Nez: herbe coupée, grill, fleurs, soupe, gaz d'échappement, tas de fumier, gâteau
Bouche: pomme, remède, glace, fromage, citron, noix, boisson
Main/toucher: crayon, sable, cactus, eau chaude, bonhomme de neige froid, vent, poignée de main
Œil/oreille: abeilles, train, chien, sciage de bois, chanteuse, chuchotement, poste de télévision

LEU DE MISE EN RELATION:

Tout d'abord toutes les cartes-objets seront examinées par rapport à leur perceptibilité à l'aide des cinq sens. On ne peut que voir les étoiles, on peut goûter les noix et les entendre lorsqu'elles sont machées etc. Chaque joueur recevra une ou plusieurs cartes-symboles en fonction du nombre de joueurs. Les cartes-objets seront placées ouvertement sur la table. Chaque joueur en prendra une à son tour et la mettra en relation avec sa carte-symbole ou son justifiant sur choix. Ce faisant, les joueurs apprendront les relations entre la carte-symbole et les cartes-objets.

LOTTO:

Cette variante sera jouée d'une manière semblable, à l'exception du fait que les cartes-objets seront battues et placées en position renversée sur la table. Le joueur qui réussira le premier à trouver 7 cartes-objets appropriés et à en donner la justification aura gagné.

MEMO:

Cette variante sera jouée sans cartes-symboles. Les cartes-objets seront battues et placées en position renversée sur la table. Les règles du jeu sont celles du "Memory". On formera des paires pouvant être perçues par le même sens.

LANCER LES DES:

Cette variante du jeu se fera avec un ou deux dés-symboles. Avant de découvrir 2 cartes, le joueur lancera les dés et devra trouver des cartes correspondant au symbole/sens ou à la combinaison montrés par les dés.

LANCER LES DES ET DONNER DES EXEMPLES:

Ce jeu aura lieu dans une pièce ou bien en plein air. Un ou deux dés seront lancés par les joueurs à tour de rôle. Les joueurs devront alors expliquer à quoi on peut utiliser le sens ou la combinaison de sens montrés par les dés. Exemple: Je vois les fleurs, je peux sentir les fleurs, je peux toucher les fleurs etc.