



## HAN003M – MES IMAGES

### Préparation

#### Règle

- Imprimer la page 2 sur une feuille A4

#### Grilles

- Imprimer les pages 3 et 4 sur une feuille A4 cartonnée ou à embosser
- Découper les 6 grilles (traits horizontaux intermédiaires)

*Dernière mise à jour*

12 mars 2019

*Pour toute observation*

[dlm.anim@free.fr](mailto:dlm.anim@free.fr)

# MES IMAGES



## Règles du jeu

### **Introduction**

Cette grille est utilisée avec la grille à embosser braille 28x4 signes

### **Catégorie du jeu**

Jeu de cartes (Sur le modèle du jeu HAN003N)

### **Matériel**

Crayon à papier

Crayons de couleur

Grille à embosser braille avec poinçon

### **But du jeu**

Dessiner des objets, animaux...

Embosser les noms (attention au sens !)

Lire le braille

### **Préparation du jeu**

Chaque participant a une ou plusieurs grilles de 3 images à créer.

Les participants dessinent une image par carte sur un thème défini à l'avance.

Le nom de l'image ne doit pas excéder 8 lettres.

Quand les dessins sont terminés, les participants introduisent la fiche dans la grille à embosser, dessins visibles (bien caler la fiche côté charnière à gauche et horizontalement).

Ils embossent le nom de l'image de droite à gauche, à partir de la première case grisée à droite, en s'aidant des fiches HAN003E et HAN003P (grilles braille inversé).

Exemple : pour écrire « maison » ils écrivent « n o s i a m »

Quand les images sont embossées, les participants les découpent, ils peuvent alors jouer avec.

### **Déroulement du jeu (exemple de jeu)**

Toutes les images de tous les participants sont mélangées en tas au milieu de la table, image cachée.

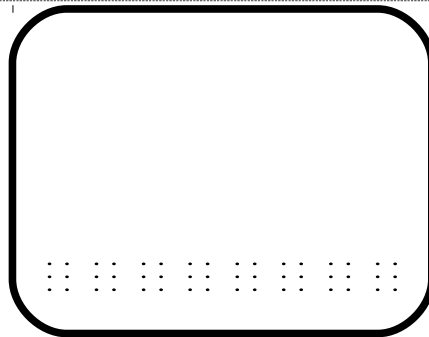
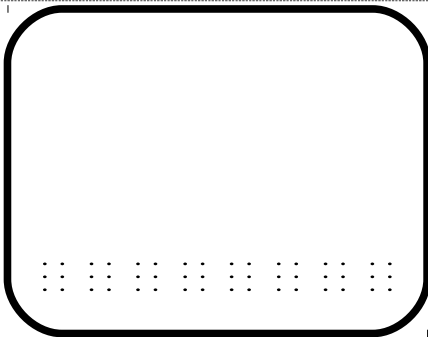
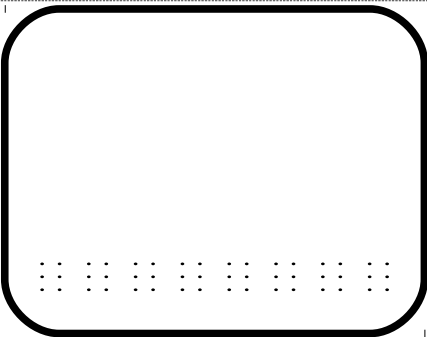
À tour de rôle, les participants tirent une carte et la lise du bout du doigt sans la regarder. Ils annoncent alors ce qu'ils ont lu et retournent la carte pour vérifier.

S'ils ont lu juste, ils gardent la carte et c'est au tour du joueur suivant.

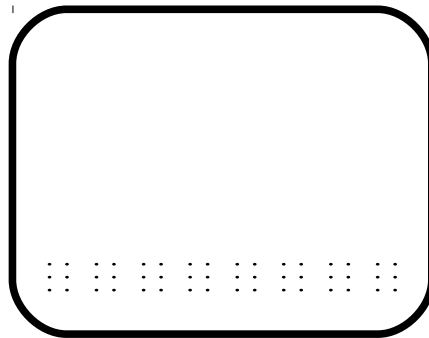
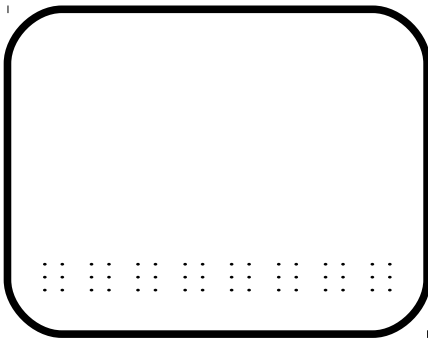
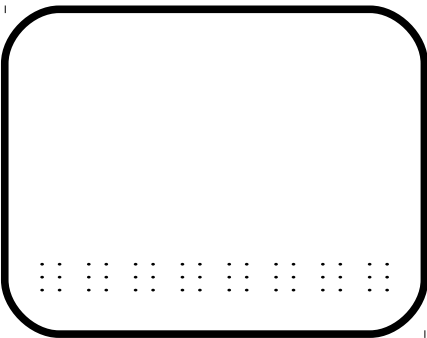
S'ils ont commis une erreur, la carte est mise sous le tas et c'est au tour du joueur suivant.

La partie prend fin quand toutes les cartes sont lues. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

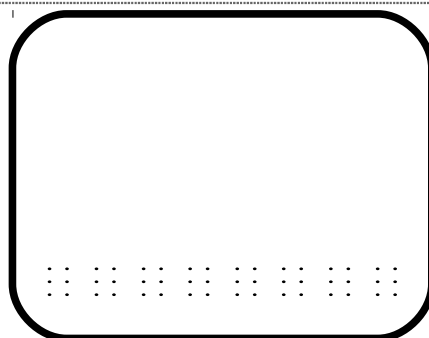
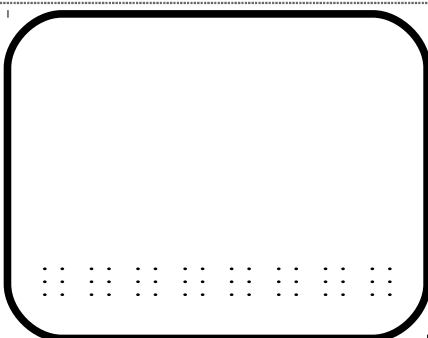
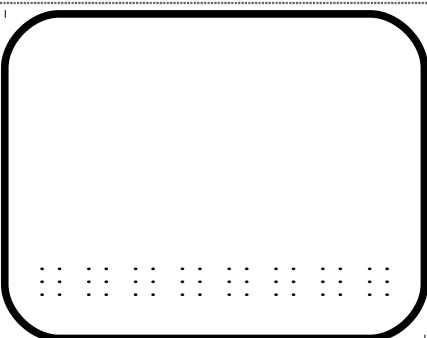
côté gauche charnière



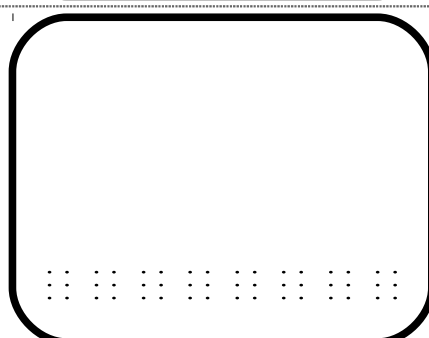
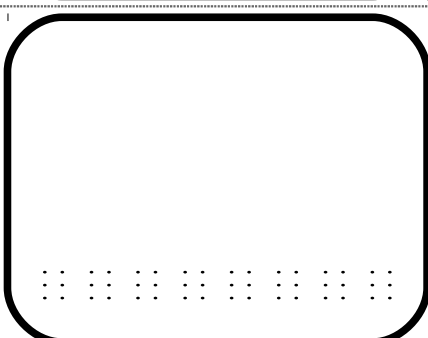
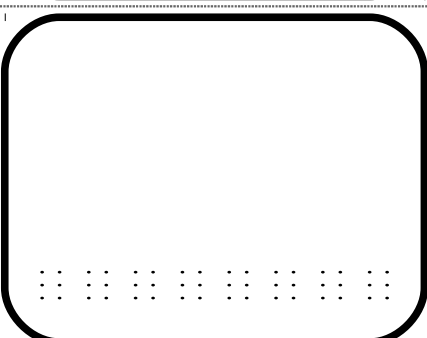
côté gauche charnière



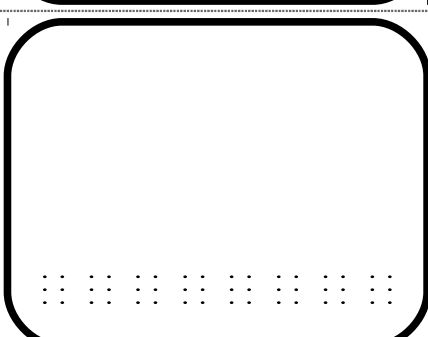
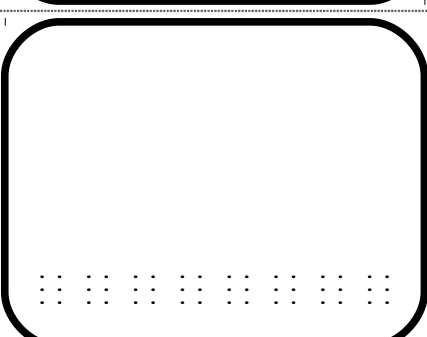
côté gauche charnière



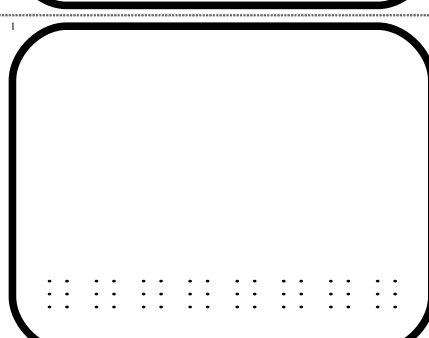
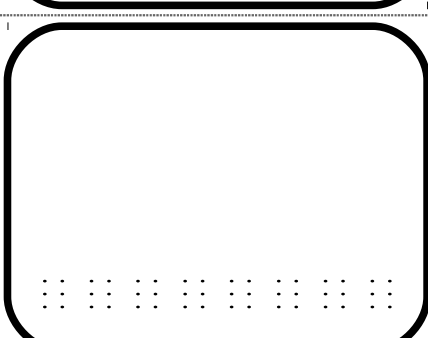
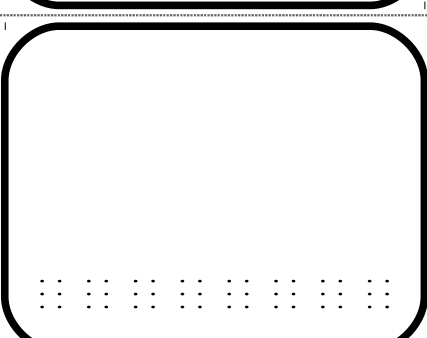
côté gauche charnière



côté gauche charnière



côté gauche charnière





Mes images



Mes images



Mes images



Mes images



Mes images



Mes images



Mes images



Mes images



Mes images



Mes images



Mes images



Mes images



Mes images



Mes images



Mes images



Mes images



Mes images



Mes images