



## 6 QUI PREND ! BRAILLE

Le **jeu de société 6 qui prend ! en braille** est une adaptation **accessible et inclusive** du célèbre jeu de cartes stratégique, spécialement conçue pour les **personnes aveugles ou malvoyantes**.

Grâce à des **repères tactiles** clairs, des **symboles braille** lisibles au toucher et une mécanique pensée pour une expérience autonome, ce **jeu de cartes en braille** permet à tous — joueurs **aveugles ou malvoyants** comme voyants — de participer pleinement à des parties tactiques, sociales et amusantes, sans dépendre de la vue.

Accessible dès les premières minutes, rapide à prendre en main et stratégique dans sa profondeur, **6 qui prend ! en braille** combine **anticipation, logique, prise de décision** et **interaction sociale** dans un format parfaitement adapté aux jeux en famille, entre amis ou aux ateliers ludiques.

### DESCRIPTIF

#### UNE VERSION BRAILLE PENSÉE POUR L'ACCESSIBILITÉ TACTILE

Contrairement aux versions traditionnelles reposant sur une lecture visuelle des chiffres et des signes, cette édition en braille du jeu **6 qui prend !** a été conçue pour offrir une **expérience tactile** directe et intuitive :

- **repères braille** sur chaque carte pour indiquer la valeur et les informations essentielles ;
- **symboles tactiles en relief**, perceptibles facilement au doigt ;
- organisation claire des cartes pour faciliter l'**exploration tactile** ;
- matériaux et impressions adaptés pour assurer une prise en main agréable et durable.

Ces adaptations permettent aux joueurs **déficients visuels** de lire, comparer et classer les cartes par le toucher, rendant le déroulement du jeu fluide et **totalelement autonome**.

## COMMENT JOUER À 6 QUI PREND ! EN BRAILLE

Le principe de jeu du **6 qui prend !** accessible reste fidèle à celui de l'original, tout en étant adapté à une **lecture tactile** et une manipulation sans appui visuel :

- Chaque joueur reçoit un certain nombre de **cartes braille** indiquant des valeurs numériques, ainsi que des points ou pénalités.
- À chaque tour, les joueurs choisissent une carte de leur main et la placent face cachée, puis dévoilent simultanément leurs choix.
- Les cartes sont ajoutées en lignes selon des règles précises : elles doivent s'ajouter à la suite des séries en respectant l'ordre numérique.
- Celui qui place une carte qui dépasse six cartes dans une ligne récupère l'ensemble de cette ligne et encaisse les points de pénalité.
- L'objectif est de terminer la partie avec le **moins de points de pénalité** possible, en utilisant la **stratégie** et l'anticipation.

La version braille rend chaque étape entièrement accessible par le toucher, grâce à des **repères tactiles cohérents** et simples à appréhender.

## UN JEU INCLUSIF POUR TOUS LES CONTEXTES

Le **jeu de société accessible 6 qui prend !** en braille s'adapte à une grande diversité de contextes sociaux et éducatifs :

- loisirs familiaux, réunissant joueurs voyants et **non voyants** ;
- ateliers ludiques adaptés au sein de structures spécialisées, IME, associations ou centres médico-sociaux ;
- **écoles inclusives**, favorisant l'intégration du jeu comme support pédagogique ;
- clubs de jeux et activités intergénérationnelles.

Son format accessible favorise l'**interaction sociale**, l'apprentissage tactique et la **prise de décision**, pour une expérience ludique réellement partagée.

## STIMULE LES COMPÉTENCES TACTILES ET COGNITIVES

Outre le plaisir de jouer, le **6 qui prend ! en braille** facilite le développement de compétences essentielles :

- renforcement de la **perception tactile fine** ;
- stimulation de la **logique**, de la **stratégie** et de l'anticipation ;
- entraînement de la **mémoire de travail** ;
- amélioration de la **motricité tactile** ;



- encouragement de la **communication sociale**.

Il constitue un excellent support pour l'**apprentissage stratégique** et les activités cognitives accessibles.

## **POUR QUI EST CONÇU LE 6 QUI PREND ! EN BRAILLE ?**

Ce **jeu de société en braille** s'adresse particulièrement :

- aux **personnes aveugles ou malvoyantes** souhaitant jouer en autonomie ;
- aux familles recherchant un **jeu inclusif** ;
- aux enseignants spécialisés et éducateurs en **déficience visuelle** ;
- aux structures médico-sociales et associations ;
- aux écoles inclusives et ateliers cognitifs.

Sa simplicité d'utilisation et sa richesse stratégique en font un **jeu accessible** aussi bien aux débutants qu'aux joueurs confirmés.

## **POINTS FORTS DU JEU DE SOCIÉTÉ 6 QUI PREND ! EN BRAILLE**

- **Jeu de cartes en braille** accessible aux personnes aveugles ou malvoyantes
- **Repères tactiles** et braille facilitant la lecture autonome
- **Symboles en relief** parfaitement perceptibles au toucher
- Règles originales du **jeu 6 qui prend !** conservées
- Favorise **autonomie ludique et prise de décision**
- Stimule **logique, mémoire** et compétences tactiles
- **Jeu inclusif** idéal pour familles, écoles et structures spécialisées
- Format facile à apprendre et à manipuler

## **CARACTÉRISTIQUES**

- Contenu 104 cartes
- De 2 à 10 joueurs
- A partir de 10 ans
- Durée d'une partie : environ 45 mn
- Dimensions du produit : 11,1 x 3 x 14,8 cm
- Poids : 250 g