



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