

**Intérêts pédagogiques**

- Créer du collectif
- Susciter la participation
- Briser la glace

**Disciplines repérées**

- Langue
- STAPS
- Kiné
- Psycho

**Jeux similaires**

- Touche et Trouve*
- FarmAnimo*
- TactiloBasic*



## Box Monster

*Faites confiance à vos mains !*



**Nombre de joueurs**  
**1 à 4**



**Lecture des règles**  
**5 min**



**Mise en place**  
**2 min**



**Durée de partie**  
**10 min**

*Prise en main de l'Apprenant*



## Présentation

Ludique et enfantin, *Box Monster* est un jeu de reconnaissance tactile où la collaboration et l'esprit d'équipe sont les maîtres-mots. Ensemble, les joueurs doivent plonger leurs mains à l'intérieur du monstre et ont pour mission de récupérer certains objets enfouis dans la masse. Mais attention, tous ces objets ne sont identifiables que par le toucher, et c'est ce qui fait tout l'intérêt du jeu. Outre cette dimension sensorielle, c'est tout un travail de coopération et de coordination qui est mis en avant puisque les joueurs doivent agir simultanément et dans un temps limité. Pour remporter la partie, il faut relever une succession de défis permettant de découvrir peu à peu les différents objets avalés par le monstre.

“

## On l'a testé pour vous !

*Box Monster* est un jeu particulièrement appréciable pour sa facilité de prise en main et son extrême simplicité. S'il paraît très enfantin dans son apparence, il se révèle pourtant un excellent support pédagogique à plusieurs niveaux : de la coopération à la dynamique de groupe, en passant par la mémoire sensorielle et la psychomotricité. Ainsi, les usages possibles de *Box Monster* sont variés :

- En formation (Master MEEF), pour aborder le développement psychomoteur et la notion de dextérité ;
- En contexte linguistique, pour des étudiants étrangers, en associant les objets à des lettres ou des sons ;
- En classe spécialisée, pour travailler la reconnaissance tactile, la coordination bilatérale et la communication limitée ;
- En mode collaboratif structuré, en attribuant à chaque coin de la boîte un type d'objet à retrouver collectivement afin d'encourager la coopération organisée et le repérage spatial ;
- En animation de groupe, à tour de rôle, pour encourager la synchronisation et la prise de décision collective.

”



*Un jeu de Romain Caterdjian, illustré par Marie Cardouat, édité par Loki (2022)*



*Vous utilisez ce jeu dans votre enseignement ?  
Vous l'avez adapté à votre contenu pédagogique ?  
Vous projetez une application potentielle ?*

*Offrez-nous votre retour !  
Contactez-nous à l'adresse :*

**dacip-crea@univ-lorraine.fr**

