

---

## Jeu du grand rangement

---

### Compétence sollicitée

Compétence tactique : intégrer des informations diversifiées, connecter des opérations sectorielles, faire lien avec ses connaissances.

Développement de la confiance en soi : je sais **déjà** «lire » toutes sortes de choses.

Entraînement de la discrimination visuelle.

### But du jeu

La famille rentre des courses hebdomadaires. Il s'agit de tout ranger à sa place au plus vite. Tout le monde participe à ce grand rangement.

### Fonctionnement du jeu

Jeu pour 2 à 4 joueurs.

Le plateau de jeu représente une maison comportant 6 pièces : une cuisine, une salle à manger, un salon, une chambre parents, une chambre enfants et une salle de bain.

Des cases jalonnent de part en part la maison. Les joueurs vont devoir arpenter la maison de haut en bas afin de glisser tous les éléments au bon endroit.

Trente cartes représentent les éléments à ranger, cinq éléments par pièce de la maison.

A deux joueurs, utiliser 15 cartes. A trois joueurs, utiliser 20 cartes.

Chaque joueur reçoit 6 cartes, objets à ranger à l'endroit ad hoc dans la maison.

Chaque joueur est représenté par un pion qu'il place sur la case départ, derrière la porte d'entrée.

A son tour, le joueur choisit de lancer 1 ou 2 dés à points. Il doit arriver sur une case qui lui permet de ranger un objet à sa place. Pour cela, il peut choisir d'avancer ou de reculer son pion.

S'il n'y arrive pas, il devra prendre une carte supplémentaire dans la pioche.

Seules les 5 cases qui se situent exactement en dessous de chaque pièce vont permettre de déposer un objet. Les quatre cases se situant directement à côté d'une échelle permettent, si le joueur le désire, de passer directement d'un étage à l'autre de la demeure.

Le premier joueur qui a réussi à se débarrasser de ses cartes aura gagné.

### Variante

Deux niveaux de jeu sont prévus selon le côté des cartes.

Le recto (couleur blanche) présente des illustrations d'objets.

Le verso (couleur crème) présente des logos de grandes marques.

On peut rendre le jeu plus difficile en collant, au verso des cartes illustrées, des logos de marques de produits alimentaires et ménagers connus des enfants. Exemple: NIVEA pour la salle de bain; LU pour la cuisine.

### Cartes

(Il est évident que les éléments peuvent être placés à un autre endroit selon les habitudes familiales.)

Cuisine : beurre ; lait ; fromage blanc ; chocolat ; eau

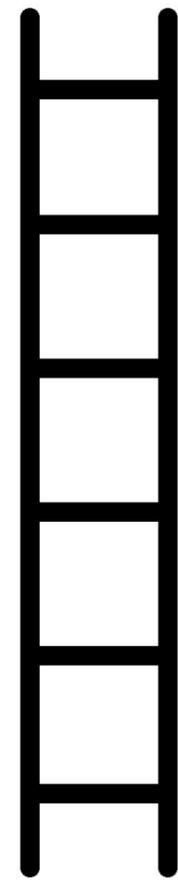
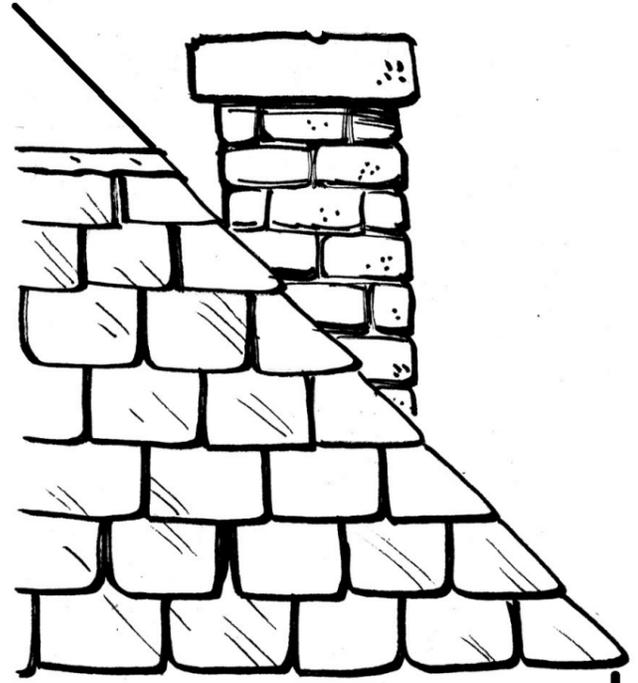
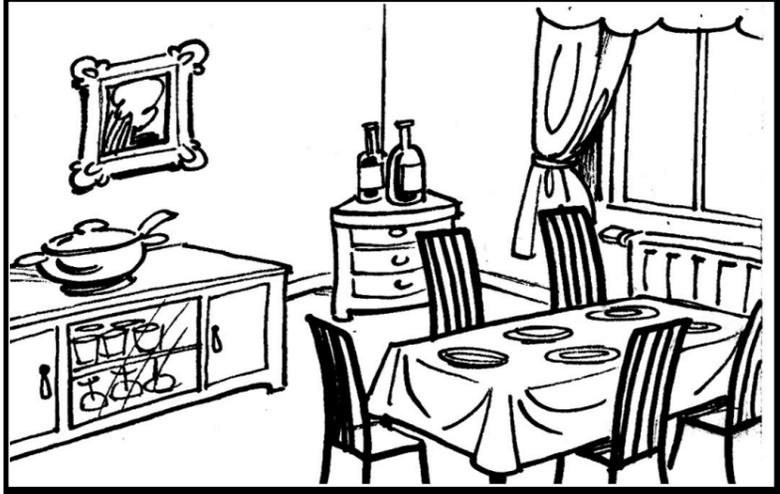
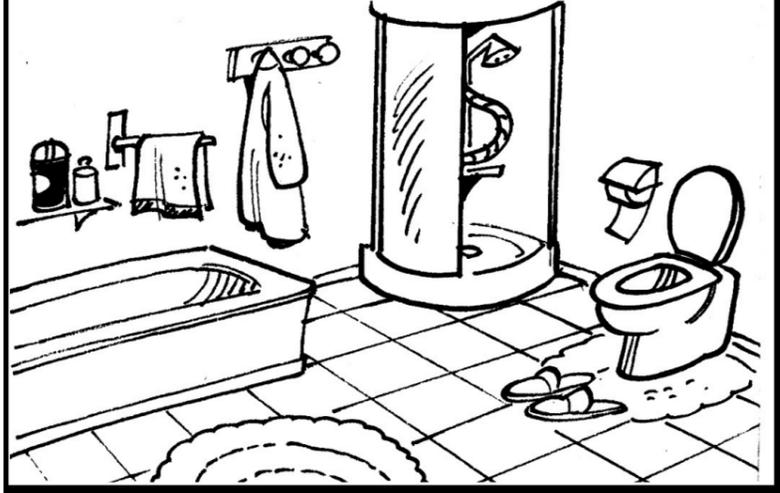
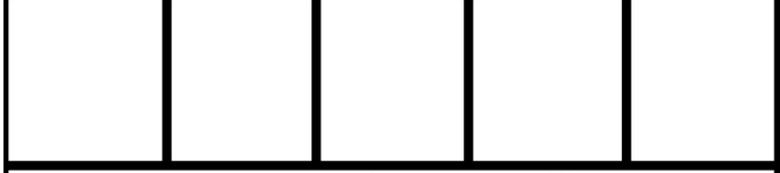
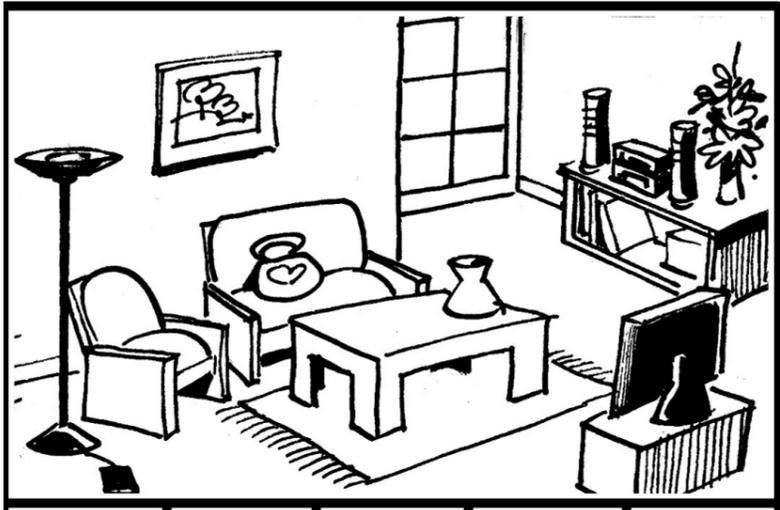
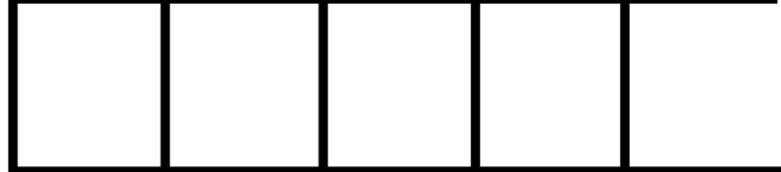
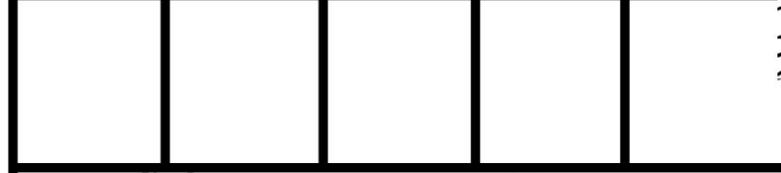
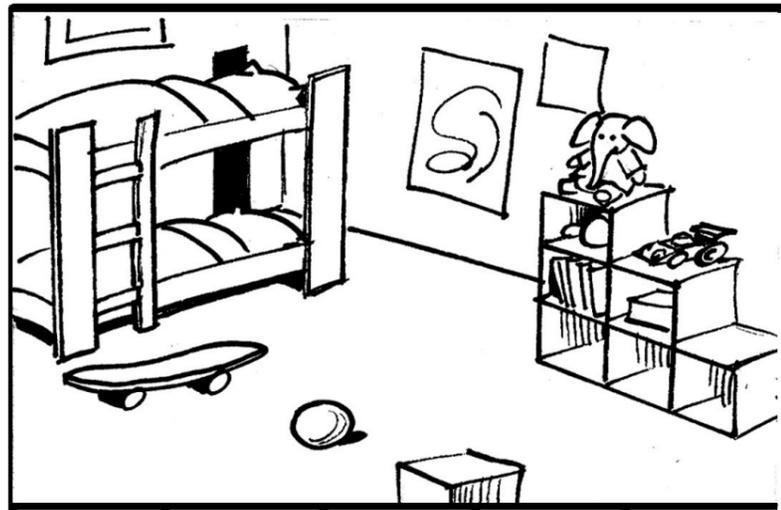
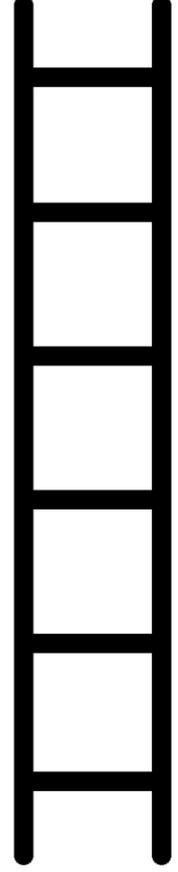
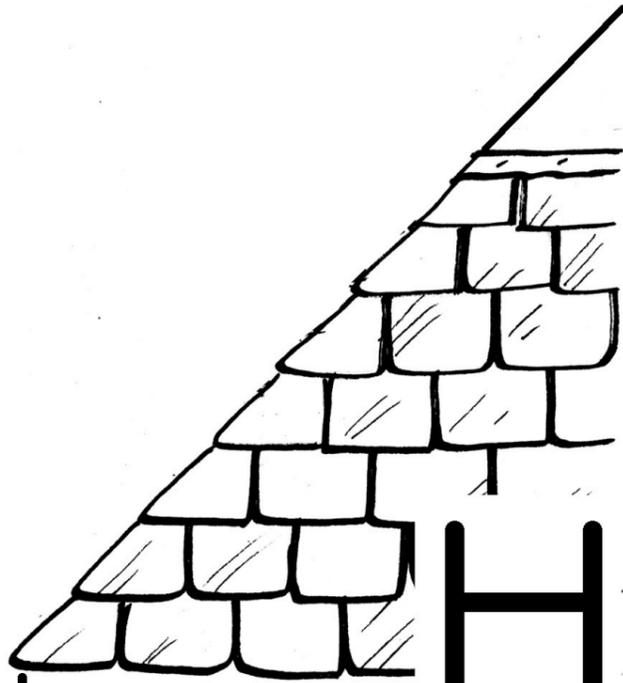
Salle à manger : serviettes en papier ; couverts ; verres ; poivre et sel ; saladier.

Salle de bain : papier toilette ; dentifrice ; shampoing, savon ; poudre à lessiver.

Chambre parents : pantoufles de taille adulte ; cravate ; bas ; housse de couette ; pyjama adulte.

Chambre enfants : cartable ; pantoufles enfant ; jeu Lego ; pyjama enfant ; doudou.

Salon : bouquet de fleurs ; télécommande ; journal ; bougies ; DVD.



départ ▶

