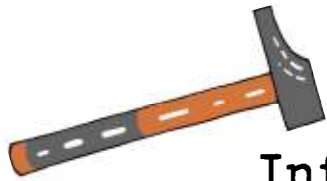


TORNADE A LA MAISON



Infos

Jeu pour 2 à 4 joueurs

A partir de 5 ans

Durée : 15 min

A noter : il n'est pas nécessaire de savoir lire pour y jouer.

Règles du jeu



cartes *maison* parmi les 6 et les assemble en carré central au milieu entre les joueurs.

Mettre les 2 cartes *maison* restantes de côté.

Ce carré central de 4 cartes constitue la maison que chaque joueur doit reproduire devant lui.

Sur chaque carte *maison* apparaît une pièce différente dans laquelle un objet doit être réparé avec un outil spécifique.

Pour chaque carte *maison* présente dans le carré central, chaque joueur doit trouver la carte *pièce* & la carte *dé* correspondante. Sur la carte *pièce* figure l'objet qui doit être réparé. Sur la carte *dé* se trouve l'outil qui permet de faire la réparation. Les deux cartes correspondantes doivent être posées pour réparer chaque objet.

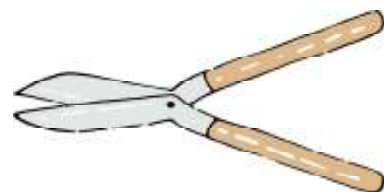
Voici les cartes à associer :

carte <i>pièce</i> cuisine	carte <i>dé</i> colle
carte <i>pièce</i> salon	carte <i>dé</i> marteau
carte <i>pièce</i> chambre	carte <i>dé</i> tournevis
carte <i>pièce</i> SDB	carte <i>dé</i> peinture
carte <i>pièce</i> grenier	carte <i>dé</i> sécateur
carte <i>pièce</i> jardin	carte <i>dé</i> ruban adhésif

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur retourne une des cartes *pièce* placées face cachée.

S'il retourne une carte *pièce* correspondant à une des 4 cartes maison du carré, il la place devant lui. Sinon, il la repose face cachée.



Mais attention : quand un joueur retourne une des 6 cartes *tornade* cachées parmi les cartes *pièce*, il DOIT remplacer une des 4 cartes *maison* du carré.

Tous les joueurs qui possédaient des cartes

Matériel

6 cartes *maison*



24 cartes *dé*

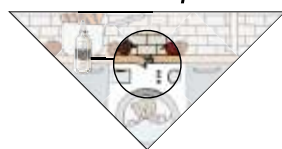


1 dé

6 cartes *tornade*



30 cartes *pièce*



Mise en place du jeu

Mélanger les cartes *maison* et cartes *tornade*.

Les étaler face cachée entre les joueurs pour constituer une pioche dans laquelle les joueurs piocheront les cartes à la manière d'un memory (ne pas les empiler).

Trier les cartes *dé* et faire une pile différente pour chaque nombre (de 1 à 6).

Installer le dé et les 6 cartes *maison*.



Déroulement d'une partie

Chaque joueur lance le dé à son tour.

Celui qui fait le plus grand nombre choisit 4

pièce ou *dé* correspondant à la carte *maison* enlevée du carré doivent les remettre en place dans les pioches.

Il y a 6 cartes *tornade* cachées parmi les cartes *pièce* à retourner : les cartes *maison* peuvent donc être échangées jusqu'à 6 fois pendant une partie.

Ensuite le joueur lance le dé. Si le nombre correspond à celui d'une carte *maison* du carré, il prend la carte *dé* correspondante et la place devant lui. Chaque joueur peut donc obtenir jusqu'à 2 cartes par tour.

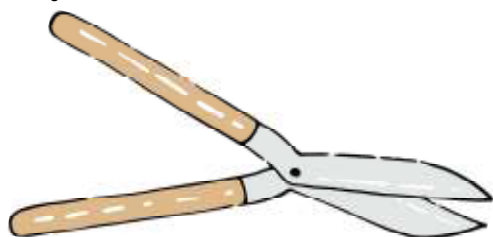


Résumé d'un tour de jeu

Le premier joueur retourne une carte *pièce* :

- Si elle correspond à une des pièces du carré central de 4 cartes *maison*, il la pose devant lui.
- Sinon il la remet dans la pioche. S'il pioche une carte *tornade*, il change une des cartes *maison* du carré central et tous les joueurs se défaussent de leurs cartes *pièce* & *dé* correspondant à la carte *maison* enlevée.

Ensuite le premier joueur lance le dé : si le nombre correspond à celui d'une carte *maison* du carré central, il pose la carte *dé* correspondante devant lui. Son tour est fini et c'est ensuite au tour du joueur suivant.



Fin de partie

Les joueurs assemblent les cartes *pièce* & *dé* devant eux de manière à former la même combinaison que sur le carré de cartes *maison* placé au centre.

Dès qu'un joueur a trouvé les 4 cartes *pièce* & *dé* correspondantes pour reproduire le schéma, il remporte la partie.



Conseils pour faire des activités pédagogiques à partir du jeu

Sur les cartes *maison*, demandez à votre enfant de nommer chaque pièce qu'il voit et de montrer quelles sont les réparations à faire. Demandez-lui avec quel outil on pourrait faire chaque réparation. Cela permet d'**enrichir son vocabulaire** en nommant chaque outil.

Proposez à votre enfant de chercher différents objets visibles dans les cartes *maison* : c'est une excellente manière de travailler son **sens de l'observation**.

Observez bien le carré central formé avec les 4 cartes *maison* : dans quel ordre et dans quel sens les cartes sont-elles disposées ? Comment reconstituer chaque carte *maison* à partir de la carte *pièce* & *dé* correspondante ?



En reproduisant le carré central de cartes *maison* devant lui avec les cartes *pièce* & *dé*, demandez à votre enfant de respecter l'ordre dans lequel les cartes *maison* sont disposées. Cet exercice permet de d'affiner sa **représentation spatiale**.

Montrez à votre enfant qu'il faut bien observer chaque carte *pièce* retournée par chaque joueur pour **mémoriser** l'emplacement des cartes.

Quand votre enfant pioche une carte *tornade*, encouragez-le à réfléchir à la meilleure carte *maison* à enlever du carré central pour désavantager ses adversaires. Cela lui permettra de développer une **stratégie** pour gagner.

Ces astuces vous permettront de faire des activités pédagogiques variées avec votre enfant de manière ludique.

Je vous souhaite une excellente partie de Tornade à la maison !