

126 - Je construis ma maison

Catégorie ESAR : 401 - jeu d'association.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier, en collaboration avec Laurence Dandois.

Editeur jeu original : OD-ED.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 4 ans, de 1 à 4 joueurs.

Présentation :

Seul ou à plusieurs, quelle que soit la variante de jeu proposée, l'enfant devra réaliser un puzzle encastrable représentant une maison. Il peut explorer librement le matériel ou respecter une règle précise pour replacer les éléments en utilisant le dé des formes, le dé des textures ou la roue qui détermine l'ordre logique pour construire une maison.

BUT DU JEU

Construire sa maison rapidement et avec logique.

PRESENTATION DU JEU

- Les maisons sont constituées de plusieurs pièces encastrables dans leur support.
- Ces pièces sont recouvertes de différentes textures :
 - Le vert est lisse.
 - Le rouge est doux.
 - Le jaune est rugueux.
 - Le blanc est représenté par une texture molle striée.
 - Le bleu est représenté par une surface lisse constellée de points.
- Le jeu comprend deux dés :
 - Un dé avec les 5 couleurs, recouvert des mêmes textures que l'on retrouve sur les pièces de la maison à l'exception du noir (trou creusé).

- Un dé avec les formes géométriques que l'on retrouve dans la composition des maisons à l'exception du disque. Ces formes sont le carré, le triangle, le rectangle, le trapèze et le parallélogramme.
- Une roue hexagonale reprend les différentes étapes logiques de la construction d'une maison :
 - Le crayon représente l'architecte qui dessine la maison.
 - La maison stylisée représente la planche de jeu « maison ».
 - La truelle représente le maçon qui construit les murs et la cheminée.
 - La scie représente le menuisier qui construit la fenêtre, les volets et la porte.
 - Le visage symbolise l'entrepreneur qui supervise la construction.
- Des bacs à fleurs agrémentent les maisons lorsqu'elles sont construites.

VARIANTE 1

Jeu individuel pour 4 joueurs

Toutes les maisons sont construites.
Chaque enfant doit démonter et remonter une maison au choix.

VARIANTE 2

Jeu avec interactions

Toutes les maisons sont démontées. Les plaques et les pièces des maisons sont étalées sur la table.

Chaque enfant choisit une plaque d'encastrement de maison qu'il va reconstruire selon son imagination.
Il peut aussi librement recomposer une maison hors des gabarits proposés.

Jeu de société

Les plaques et les pièces sont étalées sur la table. Les joueurs prennent le dé ou la roue en fonction du mode de jeu.

- **Avec le dé des couleurs**

Les joueurs lancent le dé pour compléter leur maison avec les pièces correspondantes. La couleur noire permet de choisir une pièce de n'importe quelle couleur.

- **Avec le dé des formes**

Les joueurs lancent le dé pour compléter leur maison avec les pièces correspondantes.

Le disque permet de choisir n'importe quelle pièce.

- **Avec la roue des associations**

Les joueurs tournent la roue.

Voici l'ordre logique à respecter pour construire leur maison :

1. Le crayon : choisir une maison.
2. La maison : vider sa plaque.
3. La truelle : construire les murs et la cheminée.
4. Le triangle : construire le toit.
5. La scie : placer les portes et les fenêtres.

L'entrepreneur permet de réaliser n'importe quelle étape de la construction. Il peut intervenir à n'importe quel moment.

VARIANTE 3

Pour augmenter le niveau de difficulté du jeu, les dés ainsi que la roue peuvent être utilisés en même temps.

A vous d'imaginer d'autres variantes, au gré de votre imagination !

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui a construit sa maison et qui a placé son bac à fleurs a gagné.