

déroulement du jeu

Avant de commencer, le maître du jeu doit trier les cartes pour ne garder que celles utiles aux enfants.

1. Le ou la plus jeune commence et tire une carte.
2. Chaque enfant doit réaliser l'action demandée dans sa chambre (voir les explications des cartes au verso). Iels peuvent aussi collaborer en rangeant ensemble la catégorie tirée.
3. Une fois que l'action de la carte tirée a été réalisée, l'enfant suivant tire une nouvelle carte et ainsi de suite.
4. À la fin du paquet, le jeu est terminé et la chambre est rangée !

Avec les plus grands, le maître du jeu peut attribuer des points qui donneront lieu à des récompenses :

- 1 point chaque fois qu'aucun objet de la carte RANGEMENT piochée n'a été dérangé.
- 1 point si plus rien ne traîne à la fin du jeu.

les cartes

★ **RANGEMENT** : Les enfants doivent ranger à leur place tous les objets appartenant à la catégorie dessinée sur la carte. Si aucun objet de la carte RANGEMENT piochée n'a été dérangé, l'enfant suivant tire une nouvelle carte.

★ **DÉFI** : L'enfant pioche une deuxième carte. Si c'est une carte RANGEMENT, iel doit ranger la catégorie d'objets en réalisant l'action indiquée sur la carte DÉFI (exemple : ranger les voitures en dansant). Sinon le DÉFI est annulé et les enfants doivent réaliser l'action de la dernière carte piochée.

★ **MAÎTRE DU JEU** : Le maître du jeu choisit quelle catégorie d'objets les enfants doivent ranger.

★ **CHANCE** : Les enfants obtiennent une récompense choisie par le maître du jeu !

★ **ÉCHANGE** : Le maître du jeu doit tirer une deuxième carte. Si c'est une carte RANGEMENT, il doit la ranger ! Si c'est une carte DÉFI, il tire une troisième carte et doit la ranger en réalisant le défi. Si c'est une carte CHANCE, le maître du jeu reçoit une récompense choisie par les enfants !

Découvrez l'Atelier de la Belle Étoile

DES LIVRES, DES JEUX, DES JOUETS EN BOIS



NOS VALEURS ♥



MADE IN FRANCE



GARANTI À VIE



ECO-RESPONSABLE



POSSIBILITÉS INFINIES



INCLUSIF



MOTRICITÉ FINE



RANGE ta chambre en t'amusant



Cher.ère Maître du jeu,

Nous savons que chaque enfant et chaque adelphe¹ est unique, et ce qui fonctionne chez l'un ne fonctionnera pas chez l'autre.

N'hésitez pas à personnaliser le jeu et modifier ses règles pour l'adapter parfaitement à vos besoins !

Voici quelques conseils pour vous guider :

Tri des cartes



Toutes les cartes prévues dans le jeu ne vous seront peut-être pas utiles. Par exemple :

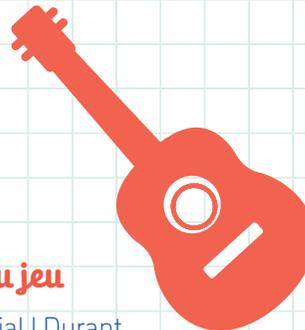
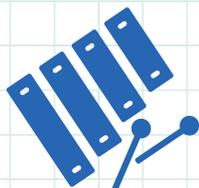
- Si vos enfants n'ont pas toutes les catégories de jouets ou ne possèdent pas encore de bureau.
- Si vous ne souhaitez pas utiliser les différentes récompenses du jeu, alors mettez les cartes **CHANCE** de côté et ne comptez pas les points. Le jeu reste tout aussi amusant et efficace sans ces éléments.
- Si vous jouez dans de petites chambres ou si vous avez des voisins, certains défis (comme « Sauter comme une grenouille ») peuvent ne pas être recommandés.

Personnalisation des cartes

Le jeu comporte 5 cartes vierges. Utilisez-les pour répondre aux besoins spécifiques de votre famille.

- Écrivez et/ou dessinez les catégories de jouets ou les actions qui vous manquent. Si vous en avez besoin, nous vous proposons une extension avec des autocollants. Elle est en vente sur notre site Internet.
- Inventez des défis qui motiveront vos enfants : ranger les yeux fermés ou avec une seule main, etc.

1. Ensemble composé des enfants (frères et sœurs) d'une même famille



Le rôle du maître du jeu

Le maître du jeu joue un rôle crucial ! Durant le jeu, vous allez chronométrer les défis, ranger une catégorie de jouets, compter les points, etc. Votre présence, votre aide et vos encouragements rendront la tâche plus facile et plus amusante pour les enfants.

Étendre le jeu à la maison

Le bazar des enfants s'étend au salon, à la cuisine, à l'entrée ? Intégrez toute la maison dans le jeu ou faites plusieurs parties dans différentes pièces.

Les cartes « Chance »

Les cartes **CHANCE** offrent de petites récompenses durant le jeu. Elles peuvent aussi être utilisées plus tard.

Nos suggestions de petites chances

- Faire un joli compliment
- Imprimer un coloriage
- Faire un jeu de société, un puzzle
- Écouter la chanson préférée de l'enfant
- Faire un gâteau ou cuisiner son plat favori
- Un bonbon ou un biscuit
- Un câlin ou un bisou
- Une histoire supplémentaire le soir
- 15 min de dessins animés supplémentaires
- ... à vous de voir ce qui vous fait plaisir !

Vous pouvez décider que les cartes **CHANCE** s'appliquent à tous les enfants ou uniquement à celui qui pioche la carte.

Système de points et récompenses

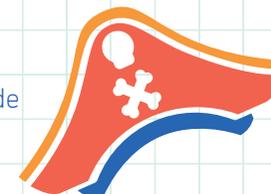
Un système de points et de récompenses est proposé (mais il reste optionnel) pour motiver les enfants à garder leur chambre rangée au quotidien.

Avant de commencer, choisissez les récompenses et les points nécessaires pour les obtenir. Vous pouvez solder les points à chaque partie ou les cumuler pour obtenir de plus grosses récompenses.

Pour suivre les points, un tableau à imprimer est disponible à la fin de ce document !

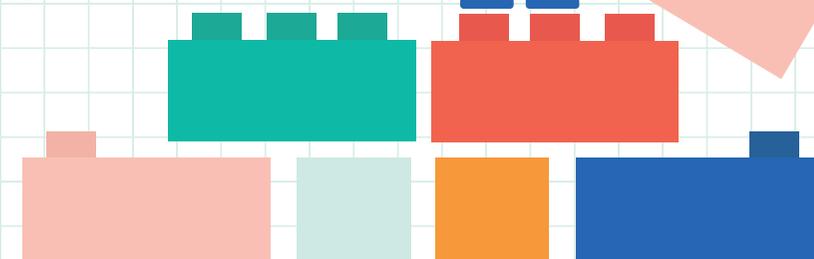
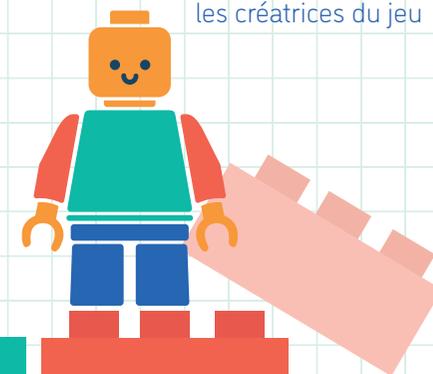
Nos suggestions de récompenses

- Une sortie au cinéma
- Une sortie au parc
- Un livre à la librairie ou un magazine à la maison de la presse



Nous espérons que ces conseils vous aideront à transformer le rangement en un moment amusant et convivial en famille !

Mathilde et Margaux,
les créatrices du jeu



Range ta chambre en t'amusant !

Nom de l'enfant :

Les récompenses

..... points =
..... points =
..... points =
..... points =
..... points =

	Point Catégorie non dérangée	Point Fin de partie	Total des points
Partie 1			
Partie 2			
Partie 3			
Partie 4			
Partie 5			
Partie 6			
Partie 7			
Partie 8			
Partie 9			
Partie 10			

Range ta chambre en t'amusant !

Nom de l'enfant :

Les récompenses

..... points =
..... points =
..... points =
..... points =
..... points =

	Point Catégorie non dérangée	Point Fin de partie	Total des points
Partie 1			
Partie 2			
Partie 3			
Partie 4			
Partie 5			
Partie 6			
Partie 7			
Partie 8			
Partie 9			
Partie 10			