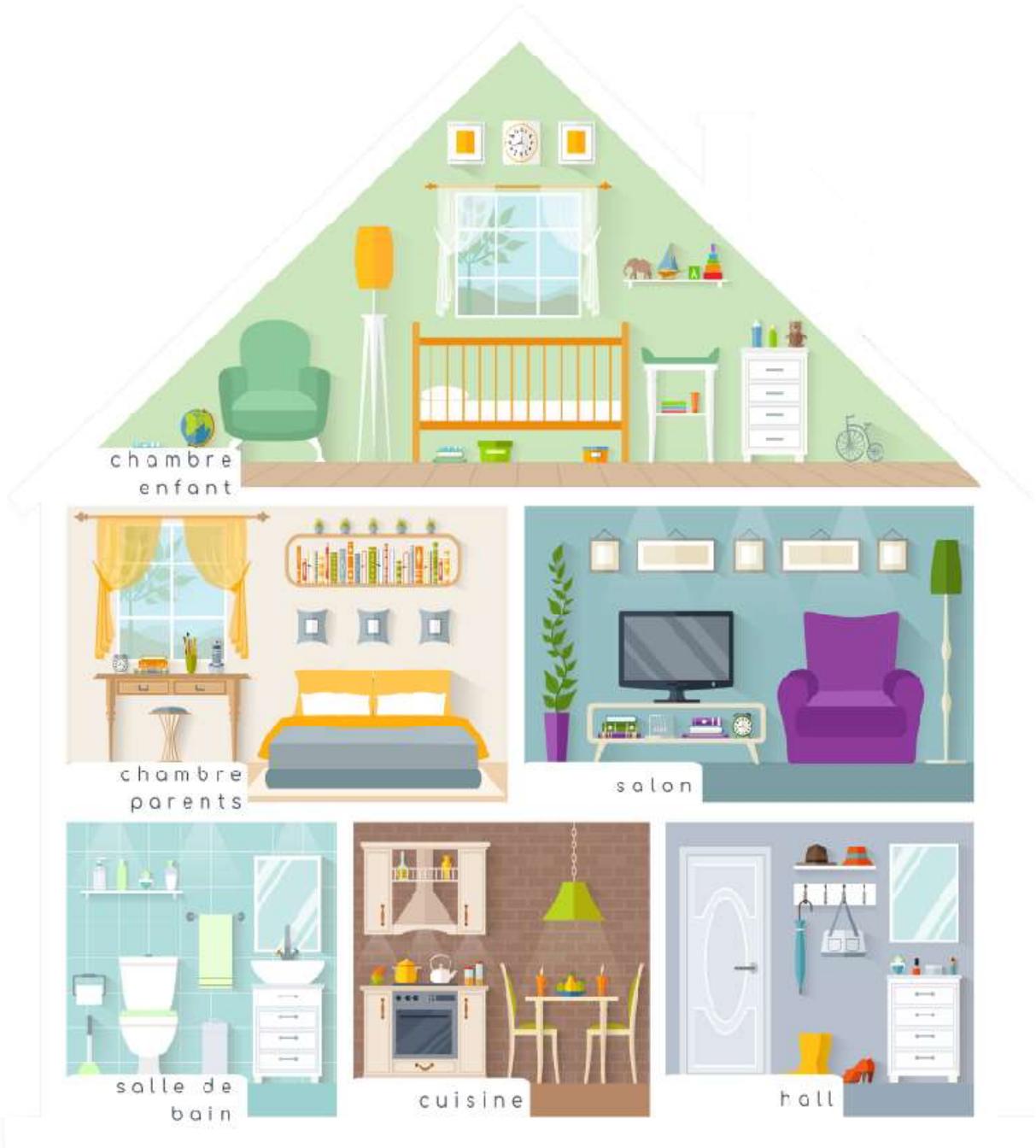


L'enfant peut jouer seul, contre le sablier, ou non, ou bien ils peuvent jouer à plusieurs de manière coopérative ou en duel.

1. On choisit la pièce par laquelle on commence
2. On pioche une carte
3. Lancer le dé pour déterminer le nombre d'objets à trouver (option)
4. Option : sur le temps du sablier, ou temps déterminé
5. On compte les points ; soit 1 point par objet trouvé, soit 1 point si la mission est réussie entièrement.
6. On cache la pièce fouillée avec la carte sur la planche image.
7. On choisit une nouvelle pièce et c'est reparti.



Pour réaliser ce jeu, vous n'êtes pas obligés d'imprimer les pages suivantes. Vous pouvez par vous-même, dessiner une maison avec ses différentes pièces, et rédiger les défis à relever.



chambre  
enfant

chambre  
parents

salon

salle de  
bain

cuisine

hall

<p>Trouve...</p> <p>quelque chose de bleu.</p>	<p>Trouve...</p> <p>quelque chose de vert.</p>
<p>Trouve...</p> <p>quelque chose de jaune.</p>	<p>Trouve...</p> <p>quelque chose de noir.</p>
<p>Trouve...</p> <p>quelque chose de rond.</p>	<p>Trouve...</p> <p>quelque chose de carré.</p>
<p>Trouve...</p> <p>quelque chose de long.</p>	<p>Trouve...</p> <p>quelque chose de petit.</p>
<p>Trouve...</p> <p>quelque chose de doux.</p>	<p>Trouve...</p> <p>quelque chose qui fait du bruit.</p>

<p>Trouve...</p> <p>quelque chose qui commence par M.</p> <p>Trouve...</p> <p>quelque chose qui commence par S.</p>	<p>Trouve...</p> <p>quelque chose qui commence par L.</p> <p>Trouve...</p> <p>quelque chose qui commence par T.</p>
<p>Trouve...</p> <p>quelque chose qui commence par R.</p>	<p>Trouve...</p> <p>quelque chose qui commence par P.</p>
<p>Trouve...</p> <p>quelque chose dans lequel on entend /OU/.</p>	<p>Trouve...</p> <p>quelque chose dans lequel on entend /ON/.</p>
<p>Trouve...</p> <p>quelque chose dans lequel on entend /IN/.</p>	<p>Trouve...</p> <p>quelque chose dans lequel on entend /O/.</p>