HOME STAGING

Compte-rendu de test

Le 14 novembre 2026 et le 2 octobre 2026
par MHS, SVT, DC

Éditeur : Blue Orange
Nb de joueurs : 2-6
Type : optimisation spatiale
Possesseur : SR

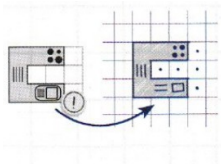
Description :
Chaque joueur doit faire ses preuves en tant qu'architecte d'intérieur : l'objectif est de satisfaire au mieux les demandes des clients en plaçant le plus harmonieusement possible tous leurs meubles dans leur logement. Pour cela, une fois choisi un scénario, chaque joueur dispose d'une feuille, et doit y dessiner le plan d'étage, avec les pièces et les meubles à aménager.
Mais la construction se fait pièce par pièce et il faut laisser la circulation libre d'une part entre les meubles, et d'autre part entre les pièces depuis un couloir.

1. Choisissez votre mission parmi les 25 proposées : chaque pièce comporte des meubles imposés. La carte indiquant le meuble comporte deux possibilités que les joueurs choisissent à tour de rôle (le choix du joueur dont c'est le tour s'impose à tous les joueurs).

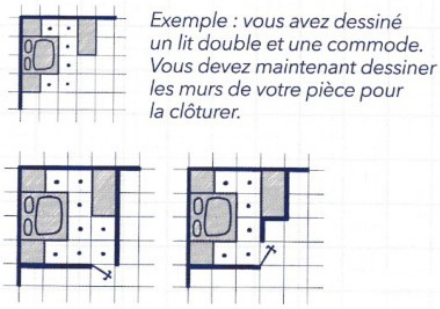
   Attention : chaque meuble doit être accessible.

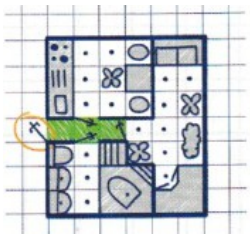


Le joueur dont c'est le tour choisit d'imposer à tous les joueurs de dessiner une petite cuisine en coin.


Un meuble va occuper plusieurs cases en fonction de sa forme et devra aussi avoir des espaces libres pour y accéder facilement, qu'on appellera les **espaces d'accès**.

2. Meublez vos pièces en respectant les exigences des clients. Une fois que chaque joueur a réussi (ou non) à placer tous les meubles d'une pièce, il faut entourer cette pièce de murs, en laissant la place pour une porte donnant accès au couloir.


Exemple : vous avez dessiné un lit double et une commode. Vous devez maintenant dessiner les murs de votre pièce pour la clôturer.


Le couloir, colorié ici en vert, relie la porte de chacune des pièces à la porte d'entrée, entourée en orange.

3. Optimisez votre espace pour marquer le plus de points : chaque case occupée dans une pièce (non vide et correctement raccordée au couloir) rapporte un point. Les espaces d'accès et les cases inutilisées ne rapportent aucun point. Certaines missions comportent des bonus.

Intérêts mathématiques :
Organiser un aménagement répondant à toutes les contraintes nécessite une bonne vision spatiale et une anticipation des meubles potentiels à venir : on ne voit que les meubles d'une pièce et le choix du meuble sur la carte se fait au coup par coup.
Cela développe des capacités utiles dans des cursus tels que la programmation.

Points forts :
Concept assez facile à comprendre pour les élèves : une pièce, un meuble, l'obligation de pouvoir y accéder, un

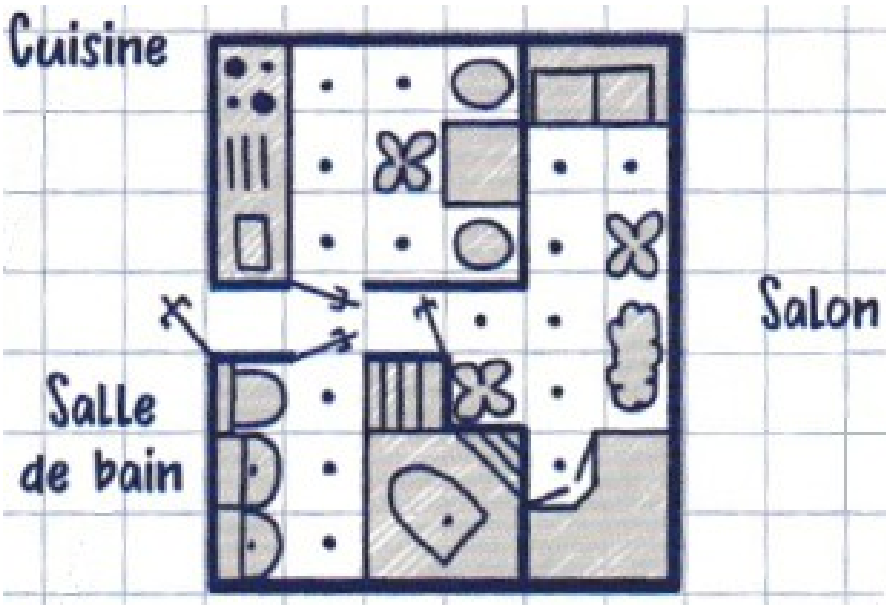
couloir pour accéder aux pièces... C'est proche de leur vécu donc plus engageant.

Points faibles :
La difficulté monte assez vite et les adolescents plus âgés, voire les adultes, sont quand même avantagés dans la capacité à anticiper le placement d'un meuble. Et encore, même chez les adultes on peut avoir des surprises !

Exploitation possible :
Donner tous les meubles à placer dès le début, sans choix.

Galerie





Le salon rapporte 9 points, la cuisine 7 points et la salle de bains 8 points. Un bonus de 3 points est obtenu pour avoir placé tous les meubles.