

*Et si
on jouait ?*



*6 jeux faciles à fabriquer, faciles à utiliser...
Amusez-vous bien !*

BEETLE

« Beetle » se prononce [bi :t'eul] et veut dire « scarabée » en anglais

2 à 6 joueurs (maximum 4 joueurs conseillés)
1 dé par joueur
1 feuille de papier, 1 crayon par joueur

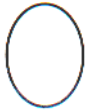
But : être le premier à dessiner un scarabée complet sur sa feuille

Le 1^{er} joueur est tiré au sort.

Chaque joueur ne joue qu'une fois par tour quelque soit le résultat de son lancer.

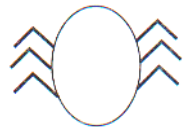
Il lance le dé et peut, en fonction du résultat, dessiner une partie de son scarabée en suivant les règles suivantes :

Tout joueur doit sortir un « 1 » pour commencer et dessiner le corps du scarabée



Une fois le corps dessiné, il pourra dessiner les parties suivantes en fonction du résultat du dé :

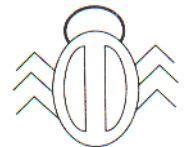
Un « 3 » pour chaque patte (au total, chaque joueur doit sortir six « 3 » puisque le scarabée a 6 pattes)



Un « 6 » pour les ailes (au total, chaque joueur doit sorti deux « 6 »)

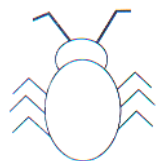


Un « 2 » pour la tête (au total, chaque joueur doit sortir un « 2 »)

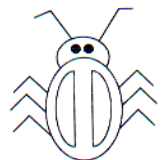


Quand un joueur a réussi à dessiner la tête de son scarabée, il peut alors dessiner les parties suivantes en fonction du résultat du dé :

Un « 4 » pour les antennes (au total, chaque joueur doit sortir deux « 4 »)



Un « 5 » pour les yeux (au total, chaque joueur doit sortir deux « 5 »)



A part le corps qui doit être dessiné en premier, l'ordre des autres parties du corps n'a pas d'importance, sauf pour les parties placées sur la tête (antennes et yeux) qui doivent être mises après la tête.

Variante

Ce jeu peut être adapté à d'autres animaux :

- un lion : « 1 » pour le corps, « 2 » pour le cou et la tête, « 3 » pour les (4) pattes, « 4 » pour la queue, « 5 » pour les (2) yeux, « 6 » pour la crinière
- un dragon : « 1 » pour le corps, « 2 » pour la tête, « 3 » pour les (4) pattes, « 4 » pour la queue, « 5 » pour les (2) yeux, « 6 » pour les ailes et puis... n'hésitez pas à laisser libre cours à votre imagination...

CHATS ET SOURIS

Un jeu traditionnel quasi-universel puisque pratiqué un peu partout dans le monde.

2 joueurs

8 jetons représentant le chat

8 jetons représentant la souris

But : avoir 5 de ses jetons visibles

Un joueur prend les jetons « chat », l'autre joueur les jetons « souris »

Le premier joueur pose un de ses jetons sur la table.

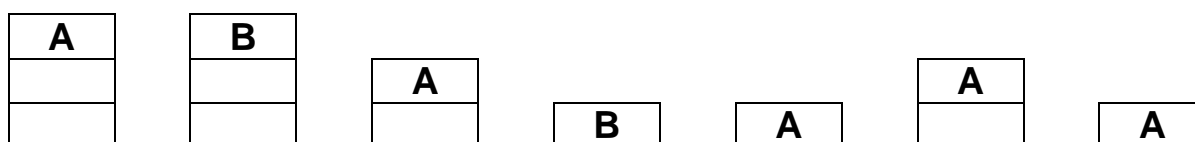
Le second joueur pose ensuite un de ses jetons, soit sur la table, soit sur le jeton de son adversaire pour former une pile.

Les joueurs continuent à jouer à tour de rôle en ayant à chaque fois 4 possibilités :

- poser un de leurs jetons sur la table ;
- poser un de leur jeton sur un jeton quelconque déjà posé ou sur une pile de 2 jetons (**attention ! les piles ne doivent jamais contenir plus de 3 jetons**) ;
- prendre un jeton quelconque déjà posé sur la table et le poser sur un autre jeton ou sur une pile de 2 jetons ;
- prendre le jeton supérieur d'une pile et le poser soit sur la table, soit sur un autre jeton, soit sur une autre pile de 2 jetons.

Il est interdit à un joueur de déplacer le jeton que son adversaire vient de jouer.

La partie se termine quand un des joueurs a cinq de ses pions qui sont visibles. Par exemple, sur le schéma ci-dessous, c'est le joueur A qui a gagné.



COEUR D'OR

2 à 6 joueurs
1 dé

But du jeu : être le premier à remplir son cœur

Préparation :

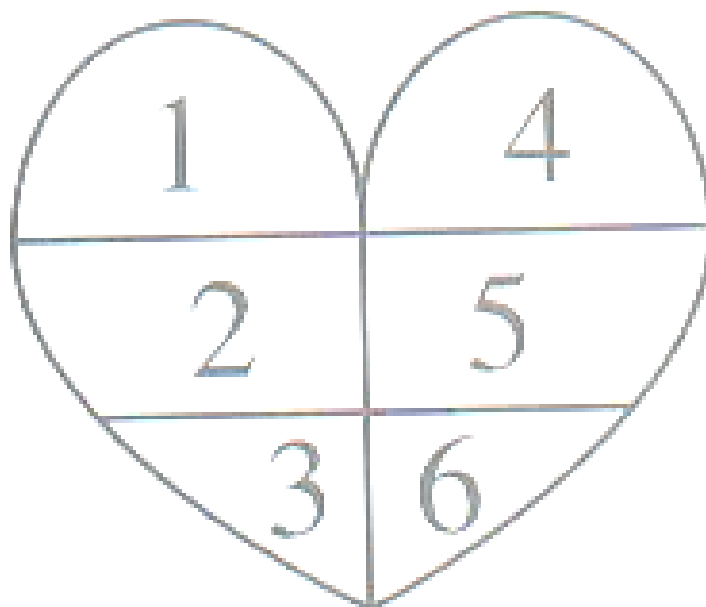
Chaque joueur dessine un cœur qu'il divise en 6 parties qu'il numérote de 1 à 6

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Chaque fois qu'un joueur sort un chiffre, il met une croix dans la case correspondante. S'il a déjà obtenu ce chiffre, il l'offre au premier de ses voisins, placé sur sa gauche qui en a besoin.

Variante

Ce jeu peut se jouer avec :

- un dé à 8, 10 ou 12 faces ; le cœur sera alors divisé en 8, 10 ou 12 parties
- deux dés et le cœur sera divisé en 12 parties (le joueur pourra choisir de ne lancer qu'un dé ou de lancer les deux en fonction du résultat qu'il souhaite obtenir (< 6 ou > 6))



MARTINETTI

On appelle aussi ce jeu « ohio » ou « centennial »

2 joueurs ou plus

3 dés, un cornet, jetons (autant que de joueurs)

But : le vainqueur est le premier qui réussit à mener son pion de « 1 » à « 12 » et de « 12 » à « 1 ».

Le martinetti ressemble au jeu de petits chevaux. On le fabrique facilement en traçant sur un carton, un papier, une ardoise ou du sable un tableau se composant de douze cases numérotées de 1 à 12.

Chaque joueur choisit son jeton puis lance les dés pour déterminer l'ordre du jeu. Celui qui obtient le score le plus élevé commence.

Le premier joueur jette les dés.

S'il tire un « 1 », il place son jeton sur le premier numéro (« 1 ») du plateau de jeu. S'il tire un « 1 » et un « 2 » du même coup, il peut avancer son jeton sur le second numéro (« 2 »). Mais il peut aussi avancer son jeton sur le troisième numéro (« 3 ») puisque qu'il est possible de combiner ses lancers.

Par exemple, s'il tire « 1 », « 2 » et « 3 », il peut avancer :

- sur la case « 1 » (face 1 du dé)
- sur la case « 2 » (face « 2 » du dé)
- sur la case « 3 » (en ajoutant les valeurs des faces « 1 » et « 2 » des dés)
- sur la case « 4 » (en ajoutant les valeurs des faces « 1 » et « 3 » des dés)
- sur la case « 5 » (en ajoutant les valeurs des faces « 2 » et « 3 » des dés)
- sur la case « 6 » (en ajoutant les valeurs des faces « 1 », « 2 » et « 3 » des dés)

Par contre, s'il ne tire pas de « 1 », il passe les dés à son voisin de gauche.

Chaque joueur joue ainsi, combinant les valeurs de ses 3 dés (uniquement en les additionnant) pour avancer de « 1 » à « 12 » puis de « 12 » à « 1 ».

Si un joueur obtient un total dont il pourrait se servir pour se déplacer et qu'il ne s'en aperçoit pas, tout adversaire peut, dès que le joueur a passé le cornet, annoncer ce nombre et faire avancer son jeton.

Si deux joueurs annoncent le nombre en même temps, la priorité revient à celui qui se trouve le plus près à gauche du joueur.

Variantes :

- si l'on veut raccourcir le temps de jeu, on peut uniquement déplacer son jeton de « 1 » à « 12 » et ne pas effectuer le retour de « 12 » à « 1 »
- avec des enfants plus jeunes, il suffit d'utiliser un plateau de 6 cases et deux dés, tout en gardant la même règle de jeu. Là aussi, on peut décider ne faire qu'un aller, de « 1 » à « 6 » et de ne pas effectuer le retour, de « 6 » à « 1 »

1	12
2	11
3	10
4	9
5	8
6	7

1	6
2	5
3	4

LE JEU DU MOULIN

Ce jeu a connu une grande popularité en Angleterre, en France et en Italie au Moyen-âge, mais il est tombé en désuétude en Europe vers la fin du XVIème siècle. Cependant, on joue encore à un jeu analogue en Afrique de l'ouest.

2 joueurs

5 pions chacun (une couleur différente pour chaque joueur)

But : avoir plus de deux pions à la fin du jeu

Chaque joueur, l'un après l'autre, joue en posant un de ses pions sur le plateau, un pion à chacun des tours, soit sur un angle, soit à une intersection.

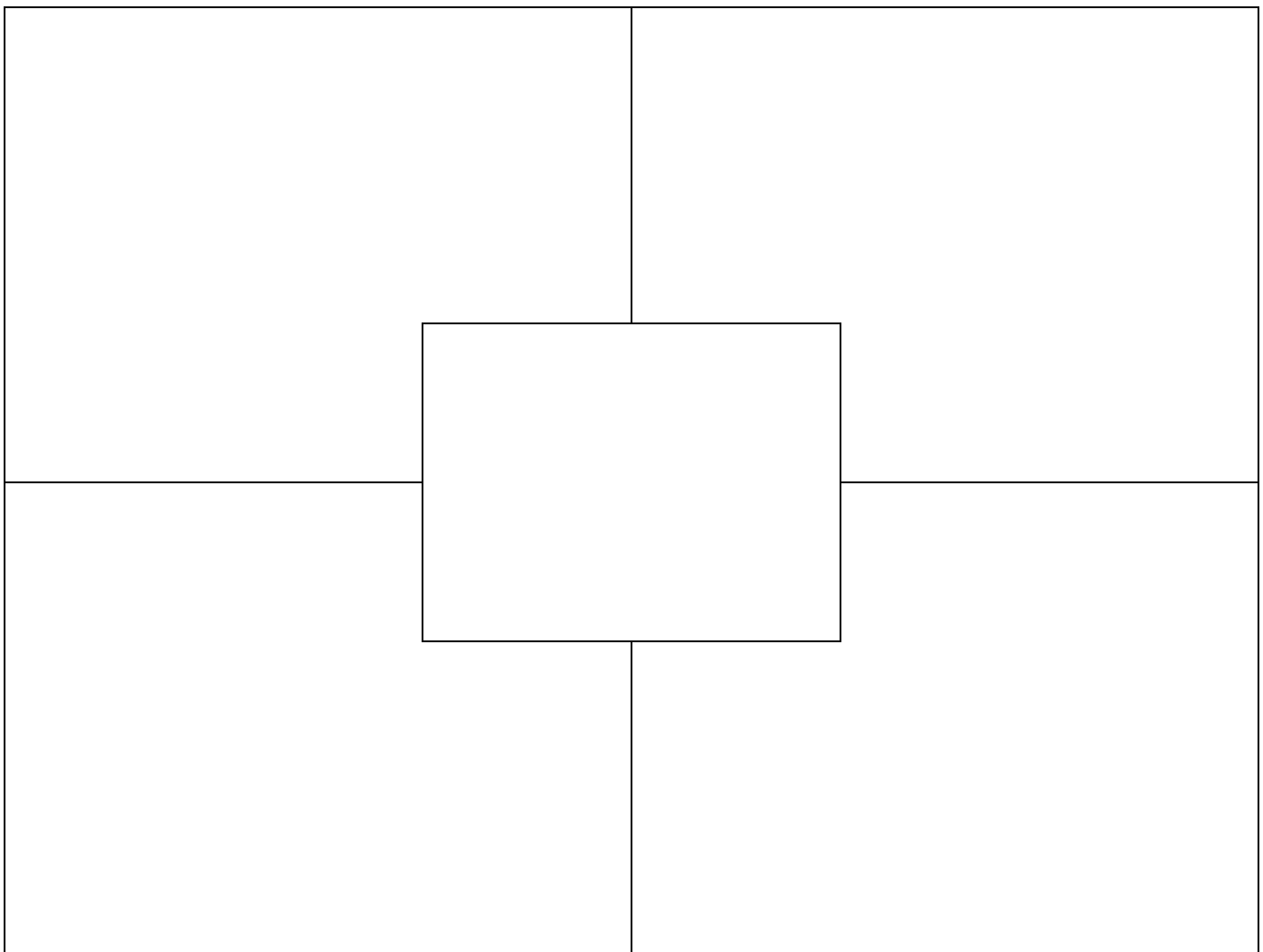
Il essaie de former un alignement de 3 de ses pions sur l'une des lignes tracées. (pion posé sur un angle ou sur une intersection)

Si l'un des joueurs y parvient, il peut prendre une pièce de son adversaire.

Les pions capturés ne peuvent plus entrer en jeu.

Quand toutes les pièces sont posées sur le plateau, on peut en déplacer une le long de la ligne sur un point contigu libre. (on ne peut pas « sauter » un pion adverse)

Quand il ne lui reste plus que 2 pions, un joueur a perdu.



PIPO-PIPETTE

2 joueurs
papier, 2 crayons

But : avoir fermé le plus grand nombre de cases

Dessiner un carré de 6, 7 ou 8 cases de côté.

A tour de rôle, chaque joueur trace un côté de l'une des cases du carré. Celui qui ferme une case (qui trace le dernier côté de celle-ci) compte un point. Il inscrit son initiale dans la case et il rejoue.

Attention ! Les cases situées sur le pourtour du carré sont fermées au 3^{ème} trait et non au 4^{ème}.

