

# JEUX A FAIRE AVEC VOTRE ENFANT SANS MATERIEL

(seulement feuilles et stylos)

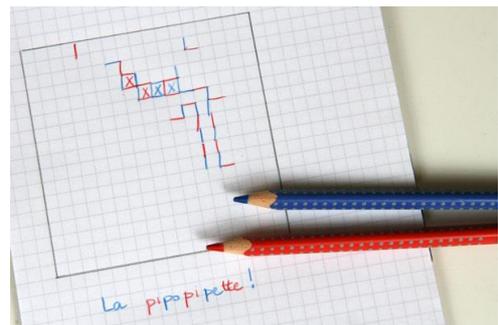
## JEU DE LA PIPOLETTE

### REGLES DU JEU

On commence par tracer un rectangle sur le papier. Le rectangle peut faire n'importe quelle taille et à la limite, cela peut être une autre forme (mais il faut que les limites de la forme suivent les traits du quadrillage)

Chacun son tour, chaque joueur trace un petit trait en suivant le quadrillage de la feuille. Quand il forme un carré, il marque son initiale ou un rond de sa couleur dans le carré et fait un autre petit trait (ce qui peut aboutir à former de nombreux carrés coup sur coup quand s'est créé un « couloir »). S'il ne forme pas de carré, c'est au tour de l'autre joueur. Un joueur peut fermer deux carrés avec un seul trait; dans ce cas, il écrit son symbole dans les deux carrés.

La partie s'arrête lorsque tous les carrés ont été fermés et marqués des symboles des joueurs. Le gagnant du jeu est de former le plus de carré.



## JEU D'AIRE

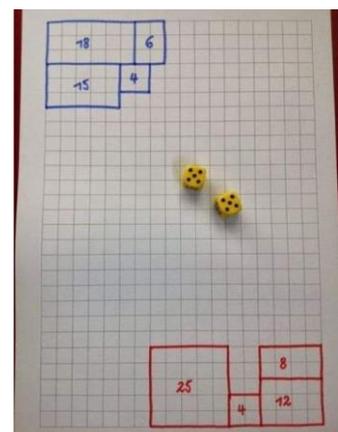
### MATERIEL SUPPLEMENTAIRE

deux dés.

### REGLES DU JEU

1. On lance les dés et on trace le rectangle aux dimensions demandées (si les dés sont 4 et 6 : on trace un rectangle de 4 carreaux x 6 carreaux)
2. Le premier joueur commence dans un coin et son adversaire à l'opposé.
3. Tous les rectangles d'un même joueur doivent être connectés.
4. On ne peut pas chevaucher un rectangle, allié ou adverse.
5. Si tu ne peux pas jouer, tu passes ton tour.
6. Quand il n'y a plus d'espace libre, la partie s'arrête.
7. Un rectangle rapporte autant de points que le produit des deux dés.
8. Celui qui a le plus de points remporte la partie.

Sur la photo, le joueur marquera donc 25 points car 5x5.



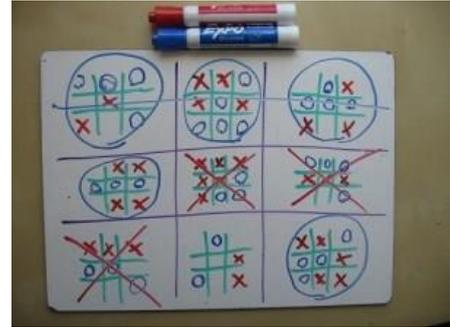
## JEU DU MORPION

## REGLE DU JEU

Pour jouer une partie de morpion, il suffit de tracer sur une feuille blanche une grille de 3 cases sur 3 (selon les variantes, il est possible d'augmenter le nombre de cases). Le but du jeu est d'aligner avant son adversaire 3 symboles identiques horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Chaque joueur a donc son propre symbole, généralement une croix pour l'un et un rond pour l'autre. La partie se termine quand l'un des joueurs à aligner 3 symboles ou quand la grille est complétée sans vainqueur. Il y a alors égalité.

Le premier joueur à aligner 3 symboles identiques gagne la partie. Attention, le joueur qui débute est toujours avantage pour gagner. Pensez donc à alterner !



## JEU DU PENDU

### REGLE DU JEU

Nombre de joueurs : 2

But du jeu : trouver le mot choisi par son adversaire avant d'être pendu

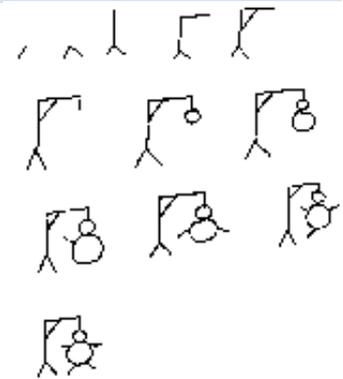
1- Le joueur 1 pense à un mot. Il dessine la potence et plus bas, il fait une rangée avec autant de tirets qu'il y a de lettres dans le mot.

2- Le joueur 2 annonce une lettre.

3- Si la lettre fait partie du mot, le joueur 1 l'inscrit à sa place, sur un tiret, autant de fois que la lettre se trouve dans le mot, sinon il dessine le premier trait du pendu.

4- On continue le jeu jusqu'au moment où :

- Le joueur 1 gagne la partie en trouvant toutes les lettres du mot ou en le devinant correctement.
- Le joueur 1 gagne la partie en complétant le dessin du pendu



## JEU DU PETIT BAC

### REGLE DU JEU

Nombre de joueurs : 2 minimum

But du jeu : remplir le plus rapidement possible toutes les cases correspondant aux thèmes dans la lettre donnée

- 1- On trace un tableau avec des colonnes sur une feuille de papier
- 2- Chaque colonne correspond à un thème (Pays, ville, prénom fille, prénom garçon, fruit, fleur, animal, objet, couleur...).
- 3- Un joueur choisit une lettre.
- 4- Chacun doit trouver un mot pour chaque thème commençant par cette lettre.
- 5- Dès qu'un joueur a terminé, il dit « stop ». Tout le monde s'arrête et on compare les réponses.
- 6- Le joueur qui a un mot qu'aucun autre joueur n'a écrit marque 2 points.
- 7- Si plusieurs joueurs ont trouvé le même mot, chacun marque 1 point.
- 8- Celui qui n'a rien trouvé marque 0 point.
- 9- Chacun fait ensuite son total pour cette lettre.
- 10- On recommence avec une autre lettre de l'alphabet choisi par un autre joueur
- 11- Celui qui gagne est celui qui a le plus de points au total de toutes les lettres.

Proposition de grilles

<i><b>Lettre</b></i>	<i>Prénom</i>	<i>Ville</i>	<i>Pays</i>	<i>Fruit/légume</i>	<i>Couleur</i>	<i>Métier</i>	<i>Objet</i>	<i>Animal</i>	<i><b>Total</b></i>

## JEU DU CACHE-CACHE OBJET

Choisir un objet de petite taille (un bâton de colle, une gomme, un flacon de gel hydro-alcoolique...). Un joueur cache l'objet dans une pièce de la maison. Les autres doivent le retrouver. Le meneur (celui qui a caché l'objet) aide les autres joueurs en donnant des indications limitées : il répond par oui ou par non aux questions qui doivent utiliser des locutions de lieu (l'objet est-il derrière le canapé ? Sous un coussin ? A côté de la plante ?...). Celui qui trouve l'objet devient le meneur de jeu ;

## AU MARCHÉ DE...

Jeu de mémoire : les joueurs sont installés en rond, et commencent tous leur phrase par « Au marché de (indiquer la ville de résidence) j'ai acheté ... ». Les joueurs ajoutent un élément chacun leur tour ; chaque joueur doit reprendre la liste complète avant d'en ajouter un. On peut ajouter de la fantaisie en proposant des objets imaginaires ou amusants.  
Exemple : Au marché de Créteil, j'ai acheté des carottes magiques, des crevettes violettes, des radis plains de terre, une casserole percée... »

## JEU DU CADAVRE EXQUIS

Référence littéraire : mouvement du OULIPO (Ouvroir de Littérature Potentielle) créé par Raymond Queneau au XXème siècle.

Déterminant	Adjectif	Nom	Verbe	Déterminant	Adjectif	Nom

Préparer une feuille sur ce modèle .Chacun son tour, les joueurs écrivent un mot dans une case en commençant par la première case puis plient la feuille pour dissimuler le mot au joueur suivant. Le joueur qui écrit le mot dans la dernière case déplie ensuite la feuille puis lit la phrase entière. Rires garantis ! Les joueurs doivent ensuite effectuer les éventuelles corrections nécessaires (accord au sein du groupe nominal, accord sujet-verbe).

## JEU DU NUAGE DE MOTS

Le meneur de jeu propose une thématique (le sport, la météo, les vacances, la montagne, la ville, l'école, les véhicules à moteur, les arbres, les insectes, les mammifères...). Les joueurs doivent chacun leur tour proposer un mot (nom commun ou adjectif) en lien avec la thématique. Le but est de trouver le plus de mots possible. Attention, on n'a pas le droit de répéter un mot déjà dit !

Exemple - Thématique de la météo : soleil, nuage, chaleur, pluie, température, cyclone, neige, parapluie, froid, verglas, giboulée, ...