

ALQUERQUE

Âge conseillé: 8 ans au moins

Difficulté de réalisation: 😊

Matériel nécessaire:

Stylos-feutres indélébiles



Peinture acrylique



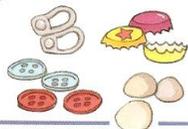
Règle



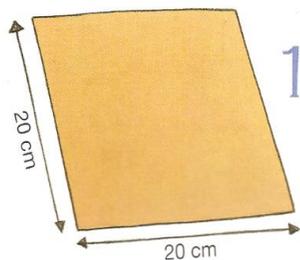
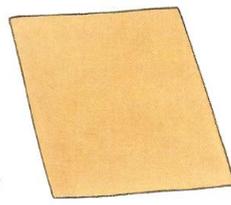
Pinceau



Anneaux, cailloux, boutons, capsules de bouteilles...



Carton épais



1

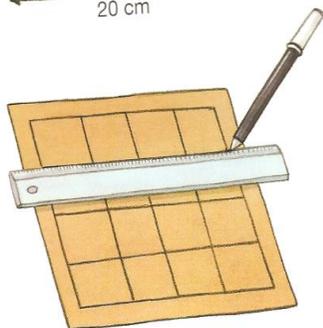
COMMENT FAIRE?

1 Dans le carton, découpe un carré de 20 x 20 cm.

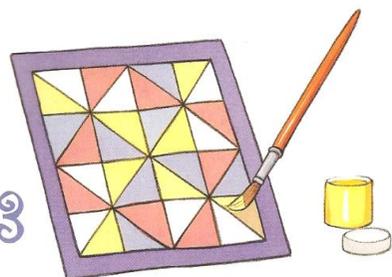
2 Dessine un damier de 16 x 16 cm, comme indiqué sur le dessin.

3 Si tu veux, tu peux décorer le damier en peignant chaque triangle d'une couleur différente ou en faisant une mosaïque géométrique.

2



3



4

4 Il faut 24 pions (12 pour chaque joueur), peints de deux couleurs différentes.

COMMENT JOUER?

Nombre de joueurs: deux

1 Place les pions comme indiqué sur le dessin.

2 A tour de rôle, chaque joueur déplace un pion vers un emplacement libre, en suivant les lignes.

3 Pour prendre le pion d'un adversaire, il faut sauter par-dessus pour tomber sur un emplacement libre, en suivant la même ligne.

4 On peut prendre plusieurs pions à la fois, mais toujours avec le pion qui a commencé la prise.

5 Les pions pris sont enlevés du damier.

6 Si un joueur oublie de prendre un pion de l'adversaire, celui-ci prend le pion du premier.

7 Le gagnant est celui qui a pris tous les pions de l'adversaire ou qui l'empêche de bouger.

Le savais-tu?

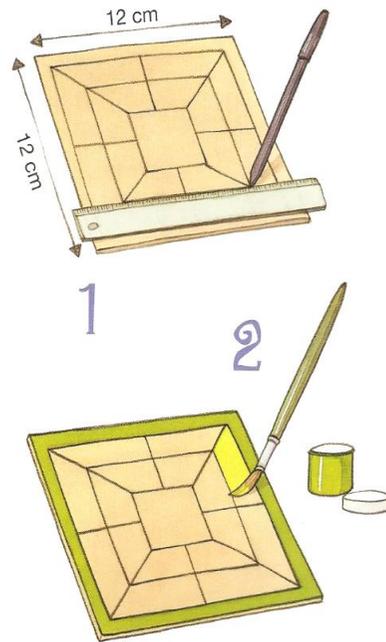
On pense que ce jeu a été inventé par les Egyptiens et introduit en Espagne par les musulmans. On le trouve aussi sous le nom arabe de quirkat ou al-quirkat. A son arrivée en Occident, on l'a combiné avec l'échiquier pour créer le jeu de dames. De nombreuses variantes existent dans le monde entier. En Castille (Espagne) le roi Alphonse X cite alquerque dans son Livre des jeux.



CHARRET OU MOULIN

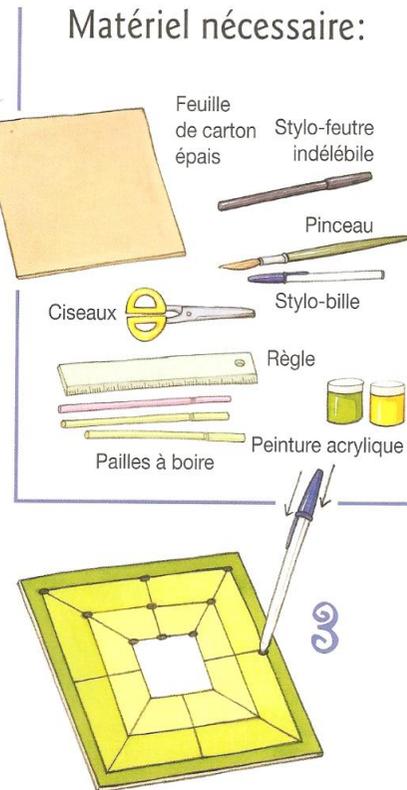
Âge conseillé: 10 ans au moins

Difficulté de réalisation: 😊

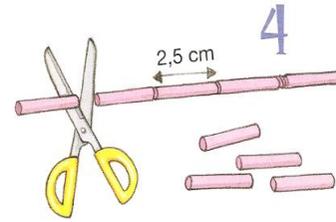


COMMENT FAIRE?

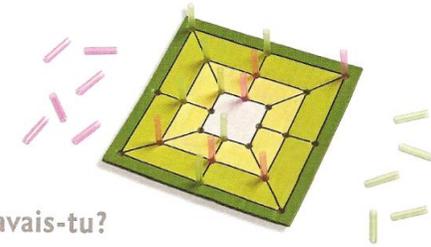
1 Dessine le plateau de jeu sur le carton, qui doit mesurer 12 x 12 cm, comme indiqué sur le dessin. Tu trouveras le modèle à la page 120.



2 Peins le plateau à ton goût.
3 A l'intersection des lignes, fais des trous avec la pointe d'un stylo-bille. Ne les fais pas trop grands, pour qu'on puisse y faire tenir une paille à boire.

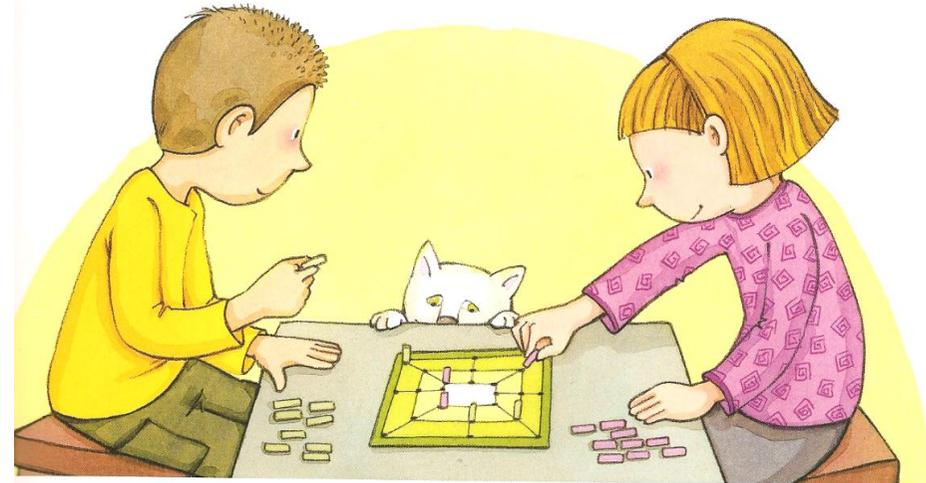


4 Coupe les pailles en morceaux de 2,5 cm de long, 12 d'une couleur, 12 d'une autre couleur. Elles serviront de pions.



Le savais-tu?

Le moulin ou charret est l'une des nombreuses variantes du morris, connu dans le monde entier sous des noms divers: Mühle, merreles, twelve (ou three / six / nine) men's morris, molí dedotze, kon tji, sam qi, etc. Le plus ancien, découvert dans un temple égyptien, date de 1400 avant J.-C. Le jeu s'est répandu dans toute l'Afrique du Nord, l'Extrême-Orient et l'Europe, où il était très populaire au Moyen Âge.



COMMENT JOUER?

Nombre de joueurs: deux

- 1 Chaque joueur dispose de 12 pions de la même couleur.
- 2 Au début, le plateau de jeu est vide.
- 3 Chaque joueur à son tour place une paille dans un trou vide.
- 4 Le but est de faire des «moulins» ou «charrets», c'est-à-dire de placer trois pailles sur une rangée.

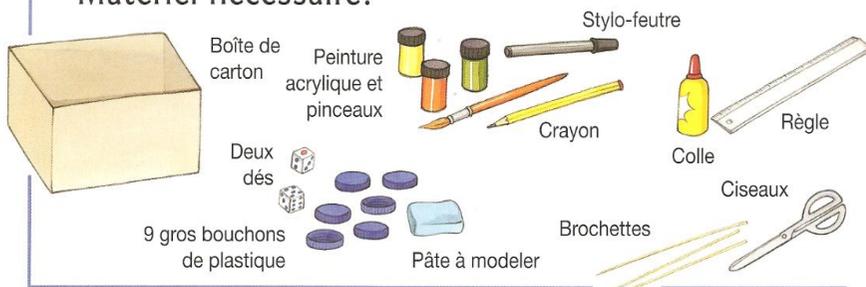
Chaque fois qu'un joueur fait un moulin, il prend l'un des pions de son adversaire, à son choix, sauf dans un moulin.

- 5 Lorsque les joueurs ont utilisé tous leurs pions, ils peuvent les déplacer en suivant les lignes pour faire d'autres moulins.
- 6 Lorsqu'un joueur n'a plus que 3 pions, il peut les déplacer en sautant.
- 7 Le gagnant est celui qui ne laisse plus que deux pions à son adversaire.

FERME LA BOÎTE

Âge conseillé: 8 ans au moins
Difficulté de réalisation: 😊😊

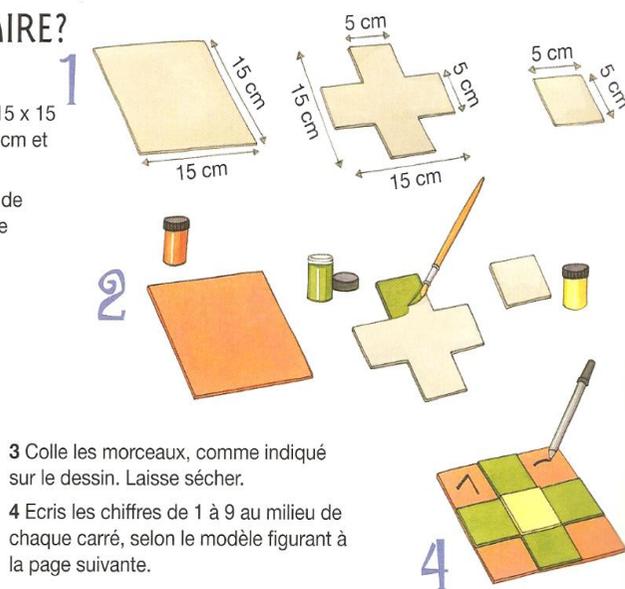
Matériel nécessaire:



COMMENT FAIRE?

1 Démonte le carton et découpe-y un carré de 15 x 15 cm, une croix de 15 x 15 cm et un carré de 5 x 5 cm.

2 Peins chaque morceau de couleur différente et laisse sécher.



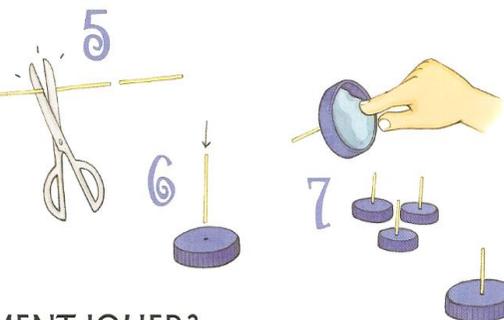
3 Colle les morceaux, comme indiqué sur le dessin. Laisse sécher.

4 Ecris les chiffres de 1 à 9 au milieu de chaque carré, selon le modèle figurant à la page suivante.

5 Pour faire les pions, commence par couper les brochettes.

6 Fais un trou au milieu de chaque bouchon et enfle la brochette.

7 Remplis le creux du bouchon de pâte à modeler.



COMMENT JOUER?

Nombre de joueurs: au moins deux

1 On commence par décider qui jouera le premier et on fixe le nombre de points auquel un joueur sera éliminé, par exemple 50.

Le joueur qui jette les dés peut décider de couvrir les chiffres correspondant à chaque dé, à l'un des dés ou au total des deux dés. Par exemple, s'il jette un 6 et un 3, il peut couvrir le 3 ou le 6, le 3 et le 6 ou encore le 9.

2 Le joueur continue à jouer jusqu'à ce qu'il ne puisse plus couvrir de chiffre. Il additionne alors les chiffres qui ne sont pas couverts. Le joueur qui atteint le premier le nombre de points fixé est éliminé et l'autre a gagné.

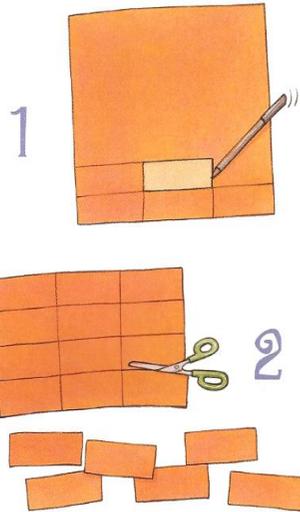
Le savais-tu?

Il semble que ce jeu soit apparu en Normandie, au 7^e siècle. Il était joué par les marins, qui pariaient sur le résultat, ce qui explique qu'on le retrouve dans de nombreux endroits.



KARUTA

Âge conseillé: 6 ans au moins
Difficulté de réalisation: 😊😊



Matériel nécessaire:



COMMENT FAIRE?

- 1 A l'aide du modèle et d'un stylo-feutre, dessine des rectangles sur le carton.
- 2 Découpe environ 40 cartes.
- 3 Choisis un thème, par exemple, des proverbes connus, et écris-en 20 sur une feuille de papier. Ensuite, écris-les sur les cartes en deux parties: le début sur une carte, la fin sur une autre.
- 4 Tu peux décorer les cartes au moyen de photos découpées dans des revues.



Le savais-tu?

On connaît plusieurs formes de ce jeu japonais. Par exemple, le joueur lit le début d'un poème et les autres doivent trouver la fin.



COMMENT JOUER?

Nombre de joueurs:
de trois à six

- 1 Sépare les cartes qui portent le début des phrases de celles qui portent la fin. Toutes les cartes portant la fin des phrases sont posées sur la table, avec le texte visible.
- 2 Un joueur mélange les cartes qui portent le début des phrases, en prend une et la lit à haute voix. Les autres joueurs doivent trouver la carte qui porte la fin de la phrase. Celui qui la trouve la garde. Le jeu se termine quand il n'y a plus de cartes sur la table. Le gagnant est celui qui en a le plus grand nombre.

KO NO

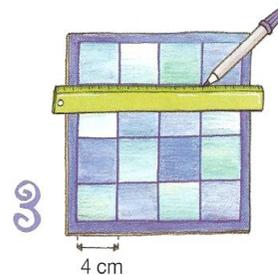
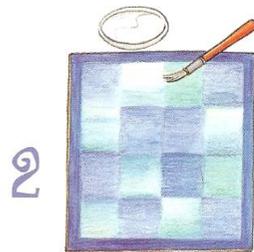
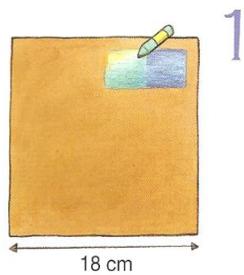
Âge conseillé: 8 ans au moins
Difficulté de réalisation: 😊

Matériel nécessaire:



COMMENT FAIRE?

1 Découpe un carré de 18 cm de côté dans le carton. Marque 4 fois 4 carrés de 4 cm de côté, en laissant une marge de 1 cm tout autour du carton, pour éviter que les pions ne sortent. Colorie les carrés.



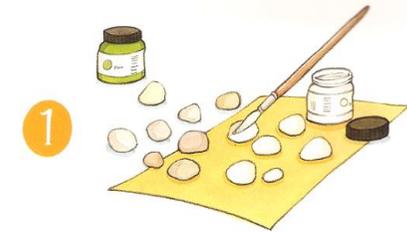
2 Lorsque le carton est décoré, passe du vernis sur la surface.

3 Lorsque le carton est sec, marque les bords des carrés par une ligne épaisse, dessinée au stylo-feutre en utilisant une règle pour que les lignes soient bien droites.



Le savais-tu?

Ce jeu de stratégie se joue en Corée. Tous les jeux utilisant ce type de damier sont appelés ko no. La version présentée ici s'appelle ko no à cinq cases.



COMMENT JOUER?

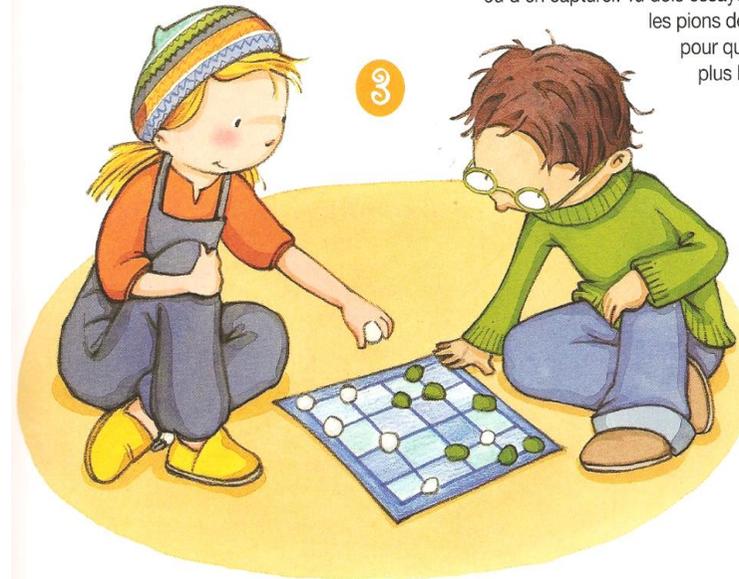
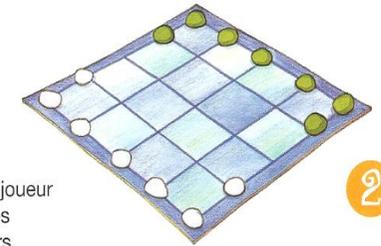
Nombre de joueurs: deux

1 Chaque joueur dispose de 7 pions; ils peuvent être différents (par exemple, un joueur peut utiliser des coquillages et l'autre des cailloux) ou semblables, mais de couleurs différentes.

2 Pose les pions comme indiqué sur le dessin. Chaque joueur doit faire avancer ses pions pour les poser là où étaient les pions de l'autre au début du jeu.

3 Chaque joueur avance ses pions à tour de rôle, toujours en diagonale et jusqu'à une intersection voisine.

Il est interdit de sauter par-dessus des pions ou d'en capturer. Tu dois essayer de bloquer les pions de l'adversaire pour qu'il ne puisse plus les déplacer.

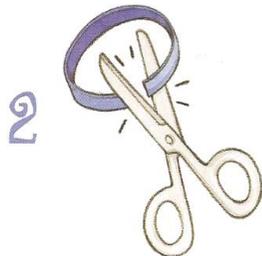


LABYRINTHE

Âge conseillé: 8 ans au moins
Difficulté de réalisation: 😊😊

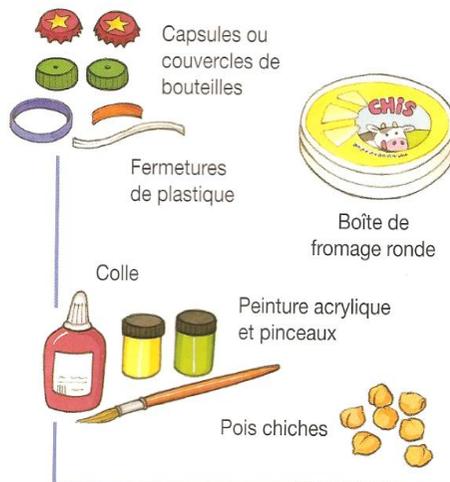


1



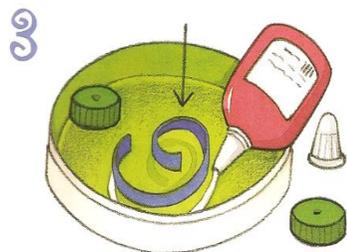
2

Matériel nécessaire:



COMMENT FAIRE?

- 1 Prends la base ou le couvercle de la boîte de fromage et peins-les de la couleur que tu veux.
- 2 Prépare les morceaux de plastique en leur donnant la forme de spirales ou de U, ou n'importe quelle autre forme.
- 3 Colle les morceaux de plastique et les capsules ou couvercles de bouteilles à l'intérieur de la boîte.



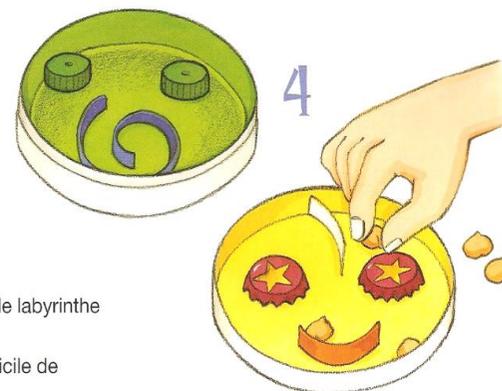
3

- 4 Ajoute des pois chiches. Tu peux utiliser l'autre moitié de la boîte pour faire un second labyrinthe.

COMMENT JOUER?

Nombre de joueurs: un

- 1 Le jeu consiste à guider les pois dans le labyrinthe pour leur faire atteindre l'endroit désiré.
- 2 Plus il y aura de pois et plus il sera difficile de les faire rester en place.
- 3 Tu peux fabriquer le même type de jouet avec un couvercle de carton à chaussures, en imaginant toutes sortes d'obstacles, de passages, etc.



4

Le savais-tu?

Dans la pyramide de Hawara (Egypte) étaient cachés tous les trésors du pharaon Amenemhat III. Pour rendre l'accès au tombeau plus difficile, on construisit une sorte de labyrinthe composé de nombreuses galeries. L'architecte Dédale fut si impressionné quand il le vit qu'il en réalisa un sur l'île de Crète.



MU TORERE

Âge conseillé: 6 ans au moins
Difficulté de réalisation: ☺

Matériel nécessaire:



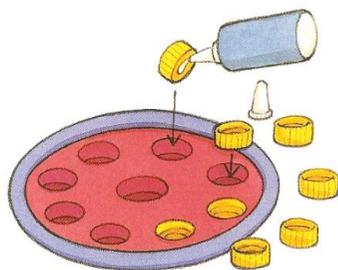
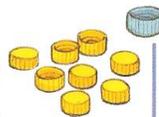
Assiette ronde

Pâte à modeler de
2 couleurs ou plus

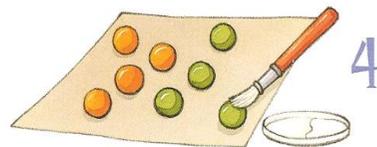


Colle

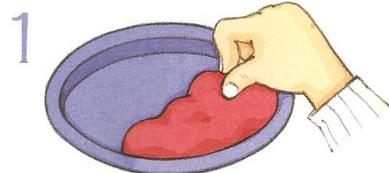
8 bouchons de bouteilles
en plastique d'une couleur
et un d'une autre couleur



3



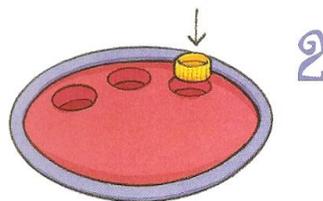
4



1

COMMENT FAIRE?

- 1 Remplis l'assiette de pâte à modeler.
- 2 Fais des creux dans la pâte, comme indiqué sur le dessin. Au centre, utilise le bouchon de couleur différente.



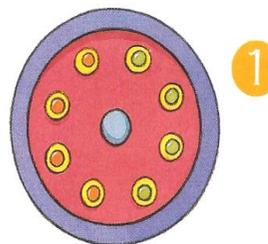
2

- 3 Mets un peu de colle sur la base de chaque bouchon et place-les dans les creux.
- 4 Forme 8 boules de pâte à modeler, 4 d'une couleur et 4 de l'autre. Vernis-les avec un peu de colle diluée et laisse sécher.

COMMENT JOUER?

Nombre de joueurs: deux

1 Place les boules comme indiqué sur le dessin. Le creux central est appelé *putahi* et les huit autres *kawahi*.

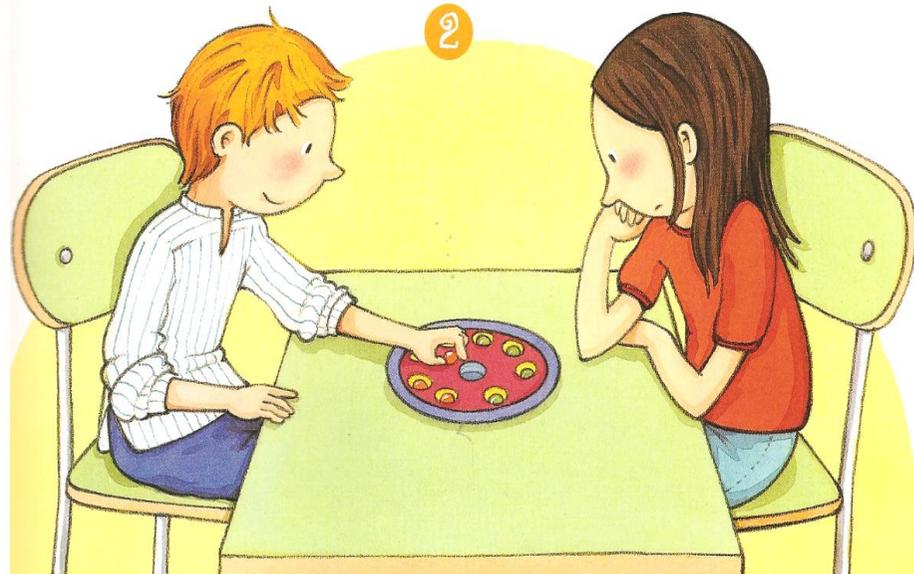


1

2 Chaque joueur joue à tour de rôle; les boules peuvent être déplacées de la manière suivante:

- du *putahi* dans un *kawahi* vide;
- d'un *kawahi* dans un autre *kawahi* vide qui soit son voisin immédiat;
- d'un *kawahi* dans le *putahi*, s'il est vide et qu'au moins un des *kawahi* voisins soit occupé par une boule de l'adversaire.

Le gagnant est celui qui empêche son adversaire de déplacer ses boules. Pour rendre le jeu plus intéressant, tu peux décider qu'on ne peut passer d'un *kawahi* dans le *putahi* que pendant les deux premiers coups.



2

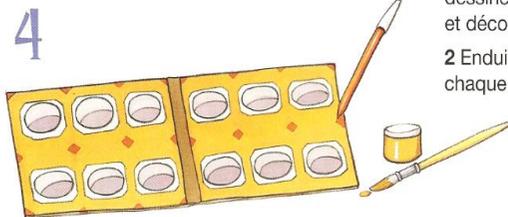
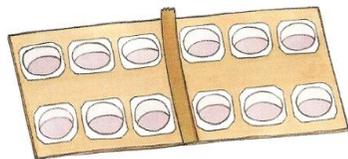
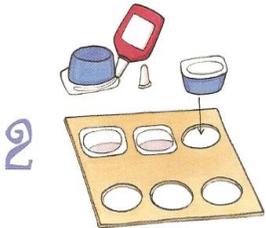
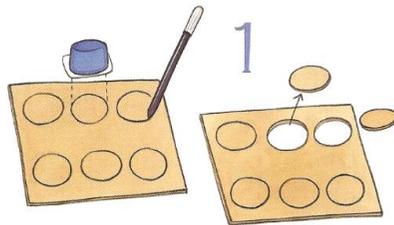
Le savais-tu?

Il s'agit d'un jeu
traditionnel des Maoris
de Nouvelle-Zélande.



OWARÉ

Âge conseillé: 8 ans au moins
 Difficulté de réalisation: 😊😊😊



Matériel nécessaire:



COMMENT FAIRE?

1 Découpe le carton en deux rectangles égaux, qui doivent être assez grands pour placer six gobelets sur chacun d'eux. Sur chaque rectangle, dessine 6 cercles de la taille des gobelets et découpe-les.

2 Enduis de colle le dessous du bord de chaque gobelet et fixe-le dans le trou.

3 Relie les deux rectangles au moyen du ruban adhésif.

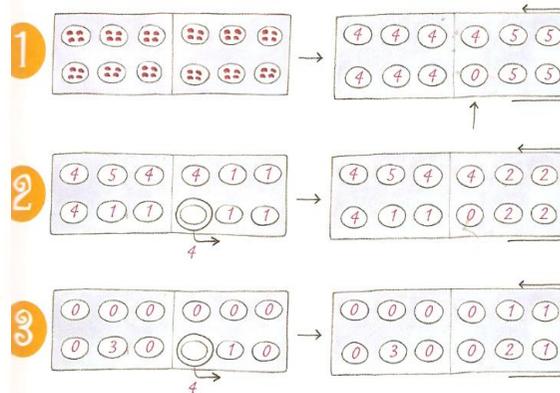
4 Décore l'owaré.

COMMENT JOUER?

Nombre de joueurs: deux

1 Chaque joueur dispose d'un champ de 6 trous, placés devant lui. On joue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Au début, chaque joueur place 4 pions dans chacun des trous. Le premier joueur prend tous les pions de l'un de ses trous et les dépose un à un dans les trous qui suivent, puis passe son tour à l'autre, qui fait de même. Il faut toujours poser un moins un pion dans tous les trous qui suivent celui par lequel on commence.

2 Voici comment le jeu peut se présenter après plusieurs coups. Le premier joueur prend 4 pions et les distribue, avec pour résultat que l'adversaire a 2 trous avec 2 pions. Le premier joueur prend les 2 pions du dernier trou et également les 2 du trou précédent. Il fait de même si les trous de l'adversaire contiennent 3 pions.



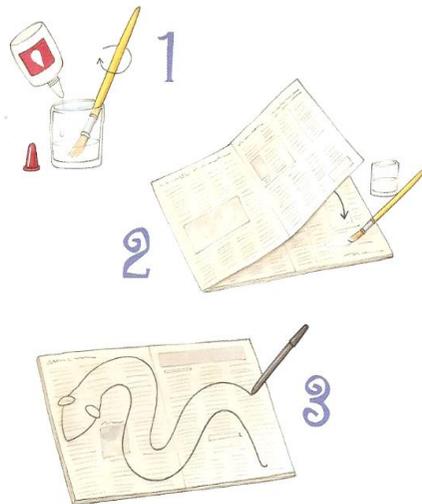
Le savais-tu?

L'owaré est un jeu de la famille des mancala, qui se jouent traditionnellement en Afrique, en Asie et en Amérique. Cette version se joue au Burkina Faso, selon des règles qui peuvent varier.

SERPENT

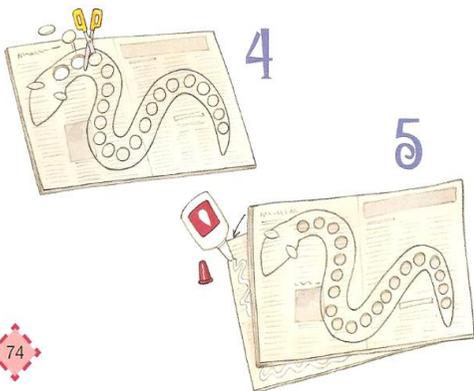
Âge conseillé: 6 ans au moins
Difficulté de réalisation: 😊😊😊

Matériel nécessaire:



COMMENT FAIRE?

- 1 Dilue la colle dans un peu d'eau.
- 2 Prends environ 20 feuilles de papier journal et étale la colle diluée sur chacune d'elles. Colle-les les unes sur les autres et laisse sécher.
- 3 Dessine un serpent au stylo-feutre sur la feuille supérieure.
- 4 Dessine environ 20 cercles sur le corps du serpent et découpe-les.
- 5 Colle le tout sur le carton.



Le savais-tu?

Il y a beaucoup d'anciens jeux dont on n'a plus que le plateau et les pions, comme pour le jeu du serpent. Les spécialistes retrouvent les règles des jeux grâce aux représentations de personnes en train de jouer.

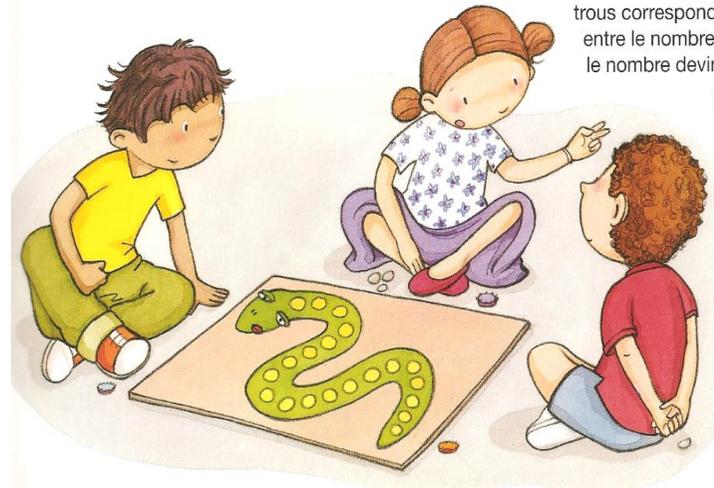


- 6 Peins de couleurs vives toute la surface du jeu et l'intérieur des cercles.
- 7 Pour donner de la couleur au serpent, recouvre-le d'une fine couche de pâte à modeler.
- 8 Fais de petites boules de pâte à modeler et vernis-les avec la colle diluée. Laisse sécher.
- 9 Fais les pions en peignant les cailloux ou en remplissant les couvercles ou les capsules de pâte à modeler. Chacun doit être d'une autre couleur.

COMMENT JOUER?

Nombre de joueurs: de deux à six

- 1 Chaque joueur doit avoir un pion et trois boules de pâte à modeler.
- 2 Fixer l'ordre dans lequel on joue.
- 3 Le premier joueur cache un certain nombre de boules dans sa main et demande au suivant combien il pense qu'il y en a.
- 4 Le premier joueur fait avancer son pion (à partir de la queue) du nombre de trous correspondant à la différence entre le nombre de ses boules et le nombre deviné par le deuxième.
- 5 Le gagnant est celui dont le pion est le premier à atteindre la tête du serpent.

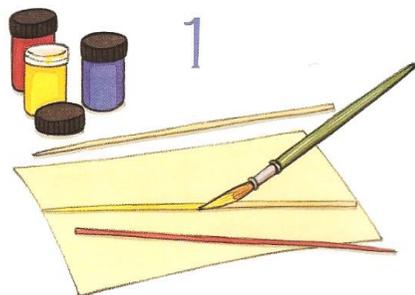
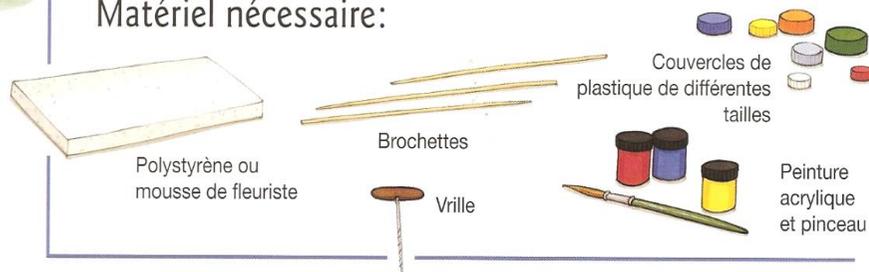


TOURS DE HANOI

Âge conseillé: 8 ans au moins

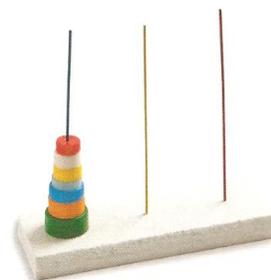
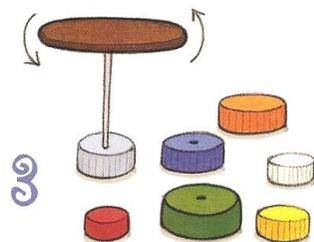
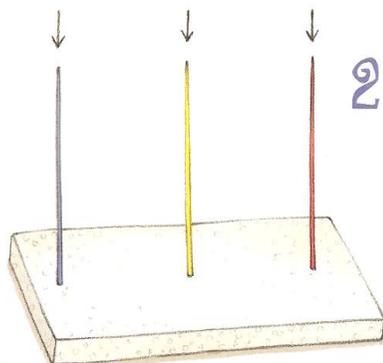
Difficulté de réalisation: 😊

Matériel nécessaire:



COMMENT FAIRE?

- 1 Peins trois brochettes de différentes couleurs.
- 2 Plante-les dans le polystyrène ou la mousse.
- 3 Choisis 7 ou 8 couvercles de tailles différentes et fais un trou dans chacun au moyen de la vrille. Demande l'aide d'un adulte pour ne pas te blesser.



COMMENT JOUER?

Nombre de joueurs: un

1 Enfile tous les couvercles sur la brochette de gauche, en partant du plus grand pour terminer par le plus petit.

2 Le jeu consiste à faire passer tous les couvercles de la brochette de gauche à celle de droite. Attention: on ne peut pas placer un grand couvercle sur un plus petit! Plus il y aura de couvercles, plus le jeu sera compliqué. Commence par jouer avec trois couvercles seulement et augmente leur nombre au fur et à mesure.

Le savais-tu?

Selon une ancienne légende, il y avait à Bénarès (Inde) un temple coiffé d'un dôme qui marquait le centre du monde; à l'intérieur se trouvaient trois aiguilles de diamant. Lorsque Brahma, dieu hindou de la création, créa l'univers, il plaça 64 disques d'or sur la première aiguille. Les moines commencèrent à déplacer les disques selon les règles du jeu, à raison d'un mouvement par jour. On dit que lorsque tous les disques se trouveront sur la troisième aiguille, le temple s'écroulera et ce sera la fin du monde.

