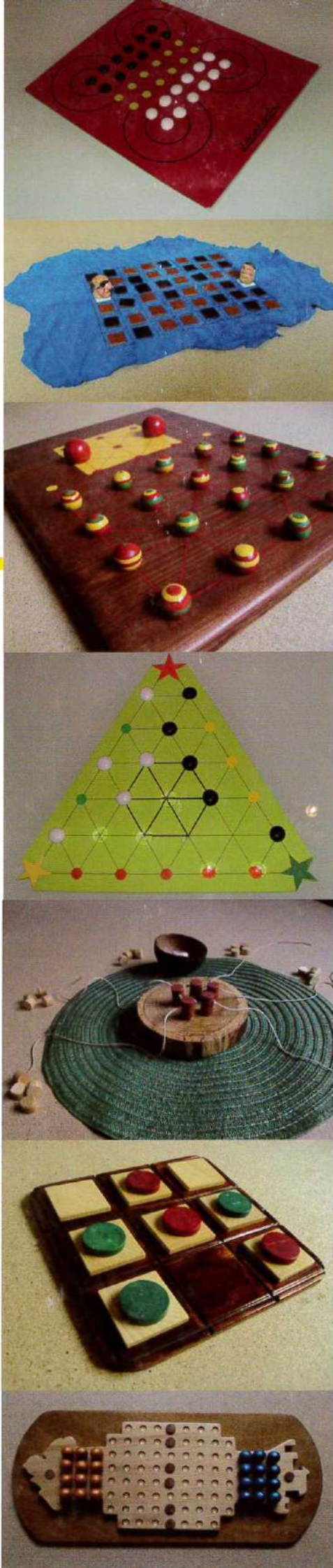


Fichier

II

Jeux de société



Jeux de société *à construire*



CÉMEAB
INFORMATION
BRETAGNE

92 rue du Frugy
29337 QUIMPER Cedex
02 98 90 10 78
<http://cemeabretagne.free.fr>

Le jeu, qu'il soit de société, traditionnel ou sportif, possède des qualités jugées fondamentales pour un mouvement comme les CEMEA. Si besoin est de s'en convaincre, le mieux est encore de se mettre en situation de jeu (et d'inviter à jouer les plus réfractaires !) «Car c'est en jouant que l'on se rend mieux compte de tout ce qui se passe dans une partie de jeu, à savoir un mélange de plaisirs basés d'une part sur la convivialité et le respect mutuel, et d'autre part sur une activité intellectuelle (ou manuelle pour les jeux d'adresse) ou l'on doit puiser dans ses ressources pour réfléchir, évaluer, décider, tenter...» d'après Entrer dans le jeu, maison des jeux de Grenoble.

En effet, le jeu participe à un **vivre ensemble** de qualité, c'est un excellent **créateur de lien social**, de rencontres et d'apprentissage au respect des règles et des personnes (les adversaires comme les coéquipiers). Le jeu rapproche, rend attentif à l'autre, crée de l'émulation ; il crée aussi des connivences, des alliances contre le joueur le plus fort ou le plus avantage par le sort...

Le jeu permet également à l'enfant d'**apprendre à contrôler ses émotions** (après une victoire ou une défaite, apprendre le bon jeu...)

Pratiqué en famille, le jeu favorise une bonne relation parents-enfants en créant un cadre d'échange différent des actes de la vie quotidienne.

De plus, il présente un grand intérêt du point de vue du rythme de vie en accueil collectif de mineurs à travers la mise en place de coins permanents d'activité.

Le jeu développe des capacités d'**observation**, de **concentration**, de **réflexion**, de coopération et la capacité à effectuer des raisonnements très diversifiés, selon les jeux pratiqués, à travers l'élaboration de stratégies plus ou moins complexes. Il permet aussi d'encourager l'esprit d'initiative et la persévérance (prévoir pour soi et pour l'adversaire, agir, évaluer, réajuster, s'adapter rapidement à de nouvelles conditions de jeu...)

Enfin, et surtout, le principal intérêt du jeu est certainement l'infini **plaisir** que nous trouvons à jouer, à faire des alliances, à échafauder une tactique, à se disputer la victoire. **Les jeux de société réunissent, amusent, passionnent.**

Les spectateurs ont aussi leur rôle : «Ils commentent, prennent parti..., et sont selon les moments soit acceptés soit rejetés par les joueurs. Ces spectateurs sont aussi là, tels le chœur dans les tragédies antiques, pour entériner les réussites et les échecs, les défaites et les victoires et s'en faire le témoignage vivant.» d'après Jeux de société à construire, CEMEA Lyon.

Pour leurs immenses vertus (sociales, divertissantes et éducatives), **les CEMEA défendent la pratique du jeu de société dans tous les milieux** : à l'école, en ACM, en famille, entre amis, dans le cadre du soutien scolaire, en instituts spécialisés (pour personnes en situation de handicap, pour personnes âgées)...

Ce fichier réunit quelques jeux traditionnels du monde entier, se jouant sur un plateau, avec des moyens très réduits puisqu'ils sont tous constructibles. Les jeux de société sélectionnés se jouent à plusieurs et laissent, pour la plupart d'entre eux, une part très limitée au hasard.

Les participants à la mise à jour de ce fichier :

Alexis BARDON, Fabrice BOULIOU, Valérie DRENO, Régine HERFRAY, Catalina HORVATH, Martine JOUAN, Gérard LE GOFF, Laurent MICHEL, Marie MOGUEN, Eugène PADELOUP, Sabine VALENCE.

Et avec l'aide précieuse de Michel BOUTIN.

Un coin permanent jeux

Le jeu de société présente un grand intérêt du point de vue du rythme de vie en accueil collectif de mineurs. Voici quelques pistes de réflexion avant la mise en place d'un coin permanent jeux de société.

Les lieux, l'installation des joueurs

Le coin jeux de société, en fonction de la circulation dans les locaux, ne doit pas être isolé mais il doit aussi être préservé du bruit et des passages incessants. L'accès aux jeux (libre disposition), l'aménagement de ces lieux donnera envie de venir jouer. « la disposition doit inviter au jeu, donc être claire, agréable à l'oeil », « à bonne portée des enfants » *d'après Jeux de société à construire, CEMEA Lyon.*

Le rangement des jeux et des pions

« mettre en place un système d'utilisation et de rangement des jeux qui ne soit pas ressenti par l'enfant comme une contrainte mais la condition nécessaire d'une utilisation ultérieure par lui-même et par les autres » *d'après Jeux de société à construire, CEMEA Lyon.*

L'attitude des adultes dans ce lieu

Notre rôle consiste à être avec les enfants, jouer avec eux pour mieux percevoir les problèmes d'aménagement, introduire de nouvelles règles... « Notre souci étant de les amener le plus vite possible à se transmettre mutuellement les règles, et par conséquent à nous effacer peu à peu », *d'après Jeux de société à construire, CEMEA Lyon.*

Durée	Joueurs
15 min.	3

Atride

1

Matériel

Un plateau de jeu triangulaire partagé en 36 triangles équilatéraux (chaque côté du grand triangle est partagé en 6).
21 pions de 3 couleurs différentes (sur le schéma : 7 noirs, 7 rouges, 7 jaunes).

Situation de départ

5 des 7 pions de chaque couleur sont installés sur le tablier (schéma 1). Les 2 autres pions de chaque couleur servent de réserve. Chaque joueur joue avec les pions de sa couleur.

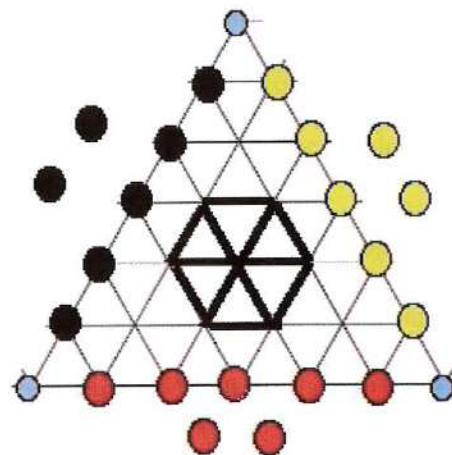


Schéma 1

But du jeu

Dans le grand triangle, atteindre le sommet opposé à son côté de départ avec l'un de ses pions.

Déroulement du jeu

- Chaque joueur déplace, à tour de rôle, l'un de ses pions d'un seul pas. Les noirs commencent, puis les rouges et enfin les jaunes.
- Les pions se déplacent vers l'avant. Les déplacements latéraux et arrière sont interdits sauf sur les chemins renforcés où les pions peuvent aller dans tous les sens.
- **Prises** : Les noirs capturent les rouges qui capturent les jaunes. Ces derniers capturent les noirs. Pour capturer un pion adverse, un joueur doit placer 2 de ses pions de chaque côté de sa proie, ou alors, placer 2 de ses pions aux sommets d'un petit triangle dont le troisième sommet est sa proie (Voir schéma 2).

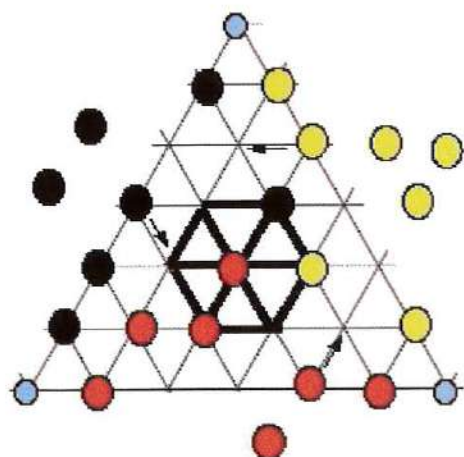


Schéma 2

En se déplaçant suivant les flèches, chacun à leur tour :

Le pion noir capture un pion rouge en formant un triangle équilatéral ayant 2 sommets noirs ; le pion jaune prend un pion noir en l'encadrant par 2 pions jaunes ; le pion rouge ne fait pas de prise en se déplaçant (le pion jaune situé sur le 3ème sommet d'un triangle équilatéral ayant 2 autres sommets rouges est sur sa ligne de départ donc imprenable).

CEMÉA
Fédération
BRETAGNE

Atride

Atride

- Les prises ne sont pas obligatoires.

Les prises multiples sont possibles (lors d'un même coup).

Un pion placé sur son côté de départ n'est pas prenable.

Un pion est capturé seulement après le déplacement d'un pion prédateur (c'est-à-dire qu'une proie ne se fait pas prendre si elle se déplace volontairement entre 2 de ses prédateurs ou au 3^{ème} sommet d'un triangle dont les 2 autres sommets sont occupés par des prédateurs).

- Quand un pion est pris, il est sorti du plateau de jeu et remplacé par un pion de la couleur du prédateur issu de sa réserve. Par conséquent, un joueur qui n'a plus de pion dans sa réserve ne peut pas effectuer de prise, il devra attendre que son prédateur lui prenne un pion qui viendra donc réalimenter sa réserve.

- Quand un joueur est bloqué, il est éliminé et tous ses pions sont retirés du tablier. Dans ce cas, les prises ne sont plus possibles pour les 2 autres joueurs (ils poursuivent leur but d'atteindre un des sommets du triangle).

Commentaires

Jeu inventé et édité par Gauthier Fourcade en 1994.

Il s'agit d'un jeu de type paradoxal sur le principe du « Poules-renards-vipères ». Le but, pour un joueur, est d'attaquer ses proies mais, dans un même temps, ces proies ont un rôle de protection sur le joueur en attaquant ses propres prédateurs.

On ne peut plus trouver ce jeu dans le commerce.

Durée	Joueurs
15 min.	2

Attaque

2

Matériel

Un plateau de 90 cases (9x10). Les 6 cases bleues représentent 3 rivières.
Deux « armées » de couleurs différentes, de 36 pions chacune (voir la composition des armées dans le tableau).

Situation de départ

Chaque joueur reçoit une série de pions qu'il dispose sur les 4 premières rangées de son camp. Les pions doivent être tournés vers leur propriétaire (c'est-à-dire : dos des pions vers l'adversaire), l'installation des pions est une opération cachée.

But du jeu

Capturer le drapeau adverse.

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle en effectuant une des actions suivantes :

- Déplacer l'un de ses pions sans attaquer.
- Attaquer sans se déplacer.
- Déplacer l'un de ses pions et lui faire attaquer un adversaire.

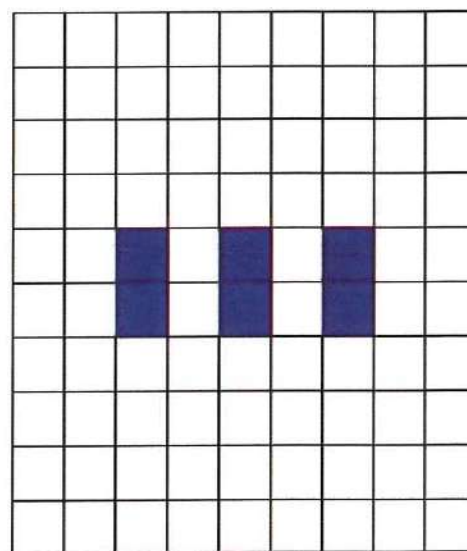
DÉPLACEMENTS :

Les pions se déplacent d'une seule case, en avant, en arrière, sur les côtés (pas en diagonale).
Toutes les pièces se déplacent sauf le drapeau et les mines.
Les cases « rivières » sont inaccessibles.

ATTAQUES :

On peut attaquer un pion adverse s'il se situe sur une case adjacente. Lors d'une attaque, chaque joueur montre son pion à l'adversaire et c'est le grade le plus élevé qui gagne le duel.
En cas d'égalité, les 2 pions perdent, ils sont alors retirés du jeu (sauf s'il s'agit de 2 éclaireurs, chacun reste alors à sa place).
Lorsqu'un joueur attaque et gagne, il prend la place du pion qu'il vient de battre. A l'inverse, si l'attaquant perd, le gagnant du duel reste à sa place (et c'est à son tour de jouer).

Joueur 1



Joueur 2

Attaque

Pièces particulières

- LE DRAPEAU : il ne se déplace pas et n'attaque pas. Il peut être pris par tous les pions adverses.
- LES MINES : ne se déplacent pas et n'attaquent pas. Elles détruisent tous les pions adverses qui les attaquent sauf les sapeurs.
- L'ESPION : la seule pièce qui peut prendre le chef d'armée. L'espion est prenable par tous les autres pions adverses qui ont un pouvoir d'attaque.
- LES ÉCLAIREURS : les seuls pions à pouvoir se déplacer de plusieurs cases d'un coup. En cas de duel entre 2 éclaireurs, l'attaquant retourne sur sa case d'origine et l'attaqué reste à sa place.

NOMBRE	NOM	VALEUR
8	Eclaireurs	2
4	Sapeurs	3
4	Sergents	4
4	Lieutenants	5
4	Capitaines	6
2	Commandants	7
2	Colonels	8
1	Général de brigade	8
1	Chef d'armée	10
4	Mines	
1	Espion	
1	Drapeau	

Commentaires

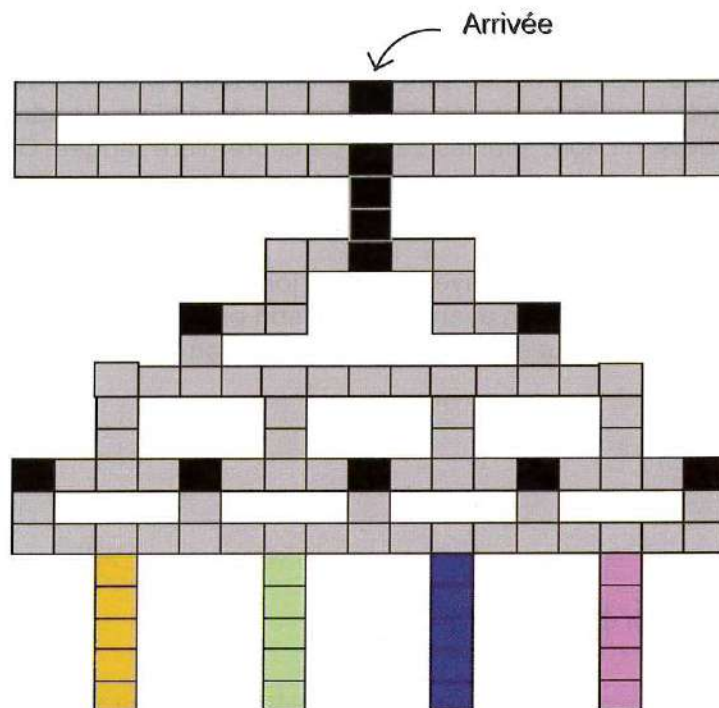
L'origine du jeu est mal connue. En 1909, Hermance Edant déposa un brevet sur le jeu mais rien ne prouve qu'il n'ait pas été pratiqué plus tôt. En Angleterre, au début du 20^{ème} siècle, le jeu était distribué par Gibson and sons. En 1920, Gibson proposa une règle plus élaborée : en particulier, les attaques ne peuvent avoir lieu que dos à dos, il était alors interdit de placer les drapeaux sur les cases situées juste derrière les 3 rivières, ni sur les 3 cases suivantes (toujours derrière les rivières), si des mines sont situées entre la rivière et le drapeau.

Parmi les nombreuses versions éditées, la plus connue est celle où s'affrontent les armées française et anglaise. Le jeu dérivé de l'Attaque le plus connu est Stratego, commercialisé depuis 1959.

Durée	Joueurs
1h à 1h30	3 à 4

Barricades

3



Matériel

Un plateau (voir schéma), 5 pions par joueur (une couleur par joueur), 12 pions « barricades », un dé à 6 faces.

Situation de départ

Les barricades sont placées sur les cases noires et les pions de couleurs sont dans leurs camps.

But du jeu

Être le premier joueur à amener un de ses pions sur la case « arrivée ».

Déroulement du jeu

- **Déplacements** : à tour de rôle, chaque joueur lance le dé et déplace un de ses pions d'autant de cases qu'il y a de points sur le dé. Les pions peuvent avancer, reculer, se déplacer sur les côtés, mais dans une seule direction à chaque fois (on ne peut pas revenir sur ses pas dans le même tour).
- **Expulsion** : on peut sauter par-dessus n'importe quel pion. Si un pion termine son parcours sur un pion adverse, il prend sa place, le pion adverse est alors expulsé et renvoyé sur une case de départ.

Barricades

- **Barricades** : les barricades sont infranchissables, il faut les déplacer. Pour cela, il suffit de terminer sa course sur une barricade, on peut alors prendre sa place et la reposer à l'endroit de son choix, sauf les cases de la première rangée. Ces barricades déplacées servent à bloquer la progression des pions adverses et à protéger la progression de ses propres pions.

- **Fin de partie** : le jeu s'achève lorsqu'un joueur parvient à atteindre la case d'arrivée avec un de ses pions, en ayant déplacé son pion du chiffre exact indiqué par le dé. Si aucun pion ne peut être avancé, on passe son tour.

Commentaires

« Barricades » est un jeu allemand inventé en 1959 par Werner Schöppner. Un grand classique, il est aussi accessible que les petit chevaux (tous les déplacements se font avec un lancer de dé), mais plus stratégique et captivant, rempli de suspense et de renversements de situations, avec des possibilités d'alliances... C'est un jeu du domaine public, il en existe de nombreuses versions, notamment une appelée « La ruée vers l'or ».



CÉMEÀ
FORMATION
BRETAGNE

Durée	Joueurs
10 min.	2

Buffalo

4

Matériel

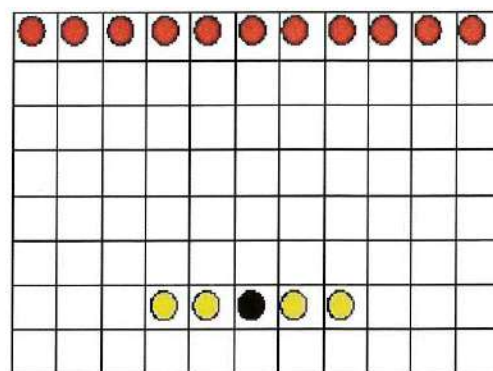
1 plateau de jeu rectangulaire de 8x11 cases
 3 types de pions différents : 1 pion « Indien » (en noir),
 4 pions « Chiens » (en jaune), 11 pions « Buffles » (en rouge).

Situation de départ

Les 11 buffles sont alignés le long d'un côté du plateau.
 Le chef indien est placé sur le plateau, au milieu de l'avant dernière ligne. Il est entouré par deux chiens de chaque côté.

But du jeu

L'objectif des buffles est d'amener au moins l'un des leurs de l'autre côté du plateau. L'objectif du chef indien est d'arrêter la charge des buffles en les capturant ou en les bloquant avec ses chiens.



L'un des joueurs, l'Indien Peau Rouge, aidé de ses 4 chiens doit empêcher les 11 buffles de son adversaire de traverser la prairie.

Déroulement du jeu

- Le joueur qui dispose des buffles joue en premier.
- Les buffles n'avancent que d'une case à la fois en ligne droite. Ils ne peuvent pas faire de capture.
- Les chiens peuvent se déplacer rapidement (d'une ou plusieurs cases) dans n'importe quelle direction libre (horizontalement, verticalement ou diagonalement), vers une case libre. Ils ne peuvent aller ni sur la première, ni sur la dernière ligne, mais ils peuvent bloquer la progression des buffles en se plaçant devant eux.
- Le chef indien peut se déplacer d'une seule case dans n'importe quelle direction (comme le roi aux échecs). Il ne peut aller ni sur la première, ni sur la dernière ligne, mais il peut capturer un buffle. Quand il se déplace sur une case occupée par un buffle, ce dernier est capturé et retiré du jeu.
- Le jeu finit dès qu'un des deux objectifs est atteint : soit un buffle a atteint le bord opposé du plateau, soit le chef indien a capturé ou immobilisé tous les buffles. Le gagnant est le joueur qui atteint le premier son objectif.

Commentaires

Jeu inventé par Alex Randolph en 1975, édité chez Pelican, aussi connu sous le nom de "Prairie" ou "Trespas".

C&MÉA
 L'ÉLÉMENT
 BRETAGNE

Durée	Joueurs
10 min.	2

Force 3

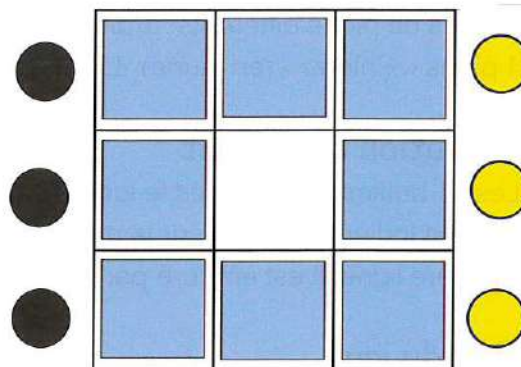
5

Matériel

Un plateau carré de 9 cases, 8 petits carrés, 6 pions cylindriques de 2 couleurs différentes (sur le schéma, 3 noirs et 3 gris).

Situation de départ

Les 8 carrés sont disposés selon le schéma ci-contre au début du jeu. Chaque joueur reçoit 3 points d'une même couleur.



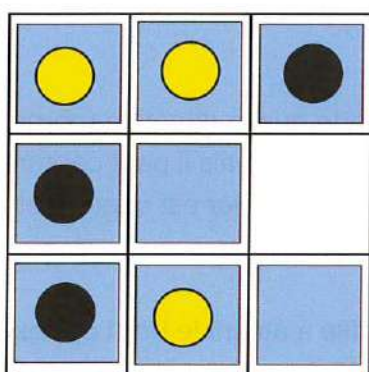
But du jeu

Aligner 3 pions de sa couleur, verticalement, horizontalement ou en diagonale.

Déroulement du jeu

A tour de rôle, chaque joueur effectue un des 3 mouvements suivants :

- Poser un disque de sa couleur sur un carré inoccupé.
- Déplacer l'un de ses disques, déjà en place sur un carré, sur un autre carré inoccupé.
- Déplacer un carré ou deux carrés adjacents par glissement, occupés ou non par des pions, de sa couleur ou non. Au tour suivant, il n'est pas possible de remettre les carrés dans leur position précédente (mais, si un joueur déplace 2 carrés, alors, au coup suivant, l'adversaire pourra déplacer l'un des 2 carrés puisque la position précédente ne sera pas reconstituée).



Le joueur aux pions noirs peut gagner en déplaçant le pion situé au milieu de la rangée de gauche au milieu du plateau.



Le joueur aux pions rouges peut gagner en poussant le carré en bas à droite vers la gauche.

Commentaires

Jeu édité par Ravensburger en 1982.

CENEA
INFORMATION
BRETAGNE

Durée	Joueurs
10 min.	2

Fanorona

6

Matériel

Un plateau rectangulaire de 5 lignes sur la largeur et 9 lignes sur la longueur.

22 pions de chaque couleur (2 couleurs différentes, pions verts et rouges sur le schéma 1).

Situation de départ

Au départ, tous les pions sont installés sur le plateau (voir schéma 1). Les joueurs choisissent une couleur chacun. La case centrale, appelée « Laka-be », est laissée vide.

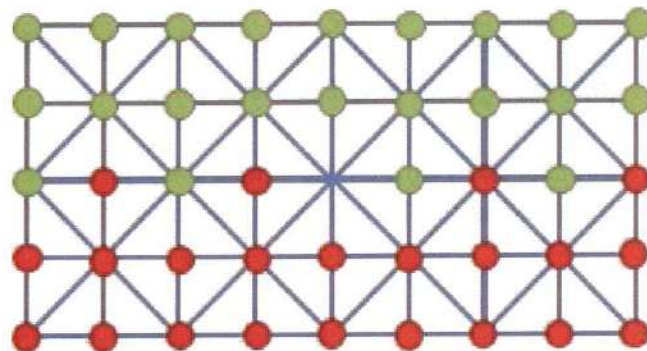


Schéma 1

But du jeu

Capturer tous les pions adverses ou les bloquer.

Déroulement du jeu

- A tour de rôle, chaque joueur déplace l'un de ses pions sur une intersection voisine libre (c'est-à-dire d'un intervalle à la fois) en suivant les lignes du quadrillage, dans toutes les directions et en effectuant éventuellement des prises.

- **PRISES** : il existe 2 façons de capturer un pion, en les percutant ou en les aspirant.

En percutant : schéma 2

Un pion vient percuter une rangée de pions adverses en se plaçant à son extrémité. La percussion n'est valable que si le déplacement du pion s'effectue dans l'alignement de cette rangée.

Les pions percutés sont capturés donc retirés du jeu.

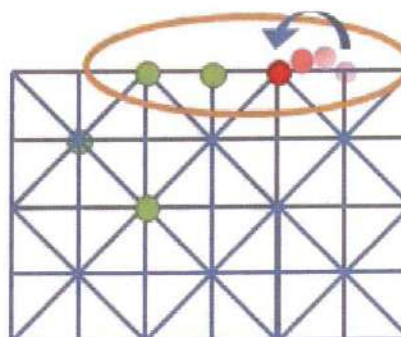


Schéma 2

le pion rouge percute et capture 2 pions verts.

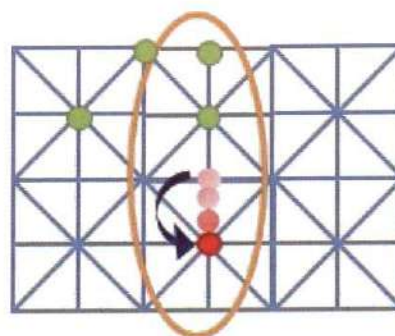


Schéma 3

le pion rouge aspire et capture 2 pions verts.

En aspirant : schéma 3

Un pion situé à l'extrémité d'une rangée de pions adverses s'éloigne d'une case. L'aspiration n'est valable que si le déplacement du pion s'effectue dans l'alignement de cette rangée.

Les pions aspirés sont capturés.

- Pour que les pions d'une rangée soient capturés, ils doivent former une ligne ininterrompue.

CÉMEA
DESIGNATION
BRETAGNE

Fanorona

- A partir du 2ème tour, chaque joueur doit continuer à jouer avec le pion choisi tant qu'il peut effectuer des prises, en changeant de direction entre chaque prise et sans repasser par la même intersection. Schéma 4.

- Les prises sont obligatoires. Si un joueur n'effectue pas une prise possible, son adversaire lui retire le pion qui aurait dû réaliser cette prise.

- Il n'est pas permis de prendre en aspirant et en percutant (c'est-à-dire en avant et en arrière) au cours d'un même déplacement, le joueur doit choisir la prise la plus avantageuse.

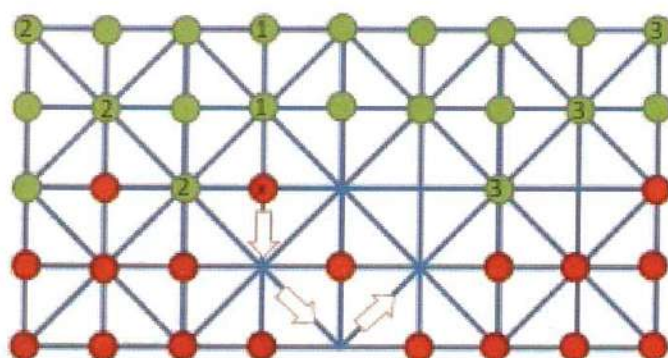


Schéma 4

Le pion rouge avec la croix capture d'abord les 2 pions verts numérotés 1 par aspiration ; puis, il capture les 3 pions verts numérotés 2 aussi par aspiration ; enfin, il capture les 3 pions verts numérotés 3 par percussive.

Commentaires

Le Fanorona (prononcé "Fanourna"), aussi écrit Fanorana ou Fanorama, est né à la fin du 16^{ème} siècle à Madagascar où il est encore le « jeu national ». Un "fady" (un ancien interdit) avait même dû être instauré auprès du peuple durant la saison des pluies afin que les travaux des champs, indispensables à la collectivité, ne soient pas délaissés au profit du jeu !

En 1885, quand les Français prirent la capitale malgache, la reine Ravalalona III, accordant plus de crédit au résultat d'un championnat de fanorona qu'aux chefs de son armée, décida que le résultat de la partie déterminerait sa stratégie militaire... Ce qui fut une erreur puisque l'île tomba aux mains des Français, la monarchie fut abolie et la reine passa le reste de sa vie en exil.

Comme beaucoup de jeux de stratégie, le but du Fanorona est de capturer les pions adverses, mais ce jeu est original par la manière de prendre les pions.



Photo : vesmir.msu.cas.cz/madagaska

Durée	Joueurs
20 min.	2

Focus

7

Matériel

Un plateau carré de 64 cases, sur lequel les 3 cases sont inaccessibles à chaque coin. 36 pions de deux couleurs différentes (sur le schéma, 18 noirs et 18 gris).

Situation de départ

Tous les pions sont installés sur le plateau de jeu. Chaque joueur joue avec une couleur de pions. Les cases grises sont inaccessibles (voir schéma).

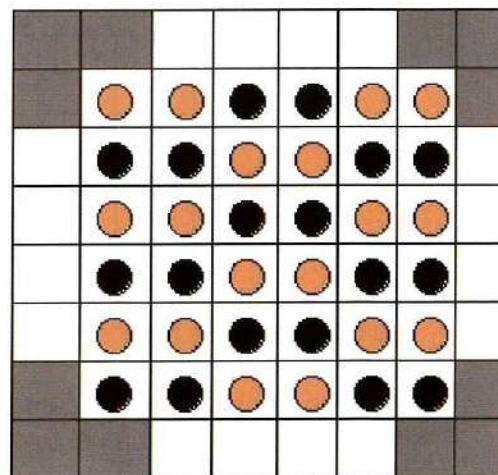


Schéma 1

But du jeu

Éliminer les pions adverses ou les bloquer.

Déroulement du jeu

- A tour de rôle, chaque joueur déplace un pion ou une pile de pions à sa couleur ou rentre un pion de sa réserve sur le plateau. Toutes ces possibilités peuvent provoquer une capture.

- Une pile est composée de 1 à 5 pions et c'est la couleur du pion du dessus qui indique l'appartenance de la pile.

- Les déplacements :

Une pile se déplace orthogonalement, d'un nombre de cases égal au nombre de pions qu'elle contient. Les cases traversées peuvent être libres ou occupées par un pion ou une pile de pions (peu importe sa couleur).

Une pile peut être disloquée : un joueur peut jouer en utilisant seulement la partie supérieure d'une pile. C'est toujours la couleur du pion du dessus de la pile qui détermine la couleur de la pile (schéma 2).

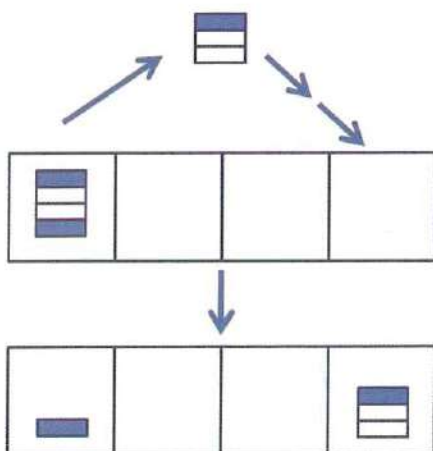


Schéma 2

Exemple de dislocation d'une pile

CENEA
FORMATION
BRETAGNE

Focus

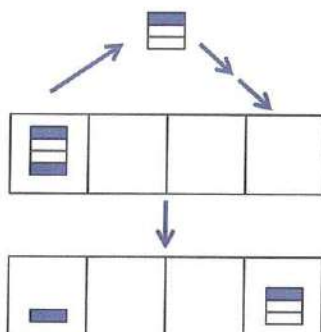


Schéma 3

Exemple de prise de pions où il faudra en retirer 2 en dessous de la tour (un bleu et un blanc).

- Les captures et la réserve :

Quand un déplacement aboutit à la formation d'une pile contenant plus de 5 pions sur la case d'arrivée, le joueur doit retirer, par dessous, autant de pions que nécessaire pour ramener cette pile à 5 pions (schéma 3).

Les pions adverses retirés du jeu sont définitivement pris et ceux de la couleur du preneur forment une réserve.

A son tour de jeu, un joueur peut choisir de placer un pion de sa réserve dans le jeu : il peut alors, comme lors d'un déplacement, capturer un pion adverse ou envoyer un pion de sa couleur dans sa réserve.

- Fin de la partie :

Si un joueur ne peut plus faire aucun déplacement parce qu'il ne possède plus, ni pion, ni tour, ni réserve, le jeu est fini et son adversaire a gagné.

Commentaires

Jeu inventé par Sidney Sackson en 1963 et distribué par Western Pub Comp. Malgré son intérêt, Focus n'est pas distribué en France. Toutes les revues sur les jeux ont décrit Focus (comme « Jeux et Stratégie » en février-mars 1986).

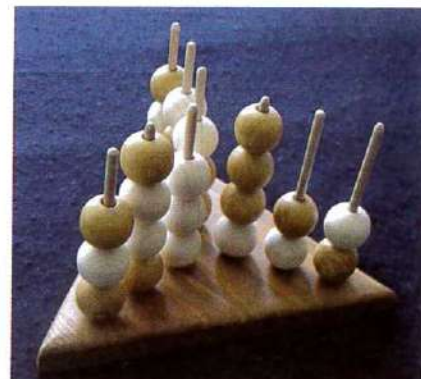
Durée	Joueurs
15 min.	2

Grains du Roy

8

Matériel

Un support sur lequel sont fixées 9 tiges, 27 « grains » de 2 couleurs différentes sont empilés sur les tiges (13 d'une couleur, 14 de l'autre).



Situation de départ

Le choix des couleurs se fait par tirage au sort. Les plus nombreux commencent.

But du jeu

Marquer plus de points que l'adversaire en faisant des alignements ou des triangles à sa couleur.

Déroulement du jeu

A tour de rôle, chaque joueur place un de ses grains sur l'une des neuf tiges.

Il y a 3 façons de marquer un point :

- 3 grains d'une même couleur sont alignés (soit horizontalement ou en « escalier » sur 3 tiges consécutives, soit verticalement sur une même tige).

Schéma 1

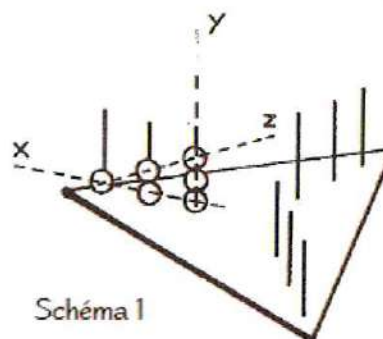


Schéma 1

- 3 grains sont les sommets d'un triangle équilatéral (un petit, un moyen ou un grand).

Schéma 2

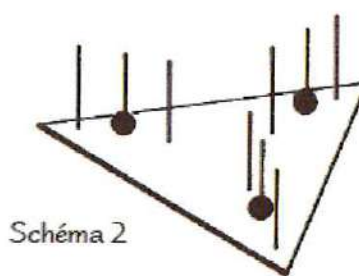


Schéma 2

- 3 grains sont les sommets d'un triangle, ses sommets sont sur des tiges situées à la même distance du centre, sur 3 niveaux différents.

Schéma 3

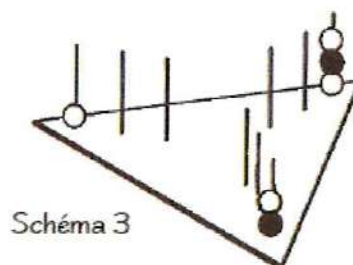


Schéma 3

Un grain peut faire partie de plusieurs combinaisons et donc servir à marquer plusieurs points.

Commentaires

Il s'agit en fait d'une marelle dans l'espace.

CÉMEÀ
MÉCANISATION
BRETAGNE

Grains du Roy

Durée	Joueurs
10 min.	2

ISOLA

9

Matériel

Un plateau rectangulaire de 48 cases (6x8).

48 pièces carrées (grises sur les schémas) représentant chacune une île.

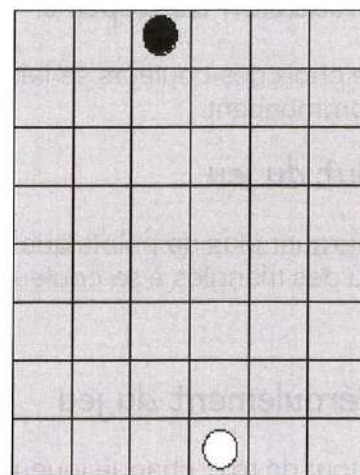
Une figurine par joueur (sur les schémas, un pion blanc et un pion noir).



Situation de départ

Toutes les îles sont installées sur le plateau de jeu. Les joueurs prennent une couleur chacun et dispose leur figurine comme sur le schéma 1.

Schéma 1



But du jeu

Isoler la figurine adverse sur une île.

Déroulement du jeu

- A tour de rôle, chaque joueur déplace sa figurine puis retire une île de son choix.
- La figurine peut se déplacer d'une case dans toutes les directions (avant, arrière, sur les côtés, en diagonales) pour aboutir sur une île non occupée.
- La partie se termine lorsqu'un joueur rend tout déplacement impossible pour son adversaire.

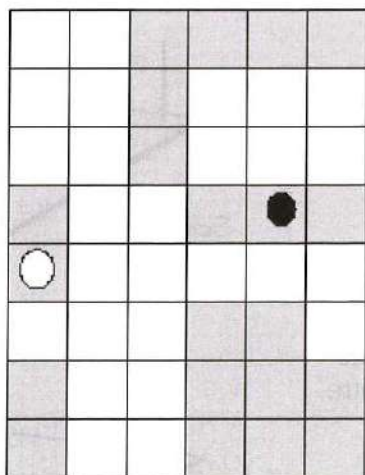


Schéma 2

Noir joue en déplaçant sa figurine sur une des 2 cases possibles puis retire l'île située au dessus de la figurine blanche. Blanc se retrouve isolé et perd la partie.

Commentaires

Jeu inventé par Bernard Kienitz et édité par Ravensburger en 1972.

Variante, appelée "Sortilèges" : les joueurs déplacent leurs figurines sur un tablier vide et posent les carrés (des sortilèges) pour bloquer l'adversaire. La première figurine ayant bloqué son adversaire ou la première arrivée sur la case de départ de son adversaire gagne la partie.

Durée	Joueurs
5 min.	2

Jeu de gale

Matériel

Un plateau de jeu composé de 2 quadrillages imbriqués (sur le schéma 1, un quadrillage noir et un quadrillage gris). 20 bâtonnets de chaque couleur.

Situation de départ

Le plateau de jeu est vide. Les joueurs disposent de 20 bâtonnets chacun, à leur couleur.

But du jeu

Relier les 2 bords de sa couleur (face à face) par un chemin continu, tout en empêchant l'adversaire d'en faire autant.

Déroulement du jeu

A tour de rôle, les joueurs relient deux points de leur couleur en plaçant un de leurs bâtonnets (schéma 2). La partie s'arrête quand un joueur termine une liaison allant d'un côté au côté opposé.

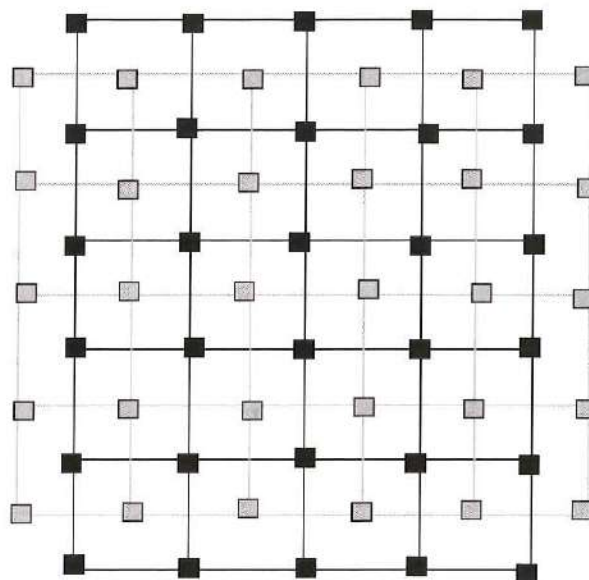


Schéma 1

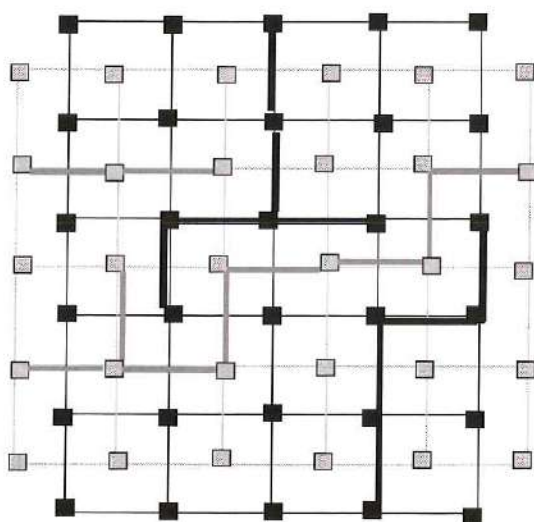


Schéma 2

Exemple de partie gagnée par le joueur ayant la couleur grise.

Commentaires

Le Jeu de Gale, ou Bridg-it, a été inventé par le mathématicien David Gale en 1958 et édité par Hassenfeld Bros au Canada en 1960. Ce jeu, jamais édité en France, a fait l'objet de nombreuses études, notamment dans les ouvrages et revues de jeux mathématiques (« Nouveaux divertissements mathématiques » de Martin Gardner, Dunod, Paris 1970 ; Michel Boutin décrit le jeu dans « Vers l'Éducation Nouvelle », revue des CEMEA, en novembre 1989).

Durée	Joueurs
15 min.	2

L'attaque du château

Matériel

Un plateau dont les extrémités représentent 2 châteaux (voir schéma/photo).
12 pions par joueur (2 couleurs différentes).

Situation de départ

Chaque joueur place ses 12 pions sur les 12 cases de son château.

But du jeu

Introduire un pion dans le château de son adversaire.

Déroulement du jeu

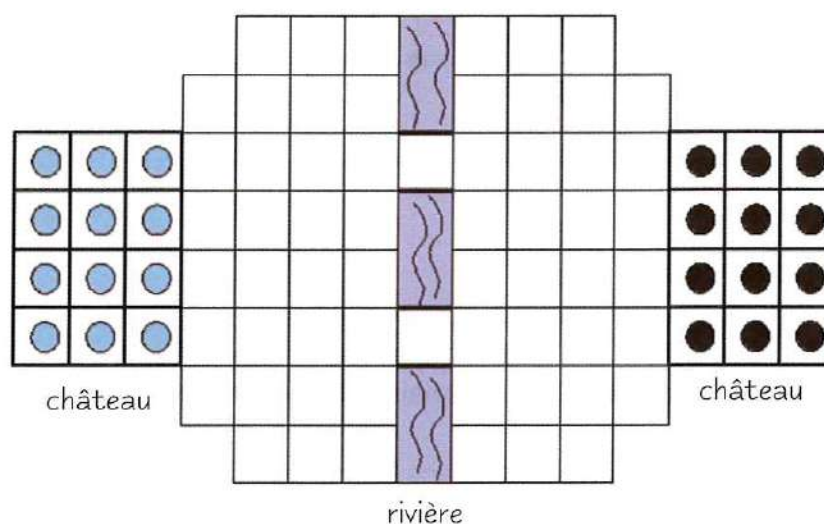
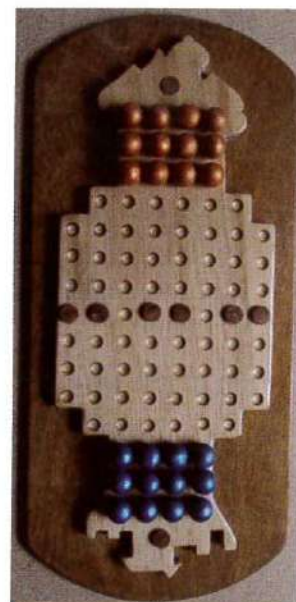
Chaque joueur joue à tour de rôle.

- Déplacements :

Les déplacements s'effectuent dans toutes les directions (horizontalement, verticalement, en diagonales), d'une case à la fois. Il est interdit de reculer.

- Prises :

Un joueur peut prendre un pion adverse, lorsqu'il se trouve à côté de lui, en sautant par dessus (comme aux dames). On peut prendre dans toutes les directions et dans tous les sens, même en arrière. Les pions capturés sont retirés du jeu.



Durée	Joueurs
15 min.	2

La jungle

12

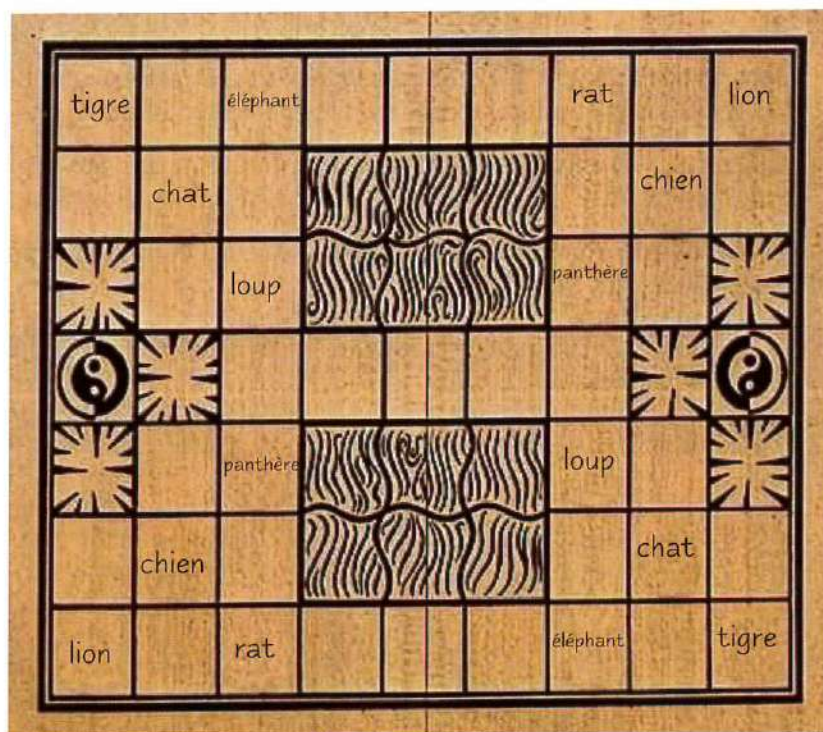
Matériel

- Un plateau rectangulaire de 63 cases (7 x 9), selon le schéma ci-contre, avec : 12 cases rivières, 6 cases pièges (3 par camp) et 2 cases repaires (une par camp).

- 8 pions par joueur représentant des animaux, disposés comme sur le schéma.
Par ordre décroissant de force : l'éléphant, le lion, le tigre, la panthère, le chien, le loup, le chat, le rat.

But du jeu

Occuper le repaire adverse avec un de ses pions.



Case repaire



Case piège



Case rivière

Déroulement du jeu

Les joueurs placent leurs pions sur les cases correspondant à chaque animal. Ils jouent à tour de rôle.

Déplacements :

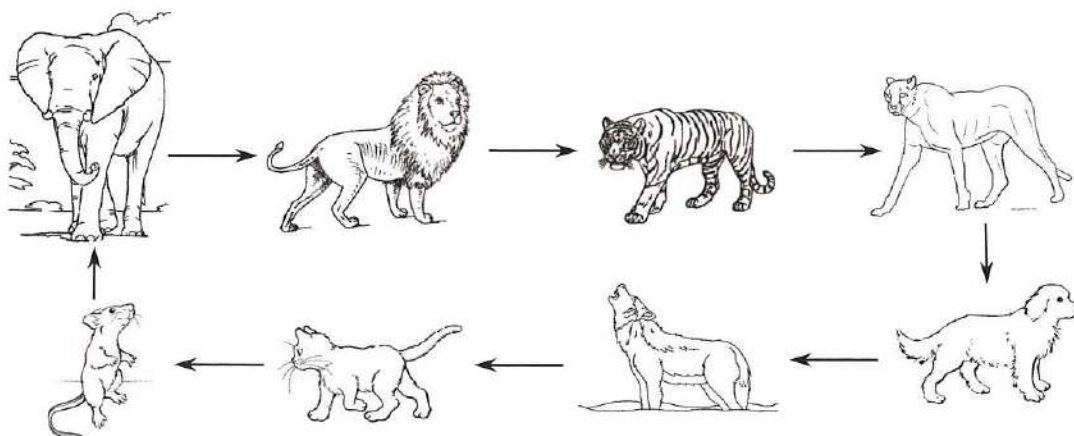
- Les déplacements se font d'une seule case à la fois, horizontalement ou verticalement (pas en diagonale).
- Un joueur ne peut placer aucun de ses pions sur son propre repaire mais il peut occuper ses propres pièges.
- Seuls les rats peuvent aller sur les cases rivières.
- Les lions et les tigres peuvent sauter d'un bord à l'autre d'une rivière, sauf si un rat se trouve dans la rivière (s'il s'interpose dans la direction du saut).

CEMÉA
FORMATION
BRETAGNE

La jungle

Captures :

- Un animal peut capturer un animal adverse lorsqu'il se déplace pour se mettre à côté de lui, à condition que cet adversaire soit de force égale ou inférieure au prédateur. Si c'est le cas, le prédateur prend la place de sa proie et la proie est retirée du jeu. Une prise n'est pas obligatoire.
- Le rat peut capturer l'éléphant (en pénétrant par son oreille), sauf s'il se trouve dans une rivière. L'éléphant n'est donc menacé que par le rat et l'éléphant adverses.
- Un animal qui se trouve dans un piège du camp adverse perd toute force et peut donc être capturé par n'importe quel animal adverse.
- Les lions et tigres peuvent faire une prise en sautant au dessus de la rivière (si le rat n'est pas sur la trajectoire).



Commentaires

Jeu Chinois, récent (20^{ème} siècle), aussi appelé Xou Dou Qi.

Éléments de stratégie :

D'emblée on s'aperçoit que quatre animaux dominent parmi les huit par leur qualité combative: l'éléphant parce qu'il est le plus fort; le lion et le tigre par leur force et capacité à sauter par-dessus les lacs ; et le rat, tant parce qu'il nage que parce qu'il peut attaquer l'éléphant. Ce sont des pièces d'attaque. Les quatre animaux restants : la panthère, le chien, le loup et le chat, plus faibles, ne présentent aucune particularité. Leur nature même les invite à être des pièces de défense.

En conséquence, les ouvertures les plus fréquentes consistent à ramener les pièces mineures autour des pièges (elles attendent les pièces majeures adverses et protègent le sanctuaire). Ce mouvement de retrait dégage le terrain pour les pièces majeures qui peuvent dès lors avancer librement. Lion et tigre sont placés le long des lacs pour qu'ils puissent mettre à profit leur possibilité de saut.

Durée	Joueurs
30 min.	2 à 4

La ville à prendre

Matériel

- un plateau de 121 cases (11x11). Les cases noires et blanches sont disposées suivant le schéma 1.
- 5 pions bleus, 5 pions rouges, 5 pions verts, 5 pions jaunes.

Situation initiale

- Les cases noires sont les immeubles.
- Chaque joueur choisit la couleur de pions correspondant à sa case de départ.

But du jeu

Prendre les pions des autres joueurs et les éliminer.

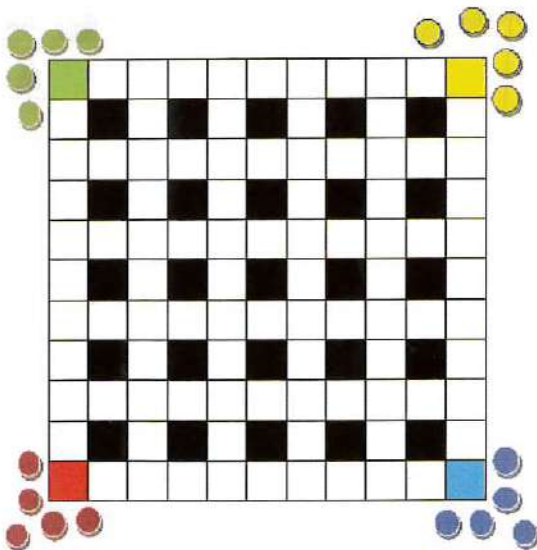


Schéma 1

Schéma 2



Déroulement du jeu

- Chacun joue à tour de rôle, en avançant un pion à la fois.
- Les pions avancent d'une case dans toutes les directions : diagonales, verticale, horizontale mais ils ne doivent pas aller sur les immeubles.
- Un pion est pris lorsqu'il est encadré par 2 autres, quels qu'ils soient. C'est le dernier qui avance qui prend (schéma 2). Un pion pris est retiré du jeu.
- Si un pion se glisse volontairement entre 2 autres, il n'est pas pris.
- Lorsqu'un joueur n'a plus de pion, il est éliminé.

Variante

Ce jeu peut se jouer en équipes.

Durée	Joueurs
20 min.	2 à 4

Les cônes

14

Matériel

Un plateau de jeu tracé suivant le schéma ci-contre.

16 petits cônes de 4 couleurs différentes (4 cônes de chaque couleur et, sur le plateau, une cachette de chaque couleur).

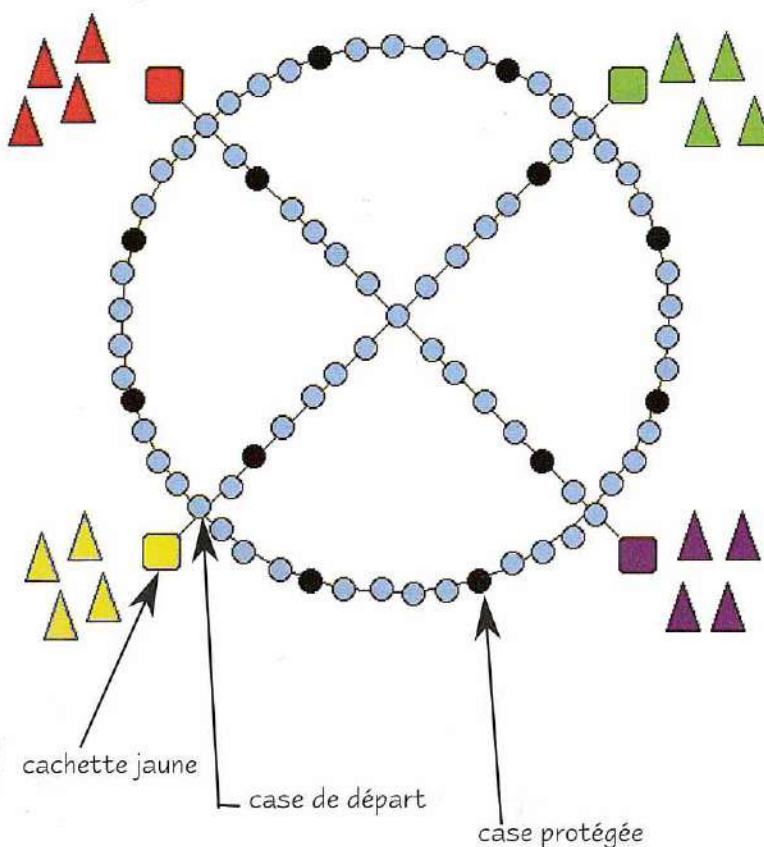
Un dé.

Situation de départ

Chaque joueur choisit une couleur de cônes et les place sur la « cachette » à sa couleur.

But du jeu

Faire le plus possible de prisonniers.



Déroulement du jeu

- Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé et avancent un de leurs cônes du nombre de cases indiqué par le dé. Les cônes peuvent tourner dans n'importe quel sens et avancer ou reculer sur les deux diamètres tracés.
- Les cônes sortent de la cachette par la case reliée à cette cachette (la case de départ).
- Un joueur peut sortir plusieurs cônes sur le plateau de jeu, l'un après l'autre.
- Lorsqu'un cône termine sa course sur une case occupée par un cône adverse, il le « coiffe » en posant son cône par dessus celui qui était déjà sur la case. Plusieurs cônes (d'une même couleur ou pas) peuvent être prisonniers sous un même cône si un joueur, en déplaçant un cône, termine sa course sur une case déjà occupée par un autre cône ayant fait des prisonniers.
- Les cases noires sont des passages protégés, les cônes qui y stationnent ne peuvent pas être pris.
- Les pions sont définitivement prisonniers lorsque le cône qui les coiffe (le cône ayant fait la dernière prise) les ramène dans sa cachette. Le nombre exacte de cases est exigé pour rentrer dans une cachette.

Durée	Joueurs
10 min.	à partir de 2

Les paires

15

Matériel

Un nombre pair de cartes semblables 2 à 2 (autrement dit, sur 30 cartes par exemple, il y aura 15 paires de cartes identiques).

Situation de départ

Toutes les cartes sont étalées, face cachée.

But du jeu

Accumuler le plus possible de paires de cartes.

Déroulement du jeu

A tour de rôle, chaque joueur soulève 2 cartes l'une après l'autre :

- Si elles sont différentes, il les replace, face cachée. Son tour est fini.
- Si elles sont identiques, il ramasse la paire de cartes puis il rejoue.



Commentaires

Le nombre de paires est à déterminer en fonction du nombre de joueurs (5 joueurs semble être un maximum), de leur âge, de leur habitude du jeu...

Le choix des dessins permet aussi d'offrir une difficulté supplémentaire au jeu (dessins qui ne diffèrent que d'un détail par exemple).

CÉMEÀ
FORMATION
BRETAGNE

Durée	Joueurs
10 min.	2

Puluc

Matériel

Plateau rectangulaire partagé en 11 cases dans le sens de la longueur par 10 séparations (galets longs, tasseau de bois, traits tracés à la peinture...).

2 jeux de 5 pions de 2 couleurs différentes (verts et jaunes sur le schéma).

4 dés à 2 faces : baguettes demi-ronde (peintes d'un côté) ou pièces de monnaie ou cailloux marqués d'un côté.

Situation de départ

Les joueurs choisissent une couleur et placent leurs 5 pions sur leur case de départ à l'extrémité du plateau.

But du jeu

Prendre tous les pions de l'adversaire.



Déroulement du jeu

- A tour de rôle, chaque joueur lance les dés et avance un pion du nombre de cases indiquées (voir cadre ci-contre). Il peut s'agir d'un pion déjà en jeu ou le joueur peut faire entrer un nouveau pion sur le parcours. Les joueurs doivent faire avancer leurs pions, autrement dit, le sens de déplacement est opposé pour les 2 joueurs.

- **Prises** : Si un pion termine son déplacement sur une case occupée par un pion adverse, il le capture en se plaçant au dessus. Au coup suivant, le joueur déplacera la pile (son pion et le pion capturé). Si l'adversaire recouvre à son tour la pile avec un de ses pions, la pile change de propriétaire et donc aussi de sens de déplacement. Seul le propriétaire de la pile de pions peut la déplacer (c'est-à-dire le joueur qui a la couleur du pion du dessus).

- **Sortie des pions (capture définitive)** :

Lorsqu'un pion (ou une pile de pions) arrive au bout du plateau, c'est-à-dire sur la case de départ adverse, ce pion (ou le pion du dessus de la pile) est remplacé sur sa case de départ, même si le nombre de cases restant à parcourir est inférieur au nombre indiqué par le lancer de dés. Si le pion avait un ou plusieurs prisonniers, ils sont définitivement retirés du jeu.

- **Attention** :

On ne peut poser qu'un seul pion, ou pile de pions, à sa couleur sur une même ligne (sans compter les pions capturés).

On ne peut pas prendre les pions qui se trouvent sur les 2 cases de départ.

Lancer de dés	
■ □ □ □	1 case
■ ■ □ □	2 cases
■ ■ ■ □	3 cases
■ ■ ■ ■	4 cases
□ □ □ □	5 cases

Commentaires

Le Puluc est un jeu du Guatemala pratiqué par les indiens Ketchis, son origine n'est pas datée avec précision, mais il est probablement précolombien. Dans le jeu d'origine, les cases étaient délimitées par des épis de maïs posés au sol.

Durée	Joueurs
10 min.	2

Marelles

Marelle Tic-Tac-Toe

Matériel

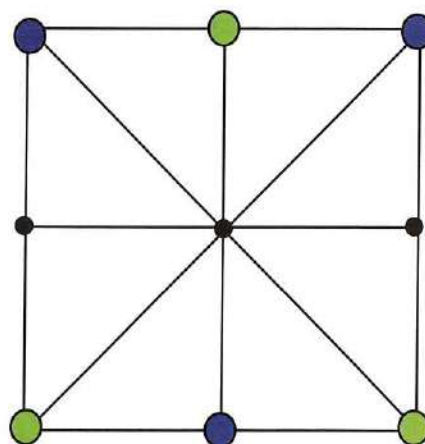
Un plateau de jeu (voir schéma ci-contre) et 2 jeux de 3 pions, ou cailloux, de couleurs identiques (3 verts et 3 bleus sur le schéma).

Situation de départ

Au début du jeu, le plateau est vide.

But du jeu

Aligner ses 3 pions.



version 1

Déroulement du jeu

- Placement des pions :

A tour de rôle, les 2 joueurs posent un pion sur le plateau. Chaque pion doit être placé sur une intersection vide.

Lorsque les 6 pions sont sur le plateau, la phase de déplacements peut commencer.

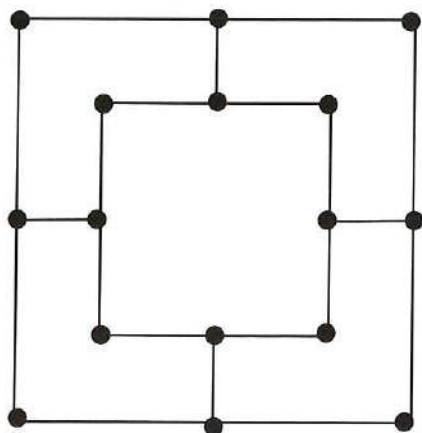
- Déplacements :

Chaque joueur déplace un de ses pions, à tour de rôle, en essayant d'aligner ses 3 pions avant que l'adversaire n'ait aligné les siens.

Un pion peut se déplacer dans toutes les directions, sur une intersection voisine libre, en suivant une ligne.

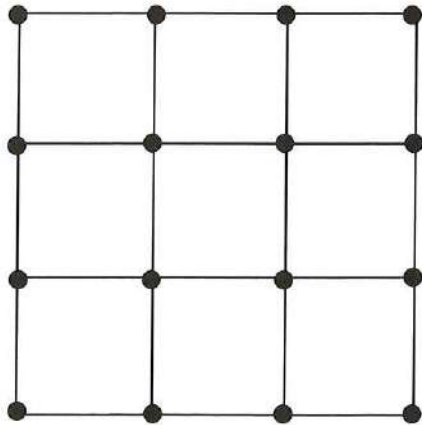
L'alignement peut être horizontal, vertical ou en diagonale.

Remarque : Au début du jeu, il peut être décidé que les pions seront placés comme sur le schéma (version 1) pour créer une situation de départ plus équitable.

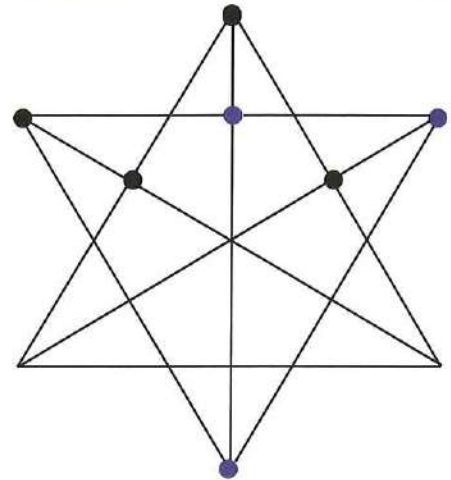


Marelle Tic-Tac-Toe, version 2

Marelles



Marelle Tic-Tac-Toe, version 3



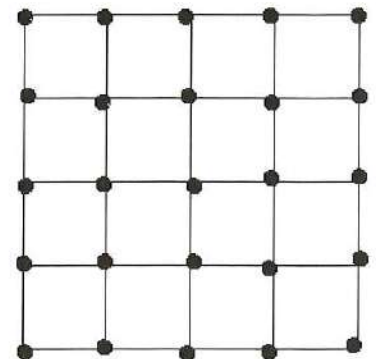
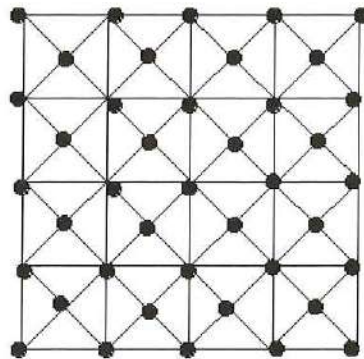
Marelle à 3 pions, version 4

Marelles à 5 pions

Le nombre de pions passe à 5 par joueurs.

Les règles du jeu sont les mêmes que les règles de la marelle TicTac-Toe.

Le but du jeu est, cette fois, d'aligner ses 5 pions.



Commentaires

Les Marelles, bien qu'homonymes, n'ont que peu de rapport avec le Jeu de Marelle qui se joue en extérieur à cloche-pied. Leur nom viendrait du latin merellus qui signifie « pion ». Les Grecs jouaient à diverses variantes de marelles.

Ovide décrit ce jeu dans son livre « L'Art d'aimer » : "on y joue au moyen de trois pièces pour chaque joueur, sur une petite table dressée à cet effet ; pour gagner il faut amener ses trois pièces sur une même ligne". Il affirme aussi que les femmes doivent savoir y jouer pour séduire les hommes.

Ce jeu très populaire permet, grâce à ses nombreuses variantes, à des joueurs de tous niveaux d'y trouver de l'intérêt.

Sa popularité tient également au fait que le matériel nécessaire pour jouer est rudimentaire : quelque lignes tracées dans le sable et des cailloux suffisent.

Durée	Joueurs
15 min.	2

Marelles

17

Marelle à 9 pions : le moulin

Matériel

Un plateau de jeu (voir schéma ci-contre) ; 2 jeux de 9 pions (2 couleurs différentes).

Situation de départ

Au début du jeu, le plateau de jeu est vide.

But du jeu

Aligner 3 de ses pions à plusieurs reprises, dans le but d'éliminer 7 pions adverses ; ou bloquer l'adversaire.

Déroulement du jeu

La partie se déroule en trois phases successives.

- Pose :

A tour de rôle, les joueurs placent un de leurs pions sur une intersection vide.

Si l'un des joueurs parvient à "fermer" un moulin en alignant trois de ses jetons, il ôte l'un des pions de son adversaire choisi parmi ceux qui ne font pas partie d'un moulin fermé.

- Déplacements :

Lorsque tous les pions sont posés sur le jeu, les joueurs déplacent un de leurs pions à tour de rôle. Les pions peuvent se déplacer sur une intersection voisine reliée par une ligne.

Un « moulin » est réalisé lorsque 3 pions de la même couleur sont alignés sur 3 intersections voisines, reliées par une ligne. Dans ce cas, le joueur ayant réalisé un moulin retire un pion adverse (de son choix).

- Sauts :

Lorsqu'un joueur n'a plus que 4 pions en jeu, il peut « sauter » c'est-à-dire déplacer un pion sur n'importe quelle intersection libre du jeu.

- Fin de la partie :

Si un joueur n'a plus que 2 pions ou s'il ne peut plus se déplacer lorsque c'est à son tour de jouer, alors ce joueur a perdu.

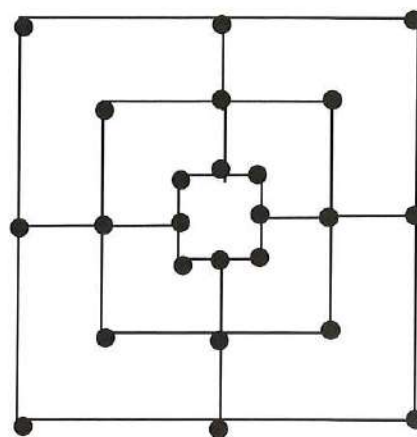


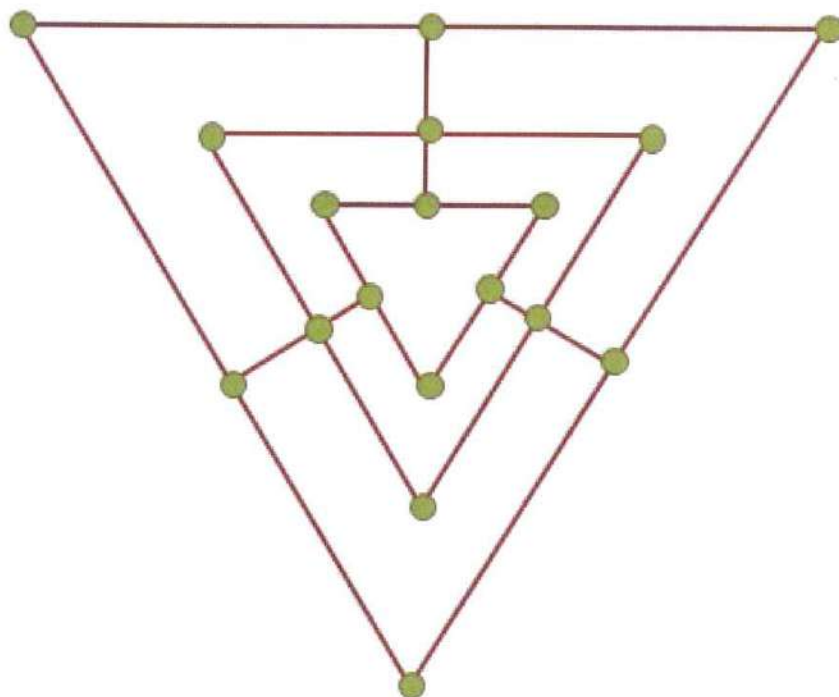
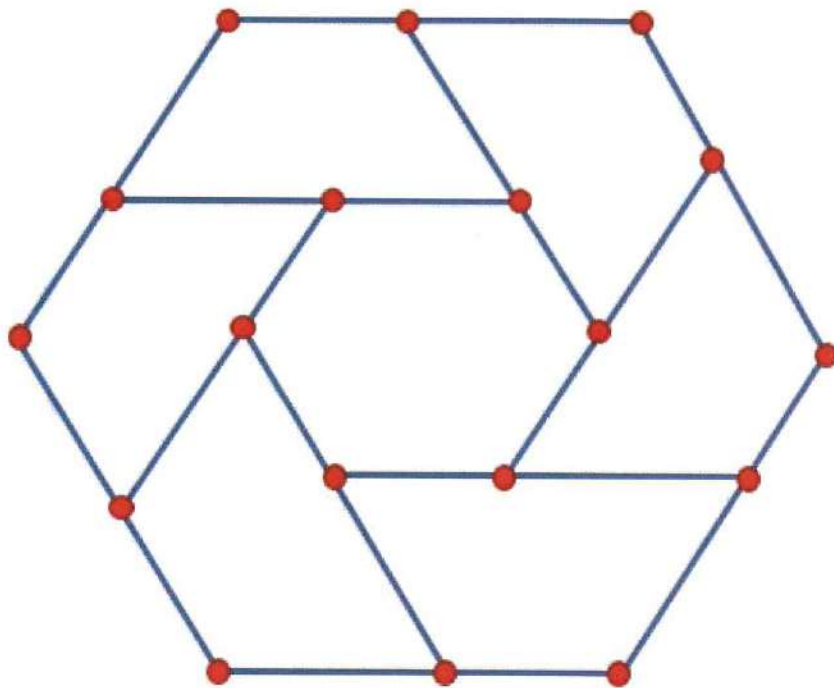
Illustration d'un manuscrit du Moyen Âge

CEMÉA
RELATION
BRETAGNE

Marelles

Marelles

2 autres versions de marelles à 9 pions



Durée	Joueurs
15 min.	2

Wali

18

Matériel

Un plateau de jeu de 30 cases (5 x 6).
24 pions de 2 couleurs différentes (12 pions par joueur).

Situation de départ

Le tablier est vide. Chaque joueur choisit sa couleur et dispose de 12 pions.

But du jeu

Prendre des pions adverses en formant des lignes de 3 pions à sa couleur.



Photo : association K.L.Z.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 2 temps : la pose des pions puis les déplacements et les prises.

- A tour de rôle, chaque joueur pose un pion dans une case libre mais sans pouvoir placer plus de 2 pions côte à côte.
- Lorsque les 24 pions sont placés, à son tour de jeu, chaque joueur déplace un de ses pions (verticalement ou horizontalement, pas en diagonale) dans le but de former un alignement de 3 pions à sa couleur horizontalement ou verticalement. Il est interdit d'aligner plus de 3 pions.
- A chaque alignement réussi, le joueur retire un pion de son choix à son adversaire.
- Les joueurs ont la possibilité d'ouvrir et refermer une ligne déjà faite autant de fois qu'ils le souhaitent.
- Si un joueur forme deux lignes d'un coup, une seule compte, il ne prend donc qu'un pion à son adversaire.
- Victoire : le vainqueur est le joueur qui a retiré tous les pions de son adversaire.

Commentaires

Wali est un jeu ancien originaire du Mali. On peut y jouer avec des cailloux et des petits bouts de bois ou n'importe quels autres pions.

Une configuration privilégiée, appelée "le cheval double" : il s'agit de réaliser une figure, telle qu'en déplaçant une pièce, vous défaites un alignement de 3 pièces pour en reformer immédiatement un autre. Une telle configuration est un gage de victoire pour celui qui a su la créer, pour peu qu'elle reste hors d'atteinte des attaques de son adversaire.

CEMÉA
JEU ANIMATION
BRETAGNE

Wali

Durée	Joueurs
15 min.	2

Renards et poules

Matériel

Un plateau de jeu formé d'un grand carré de 5 lignes et 5 colonnes et un petit carré représentant le poulailler (schéma 1).
20 pions représentant les poules. 2 autres pions identiques représentant les 2 renards.

Situation de départ

Les poules sont placées sur 4 rangées de 5 poules. Les renards sont placés à 2 intersections à l'entrée du poulailler (voir schéma 1).

But du jeu

Pour les poules : occuper les 9 places du poulailler ou bloquer les 2 renards.
Pour les renards : empêcher les poules d'entrer dans le poulailler en les éliminant.

Les 9 places du poulailler

Un renard

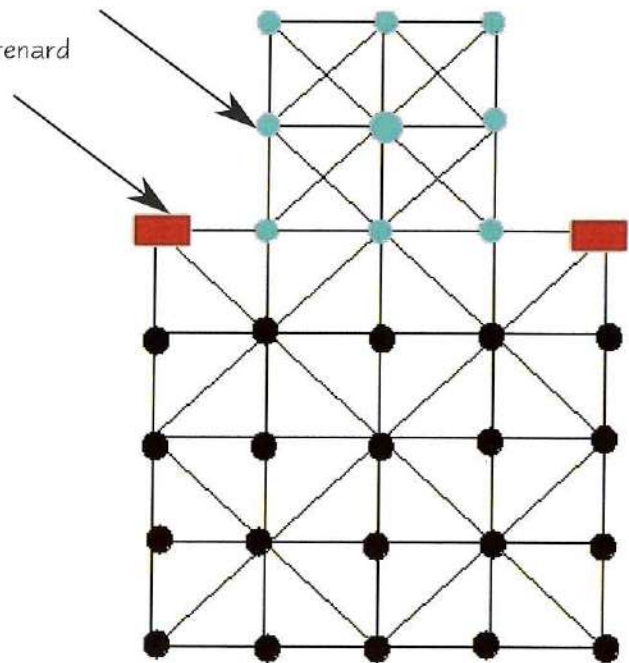


Schéma 1

● Places des 20 poules au début du jeu

Déroulement du jeu

- A tour de rôle, chaque joueur déplace un de ses pions.
- Les poules se déplacent toujours en avançant dans la direction du poulailler (en suivant les lignes tracées sur le plateau de jeu), elles ne peuvent donc pas reculer. Dans le poulailler, elles peuvent aller dans tous les sens.
- Les renards se déplacent verticalement et horizontalement, d'une case à la fois, ils peuvent entrer dans le poulailler.
- Les renards peuvent prendre les poules en sautant par dessus, ils peuvent enchaîner les sauts (comme aux dames).
- Quand 8 poules sont dans le poulailler, les renards ne peuvent pas bloquer le jeu en occupant la 9ème place.
- Il existe 3 façons d'achever la partie : soit 9 poules sont dans le poulailler, soit les 2 renards sont bloqués, soit il reste moins de 9 poules.

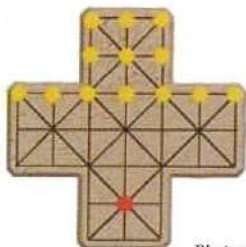


Photo : 2 Tours de Jeu

CEMÉA
L'ÉLAN FORMATION
BRETAGNE

Commentaires

Il s'agit d'un jeu datant du 18^{ème} siècle en France. Il possède de nombreux cousins qui, selon les pays, s'appellent Ukuku dans les Andes, Bagh Bandi au Sri Lanka, Bagh Chal au Népal...

Les joueurs disposent de forces et d'objectifs différents. Il existe une variante consistant à bloquer un renard (plateau de jeu ci-contre).

Durée	Joueurs
30 min.	2 à 4

Pachisi

20

Matériel

Un plateau de jeu (voir schéma ci-contre).
 16 pions de 4 couleurs différentes (4 x 4 pions), pions pouvant s'empiler.
 6 objets à 2 faces (petits coquillages type cauris, aussi appelés "grains de café", baguettes de bois peintes ou arrondies sur une face, pièces ou autres jetons dont les 2 faces sont différentes) ou un dé.

Situation de départ

Chaque joueur se place devant une « branche » du jeu, les 4 pions de sa couleur se trouvent alors dans la réserve de 4 pions située à sa droite.

But du jeu

Être le premier à amener ses 4 pions dans la case centrale, après avoir fait un tour complet du jeu (en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre).

Déroulement du jeu

- Chaque joueur, à tour de rôle, avance un de ses pions. Un pion doit effectuer le parcours suivant : il entre par la case centrale, descend la branche face au propriétaire du pion par la colonne du milieu, fait le tour du plateau dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, puis remonte vers la case centrale par la même colonne qu'au début.
- Au début du jeu, le premier pion de chaque joueur entre sur le plateau, le nombre de points n'a pas d'importance. Par la suite, pour mettre en jeu un nouveau pion, il faudra faire 6, 10 ou 25 points.
- A son tour de jeu, chaque joueur lance les jetons ou cauris et avance un pion de son choix du nombre de cases correspondant à son score (voir code dans le cadre ci-contre). On peut passer par dessus un pion ou une pile de pions adverses. Si son lancer ne lui convient pas, un joueur peut décider de passer son tour.
- L'arrivée d'un pion sur la case centrale se fait par un nombre exact de points.

- Prises :

Si un pion termine sa course sur un pion adverse, ce dernier est sorti du jeu. Il devra alors être remis en jeu et recommencer son parcours entièrement.

Lorsqu'un joueur capture un pion adverse, il rejoue aussitôt. Un pion ne peut être pris s'il se trouve sur une case refuge du jeu (cases marquées d'une croix). Sur ces cases, plusieurs pions de couleurs différentes peuvent stationner.

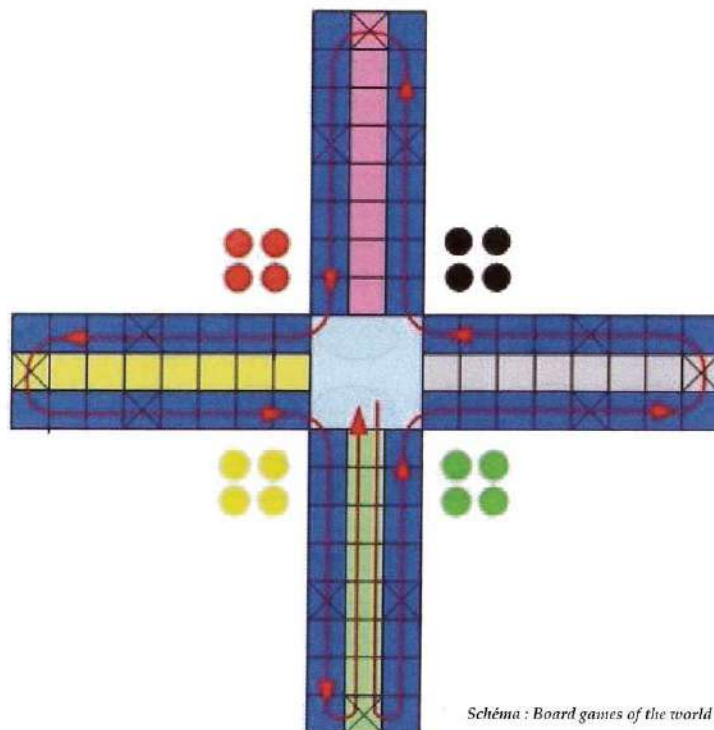


Schéma : Board games of the world

Parcours effectué par un pion vert.

CÉMEÂ
 N°1 en Bretagne
 BRETAGNE





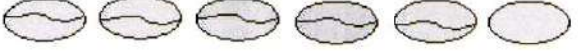


Pachisi

Pachisi

- Pions doubles :

Si le pion d'un joueur termine sa course sur l'un de ses propres pions, le joueur peut alors, s'il le souhaite, constituer un pion double.

Ces 2 pions se comporteront comme un seul pion pour le déplacement et auront l'avantage de ne pas pouvoir être pris par un pion seul. Néanmoins, un pion double peut être pris par un autre pion double.

	: 10 points
	: 2 points
	: 3 points
	: 4 points
	: 5 points
	: 6 points
	: 25 points

Lancers :

Le jeton possède 2 faces, il y a donc 2 issues possibles (la face claire ou la face sombre), de même pour les cauris (le côté fendu ou le côté arrondi)... Le nombre de points dépend du nombre de coquillages ou jetons tombés sur leur face arrondie (ou sombre).



Photo : Master traditional games



Photo : Dr.P.N.Shrivastava, Satna M.P.

Commentaires

« Pachisi » signifie « jeu des vingt-cinq » (le plus gros score possible aux lancers). Ce jeu est né au 4^{ème} siècle et est considéré comme le jeu national en Inde où il est traditionnellement fabriqué en tissu.

Au 16^{ème} siècle, l'empereur Indien Akbar avait fait construire, dans chacun de ses palais, des aires de jeu géantes en marbre sur lesquelles il pouvait jouer au Pachisi avec ses courtisans. Les pions étaient des esclaves, habillés de vêtements aux couleurs appropriées.

De ce jeu ont découlé d'autres jeux semblables : le Parcheesi (avec l'introduction de murs dans le jeu) fut commercialisé aux Etats-Unis en 1867 puis en Grande Bretagne et en France sous une forme très simplifiée (Ludo et Petits Chevaux dans lesquels le hasard prédomine).



Photo : Le comptoir des jeux

Durée	Joueurs
10 min. à 30 min.	à partir de 2

Répondez vite

21

Matériel

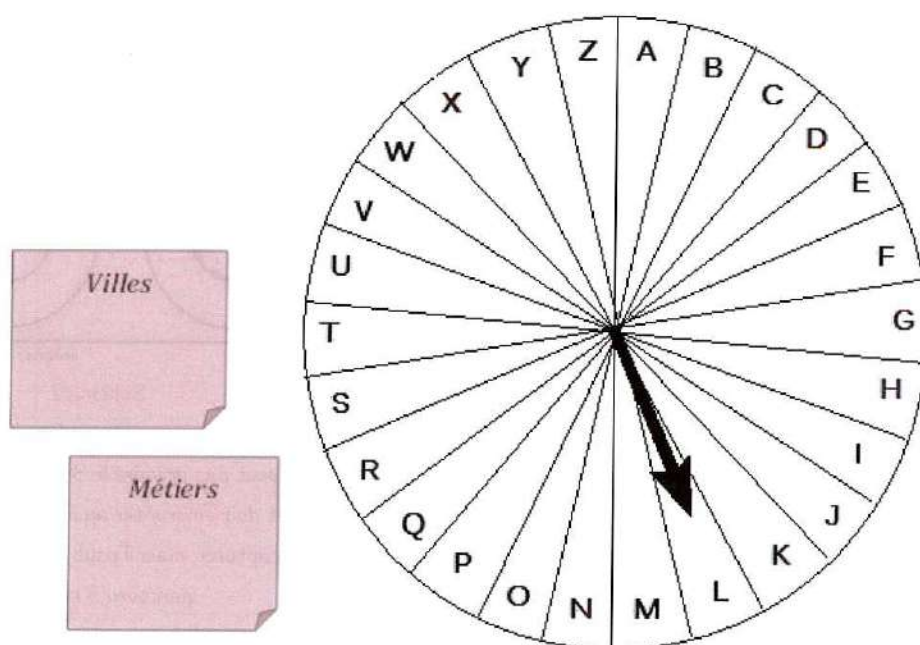
Un plateau de jeu de forme circulaire partagé en 26 secteurs (un secteur pour chaque lettre de l'alphabet). Une flèche tourne autour du centre du cercle et indique une lettre au hasard. 30 à 50 petits cartons sur lesquels sont écrits différents thèmes (par exemple : ville, pays, fleur, métier, rivière, acteur, outil, mot dans une langue étrangère...)

But du jeu

Etre le premier à trouver une réponse pour récupérer le plus possible de petits cartons.

Déroulement du jeu

A tour de rôle, chaque joueur retourne un petit carton puis fait tourner la flèche. Lorsque la flèche s'arrête, il lit la lettre indiquée. Le premier joueur donnant un mot commençant par cette lettre et correspondant au thème retenu gagne le petit carton.



Commentaires

La surface de chaque secteur peut être proportionnelle à la fréquence d'apparition de la lettre dans l'alphabet français. Certains secteurs, correspondant à des lettres peu utilisées, peuvent même être supprimés.

CĒMĒA
BRETAGNE

Répondez vite

Durée	Joueurs
15 min.	2

Surakarta

Matériel

24 pions (12 d'une couleur, 12 d'une autre, jaunes et noirs sur les schémas). Un plateau de jeu constitué de 36 emplacements et de 8 cercles concentriques 2 à 2.

Situation de départ

Les 12 pions noirs sont placés sur les deux premières rangées d'un côté. De même, les 12 pions jaunes sont positionnés de l'autre côté du plateau. Schéma 1.

But du jeu

Prendre tous les pions de son adversaire.

Déroulement du jeu

LES DÉPLACEMENTS :

- Un pion peut : soit se déplacer, soit réaliser une prise.
- Un pion se déplace de son intersection vers une autre intersection adjacente (verticalement, horizontalement, diagonalement).

LES PRISES :

- Pour réaliser une prise, un pion a la possibilité de se déplacer d'autant d'intersections qu'il le souhaite, toujours dans le même sens, pourvu que les intersections, jusqu'au pion à capturer, soient libres et qu'au moins un des cercles du jeu fasse partie du déplacement (schéma 2).
- Tout pion capturé est retiré du jeu.
- On ne peut réaliser qu'une prise à la fois.

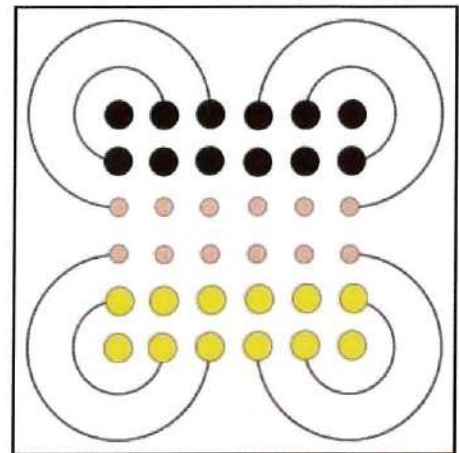


Schéma 1

Schéma : 2 Tours de Jeux

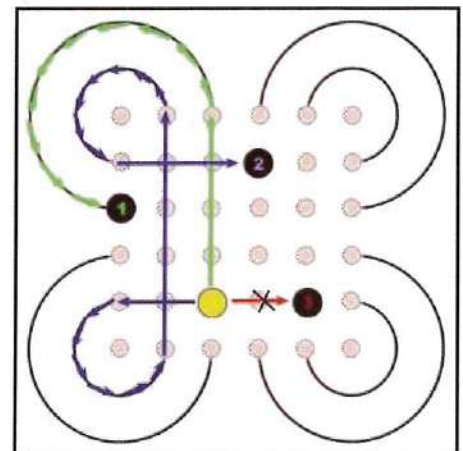


Schéma 2

Schéma : 2 Tours de Jeux

Le pion jaune peut capturer les pions noirs 1 ou 2. Il ne peut pas prendre le 3 directement car son trajet doit emprunter au moins un cercle avant de le capturer, mais il peut le prendre après avoir parcouru 3 cercles...

Commentaires

Originaire de l'île de Java en Indonésie, dont il porte le nom d'une ville ancienne, l'existence de ce jeu serait antérieure au 17^{ème} siècle (période à laquelle la ville a changé de nom à l'arrivée des Hollandais).

Jeu très singulier du fait de son mode de capture.

Reversi

Durée	Joueurs
15 min.	2

Matériel

Un plateau carré de 64 cases (8x8) ; 64 pions identiques bicolores (une face blanche et une face noire par exemple).

Situation de départ

Au départ, le plateau est vide. Les joueurs choisissent une couleur chacun (chaque joueur déposera ses pions, faces visibles à sa couleur).

But du jeu

La partie s'achève quand tous les pions ont été posés ou quand l'un des joueurs n'a plus de pion à sa couleur sur le jeu.

Le gagnant est le joueur dont la couleur est la plus représentée sur le plateau.

Déroulement du jeu

- A tour de rôle, chaque joueur pose un pion à sa couleur.
- Un pion posé doit vérifier 2 conditions (schéma 1) :
 - * Être voisin avec au moins un pion de la couleur adverse.
 - * Être aligné avec un pion de sa couleur (en ligne ou en diagonale).

Ainsi, un ou plusieurs pions adverses sont pris en tenaille. Ces derniers devront alors être retournés.

- Si un joueur ne peut pas prendre de pion adverse en tenaille, il passe son tour.

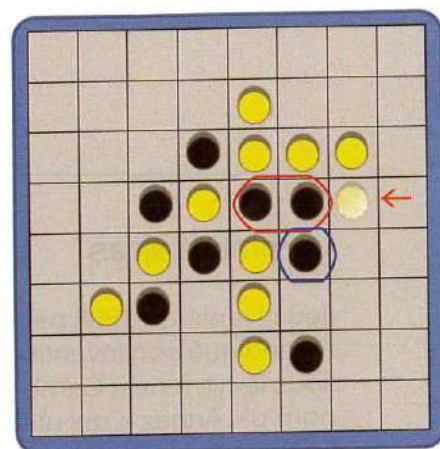


Schéma 1 : Un pion jaune permet de retourner les 2 pions noirs plus un autre

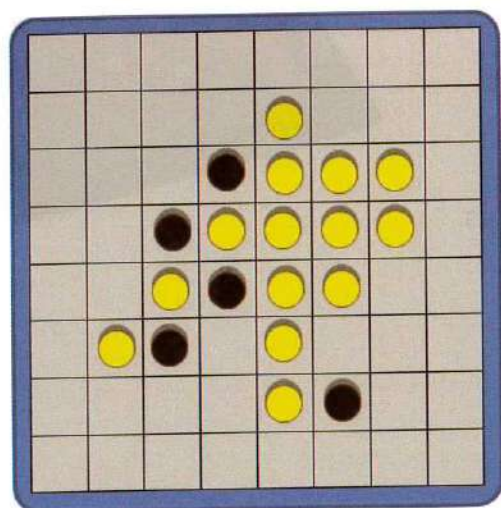


Schéma 2

La pose d'un pion peut prendre en tenaille plusieurs pions adverses, dans des directions différentes (si plusieurs alignements apparaissent). Les pions adverses sont alors retournés dans toutes les directions considérées. Tous les retournements possibles doivent être effectués : schéma 2.

C.F.M.E.A.
Fédération Française
BRETAGNE

Reversi

Reversi

- Un pion peut être retourné plusieurs fois pendant la partie.
- Les 4 premiers coups consistent à occuper les 4 cases centrales du plateau (schéma 4).

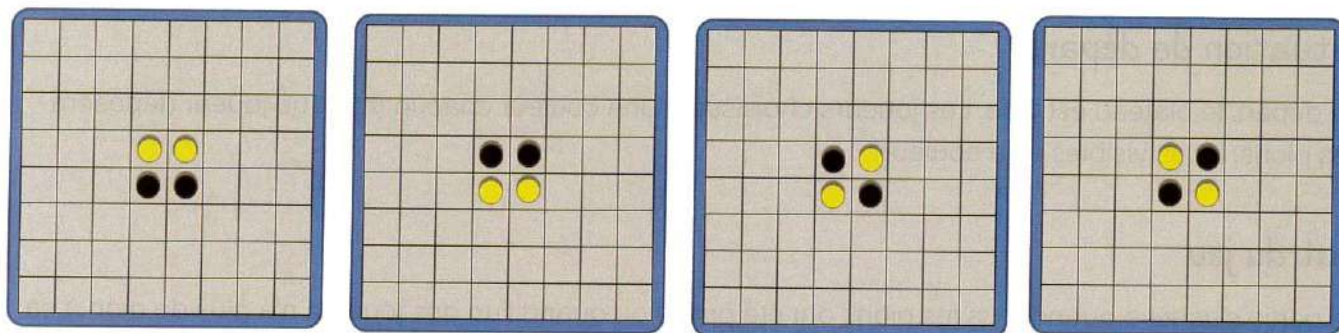


Schéma 4 : les 4 positions de départ possibles

Commentaires

Jeu inventé en 1888 par l'Anglais Lewis Waterman ou John W. Mollett, les deux ayant revendiqué son invention en s'accusant mutuellement de plagiat ! Il existait antérieurement sous le nom de « Game of Annexation » où l'on jouait sur un tablier en croix, puis il prit le nom d'« Annex » qui utilisait un tablier de 64 cases, avant de s'appeler « Reversi ».

Le Reversi reste d'abord cantonné à l'Angleterre et tombe dans l'oubli jusqu'à ce qu'il soit relancé, en 1971, par le Japonais, Goro Hasegawa, qui le baptisa « Othello ». Distribué au Japon et, quelques années plus tard en Europe et en Amérique du Nord, il connaît alors un immense succès.

Dans Othello, la position des pions en début de partie est différente (4 pions occupent les 4 cases centrales, voir le 1er cas du schéma 4).

Des championnats nationaux et internationaux sont régulièrement organisés dans lesquels les Américains et les Japonais ont une position dominante.

Une variante consiste à remplacer les pions bicolores par des cubes permettant la participation de six joueurs.



Durée	Joueurs
45 min.	4

Toc

24

Pions blancs au début du jeu (niche)

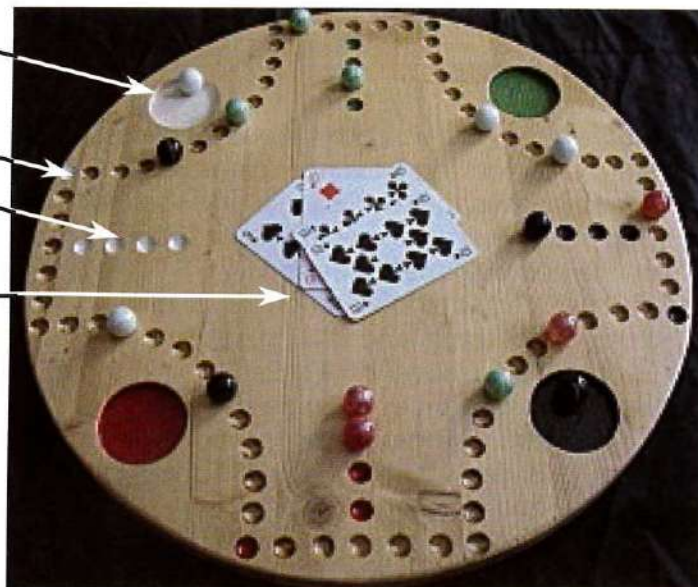
"Planteu" blanc :

case de départ des pions blancs

Les 4 cases de la "maison" blanche

Tas central :

défausse et cartes jouées



Matériel

Un plateau de jeu (schéma ci-contre).

4 familles de 4 pions de couleurs identiques.

Un jeu de 54 cartes.

Situation de départ

Le jeu se joue soit en individuel, soit à 2 équipes de 2 joueurs. Les coéquipiers jouent face à face. Chacun joue à tour de rôle en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les 4 pions de chaque joueur sont dans leur camp respectif (la "niche"). La case de départ de chaque joueur se situe en bas à gauche de chaque "maison" (ligne de 4 cases).

Le donneur distribue 5 cartes à chaque joueur. Quand toutes ces cartes auront été jouées, le donneur distribuera 4 nouvelles cartes chacun, et ce, dès que nécessaire. Lorsque le tas de 54 cartes sera épuisé, les cartes du tas central seront mélangées et le joueur suivant deviendra donneur à son tour. A chaque distribution de cartes, les coéquipiers s'échangent une carte ; cet échange se fait sans communiquer avec le coéquipier et sans avoir regardé la carte donnée par le coéquipier avant l'échange des 2 cartes.

But du jeu

Être la première équipe à rentrer ses 8 pions dans sa « maison » après avoir effectué un tour de jeu.

Déroulement du jeu

A chaque tour, un joueur pose une carte au centre du plateau (un tas de carte se constitue progressivement).

Pour sortir un pion de sa niche, il faut posséder un « Parteu » (un Roi ou un As) que l'on pose dans le tas central. Comme son nom l'indique, un « Parteu » sert donc à partir, on pose alors un pion sur la case départ à sa couleur (nommée le « Planteu »). Un joueur ne possédant pas de Parteu et n'ayant pas de pion déjà en piste doit étaler ses cartes (faces visibles) et attendre la prochaine distribution de cartes puisqu'il ne peut pas mettre de pion en jeu.

Tant qu'un pion est sur le Planteu, il est intouchable : on ne peut ni le prendre, ni le doubler, ni le « switcher » (c'est-à-dire échanger la place de son pion avec celle d'un pion adverse).

Les joueurs déplacent leurs pions en fonction de la valeur des cartes qu'ils posent au centre du plateau.

CÉMEÀ
L'ÉLAN ÉDUCATION
BRETAGNE

Toc

Si un joueur ne peut pas jouer, il doit se défausser d'une carte. Un joueur est obligé de jouer ses cartes, même si cela le désavantage.

Valeurs des cartes :

- **Roi** : Parteu ou sert à avancer de 13 cases.
- **As** : Parteu ou sert à avancer d'une case ou 11 cases.
- **Valet** (aussi appelé « Switcher ») : il sert à « switcher », c'est-à-dire qu'il permet d'échanger un de ses pions en jeu avec un pion d'une autre couleur (adverse ou partenaire), sauf un pion qui est sur son Planteu ou dans sa maison.
- **Dame** : permet d'avancer de 12 cases.
- **10** : permet d'avancer de 10 cases.
- **9** : permet d'avancer de 9 cases.
- **8** : permet d'avancer de 8 cases.
- **7** : peut être décomposé pour avancer un ou plusieurs de ses pions de 7 cases au total (par exemple, 3 cases pour un pion et 4 cases pour un autre...)
- **6** : permet d'avancer de 6 cases.
- **5** : permet d'avancer de 5 cases.
- **4** : oblige à reculer de 4 cases un de ses pions. Stratégie : le 4 permet alors, à un pion qui se trouve sur son Parteu, d'entrer dans sa maison au prochain coup (sans avoir fait un tour).
- **3** : permet d'avancer de 3 cases.
- **2** : permet d'avancer de 2 cases.

Prises :

Un joueur prend un pion à ses adversaires si, lors d'un déplacement, son pion finit sa course sur une case occupée par un pion adverse. Ce dernier est alors replacé dans sa niche et devra être remis en jeu par un Parteu. Il peut arriver qu'un joueur soit obligé de prendre un de ses propres pions puisqu'il est obligé de jouer toutes ses cartes.

Entrée des pions dans sa maison :

Pour rentrer dans sa maison, le joueur doit réussir à tomber directement sur une des 4 cases de la maison (en se déplaçant du nombre exact de cases). Un joueur peut être obligé de repartir pour un autre tour.

Dans sa maison, un pion ne peut pas doubler un autre de ses pions. Un pion entré dans sa maison ne peut pas ressortir mais il peut continuer à avancer à l'intérieur de sa maison.

Fin de la partie :

Quand un joueur a rentré tous ses pions dans sa maison, il joue ses cartes pour faire avancer les pions de son partenaire. Il leur est interdit de se concerter.

Remarque : le 7 doit être joué complètement avant d'aider le partenaire ou finir la partie.

Commentaires

Le jeu de Toc (ou « jeu du Tock ») est un jeu francophone, dont l'origine n'est pas connue avec certitude, très pratiqué au Québec. Ce jeu rappelle notre jeu de « Petits chevaux » (comme le Pachisi d'Inde) mais se joue avec des cartes à la place des dés, ce qui amène un côté stratégique au jeu de Toc. Il existe aussi des plateaux pour 6 ou 8 joueurs.

Targui

Durée	Joueurs
10 min.	2

Matériel

22 pions et une grille de 2 rangées de 6 cases par joueur.

Situation initiale

Les grilles sont placées face à face. Chaque joueur dépose 2 pions par case sauf dans la case située en bas à droite de sa grille.

But du jeu

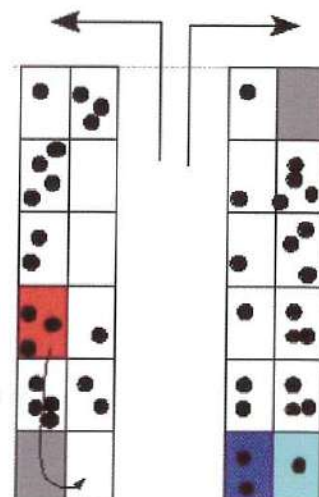
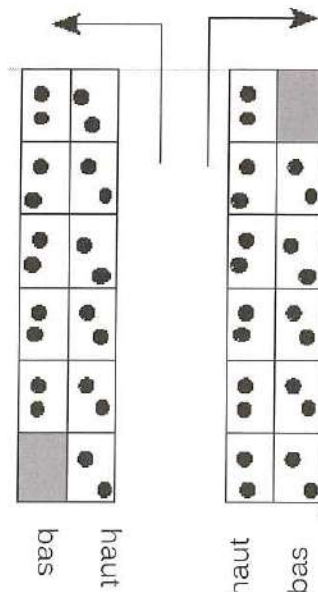
Prendre tous les pions de son adversaire.



Déroulement du jeu

- A tour de rôle, chaque joueur déplace ses pions dans sa grille, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- En commençant par la case de son choix, le joueur en prend les pions et les dispose un à un dans chacune des cases suivantes (y compris les cases vides).
- Si le dernier pion est posé dans une case non vide, le joueur ramasse le tout et les répartit à nouveau, un par un, dans les cases suivantes. Puis, il rejoue.
- Si le dernier pion est posé dans une case vide :
 - * Si cette case vide est une case de la rangée du bas de sa grille : le joueur a alors fini son tour.
 - * Si cette case vide est une case de la rangée du haut de sa grille et si, dans la grille de son adversaire, la rangée du haut située dans l'alignement de la case vide considérée contient des pions : le joueur prend alors le contenu des 2 cases situées dans cet alignement chez son adversaire (voir schéma ci-contre).
- * C'est ensuite au 2nd joueur de jouer.
- Les pions pris ne peuvent pas être remis en jeu.

Le joueur de gauche choisit de répartir les 3 pions de la case rouge dans les 3 cases suivantes. Le dernier pion est donc posé dans une case vide du haut de sa grille. La grille de son adversaire contient des pions dans la case située en face, ligne du haut (case bleue foncée). Donc le joueur de gauche prend les 3 pions des 2 cases bleues du joueur de droite.



Commentaires

Aussi appelé "Mefuvha", originaire d'Afrique du sud, ce jeu ancien possède des variantes dans toute l'Afrique.

CENEA
INFORMATION
BRETAGNE

Targui

Bibliographie

Sites Internet :

Association La p'tite fabrique (pour les règles, les photos, la fabrication des jeux et les bons conseils) : <http://la-ptite-fabrique.over-blog.com/>

Association Dézépions (pour les règles) : <http://www.dezepions.infini.fr/>

Tric Trac : <http://www.trictrac.net/>

2 tours de jeu – La Rochelle : <http://jeuxstrategie.free.fr/index.php>

Livres et fichiers :

Jeux de pions, Michel BOUTIN, édition BORNEMANN, 1999

Jeux de société à construire, CEMÉA Lyon, 1979

Jeux de plateau, Delphine GRAVIER, Mango Jeunesse, 2004

Fichiers de la maison des jeux de Grenoble, collection « le monde des jeux », 2007

Revue « valeurs mutualistes » n°281

Classification des jeux

Il a toujours été difficile de trouver une classification des jeux de société qui ne se résume pas qu'à évoquer le « but du jeu » et le « nombre de joueurs » et qui puisse s'appliquer à l'ensemble des jeux existants.

Nous avons retenu des éléments de la classification proposée par Michel BOUTIN dans son ouvrage intitulé « le livre des jeux de pions » paru aux éditions Bomemann en 1999. L'auteur définit un grand nombre de critères pour classer les jeux de société et il propose comme premier facteur discriminant la présence plus ou moins forte du hasard dans le déroulement du jeu.

Nous parlerons de jeu déterminé lorsque le hasard n'intervient pas dans le déroulement du jeu, de jeu mixte lorsque le hasard influe plus ou moins la partie et de jeu de pur hasard lorsque les joueurs subissent simplement les actions demandées par un générateur de hasard (dé, carte...)

Le second critère retenu est la possibilité offerte à chaque joueur de connaître ou non le jeu de son adversaire. « Un jeu est déclaré à information complète si, à tout moment, tous les joueurs disposent des mêmes informations pour effectuer leurs coups »¹. Il est donc déclaré à information incomplète dans les autres cas.

Nous avons utilisé les abréviations suivantes pour répondre à ces critères :

JDIC : jeux déterminés à information complète

JDII : jeux déterminés à information incomplète

JMII : jeux mixtes à information incomplète

JPH : jeux de pur hasard

Parmi les critères que nous avons retenus, celui de la dynamique du jeu nous a paru pertinent. Il s'agit de regarder ce qui a trait aux pions au départ du jeu et les divers mécanismes qu'ils utilisent en cours de partie. Les abréviations suivantes définissent la situation initiale :

PC : les pions sont communs à tous les joueurs (comme au Quarto)

PS : les pions sont séparés, appartiennent chacun à un joueur (comme aux Dames)

PCS : les pions cumulent les deux propriétés précédentes (comme l'Isola)

Pour traiter du mécanisme du jeu, nous avons utilisé les termes suivants :

D : déplacements

P : prises

PO : pose

R : retrait

E : empilage

S : superposition

M : mutation

Nous avons enfin jugé intéressant de signaler la manière dont la partie prend fin et entraîne la victoire d'un joueur. Vous trouverez les abréviations suivantes :

A : arrangements (organiser les pions d'une certaine façon sur le plateau)

AT : atteinte (atteindre une zone, un bord)

B : blocage (empêcher l'adversaire de jouer)

C : capture (prendre un ou plusieurs pions)

CH : chemin (réaliser une boucle, une chaîne)

D : Déduction (deviner un code, un arrangement de pions)

C.F.M.E.A.
ANALYSE FORMATION
BRETAGNE

E : élimination (prendre des pions et les sortir du jeu)

S : score (obtenir plus de points, d'objets, que l'adversaire)

Cette classification donne un aperçu de la valeur pédagogique des jeux de société qu'on ne peut plus simplement considérer comme des passe-temps. Les multiples critères utilisés montrent la richesse des mécanismes possibles pour sélectionner un jeu et développer de multiples stratégies.

Titre du jeu	Page	Nb de joueurs	Classe	Situation initiale	Mécanisme de jeu	Fin de partie
Atride	3	3	JDIC	PS	D, P, PO	AT
Attaque	5	2	JDII	PS	D, P	C
Barricades	7	3 ou 4	JMIC	PS	D, P	AT
Buffalo	9	2	JDIC	PS	D, P	AT, B, C
Force 3	10	2	JDIC	PCS	D, PO	A
Fanorona	11	2	JDIC	PS	D, P	C, B
Focus	13	2	JDIC	PS	D, P, E	E, B
Grains du Roy	15	2	JDIC	PS	D, S	S
Isola	16	2	JDIC	PCS	D, R	B
Jeu de gale	17	2	JDIC	PS	PO	AT
L'attaque du château	18	2	JDIC	PS	D, P	AT
La jungle	19	2	JDIC	PS	D, P	AT
La ville à prendre	21	2 à 4	JDIC	PS	D, P	C
Les cônes	22	2 à 4	JMIC	PS	D, E	C
Les paires	23	2 ou +	JMII	Pas de pions	R	S
Puluc	24	2	JMIC	PS	D, P, E	C
Marelles	25	2	JDIC	PS	PO, D	CH
Wali	29	2	JDIC	PS	PO, P	C
Renards et poules	30	2	JDIC	PS	D, P, PO	E, B
Pachisi	31	2 à 4	JMII	PS	D, P, PO	AT
Répondez vite	33	2 ou +	JMIC	Pas de pions	R	S
Surakarta	34	2	JDIC	PS	D, P	C
Reversi	35	2	JDIC	PC	P, M	S
Toc	37	4	JMII	PS	D, P	AT
Targui	39	2	JDIC	PC	D, P	C

Fabrication des jeux

Il est primordial de faire jouer son public avant de proposer un temps de fabrication.

Pourquoi fabriquer des jeux ? (d'après Entrer dans le jeu, maison des jeux de Grenoble).

- Pour avoir un fond de jeux à moindre frais et démarrer une activité jeux de société
- Pour avoir des jeux introuvables dans le commerce (et souvent plus solides), adaptés à ses besoins, ses valeurs, ses goûts

Pourquoi faire fabriquer des jeux ? (d'après Entrer dans le jeu, maison des jeux de Grenoble).

- Pour stimuler et valoriser la créativité de chacun
- Pour permettre à votre public d'emporter leurs propres jeux et les faire découvrir à la famille, aux amis...
- Pour favoriser le respect du matériel

Comment fabriquer des jeux ?

Plateau

Le plateau peut être un support de bois, de carton, un morceau de tissu, ou encore un quadrillage dessiné à même le sol.

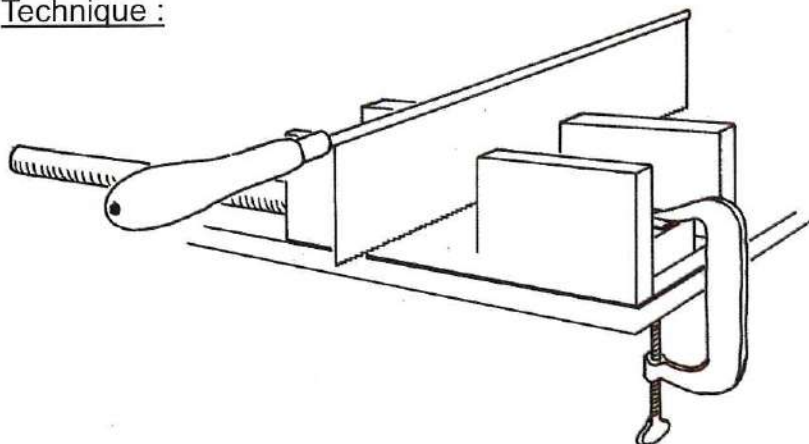
Pour plus de détails, nous conseillons le fichier Entrer dans le jeu de la maison des jeux de Grenoble.

Pions

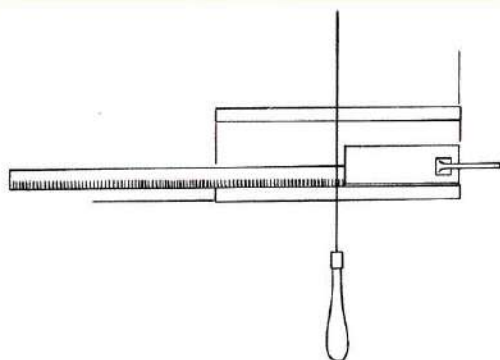
Tous les jeux nécessitent des pions. A une autre époque, ces pions étaient trouvés dans la nature (cailloux, graines, noyaux, coquillages...), ce que nous pouvons toujours faire évidemment.

Peuvent aussi convenir : des pions de jeu de dames, des pastilles de verres colorées, des capsules, des bouchons (en liège ou en plastique), des petites rondelles coupées de façon régulière dans un tourillon puis peintes, des pions un peu plus hauts découpés dans un tasseau ou un tourillon (technique ci dessous, d'après Jeux de société à construire, CEMEA Lyon).

Technique :



CEMEA
REANIMATION
BRETAGNE

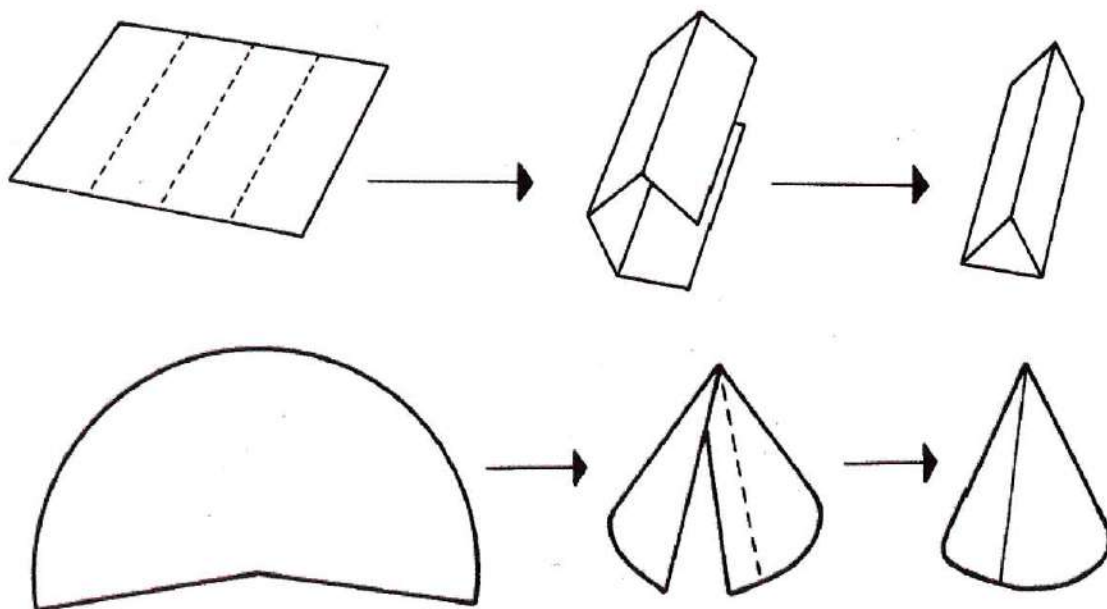


L'utilisation de la boîte à onglet associée à une butée permet de couper des pièces d'épaisseur égale rapidement et proprement.

En fonction du mécanisme de jeu, les pions doivent parfois respecter quelques conditions. Il s'agit donc de se poser la question : les déplacements et prises ne nécessitent-ils pas une forme particulière pour les pions ? Doit-on empiler des pions, recouvrir des pions, retourner des pions... ?.

Il est aussi possible de fabriquer des pions en papier : en forme de cônes, de prisme, de cube (voir ci-dessous, d'après Jeux de société à construire, CEMEA Lyon), mais aussi de forme sphérique (boule de cotillons collées sur une petite chute de papier).

Technique :



1. Atride
2. Attaque
3. Barricades
4. Buffalo
5. Force 3
6. Fanorona
7. Focus
8. Grains du Roy
9. Isola
10. Jeu de gale
11. L'attaque du château
12. La jungle
13. La ville à prendre
14. Les cônes
15. Les paires
16. Puluc
17. Marelles
18. Wali
19. Renards et poules
20. Pachisi
21. Répondez vite
22. Surakarta
23. Reversi
24. Toc
25. Targui



Formations à l'animation
BAFA, BAFD, BPJEPS, Périscolaire
Formations continues
<http://cemeabretagne.free.fr>