

Ton jeu des 7 familles

Quel matériel faut-il ?

Du papier
Des ciseaux
Crayons de papier, gomme
Des crayons de couleurs
ou feutres



Les étapes de création de votre jeu maison

Découper la feuille en rectangle de même dimension (42 morceaux identiques)

Faire 7 paquets de 6 morceaux de feuilles découpés
Choisir 7 noms de famille selon le thème de jeu que vous désirez

Illustrer chaque famille avec ses membres : grand-père, grand-mère, père, mère, fils, fille, tante, oncle par exemple.

La règle du jeu

Pour gagner, il faut réunir le plus grand nombre de familles possible en demandant les cartes manquantes à un autre joueur.

Ce jeu de cartes se joue de 2 à 6 joueurs.

On distribue 7 cartes à chacun et le reste des cartes placé dans une pioche au centre de la table, face cachée.

À tour de rôle, chaque participant demande au joueur de son choix une carte précise "Léo, dans la famille Poule, je voudrais la mère". Si Léo a la carte, il la donne et le premier joueur peut redemander une carte à la personne de son choix. Si, en revanche, Léo n'a pas la carte, le joueur pioche une carte. C'est la bonne ? Il crie "bonne pioche" et redemande une autre carte à la personne de son choix. Ce n'est pas la bonne ? Il la garde c'est au tour de Léo de jouer... et ainsi de suite.

À chaque fois qu'un joueur a les 6 cartes de la même famille, il la dépose sur la table en criant "Famille !".

Le joueur qui a obtenu le plus de familles remporte la partie.

Ton dé maison

Quel matériel faut-il ?

Du papier
Des ciseaux
Des feutres



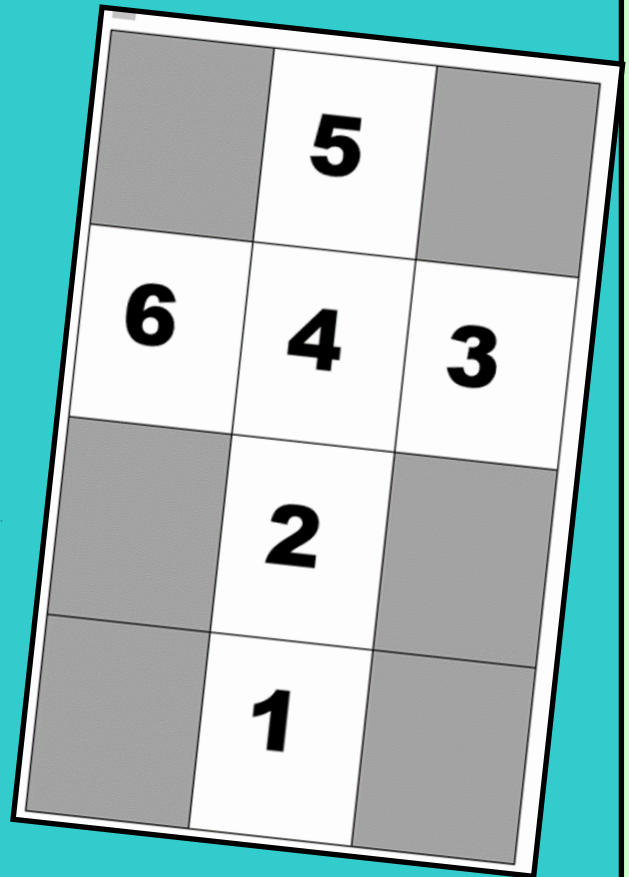
Les étapes de création de ton dé maison

Tracer, sur une feuille A4, un quadrillage avec des carrés de 5 cm X 5 cm de côté

Inscrire les chiffres



Découper les zones grises



Refaire l'opération une deuxième fois pour avoir 2 dèss pour jouer.

Ton Time's up maison

Quel matériel faut-il ?

Du papier
Un stylo
Des ciseaux
Un chronomètre (téléphone, sablier, minuteur de cuisine...)



Les étapes de création de votre jeu maison

Découper la feuille en rectangle de même dimension. Chaque participant prend dix papiers et y inscrit dix mots (cela peut être un animal, un objet, une personne, un titre de livre ou de film, libre court à votre imagination).

La règle du jeu

Formez deux équipes de minimum 2 personnes
Mélangez les papiers

Les équipes, chacune leur tour, vont tenter de faire deviner les mots à leur(s) partenaire(s), l'autre équipe reste muette pendant les 30 secondes de jeu. Une manche se termine lorsque tous les mots ont été retrouvés et qu'il ne reste donc aucun papier.

Manche 1 : Pour faire deviner le mot de votre carte, vous pouvez dire tous les mots que vous souhaitez à l'exception des mots de la même famille. Petite contrainte supplémentaire, vous ne pouvez pas passer les cartes durant cette première manche.

Manche 2 : Vous n'avez le droit qu'à un seul mot pour faire deviner votre carte. Si vous en dites plusieurs, la carte doit passer sous la pile. Vous avez le droit de passer autant que vous le voulez.

Manche 3 : Laissez parler l'artiste en vous et mimez.

La bataille navale grandeur nature





Quel matériel faut-il ?

4 feuilles A4
Deux stylos
Des foulards



Les étapes de création de votre jeu maison

Chaque équipe prend deux feuilles A4 chacune
Chaque équipe doit réaliser des quadrillages identiques sur les deux feuilles le modèle qui suit

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A											1 porte avion  5 cases
B											1 croiseur  4 cases
C											2 sous-marins  3 cases + 3 cases
D											1 torpilleur  2 cases
E											○ à l'eau X touché
F											
G											
H											
I											
J											

Chaque équipe possède alors de deux grilles, l'une d'attaque, l'autre de défense.

Chaque équipe dispose ses bateaux (1 porte avion de 5 cases, 1 croiseur de 4 cases, 2 sous-marins de 3 cases, 1 torpilleur de 2 cases). Ils ne peuvent être placés que verticalement ou horizontalement.

La bataille navale grandeur nature

La règle du jeu

Chaque capitaine d'équipe lance des attaques vers l'autre camp : pour cela, il donne aux membres de son équipe des coordonnées de tir (par exemple : A-5) sur un papier qu'il leur confie (un seul papier à la fois...).

Chaque joueur doit alors essayer de gagner le camp adverse, pour transmettre les coordonnées de tir au capitaine d'équipe adverse.

Les attaquants ont un foulard dépassant de leur pantalon. Ils partent avec le papier dans leur main et tentent de traverser le camp opposé sans se faire voler leur foulard (sinon ils retournent dans leur camp).

Ils donnent au capitaine de l'équipe opposée le papier avec les coordonnées d'attaque, qui lui répond, « touché », « coulé » ou « dans l'eau ».

Le joueur retourne alors à son camp pour transmettre à son capitaine d'équipe la réponse qu'il a reçue. Celui-ci peut alors la marquer sur sa seconde grille, et confier une seconde attaque au joueur.

L'équipe qui a réussi à couler le flotte de l'adversaire a gagné !



Ton jeu de l'oie maison

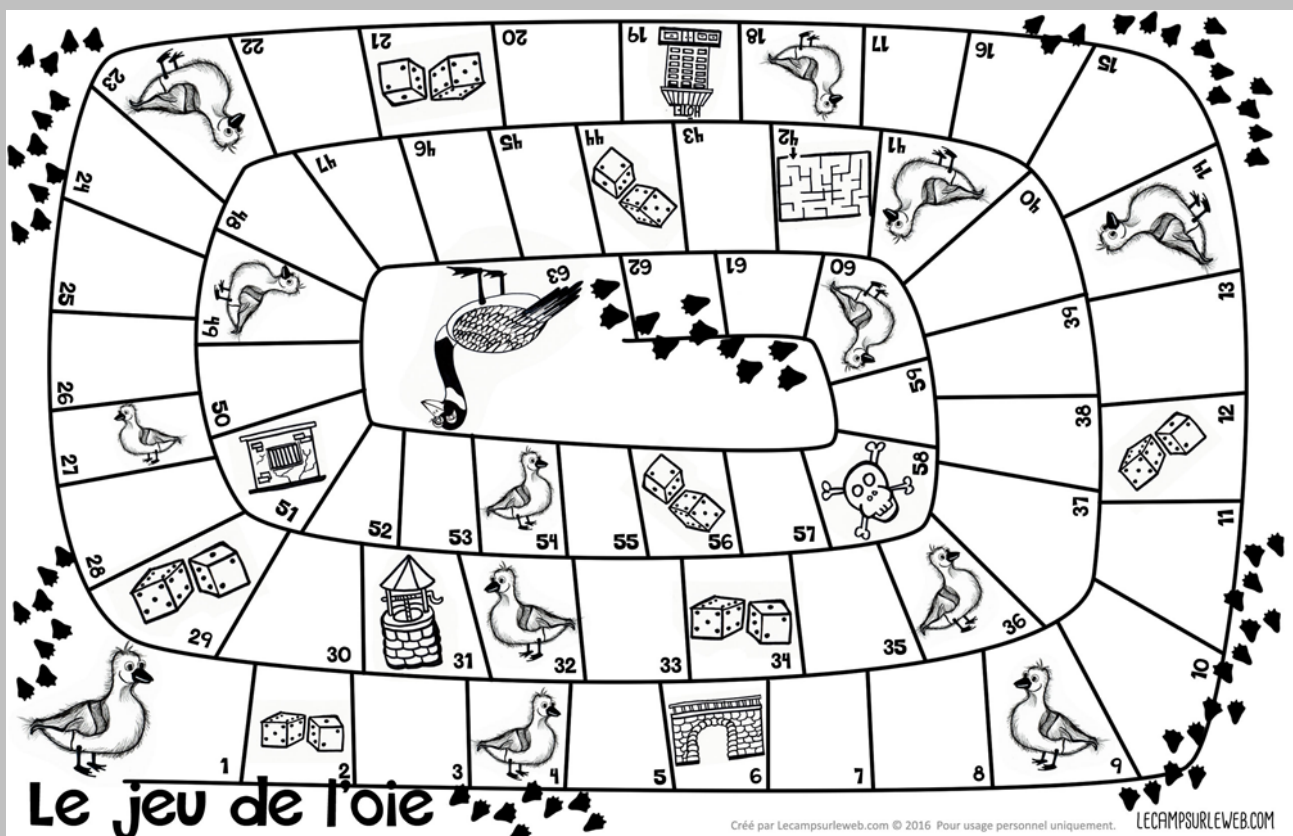
Quel matériel faut-il ?
Une feuille A3 ou 2 feuilles A4 collées
Du scotch
Des crayons de couleurs
Des stylos
Des ciseaux
Une règle



Les étapes de création de votre jeu maison

Fabrication du plateau de jeu

Réaliser sur votre feuille un circuit comme ce qui suit
Les cases du jeu de l'Oie sont généralement illustrées et font l'objet de règles spécifiques. Certaines cases octroient au joueur qui s'arrête dessus, un bonus ou un malus durant la partie.



La règle du jeu

Pour commencer la partie de jeu de l'Oie, désignez le premier joueur à jouer. Ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit lancer les 2 dés à son tour et suivant le résultat obtenu, il avance son pion de case en case.

Au jeu de l'oie, les joueurs ne peuvent pas occuper la même case en même temps. Si après un jet de dés, un joueur 1 arrive sur la case occupée par le joueur 2, ils doivent alors échanger leurs places. Le joueur 2 est contraint de reculer jusqu'à la case qu'occupait le joueur 1.

Nous allons maintenant voir en détail les règles des cases particulières !

Case oie : vous permet de vous re-déplacer du même nombre de cases.

Case pont (6) : est un raccourcis et vous permet de vous rendre au pont suivant (12).

Case Hôtel (19) : Le joueur se repose et passe son tour. Les autres joueurs jouent donc deux fois de suite.

Case Puit (31) : Si un joueur tombe dans le puit, ce dernier doit attendre trois tours avant de pouvoir se déplacer à nouveau.

Case labyrinthe (42) : Le joueur qui tombe sur un labyrinthe subit un malus et recule de 12 cases

Case Deux dés : le joueur qui arrive sur une case deux dès, il peut rejouer

Case prison (51) : Le joueur qui tombe sur la prison, retourne à la case départ doit attendre qu'un autre joueur l'en délivre (le joueur ne restera pas en prison).

Case tête de Mort (58) : Le joueur qui tombe sur la Tête de morts recommence tout à 0 !

Case d'arrivée (63) : Pour occuper la dernière case, un joueur doit obtenir le nombre de cases exact, sinon il recule d'autant de cases excessives.

Case joueur : Lorsqu'un joueur (A) s'arrête sur la case d'un autre joueur (B), ils échangent leurs places. Le joueur (B) se retrouve sur la case qu'occupait le joueur (A) avant qu'il ne lance les dés. Ainsi, à la fin d'un tour, deux joueurs n'occuperont jamais la même case.