

Fiches créatives Usborne



50 idées pour s'amuser en voyage



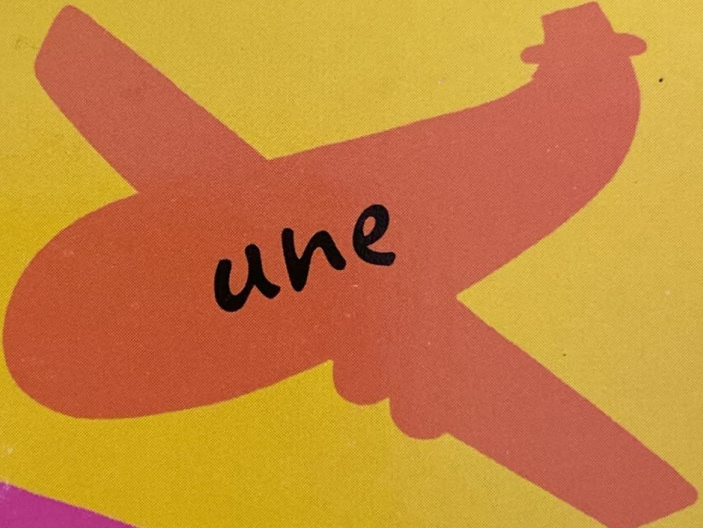
Un mot à la fois



Il



était



une



fois




un



roi

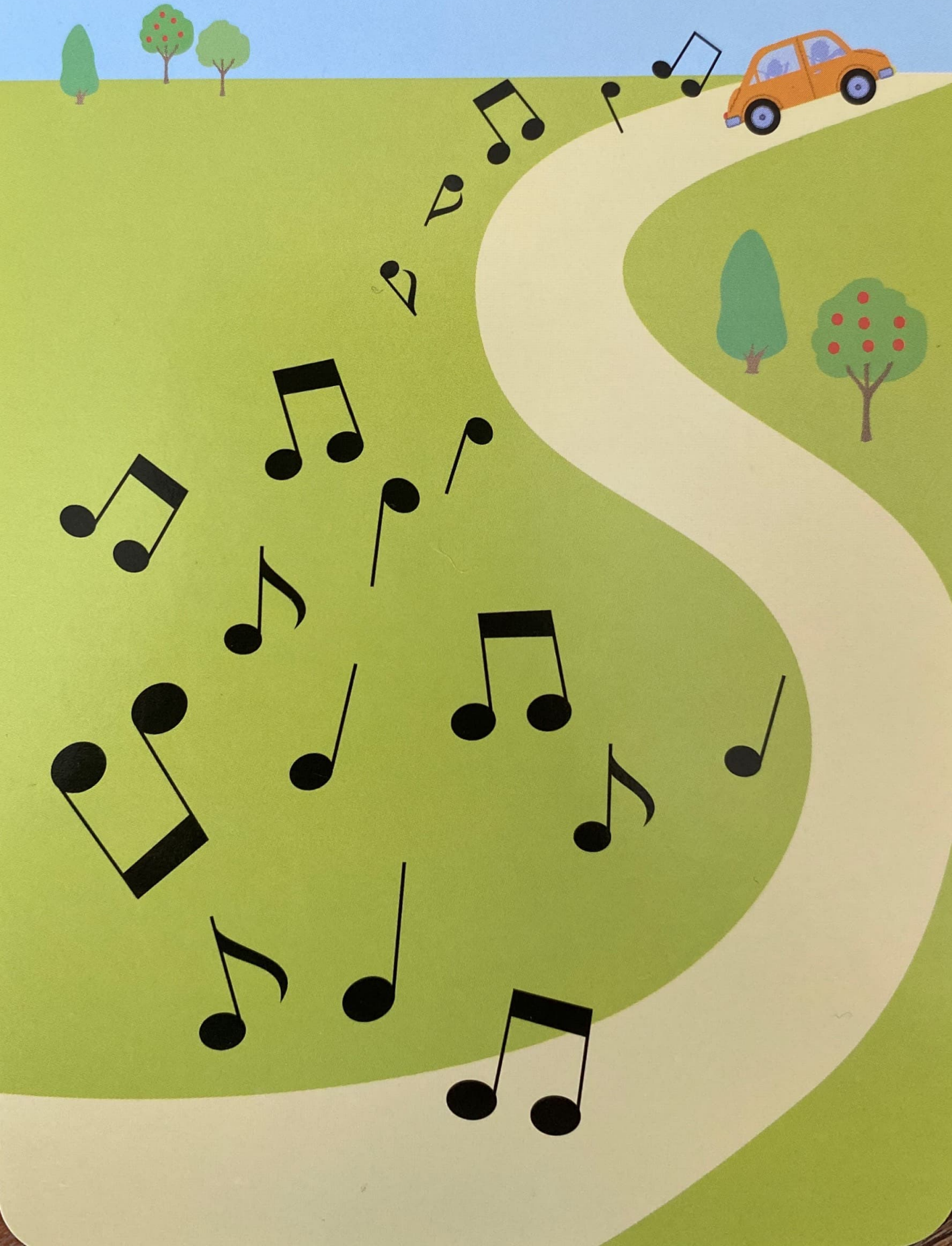
Un mot à la fois

 + Pour deux joueurs ou plus


1. Les joueurs inventent une histoire en contribuant un mot chacun à leur tour. Par exemple, le premier joueur dit : « Il », le deuxième joueur « était » et les autres joueurs « une », « fois », « un », « roi », « qui », « avait », etc.
2. Le but du jeu est de choisir un mot qui va empêcher la personne suivante de continuer. Par exemple, la phrase : « ... il tomba dans un trou et disparut » semble être terminée après « disparut », mais tu peux ajouter « avec » ou « quand » pour la continuer.
3. Le jeu se termine si un joueur est à court d'inspiration quand son tour arrive.



Chanson-surprise



Chanson-surprise


 + Pour deux joueurs ou plus

1. Une personne pense à une chanson.
2. Elle fredonne la première mesure de la chanson, et les autres joueurs essaient de deviner de quoi il s'agit. Chaque joueur a droit à une réponse. S'il a trouvé, c'est à son tour de penser à une chanson.
3. Si personne ne trouve le titre de la chanson, le premier joueur fredonne les deux premières mesures. Chaque joueur essaie une nouvelle fois de deviner de quelle chanson il s'agit.
4. Le jeu continue, avec la personne qui fredonne la chanson ajoutant une mesure à chaque fois et les autres essayant de deviner la chanson.
5. Si personne ne trouve après un couplet entier, la réponse est révélée. Le jeu recommence avec une nouvelle chanson.

Animal, végétal ou autre chose ?



Animal, végétal ou autre chose ?

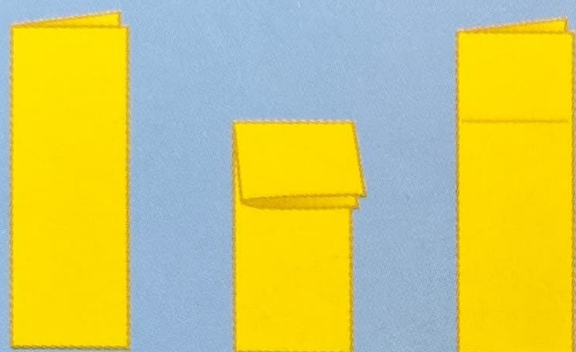
 + Pour deux joueurs ou plus

1. Le premier joueur pense à un mot que les autres joueurs vont essayer de deviner.
2. Quelqu'un demande : « Est-ce un animal, un végétal, ou autre chose ? » Animal, dans ce jeu, veut dire à la fois hommes et animaux, végétal veut dire toute forme de plante.
3. Le premier joueur répond. Dans certains cas, un objet peut être de deux natures à la fois : un trésor, par exemple, est un coffre en bois (végétal) qui contient des pièces de monnaie (ni animal, ni végétal) ; la réponse est donc « mi-végétal, mi-autre chose ».
4. Chacun pose ensuite des questions qui peuvent être répondues par oui ou par non. Le gagnant est la première personne à deviner la réponse.

Monstre en papier



Monstre en papier



1. Plie un petit morceau de papier en deux, dans le sens de la longueur. Rabats-le sur un quart de sa hauteur et déplie.

Pliure —
centrale



2. Arrondis le bord supérieur en déchirant le coin opposé à la pliure. Déchire aussi le long du papier, comme ci-dessus.



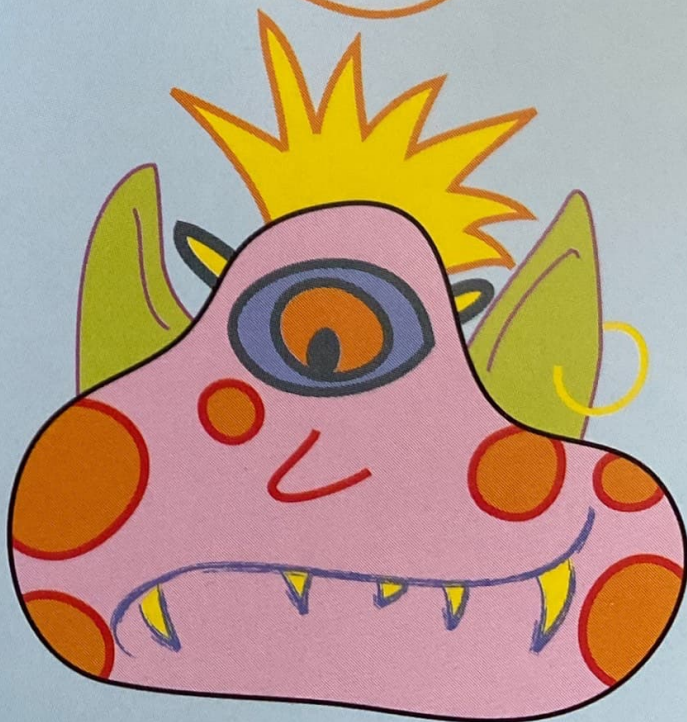
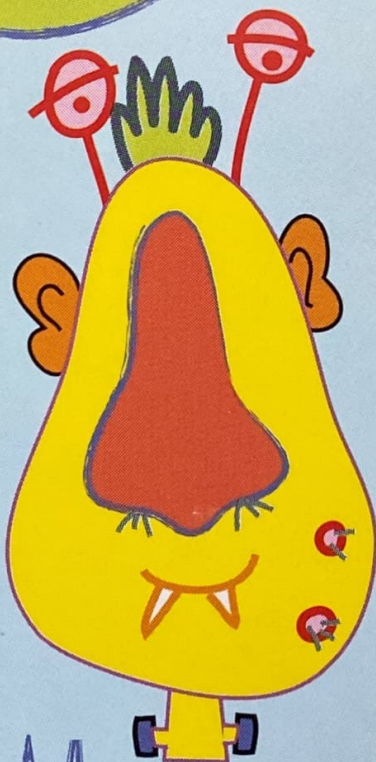
3. Pour les pieds, déchire les deux coins inférieurs. Puis déplie le papier et retourne-le. Rabats la tête sur le devant.





4. Dessine visage, bras et pieds, puis des motifs décoratifs. Pour mettre le monstre debout, plie les pieds et la pliure centrale.



Têtes de monstre



Têtes de monstre

  + Pour deux joueurs ou plus

1. Chaque personne dessine une forme bizarre pour la tête d'un monstre au centre d'une feuille de papier, puis chacun passe sa feuille à la personne suivante.
2. Celle-ci dessine les yeux du monstre sur la feuille qu'on vient de lui donner, puis elle la passe au suivant.
3. À chaque tour, chacun passe sa feuille en ajoutant un élément de plus : le nez, la bouche, les dents, les oreilles, les cheveux, puis un dernier détail farfelu.
4. Coloriez les monstres avec des feutres, si vous en avez avec vous.


Variante

Dessinez des têtes de robots, en partant d'un carré ou d'un triangle.

Le château des fous

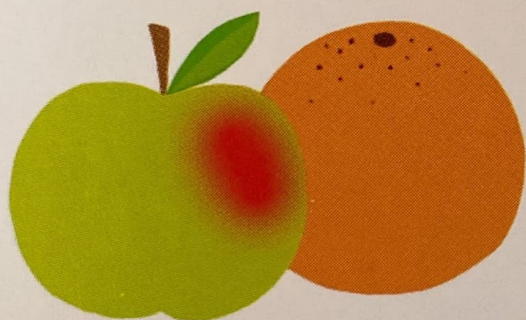


Le château des fous


 + Pour deux joueurs ou plus

1. Chaque personne dessine la forme d'un bâtiment sur une feuille de papier, puis passe son dessin à la personne suivante.
2. Chacun ajoute une ou plusieurs tours au dessin qu'on vient de lui donner, puis il le passe à la personne suivante.
3. À chaque nouveau tour, les joueurs doivent ajouter un élément de plus aux dessins : des toits, des créneaux, des portes, des fenêtres, des fanions et de la végétation. N'hésitez pas à tracer des formes biscornues, le résultat sera encore plus amusant.
4. Terminez en coloriant les différentes parties avec des feutres ou des crayons de différentes couleurs.

Chocolat ou fromage ?



Chocolat ou fromage ?

 + Pour deux joueurs ou plus

1. Chaque joueur à son tour demande au suivant : « Si on te forçait à choisir entre deux des choses suivantes, laquelle préférerais-tu ? », puis donne deux options, par exemple : « Chocolat ou fromage ? »
2. La personne à qui la question est posée doit obligatoirement y répondre, même s'il lui est difficile de choisir.

Quelques idées :

Tous les sujets sont possibles – essayez par exemple les animaux, les livres, la nourriture, ou tout ce qui vous passe par la tête. Pour rendre la question plus difficile, vous pouvez mélanger les catégories, par exemple, donner le choix entre le foot et le chocolat.

Dessin-devinette

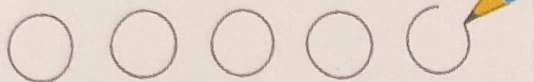


Dessin-devinette



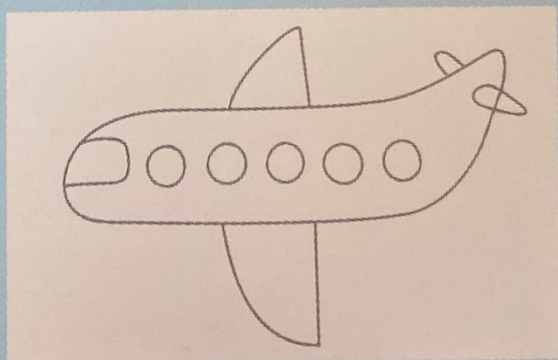
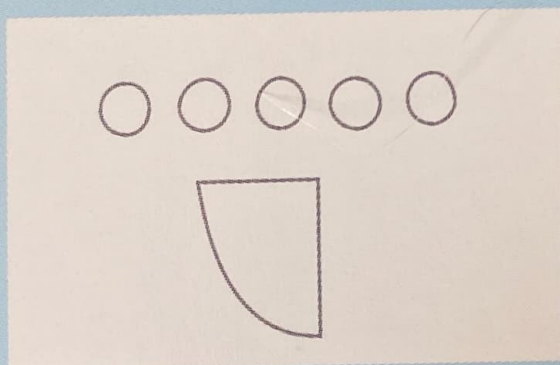
Pour deux joueurs

Ce sont des hublots, mais ne le dis pas à l'autre joueur !



1. Le premier joueur pense à un objet, puis il dessine une petite partie de cet objet, sans trop révéler dans le dessin.

2. L'autre joueur essaie de deviner l'objet en regardant le dessin. S'il trouve la bonne réponse, il a gagné.



3. Sinon, le premier joueur dessine une autre partie de l'objet. L'autre essaie une nouvelle fois de deviner de quoi il s'agit.

4. Le jeu continue jusqu'à ce que le dessin soit terminé ou que le second joueur ait deviné l'identité de l'objet.

Oh, non ! Mais...



Oh, non ! Mais...




+ Pour deux joueurs ou plus

1. Le premier joueur commence par dire : « Oh, non ! », en terminant la phrase par un problème tel que : « Oh, non ! Un dragon se dirige vers nous ! »
2. Un autre joueur répond par une phrase qui commence par « Mais... », suivie d'une solution au problème. Dans cet exemple, le deuxième joueur peut dire : « Mais il n'a pas de dents ! »
3. Chaque joueur à son tour répond à la phrase précédente par une phrase qui commence par « Mais... », en faisant alterner les problèmes et les solutions. Ici, par exemple : « Mais il crache le feu ! », « Mais j'ai un tuyau d'arrosage ! », « Mais il n'y a pas d'eau ! », etc.
4. Le jeu s'arrête quand les joueurs sont à court d'inspiration.

Les crapauds roses



Les crapauds roses

 + Pour deux joueurs ou plus


1. Une personne pose une question à une autre, par exemple : « Quel est ton petit-déjeuner favori ? »
2. L'autre personne répond : « Des crapauds roses ! » Elle se tourne vers quelqu'un d'autre et pose une autre question, comme : « Quel est l'animal le plus rapide ? » Cette personne répond à son tour : « Le crapaud rose ! »
3. Le jeu continue ainsi, chaque joueur posant une question au suivant, qui répond toujours « Des crapauds roses ! »
4. Chaque fois qu'un joueur rit, il est éliminé. La personne qui retient son rire le plus longtemps est la gagnante.



Cinquante objets



Cinquante objets

 + Pour deux joueurs ou plus

1. Chaque joueur choisit ce qu'il va compter. Si vous vous trouvez dans une voiture, vous pouvez par exemple compter les arbres, les voitures ou les maisons. À l'aéroport, ce peut être les valises ou les magazines.
2. Quelqu'un donne le signal du départ, et chacun compte les objets choisis.
3. Le premier qui parvient à 50 a gagné.


Variante

Vous pouvez également compter des objets plus spécifiques, par exemple des valises rouges ou des voitures noires. Dans ce cas, comptez seulement jusqu'à 25, sinon vous risquez de vous lasser.

L'alphabet affamé



L'alphabet affamé

 + Pour deux joueurs ou plus

1. Le premier joueur dit : « J'ai tellement faim que je mangerais un ananas. » (Ou n'importe quel aliment commençant par la lettre « a ».)
2. Le deuxième joueur dit : « J'ai tellement faim que je mangerais un ananas et une banane. »
3. Le troisième joueur dit : « J'ai tellement faim que je mangerais un ananas, une banane et un concombre. »
4. Chaque personne doit répéter la phrase tout entière en ajoutant à chaque fois un aliment qui commence par la lettre suivante dans l'alphabet.
5. Le jeu se termine lorsque quelqu'un oublie un élément de la liste ou ne peut pas trouver d'aliment commençant par la lettre suivante.

Conseil

Mettez-vous d'accord au départ pour éliminer les lettres trop difficiles, comme le q, le x ou le z.

Jeu de la coccinelle

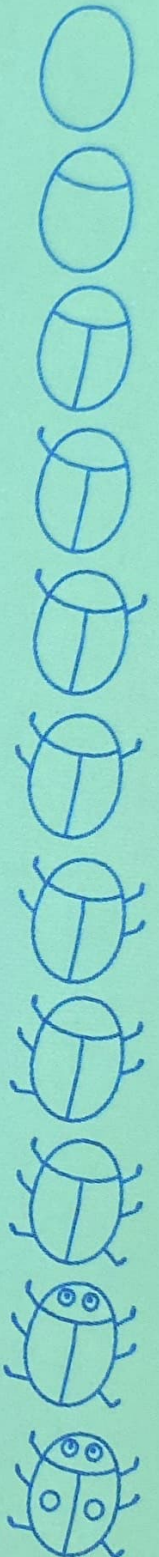


Jeu de la coccinelle

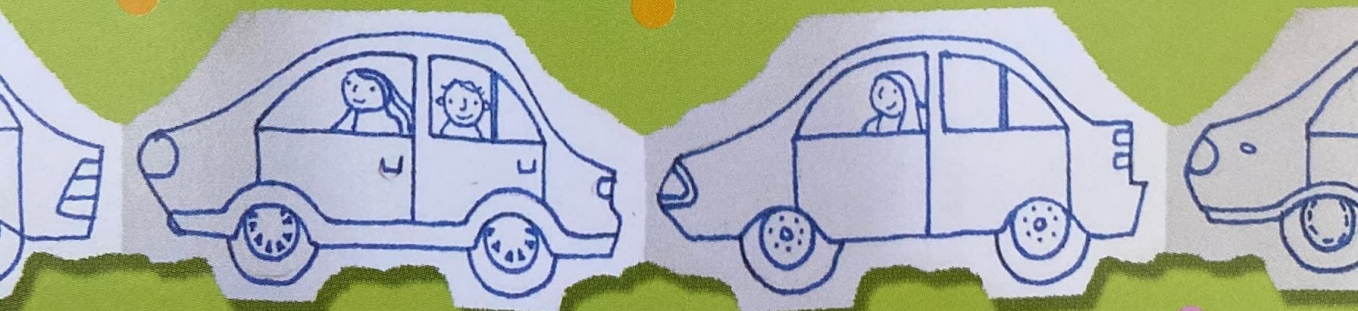
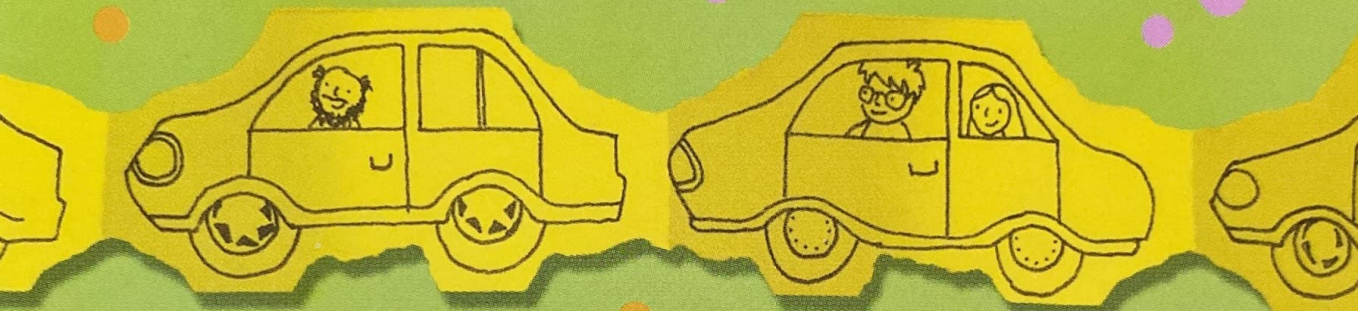


Pour deux joueurs

1. Le premier joueur pense à un mot. Sur une feuille de papier, il trace autant de tirets que le mot contient de lettres.
2. L'autre joueur propose une lettre pour essayer de deviner de quel mot il s'agit. Si la lettre est dans le mot, le premier joueur l'écrit sur le tiret correspondant. Sinon, il trace l'ovale du corps de la coccinelle.
3. Le jeu continue de la même façon et, à chaque mauvaise réponse, le premier joueur ajoute une partie du corps de la coccinelle, comme à droite.
4. Le deuxième joueur gagne s'il devine le mot avant que la coccinelle ne soit finie. Pour un mot faux, on ajoute une autre partie du corps. Si la coccinelle est complétée, le premier joueur gagne.



Guirlande de voitures



Guirlande de voitures

Tiens un côté
et déchire
l'autre
vers le
bas.

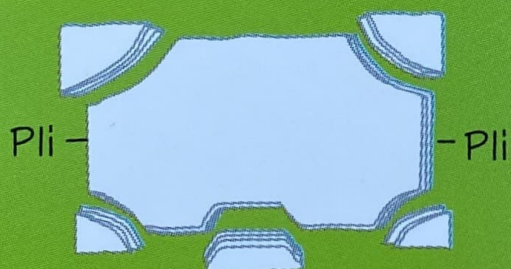


Il te faut une
bande étroite
par guirlande.



1. Plie une feuille de papier
en deux dans sa longueur.
Déchire le long de la pliure
pour faire deux bandes.
Plie une bande en deux.

2. Déchire le long de la
pliure. Plie ensuite une
des bandes étroites en
quatre dans le sens de
la largeur.



Dessine des
passagers.




3. Déchire chaque coin.
Déchire aussi le bord
inférieur au milieu pour
faire l'espace entre les
pneus. Déplie la bande.

4. Dessine une voiture
sur chaque section de la
guirlande, comme illustré.
Ajoute les phares et les
autres détails.

Je compte sur la route



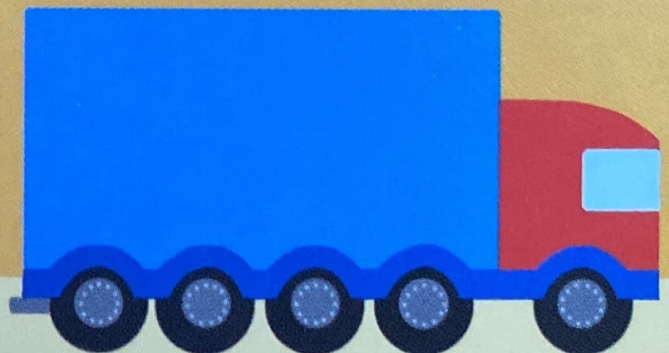
Je compte sur la route

 + Pour deux joueurs ou plus

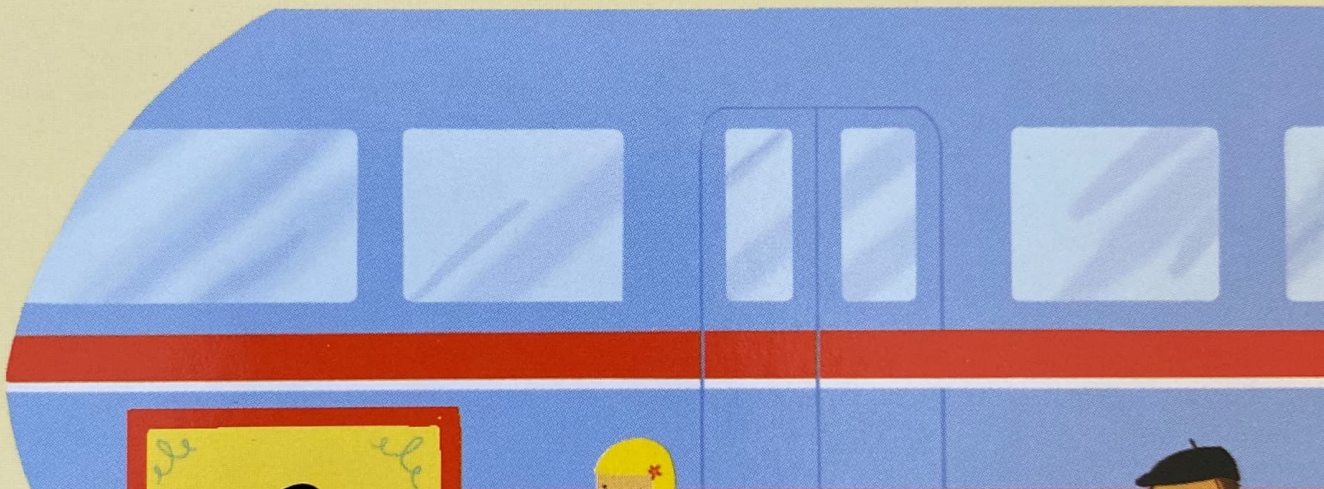
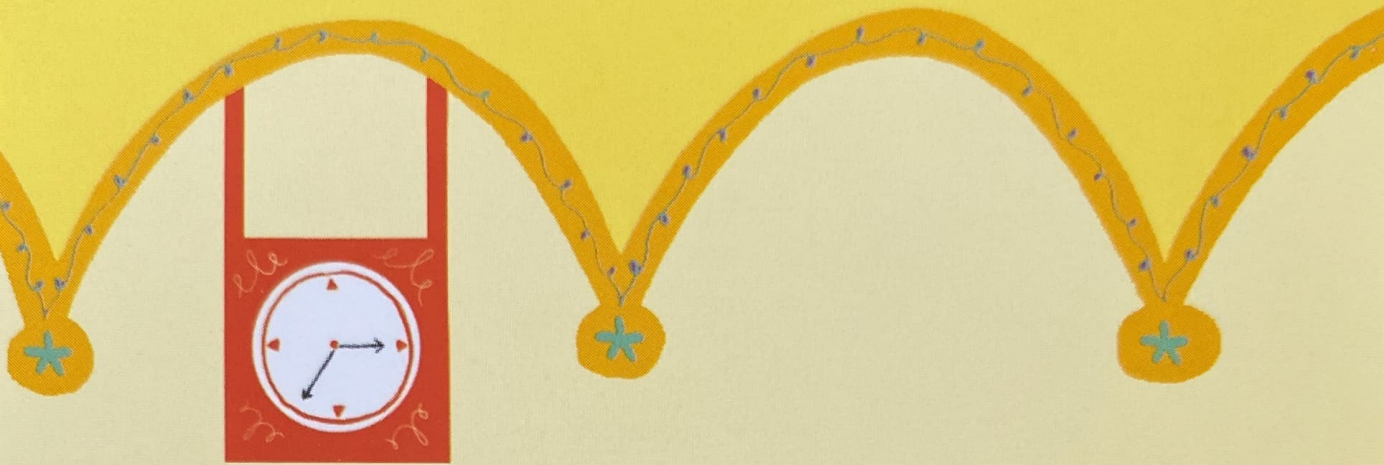
1. Chaque joueur choisit une voiture d'une certaine couleur (bleue, rouge, blanche...) ou d'une certaine marque.
2. Une personne donne le signal du départ. Chaque joueur compte les voitures de la couleur ou de la marque qu'il a choisie. Le gagnant est le premier à arriver à 10.

Variante


Vous pouvez aussi compter les camions, les vélos ou d'autres choses aperçues sur la route.



Le vois-tu aussi ?



Le vois-tu aussi ?

 + Pour trois joueurs ou plus

1. Commencez par vous mettre d'accord sur la durée du jeu. Cinq minutes sont en général suffisantes. La personne qui chronomètre la partie donne le départ en annonçant ce qu'elle voit, par exemple : « Je vois... un homme avec un chapeau ! »
2. Les autres joueurs essaient de voir la même chose. Le premier qui réussit reçoit un point.
3. Le premier joueur continue de dire ce qu'il voit, et les autres de chercher la même chose, jusqu'à l'écoulement des cinq minutes.
4. Chaque joueur est chronométreur à tour de rôle. Ajoutez les points lorsque tout le monde a chronométré une fois pour savoir qui a gagné.



Conseil

Ce jeu est plus intéressant dans les endroits animés : un aéroport, une gare ou lors de la traversée d'une ville.

Le jeu des métiers



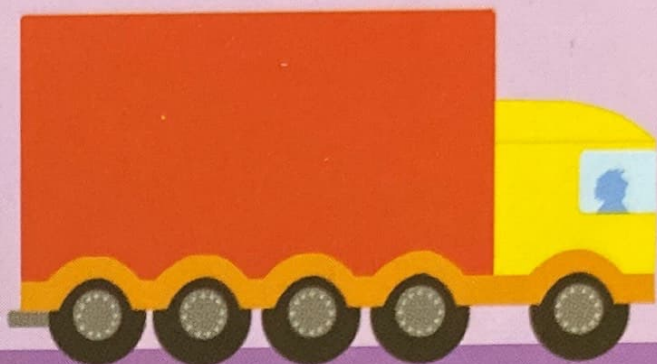
Le jeu des métiers

  + Pour deux joueurs ou plus

1. Le premier joueur pense à un métier.
2. Le second joueur pose une question pour essayer de deviner de quoi il s'agit, comme : « Est-ce que tu travailles dehors ? », et le premier joueur répond par oui ou par non.
3. Chacun à son tour, les joueurs posent une question, à laquelle le premier joueur répond par oui ou par non. Seules 10 questions sont permises.
4. Si quelqu'un pense qu'il connaît la réponse, il peut la donner quand il veut. Si la réponse est juste, il a gagné et le jeu s'arrête. Sinon, la réponse compte comme une question.
5. Si personne ne devine après 10 questions, le premier joueur gagne.




Il était une fois...



Il était une fois un roi
qui passait ses journées
assis devant la fenêtre...

Il attendait le retour
de son fils, le prince Cœur
Vaillant, qui était parti au
Pays des dragons...

Il était une fois...

 + Pour deux joueurs ou plus

1. Le premier joueur commence une histoire en inventant une phrase toute simple, comme par exemple celle au recto de cette carte. Le jeu marche mieux si la phrase choisie peut être facilement suivie d'une autre.
2. Le joueur suivant continue l'histoire avec une phrase qui s'enchaîne à la première avec une certaine logique.
3. Chacun fait ainsi avancer l'histoire, en ajoutant une phrase, jusqu'au dénouement... ou à la fin du voyage !



Pince-mi et pince-moi

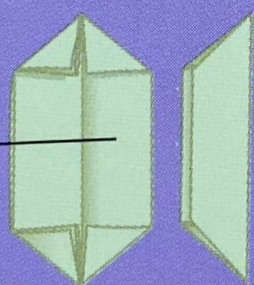


Pince-mi et pince-moi



1. Plie un carré de papier en deux. Puis rabats le dessus du papier le long de la pliure, comme ceci.

Ce côté n'a qu'une seule épaisseur.



3. Rabats soigneusement les coins vers le pli central. Rabats le côté droit sur le côté gauche.

Plie au niveau de la fente.

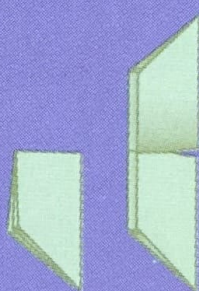


5. Rabats le dessus du papier de chaque côté de la fente. Retourne le papier et répète.

Retourne le papier de haut en bas.

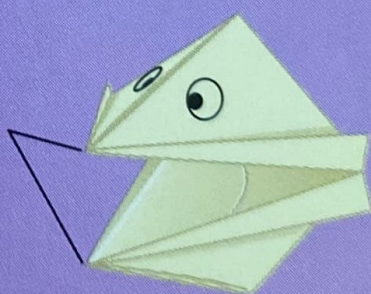


2. Retourne. Rabats le dessus du papier jusqu'à la pliure. Marque le pli et déplie ce rabat.



4. Plie en deux de haut en bas, puis déplie. Fais une petite fente au milieu du bord le plus long.

Pointes




6. Forme « le bec » en rapprochant les pointes l'une de l'autre. Dessine des yeux au feutre.

Le jeu des prénoms

Est-ce
que je suis
une fée ?



Le jeu des prénoms

 + Pour deux joueurs ou plus

1. En se cachant, chaque joueur écrit sur un bout de papier le nom de quelqu'un ou d'un personnage célèbre connus de tous.
2. Chaque joueur retourne ensuite son papier et le passe à la personne suivante. Sans regarder, celle-ci mouille le verso du papier qu'elle a reçu avec sa salive et le colle sur son front pour que tout le monde puisse voir le nom marqué dessus.
3. Chaque joueur essaie de deviner son nom en posant des questions aux autres joueurs, qui répondent par oui ou par non. Si la réponse est oui, le joueur a droit à une autre question, et ainsi de suite jusqu'à ce que la réponse soit non. C'est alors le tour du joueur suivant de demander son nom.
4. Le gagnant est le premier qui réussit à deviner son nom.

Le mot de la fin



Le mot de la fin



Pour deux joueurs

1. Le premier joueur pose une question facile, comme : « Où trouve-t-on de la poussière de lune ? » Le deuxième joueur ne répond pas.
2. Le premier joueur pose une autre question facile, comme : « Où habite ta grand-mère ? » Cette fois, l'autre joueur répond, mais à la première question. Dans notre exemple, il répond : « Sur la lune ».
3. Le premier joueur continue de poser des questions et le deuxième joueur de répondre à la question précédente.
4. Le jeu s'arrête quand le deuxième joueur répond à la mauvaise question. C'est alors à lui de poser des questions.

Conseil

Essayez de choisir des questions qui appellent des réponses farfelues.

Gribouillages de voyage

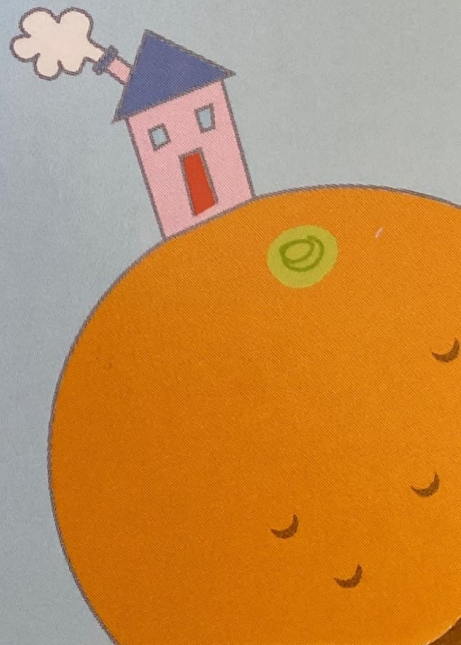


Gribouillages de voyage

1. Dessine ton lieu de départ au milieu d'une feuille de papier (par exemple une maison, un hôtel, une tente...).
2. Complète le dessin en ajoutant les détails observés autour de toi tout le long du voyage. Tu n'as pas besoin de respecter l'échelle : amuse-toi par exemple à dessiner une toute petite maison juchée sur une énorme orange.
3. Colorie le dessin avec des feutres ou des crayons, si tu en as.

Variante


Tu peux passer le dessin d'une personne à l'autre, pour que chacun ajoute un détail.



Je vois...



Je vois...

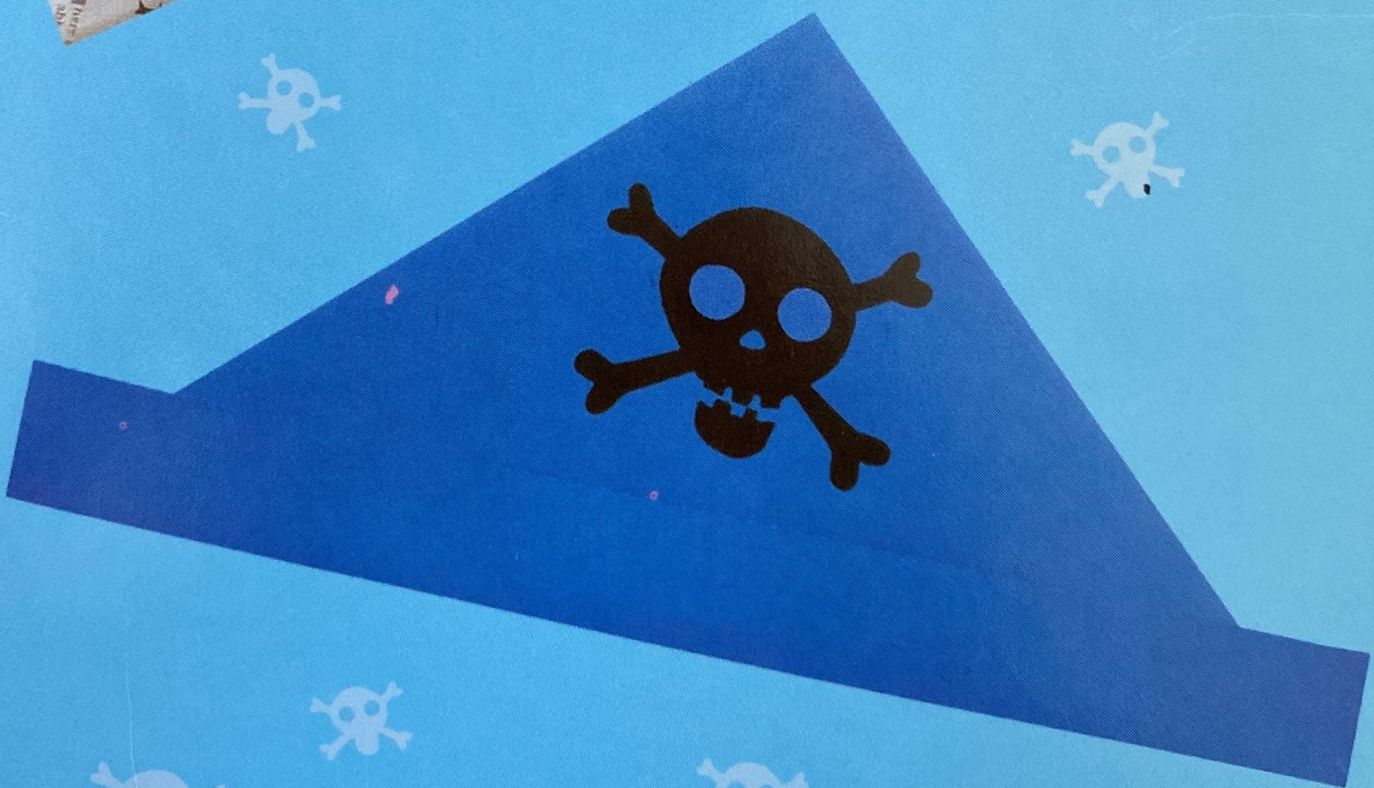
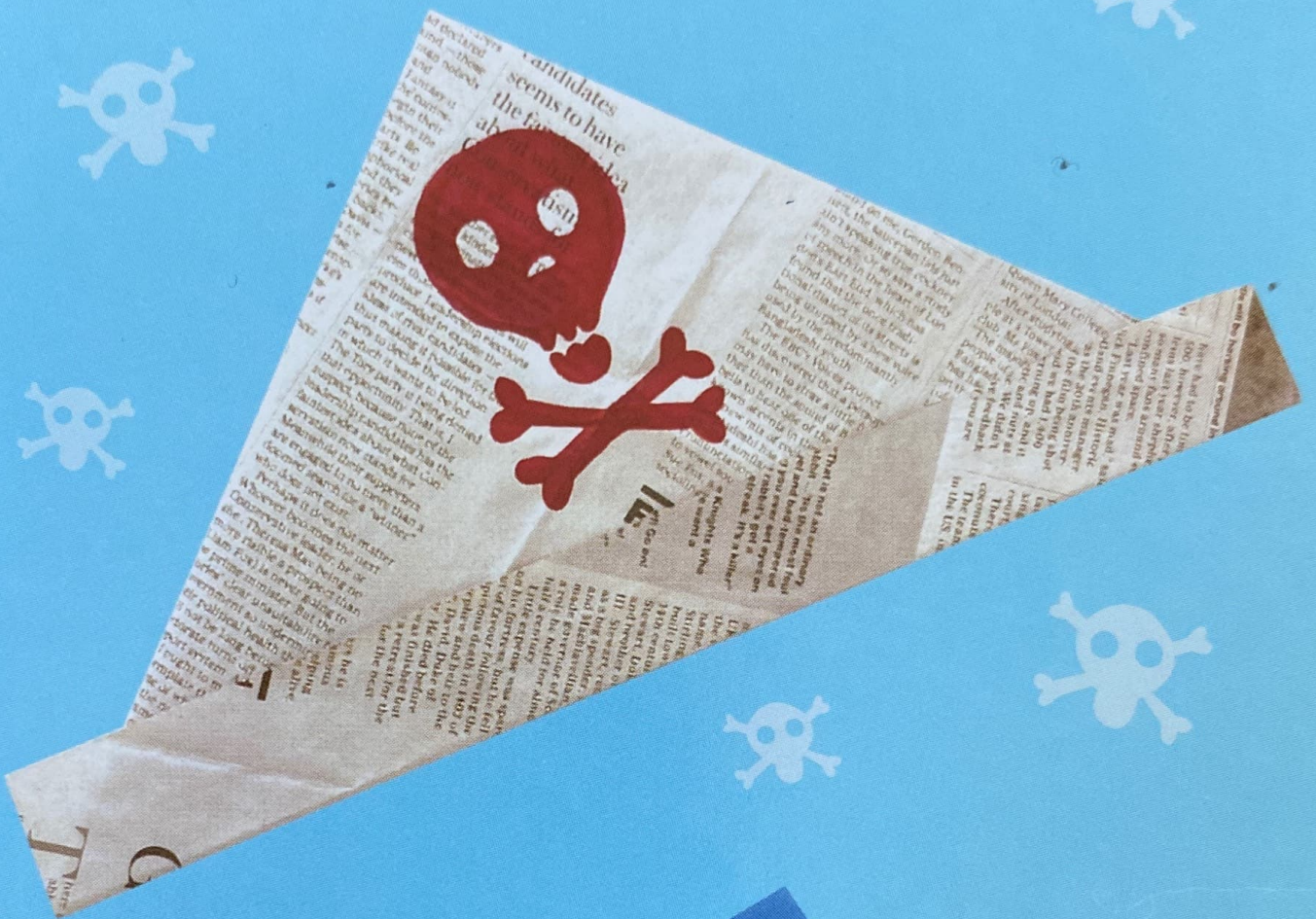
 + Pour deux joueurs ou plus

1. Le premier joueur cherche un objet visible de tous, sans dire de quoi il s'agit (l'objet choisi doit pouvoir rester visible au moins 5 minutes pendant le trajet).
2. Puis il dit : « Je vois quelque chose qui commence par la lettre... », en donnant la première lettre du nom de l'objet.
3. Chacun cherche à son tour à deviner de quel objet il s'agit. Le premier qui a deviné choisit l'objet suivant.

Variante

Au lieu de donner la première lettre du nom de l'objet, le joueur peut aussi donner l'une de ses caractéristiques, par exemple : « Je vois quelque chose de vert », ou « Je vois quelque chose qui sent mauvais ».

Le chapeau de pirate



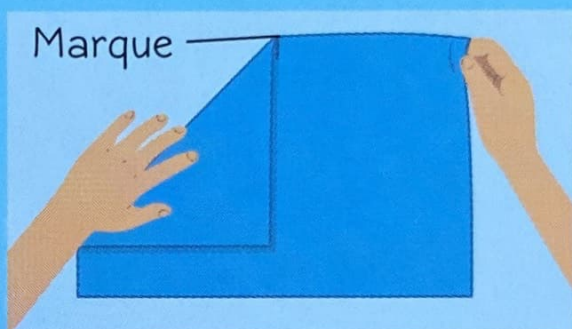
Le chapeau de pirate

Pince pour marquer le coin.

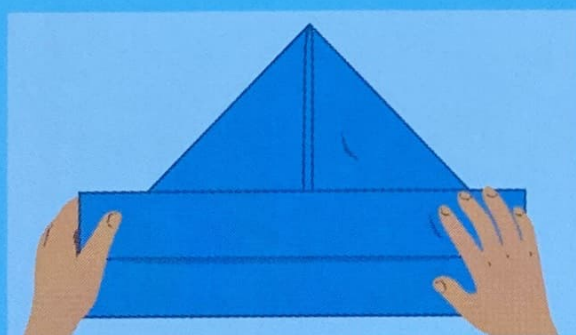


1. Plie une grande feuille de papier en deux. Avec le pli en haut, rabats les côtés courts l'un sur l'autre. Pince le coin de la pliure.

Marque



2. Ouvre de nouveau le papier. Rabats chaque coin supérieur vers le centre puis aplatis-les, comme sur l'illustration.



3. Replie la partie inférieure de la feuille du dessus pour faire un bord. Retourne et répète de l'autre côté.





4. Sur le côté lisse du chapeau (sans pli au milieu), dessine une tête de mort avec des os entrecroisés. Colorie.

Dans mon sac à dos



Dans mon sac à dos

  + Pour deux joueurs ou plus

1. Le premier joueur dit : « Dans mon sac à dos, il y a... », suivi du nom d'un objet.

Par exemple, tu peux commencer par :

« Dans mon sac à dos, il y a un sandwich tout ratatiné. »

2. Le joueur suivant répète la phrase en ajoutant un autre objet. Le jeu est plus drôle si le deuxième objet n'a rien à voir avec le premier, par exemple : « Dans mon sac à dos, il y a un sandwich tout ratatiné et une trompette rouillée. »

3. Chaque joueur reprend la phrase à son tour, en ajoutant un objet à la liste. Tous les objets doivent être répétés dans l'ordre, sans se tromper.

4. Quand quelqu'un oublie un objet ou répète la liste dans le désordre, il est éliminé. Le gagnant est le dernier joueur qui reste.

Avion, aile, oiseau




avion

aile

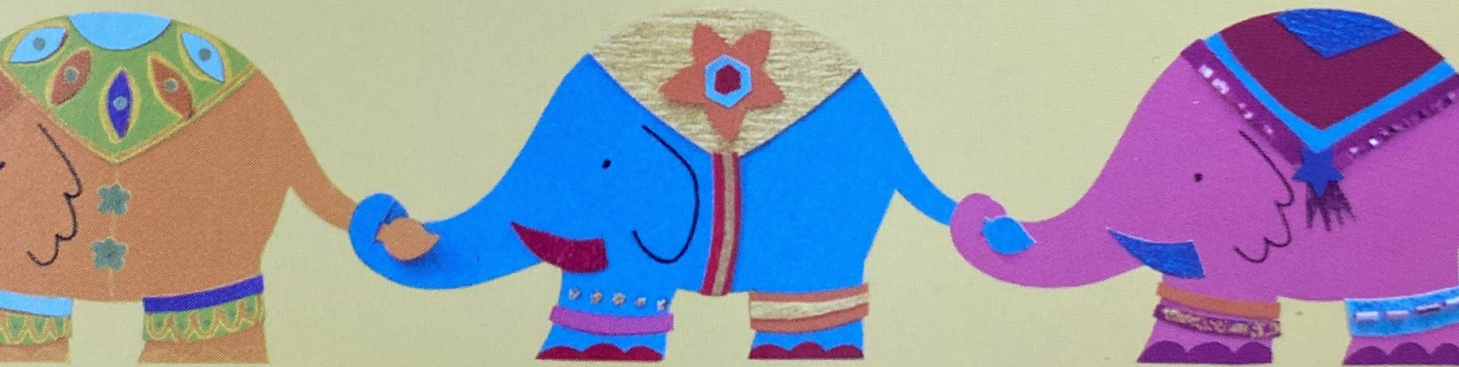
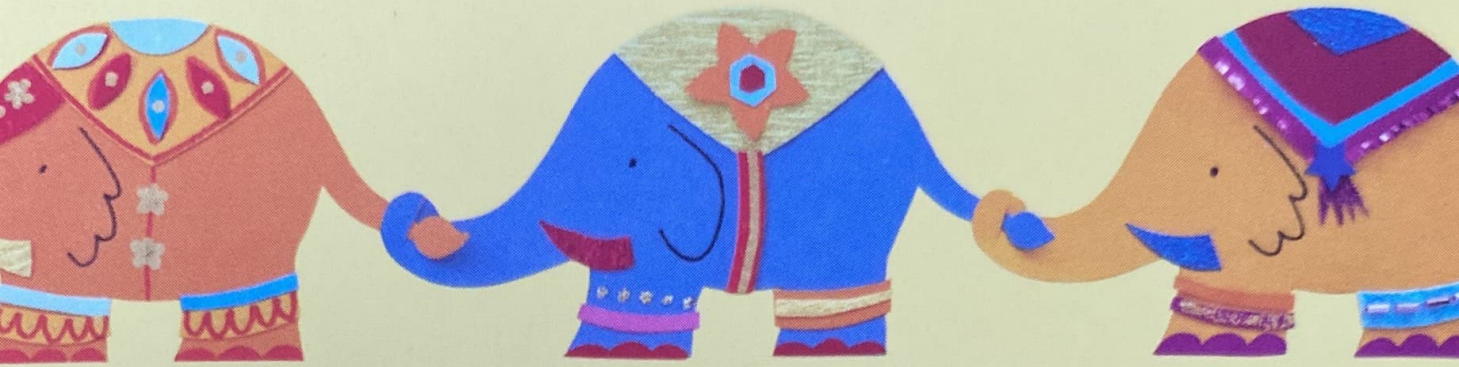
oiseau

Avion, aile, oiseau


 + Pour deux joueurs ou plus

1. Une personne choisit un mot et le dit tout haut. Par exemple : « avion ».
2. La suivante cherche un mot en rapport avec le premier. Par exemple, « avion » lui fait penser à « aile ».
3. Le troisième joueur doit alors trouver à son tour un mot associé au précédent. Après « aile », le mot suivant peut être « oiseau » ou « abeille », ou quelque chose d'autre qui vole. Ceci peut à son tour faire penser à « bec » ou à « bourdonnement », ou encore à « fleur » ou autre chose.
4. Chaque personne ajoute ainsi un mot à son tour, jusqu'à ce qu'un joueur hésite trop longtemps, ou répète un mot déjà donné. Dans ce cas, une nouvelle partie commence, avec un nouveau mot.

La chaîne des mots



La chaîne des mots

 + Pour deux joueurs ou plus

1. Le premier joueur dit un mot au hasard, « pomme » par exemple.
2. Le joueur suivant doit trouver un mot commençant par la dernière lettre de ce mot. Dans notre exemple, « éléphant » ou « extraordinaire », ou n'importe quel autre mot commençant par e.
3. Le joueur suivant à son tour donne un mot commençant par la dernière lettre du mot précédent et ainsi de suite, jusqu'à ce que les joueurs décident d'arrêter.

Variante

Pour accroître la difficulté du jeu, vous pouvez limiter les réponses à une catégorie particulière, les noms d'animaux, de villes ou de pays par exemple.

Trouvez les mots

célébration

train


lion

car

bal



Trouvez les mots

 + Pour deux joueurs ou plus



1. Un joueur réfléchit à un mot long, comme « célébration ». Tout le monde note le mot.
2. Chaque joueur a alors trois minutes pour écrire le plus de mots possible qui soient formés des lettres du mot d'origine. Chaque mot doit avoir au moins deux lettres et chaque lettre ne peut être utilisée qu'une seule fois, sauf si elle apparaît plusieurs fois dans le mot d'origine. Les accents ne comptent pas. Par exemple, « célébration » donne « train », « lion », « car », « bal », « bâton », « noce », etc.
3. Quand les trois minutes sont écoulées, les mots sont vérifiés et les points sont comptés. Un mot de trois lettres vaut trois points, un mot de quatre lettres vaut quatre points, et ainsi de suite. Le gagnant est celui a le plus de points.

Cris d'animaux

Ouaf



Cris d'animaux


  + Pour deux joueurs ou plus

1. Chaque joueur choisit un objet ou un animal dans le paysage et un cri spécial. Ce cri ne doit avoir aucun rapport avec l'objet ou l'animal choisi : ne crie pas « bêê » si tu vois un mouton, par exemple.
2. Chaque fois qu'un joueur aperçoit l'objet ou l'animal concerné, il pousse aussitôt son cri spécial.
3. Le but est de deviner l'objet ou l'animal choisi par les autres joueurs. La partie s'arrête quand tous les objets ou animaux ont été devinés.

Conseil

Si tu joues à ce jeu en voiture, ne crie pas trop fort pour ne pas distraire le conducteur. Dans le train, le bus ou l'avion, fais aussi attention de ne pas déranger tes voisins !

Je cherche ABC

 Pour deux joueurs ou plus

1. Chaque joueur essaie de trouver quelque chose autour de lui commençant par la lettre A. La première personne qui réussit gagne un point.
2. Les joueurs essaient ensuite de trouver quelque chose qui commence par B, puis par C, et ainsi de suite, en gagnant un point à chaque fois.
3. À la fin de l'alphabet, c'est le joueur qui a accumulé le plus de points qui a gagné.

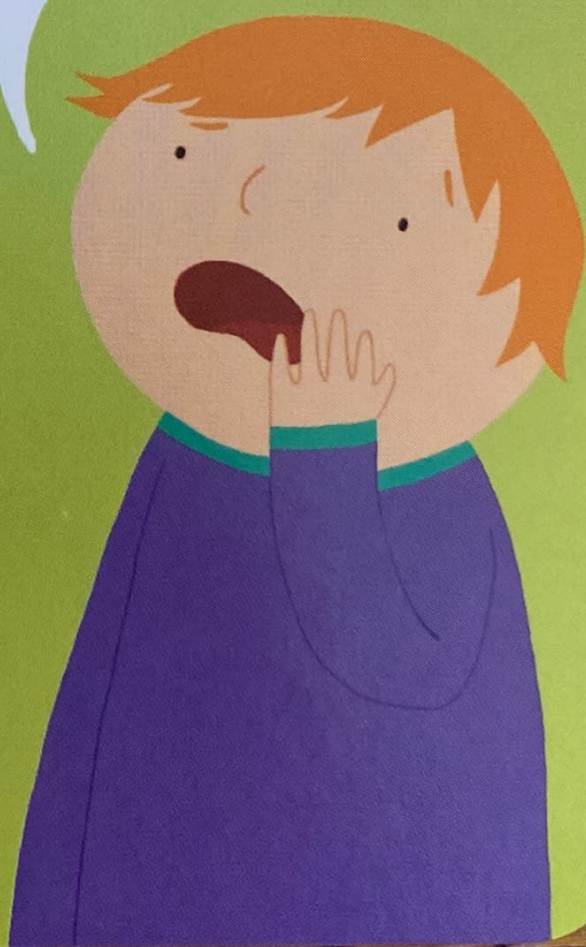
Conseil

Avant de jouer, vous pouvez décider de changer la règle pour les lettres trop difficiles, comme x, q ou z, et accepter les réponses avec la lettre n'importe où dans le mot, comme par exemple cailloux ou fils électriques.

Interdiction de dire oui

Est-ce que
tu t'appelles
Joël ?

Tu as
raison.



Interdiction de dire oui



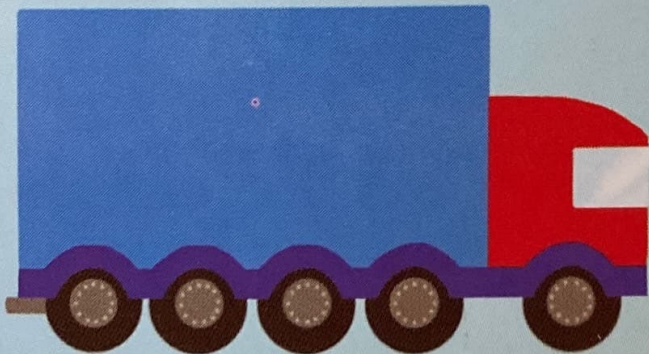
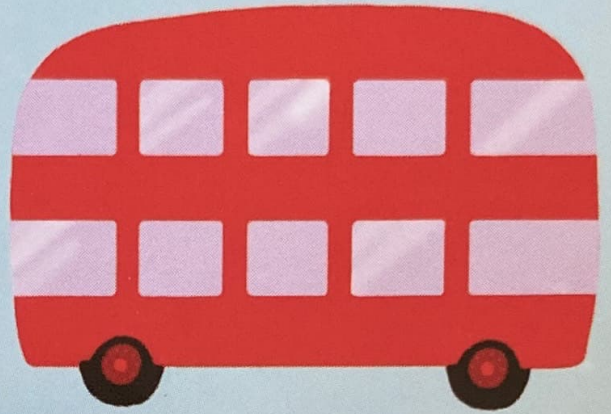
Pour deux joueurs

1. Le premier joueur pose une question au second pour essayer de lui faire dire oui. Par exemple : « Est-ce que tes cheveux sont blonds ? », si l'autre joueur est blond.
2. Le second joueur s'efforce de répondre sans dire oui. Dans notre exemple, il peut dire : « C'est un fait qu'ils sont presque couleur paille. »
3. Le premier joueur continue de poser des questions, jusqu'à ce que l'autre joueur se trompe et réponde oui. Les joueurs changent alors de place.

Conseil

Commence par poser une question qui appelle une longue réponse, puis surprends l'autre joueur en enchaînant par une question pour laquelle le oui est la réponse qui vient le plus facilement à l'esprit.

Dix d'un coup



Dix d'un coup



Pour deux joueurs

1. Une personne pense à une catégorie, telle que pays, gens célèbres, véhicules, animaux, nourriture, villes, etc.
2. L'autre joueur doit trouver dix objets qui appartiennent à cette catégorie en moins d'une minute. S'il réussit, il gagne un point.
3. Chaque joueur à son tour choisit une catégorie. Le premier à obtenir cinq points a gagné.

Conseil

Certaines catégories sont plus faciles que d'autres : par exemple les animaux sont faciles, parce qu'il y en a beaucoup. Pour accroître la difficulté, choisis une catégorie plus limitée, comme « sports nautiques » ou « animaux de dessins animés ».

La chasse au serpent



La chasse au serpent



Pour deux joueurs

1. Chaque joueur dessine deux grilles de 6 cases de côté sur une feuille de papier, puis numérote chaque case de 1 à 36, comme ici.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

2. En se cachant, les joueurs dessinent un serpent, représenté par sept ronds, sur l'une des grilles. Les diagonales sont interdites.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

3. Chaque joueur essaie de deviner l'emplacement du serpent de l'autre joueur en donnant un numéro de case. Si le serpent passe sur la case citée, l'autre joueur répond « touché », sinon, « raté ».

4. Les joueurs marquent les réponses au fur et à mesure sur la grille vide : un rond, touché ; une croix, raté. Celui dont le serpent est touché marque aussi cette case sur sa grille. Le premier qui touche les sept cases du serpent de l'autre a gagné.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

Mot mystère

carton

carotte

canard

clé



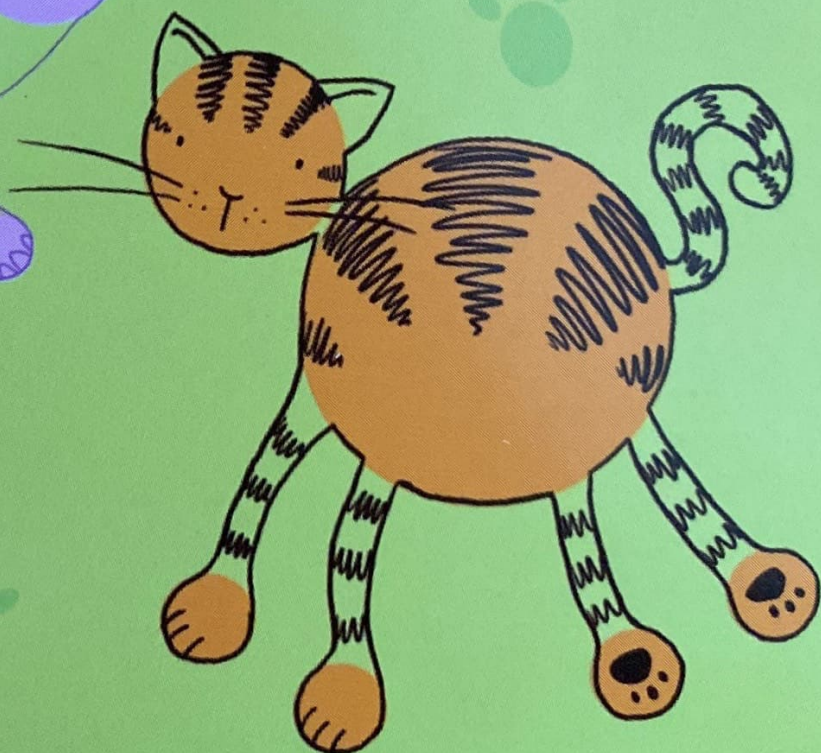
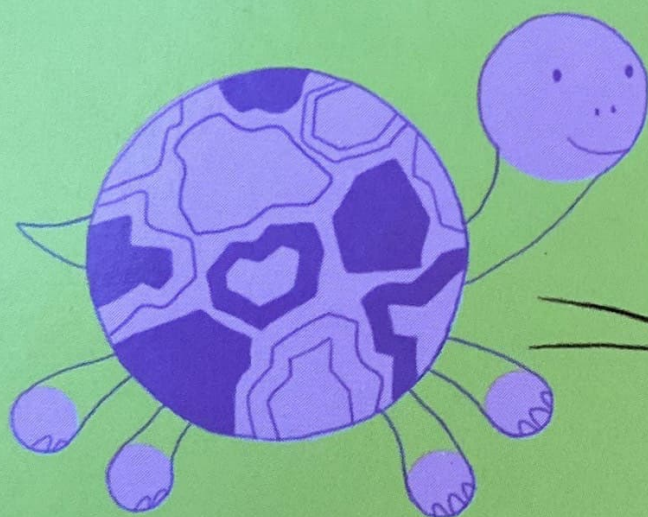
Mot mystère



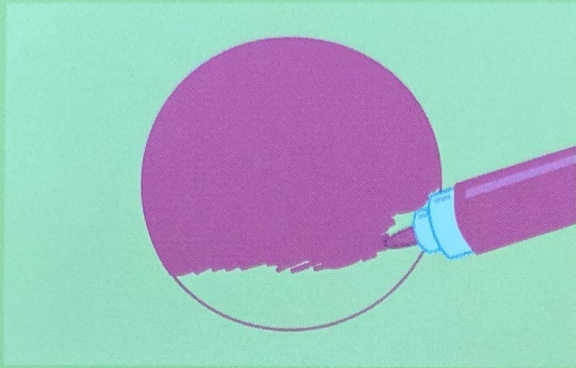
Pour deux joueurs

1. Le premier joueur réfléchit à un mot que l'autre joueur devra deviner. Le jeu réussit le mieux si le mot a entre 5 et 8 lettres.
2. Le joueur qui doit deviner le mot ferme les yeux et présente la paume de sa main au premier.
3. Avec son doigt, le premier joueur écrit la première lettre du mot dans la paume du second, en précisant s'il écrit avec des capitales ou des minuscules. Puis il écrit la deuxième lettre, et ainsi de suite jusqu'à la fin du mot.
4. Le second joueur qui essaie de deviner le mot le donne dès qu'il pense l'avoir trouvé. S'il a raison, il a gagné le jeu. S'il ne trouve pas, c'est la personne qui a pensé au mot qui a gagné.

Des animaux tout ronds

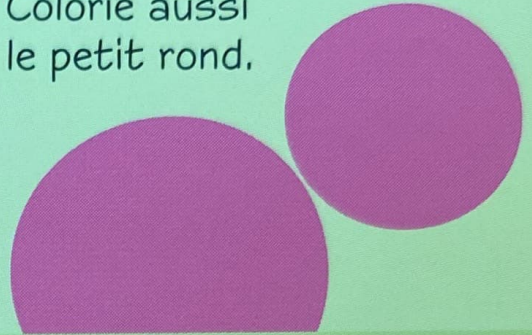


Des animaux tout ronds

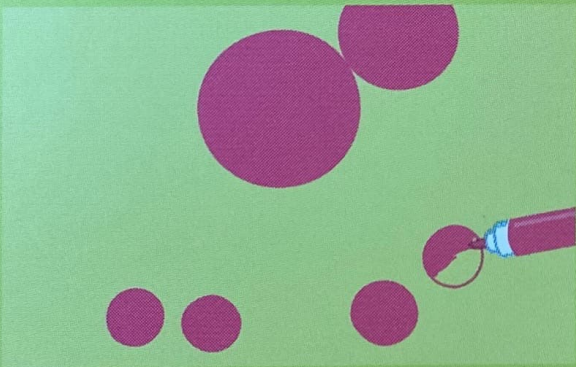


1. Pose un objet rond, un capuchon par exemple, sur du papier. Trace son contour et colorie : ce sera le corps de l'animal.

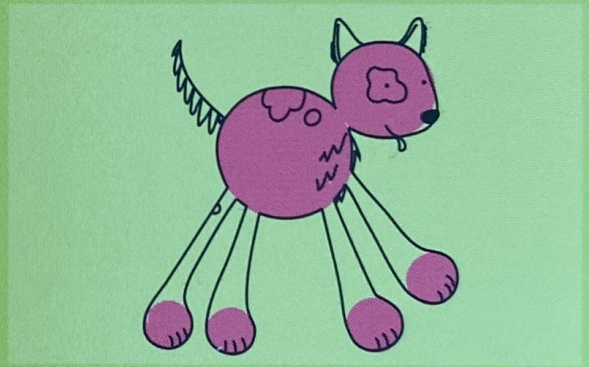
Colorie aussi le petit rond.



2. Avec un objet plus petit, comme une pièce de monnaie, trace un deuxième rond près du premier pour la tête.



3. Avec la pièce de monnaie la plus petite que tu trouves, trace quatre ronds sous le corps pour les pattes.




4. En suivant les cercles, dessine le contour de l'animal avec un feutre noir à pointe fine. Ajoute les détails (queue, etc.).

Combien de pieds ?



Combien de pieds ?

 + Pour deux joueurs ou plus

1. Chaque joueur regarde par la fenêtre de la voiture, du bus ou du train.
2. Quelqu'un donne le signal du départ et chacun doit compter le nombre de pieds ou de pattes qu'il voit. Avant de commencer, mettez-vous d'accord pour savoir si vous comptez les pieds des gens, les pattes des animaux ou même les pieds des tables, des chaises ou des bancs.
3. Le premier qui atteint 30 a gagné.



Arrêtez le bus !

mouton

mûre

Mexique

Mélo \grave{d} ie

Marc



Arrêtez le bus !



+ Pour deux joueurs ou plus

1. Les joueurs se mettent d'accord sur cinq catégories, par exemple nourriture, animaux, pays, noms de fille et noms de garçons, et les notent.
2. Un joueur choisit une lettre et l'annonce.
3. Les joueurs essaient alors d'écrire un mot commençant par cette lettre dans chaque catégorie. Pour « m », par exemple, tu peux écrire mûre, mouton, Mexique, Mélodie, Marc.
4. La première personne à écrire un mot dans chaque catégorie crie « Arrêtez le bus ! » et tout le monde s'arrête pour compter les points.
5. Chaque réponse vaut deux points, mais les réponses identiques entre deux joueurs ne comptent que pour un point. Le joueur qui a crié « Arrêtez le bus ! » a deux points en prime.
6. Chaque joueur choisit la lettre de départ à tour de rôle. Après six parties, ajoutez les scores. Celui qui a le plus de points gagne.

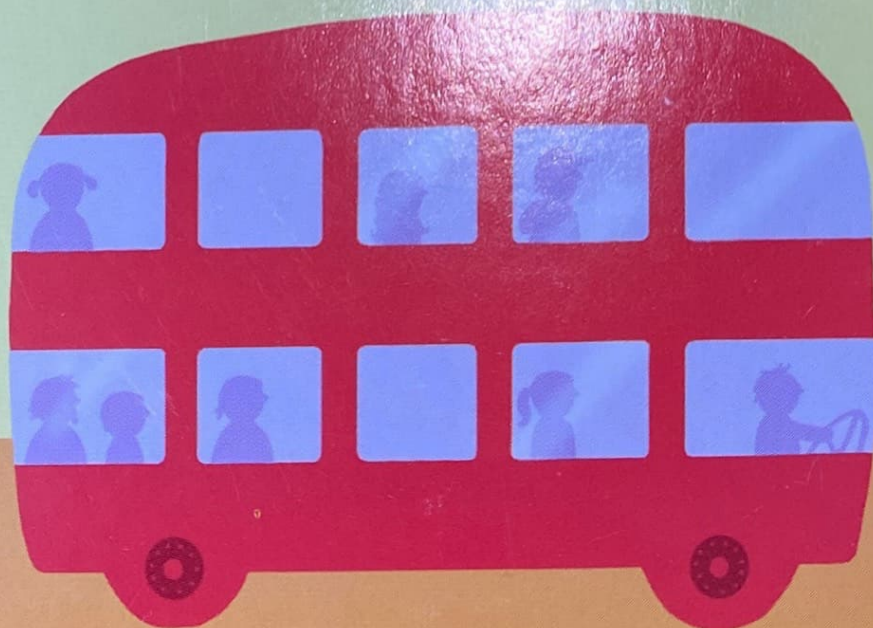
La foire aux nombres

3 pour le
prix de 2 !




37, rue
des Lilas

50 % de
remise !



La foire aux nombres

 + Pour deux joueurs ou plus

1. Les joueurs regardent par la fenêtre de la voiture, du bus ou du train.
2. Au signal du départ, ils doivent additionner les nombres qu'ils voient par la fenêtre, sur les panneaux, les enseignes, les voitures, etc.
3. Le gagnant est le premier à arriver à 100.

Variante


Vous pouvez décider d'un temps limite de 30 secondes ou d'une minute pour chercher les nombres. Le gagnant est alors celui qui a obtenu le total le plus élevé lorsque le délai fixé s'est écoulé.



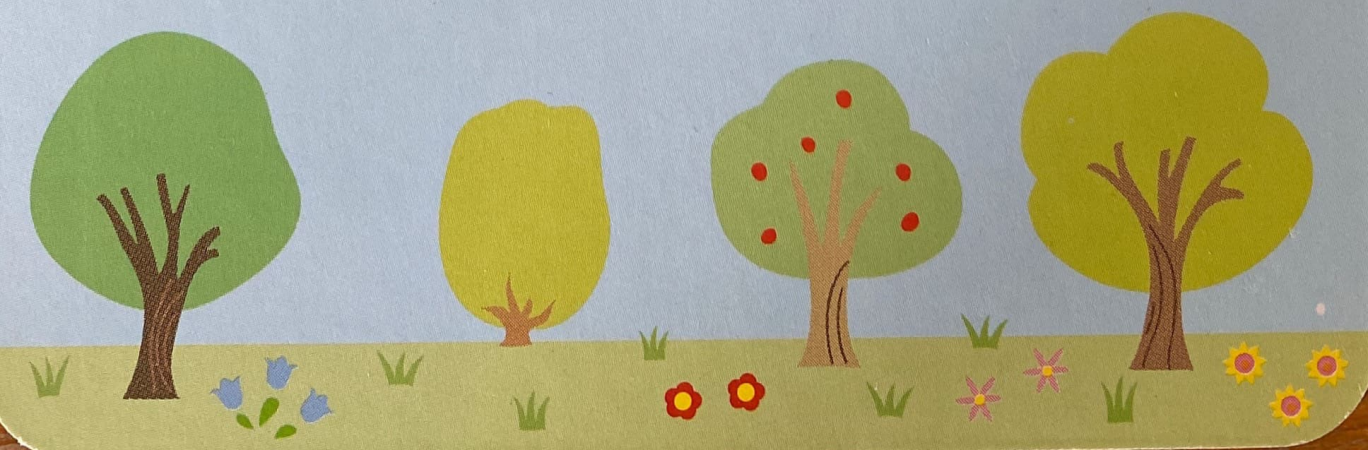
Qui habite ici ?



Qui habite ici ?

 + Pour deux joueurs ou plus

1. Une personne cherche une maison d'aspect inhabituel, puis demande : « Qui habite ici ? » Il est préférable pour ce jeu d'attendre que la voiture, le train ou le bus ait ralenti.
2. Chaque joueur regarde la maison en question et décrit à son tour qui pourrait être le propriétaire. Une personne peut commencer par à quoi il ressemble, quels sont ses animaux familiers, ce qu'il mange ou quels sont ses passe-temps favoris.
3. Quand tous les joueurs sont à court d'imagination, la personne suivante choisit une autre maison et le jeu recommence.



Dessin-surprise



Dessin-surprise

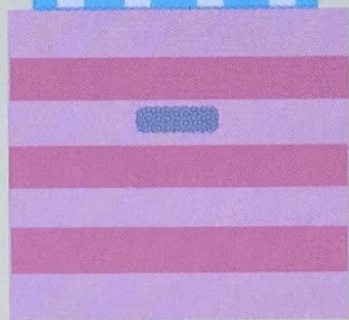
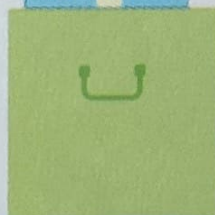
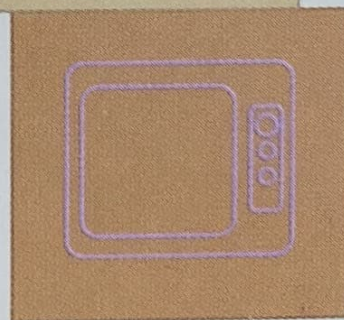
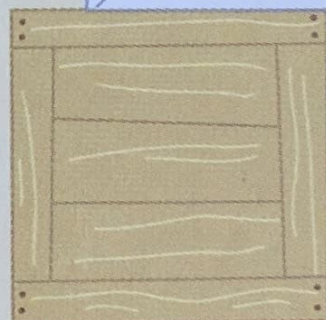
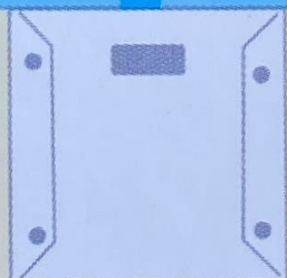
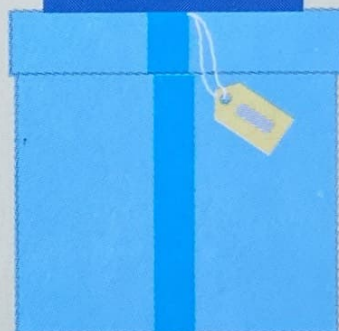
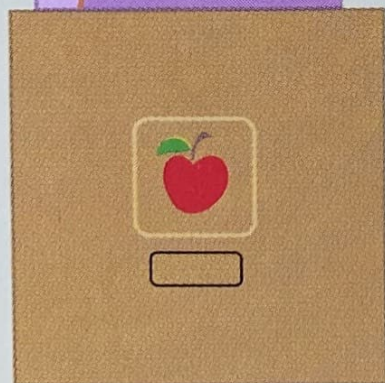
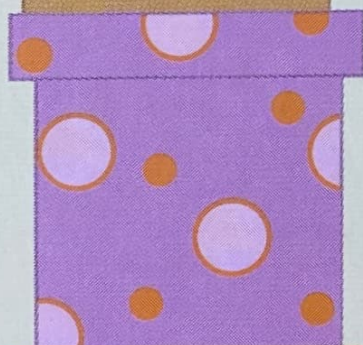
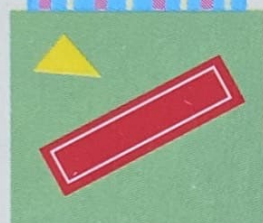


Pour deux joueurs ou plus

1. Chaque joueur commence par dessiner une tête et un cou en haut d'une longue bande de papier. Il rabat le papier de façon que seul le bas du cou demeure visible.
2. Chacun passe son papier à la personne suivante, qui dessine le buste et les bras, puis rabat de nouveau le papier.
3. Les dessins sont ensuite remis à d'autres personnes, qui ajoutent les jambes jusqu'aux chevilles, plient le papier et les donnent aux derniers joueurs.
4. Ceux-ci ajoutent les pieds, avant de plier les papiers une dernière fois et de les faire passer.
5. Chacun déplie le papier qu'on lui a remis, pour révéler un drôle de dessin-surprise.



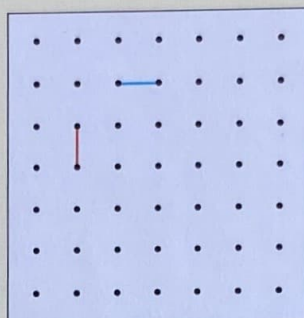
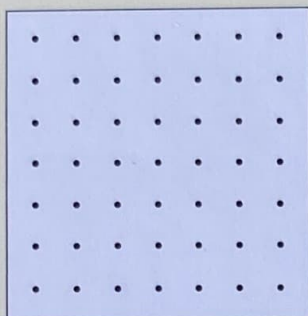
Mises en boîte



Mises en boîte



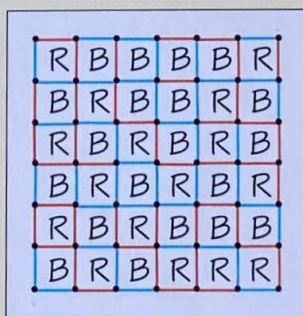
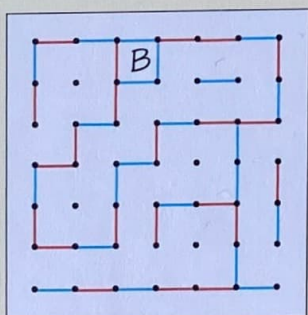
Pour deux joueurs



Les traits ne peuvent pas être en diagonale.

1. Dessine un carré avec sept rangées de sept points. Le but du jeu est de relier les points pour faire des cases.

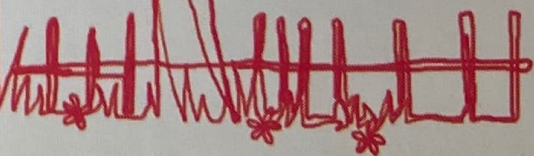
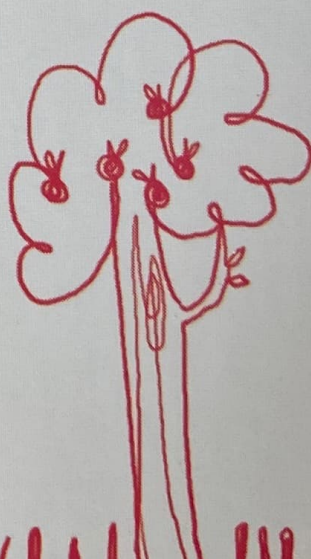
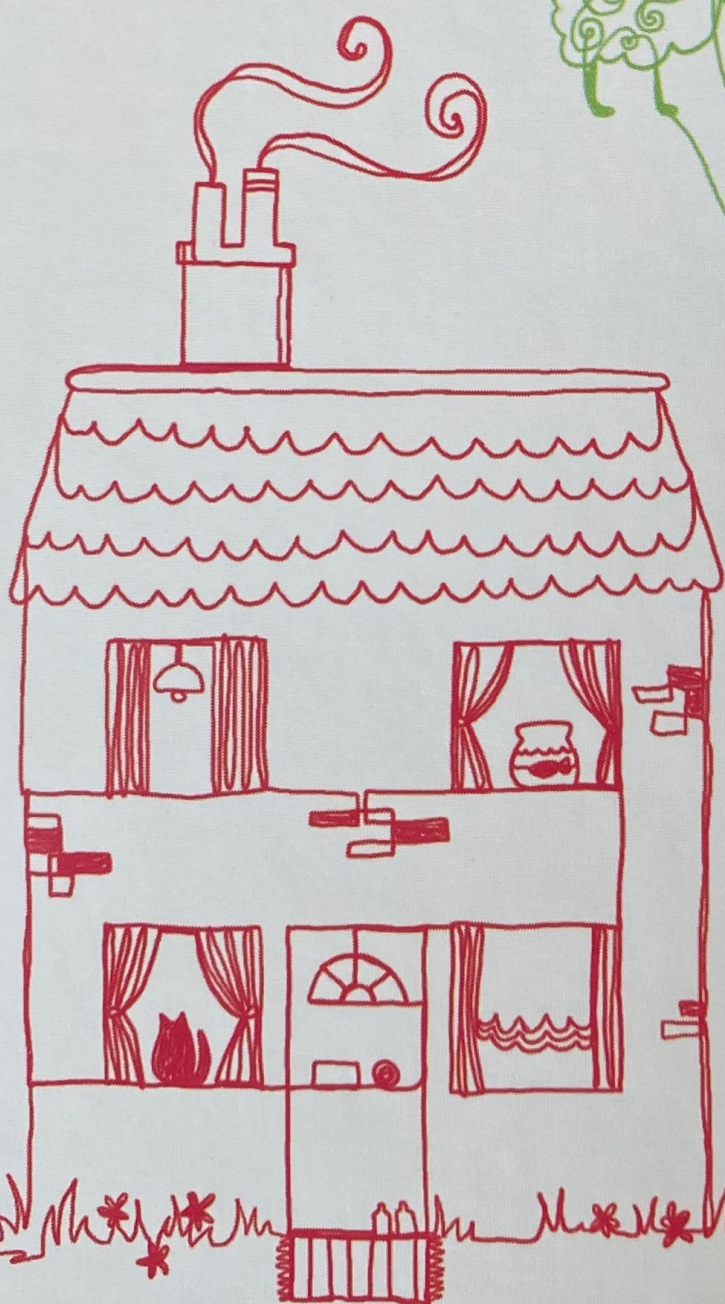
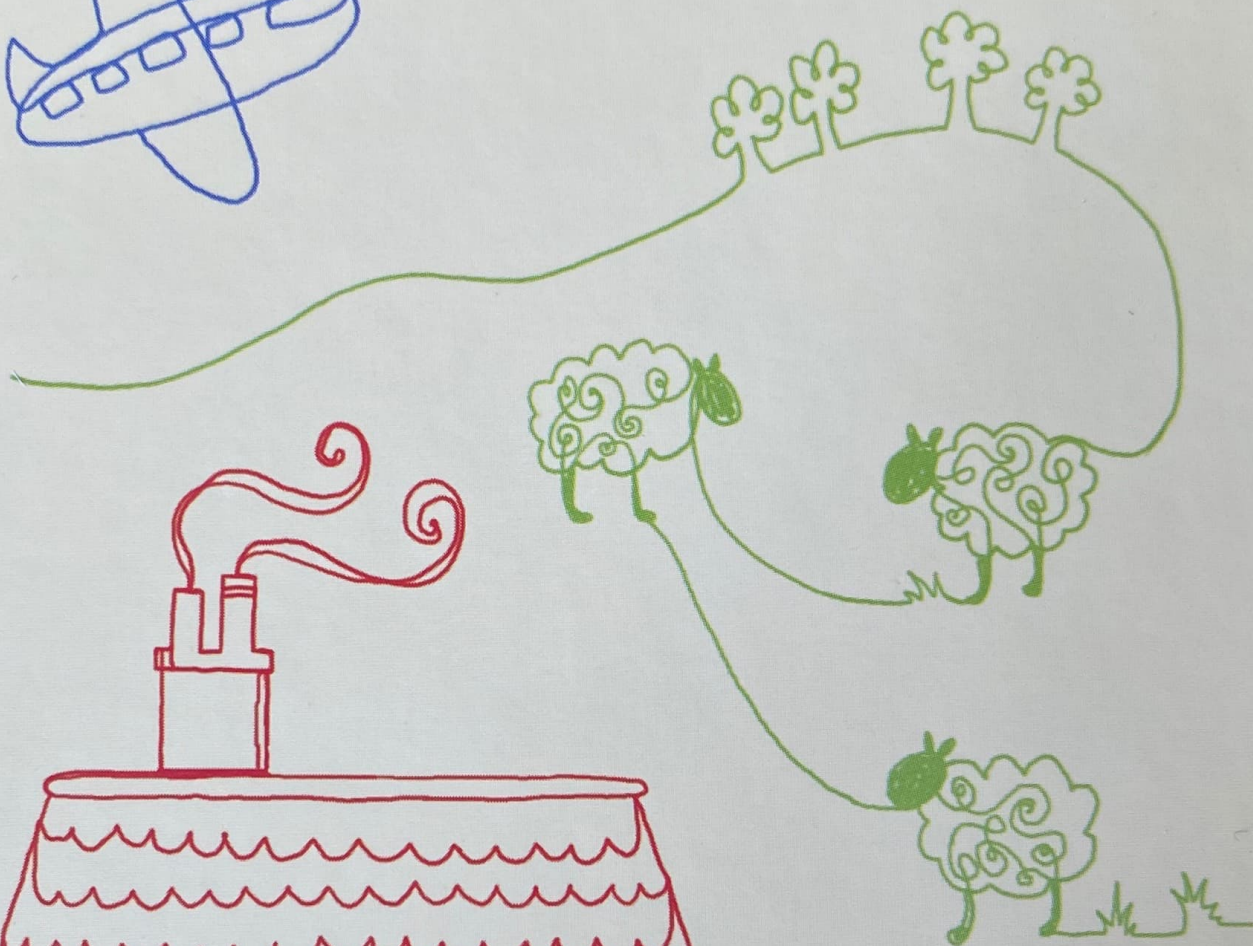
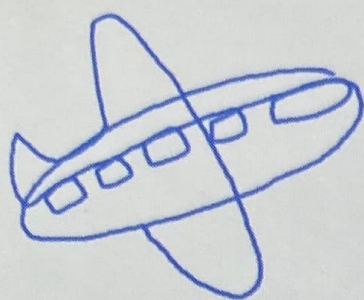
2. Chaque joueur à son tour relie deux points par un trait, vertical ou horizontal, en essayant de former une case.



3. Quand un joueur trace le dernier côté d'une case, il écrit l'initiale de son nom dans la case et peut tracer un autre trait.

4. En fin de jeu, chaque joueur compte toutes les cases marquées de son initiale. Le gagnant est celui qui en a le plus.

Le dessin sans fin

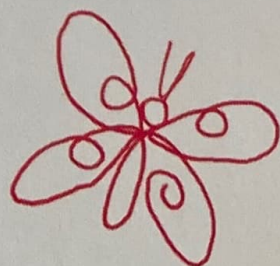
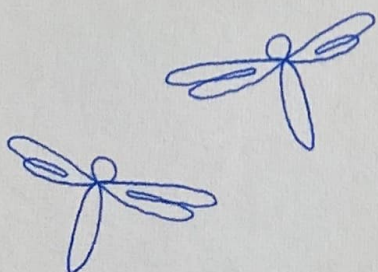


Le dessin sans fin

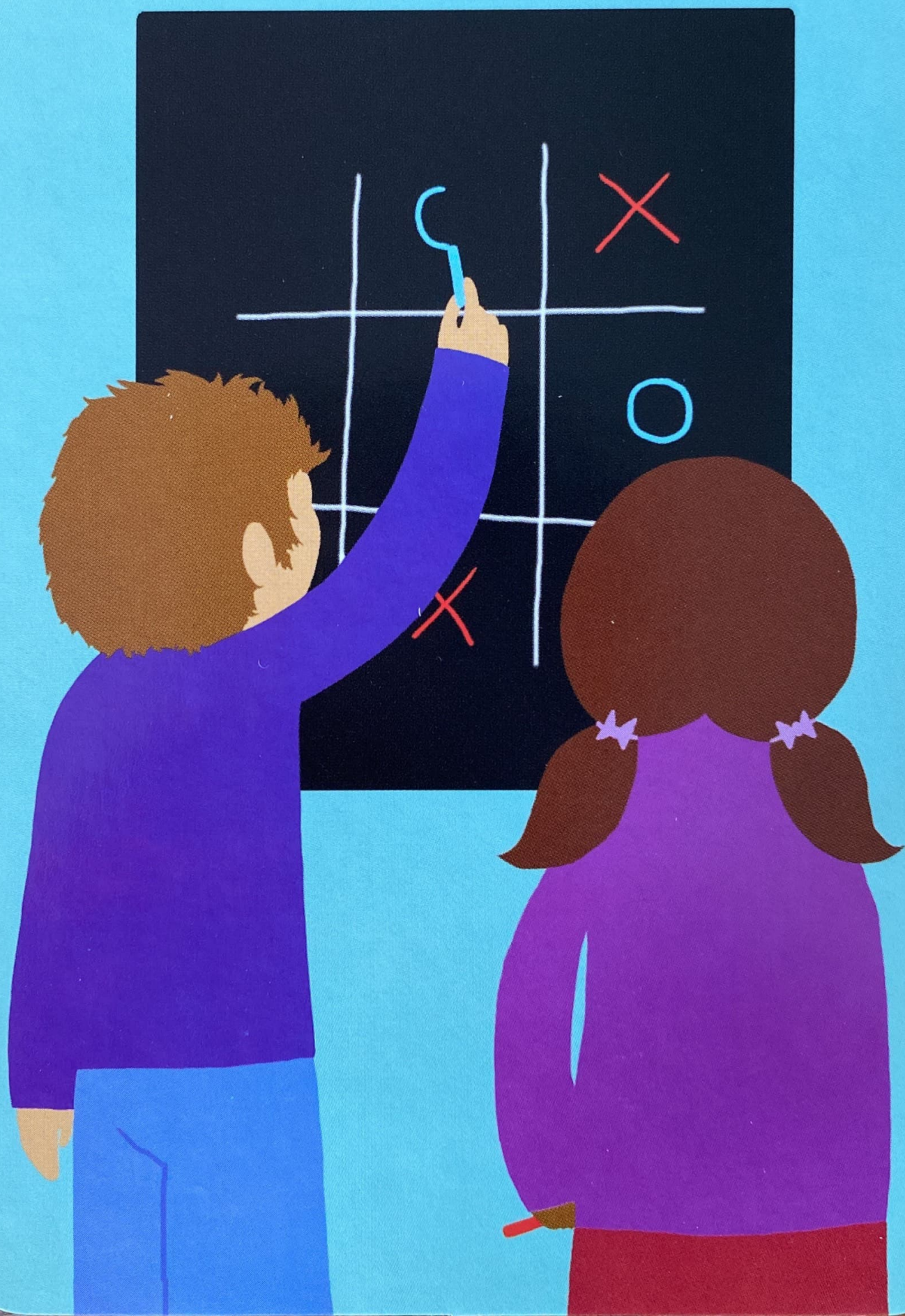
1. Sans lever le crayon, dessine un grand carré pour la façade d'une maison et son toit sur une feuille de papier.
2. Toujours sans lever le crayon du papier, trace les rangées de tuiles. Tu peux repasser plusieurs fois sur la même ligne.
3. Dessine les détails tels qu'une porte, des fenêtres et une barrière. Ne soulève le crayon que lorsque tu as terminé.

Variantes

Tu peux ajouter d'autres éléments dans le dessin en prenant un crayon d'une autre couleur. Tu peux également essayer de dessiner les yeux fermés.



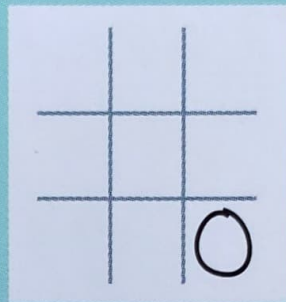
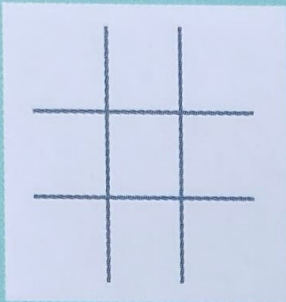
Morpion



Morpion



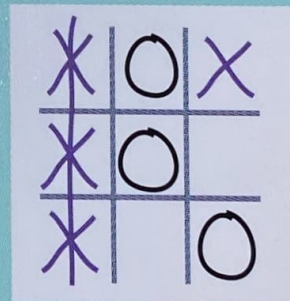
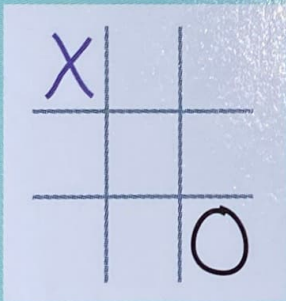
Pour deux joueurs



Commence dans la case que tu veux.

1. Dessine une grille sur une feuille, de deux lignes verticales et deux lignes horizontales.

2. Le premier joueur commence par dessiner un rond dans l'une des cases de la grille.

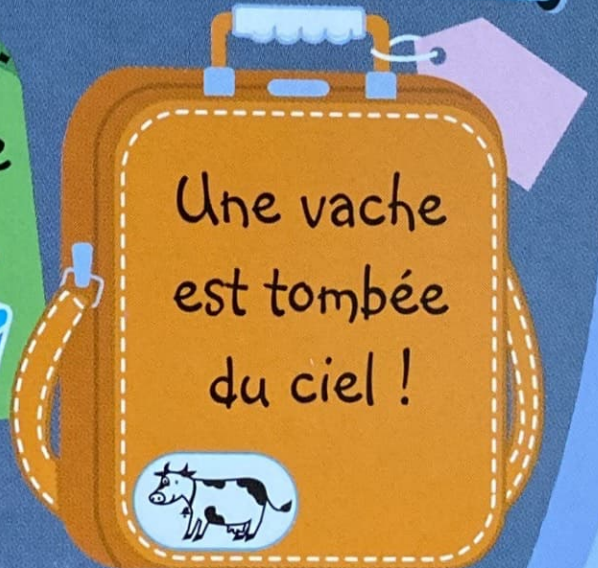
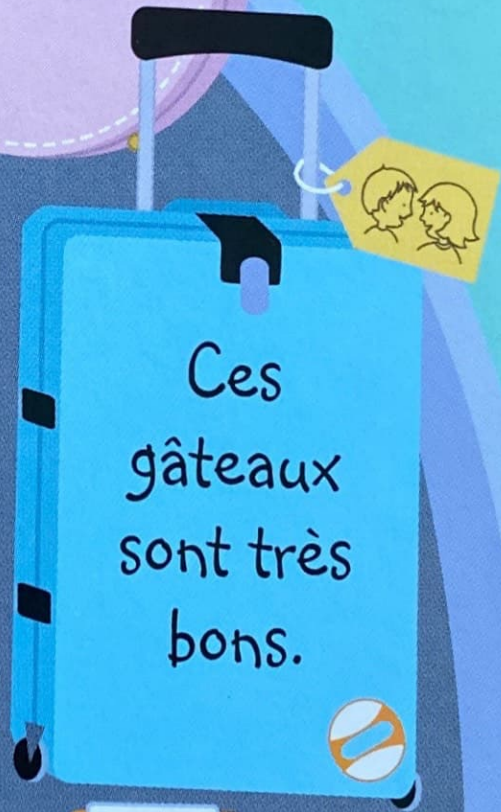


3. Le second joueur ajoute une croix dans une case vide. Chaque joueur à son tour remplit ainsi la grille.

4. Le gagnant est le premier à obtenir une rangée de ronds ou de croix horizontale, verticale ou diagonale.

Si aucun de vous n'arrive à compléter une rangée, la partie est nulle.

Histoires à tiroirs



Histoires à tiroirs



+ Pour deux joueurs ou plus

1. Chacun écrit un adjectif masculin, comme « gentil », en haut d'une bande de papier, puis rabat le haut pour cacher le mot, et passe le papier au joueur suivant.
2. Chaque joueur écrit un nom masculin (quelqu'un de célèbre, ou une connaissance, par exemple), avant de plier et de faire passer de nouveau le papier.
3. À chaque tour, écrivez l'un des éléments suivants : un adjectif féminin, un nom féminin, un nom de lieu, ce que l'homme dit à la femme, ce qu'elle répond et le dénouement de l'histoire.
4. À la fin, chacun déroule son papier et finit l'histoire avec la liste devant lui. Par exemple : **Gentil Prince charmant** a rencontré la **jolie Marie-Antoinette** à la **tour Eiffel**. Il lui a dit : « **Ces gâteaux sont très bons.** » Elle lui a répondu : « **Je préfère les chats.** » Et tout à coup, **une vache est tombée du ciel !**

Rimes à rien

Hublot

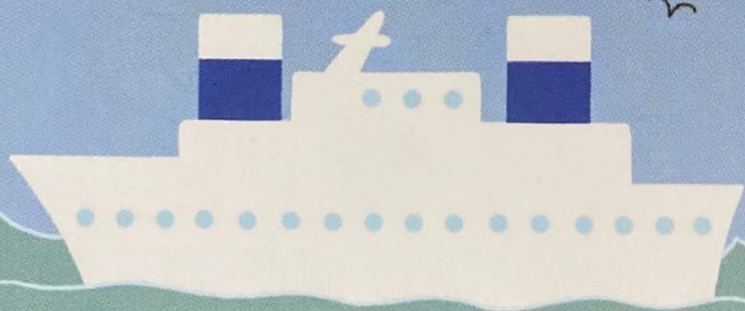
Bateau

Rideau


Chapeau

Gros

Canot



Rimes à rien


 + Pour deux joueurs ou plus

1. Une personne pense à un mot simple, qui rime avec beaucoup d'autres mots, par exemple « bateau ». Tout le monde l'écrit.
2. Le joueur suivant doit trouver un mot qui rime avec bateau, par exemple « eau » ou « chapeau », que tout le monde note.
3. Chaque joueur propose une rime qui est ajoutée à la liste, jusqu'à ce que les joueurs soient à court d'idées.
4. Tous les joueurs ont cinq minutes pour écrire un texte avec tous les mots, dans l'ordre de la liste.
5. Puis chacun lit son texte à tour de rôle.
Par exemple : « Un bateau sans rideau cherchait un chapeau. Mais son hublot n'était pas aussi gros que son canot... »

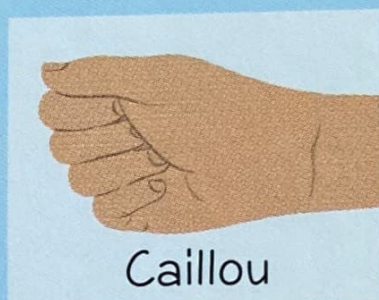
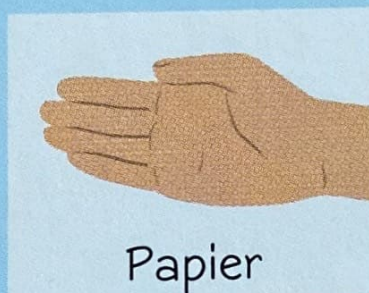
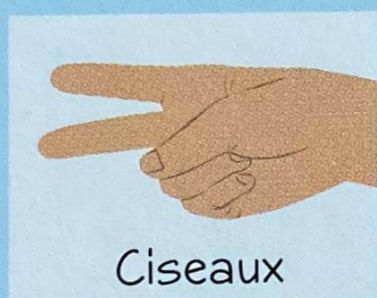
Ciseaux, papier, caillou



Ciseaux, papier, caillou

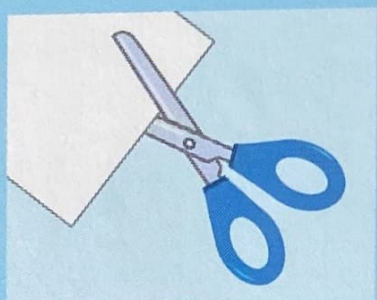
 Pour deux joueurs

1. Chaque joueur cache une main derrière son dos et lui fait prendre l'une des positions montrées ci-dessous :



2. Comptez jusqu'à 3 et présentez vos mains au même moment.

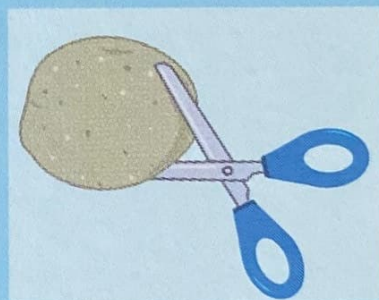
3. Chaque position peut gagner :



Les ciseaux gagnent car ils coupent le papier.



Le papier gagne car il enveloppe le caillou.




Le caillou gagne car il émousse les ciseaux.

4. La position choisie détermine le gagnant (voir ci-dessus). Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ait gagné cinq parties.

Moitié-moitié



Moitié-moitié

 + Pour deux joueurs ou plus

1. Chaque joueur plie une feuille de papier en deux pour marquer le centre. Il déplie la feuille et dessine le haut d'un animal sur la moitié supérieure, en laissant dépasser quelques traits sur la pliure.
2. Il cache ensuite son dessin en rabattant le haut du papier. Les traits qui dépassent de la pliure sont les seuls visibles. Le papier est passé à un autre joueur.
3. Celui-ci complète le dessin à partir des traits qui dépassent de celui d'origine et dessine le bas d'un animal.
4. Tous les papiers sont ouverts pour révéler les étranges animaux que les joueurs ont dessinés sans le savoir.




Trente secondes de blabla

Si je pouvais manger
ce que je veux, ce serait
un sandwich avec du
jambon, du beurre et
des cornichons...



Trente secondes de blabla


 + Pour deux joueurs ou plus

1. Chaque joueur écrit un sujet de discussion (par exemple la nourriture, l'espace) sur un bout de papier, puis plie le papier en quatre.
2. Les bouts de papier sont mélangés. Un joueur tire un papier au hasard, lit le sujet écrit et doit parler pendant 30 secondes d'affilée de ce sujet, sans faire de pause, sans dire « euh... » et sans se répéter.
3. Si quelqu'un pense que le joueur qui a la parole s'est arrêté, qu'il a dit « euh... » ou qu'il s'est répété, il peut reprendre le défi. Il doit alors parler à son tour du sujet pendant tout le temps qui reste.
4. Le gagnant est celui qui parle encore à la fin des trente secondes.
5. Chaque joueur a droit à un tour.

Vingt questions



Vingt questions

 + Pour deux joueurs ou plus

1. Le premier joueur pense à un objet quelconque et les autres joueurs doivent deviner de quoi il s'agit.
2. À tour de rôle, chaque personne pose une question, à laquelle le premier joueur répond par oui ou par non. Exemple : « Est-ce qu'on trouve cet objet à la campagne ? » « Est-ce que cet objet est doux au toucher ? » « Est-ce qu'il y en a un ici ? » Les joueurs ne peuvent poser que vingt questions.
3. Si un joueur pense avoir deviné, il peut annoncer son idée. S'il a raison, il gagne la partie. S'il a tort, sa réponse compte comme une question et il est éliminé.
4. Si personne n'a deviné la réponse au bout de vingt questions, le premier joueur gagne.