

## Jeux de société et stratégies

- ❖ Le cochon qui rit
- ❖ Kim Vue
- ❖ Le Uno Chaise
- ❖ Le Uno Vivant
- ❖ Sa Majesté
- ❖ Time's Up maison

# Activité Famille

4 à 8 ans

Service Enfance – Jeunesse / Avril 2020

## LE COCHON QUI RIT

<i>Joueurs</i>	<i>Durée</i>	<i>Lieu</i>	<i>Catégorie</i>
2 à 6	10 à 30 mn	Intérieur	Jeux de hasard

### Matériel nécessaire :

Feuille A4

Crayon ou feutre

Feutre rose ou crayon de couleur ou craie grasse ou pastel au choix

2 Dés

### Déroulement du jeu :

Le but est de dessiner et de finir son cochon le premier grâce au hasard.

En premier lieu il faut attribuer à chaque partie du corps du cochon un chiffre ; Si on a 2 dés on peut faire un cumul. Exemple : le corps c'est le 9 donc 5 et 4 ou 6 et 3.

Et lorsqu'on obtient le 9 on peut dessiner le corps du cochon. Les pattes c'est 1 pour une patte et 2 pour deux donc il faut faire 2 ou 4 pour avoir les quatre pattes du cochon.

Les chiffres pour les pattes sont donc 1 ou 2, le corps c'est 9, l'oreille c'est 7, le groin c'est 8 et la queue c'est 6 et sa bouche (en sourire) c'est le 10 /11 /12.

Ceux sont les dés qui disent quelle partie du corps on peut dessiner et colorier.

Le premier à avoir fini son cochon a gagné.

**Si un joueur lance le dé et tombe sur un chiffre ne donnant pas le droit de dessiner une partie du cochon, il doit passer les dés au prochain joueur.**

# Activité Famille

à partir de 2 ans



Service Enfance – Jeunesse / Avril 2020

## KIM VUE

<i>Joueurs</i>	<i>Durée</i>	<i>Lieu</i>	<i>Catégorie</i>
<b>A partir de 2</b>	<b>10 à 15 mn</b>	<b>Intérieur/extérieur</b>	<b>Observation/Mémorisation</b>

### Matériel nécessaire :

Objets et jouets de la maison

### Déroulement du jeu :

Préparez hors de la vue des enfants une table ou un drap avec des objets placés dessus.

L'enfant doit mémoriser pendant quelques secondes (à définir selon l'âge de l'enfant).

Demandez-lui de se retourner ou de quitter la pièce quelques instants et enlevez un ou plusieurs objets. Demandez-lui de revenir dans la pièce, l'enfant doit dire ce qui a disparu de l'espace de jeu.

Conseil de réalisation : Choisir ses objets avec son enfant, cela peut l'aider ou bien choisir ses propres jouets.

### Préparation du jeu :

Pour les enfants de moins de 6 ans, possibilité de mettre en place un système de points : matérialiser les points par des objets (un lego par exemple).

### Variantes :

- Selon l'âge (objets par forme, couleur, taille...)
- Varier le nombre d'objets selon l'âge
- Déplacer au lieu d'enlever un ou des objets
- Ajouter des objets

### Attention à :

Respecter le niveau de difficulté selon l'âge.

# Activité Famille

5 ans et +



Service Enfance – Jeunesse / Avril 2020

## LE UNO CHAISE

<i>Joueurs</i>	<i>Durée</i>	<i>Lieu</i>	<i>Catégorie</i>
<b>À partir de 4</b>	<b>10 à 15 mn</b>	<b>Intérieur/extérieur</b>	<b>Mémorisation Hasard</b>

### Matériel nécessaire :

- Jeu du Uno ou un jeu de cartes avec des couleurs
- Chaises

### Objectifs :

Effectuer le maximum de tours de chaises.  
Savoir identifier les couleurs et adapter son action

### Déroulement du jeu :

Se mettre en ronde

Chaque joueur est assis sur une chaise puis prenez le jeu du Uno, enlever tous les jokers (carte +4 et changement de couleur), bien mélanger le jeu, donnez une carte à chacun. Le reste sert de pioche. Seul la couleur compte.

Le meneur tire la 1<sup>ère</sup> carte de la pioche :

*Exemples : Carte rouge -> tous les joueurs avec une carte rouge doivent se déplacer sur leur gauche. Si la chaise est occupée alors le joueur doit s'asseoir sur ses genoux. Si la carte suivante est verte est qu'un enfant à la carte de cette couleur mais qu'il y a quelqu'un sur ses genoux alors il ne peut pas bouger et doit attendre d'être seul sur la chaise pour se déplacer ....*

**Le jeu se termine lorsqu'une personne est revenue à sa place de départ (>6 joueurs), sinon il faut compter le nombre de tours effectués jusqu'à ce que le jeu du Uno n'ait plus de cartes à retourner.**

### Variantes :

- Transmettre 2 couleurs de cartes / joueur

### Attention à :

Possibilité de s'asseoir par terre si ce n'est pas possible sur les genoux.  
Agrandir le cercle en fonction du nombre de joueurs.

# Activité Famille

3 ans et +



Service Enfance – Jeunesse / Avril 2020

## Le Uno vivant

<i>Joueurs</i>	<i>Durée</i>	<i>Lieu</i>	<i>Catégorie</i>
<b>À partir de 2</b>	<b>10 à 20'</b>	<b>Intérieur/extérieur</b>	<b>Jeu de rapidité</b>

### Matériel nécessaire :

- Jeu du Uno ou jeu de carte classique si vous n'en avez pas chez vous
- Tous les objets de la maison \*

### Objectifs :

Aller récupérer le plus rapidement possible les objets en fonction de la consigne du meneur de jeu  
Repérer et mémoriser l'emplacement des objets afin d'être le plus rapide

### Déroulement du jeu :

Un joueur est le maître (et juge) du jeu.

Il mélange les cartes, puis en tire au hasard et demande aux joueurs d'aller récupérer les objets selon les indications de la carte tirée.

*Exemple : Avec un Uno*

*« Le 7 bleu », les joueurs devront rapporter 7 objets de la couleur bleu !*

*Si on tombe sur la carte « +2 rouge » on doit rapporter 2 objets identiques et de la même couleur.*

*Avec un jeu de carte classique (retirer les têtes ou figures) ; C'est le même fonctionnement si le maître tire le 8 de cœur (donc rouge) l'enfant doit rapporter 8 objets rouge.*

**À plusieurs, le plus rapide à répondre aux exigences de la carte tirée remporte un point**

### Variantes :

- Faire tirer les cartes aux joueurs chacun leur tour
- Possibilité par équipe afin d'apporter une coopération entre eux

### Attention à :

(\*) : Définir les objets qu'ils ne peuvent pas prendre, les pièces de la maison où les joueurs peuvent aller.  
Dès lors qu'il y a une compétition, être vigilant sur le conflit pour l'accès à un objet.

Connaitre les capacités à compter de vos joueurs, enlevez certaines cartes si besoin ou bien la quantité d'objets.

## SA MAJESTE

<i>Joueurs</i>	<i>Durée</i>	<i>Lieu</i>	<i>Catégorie</i>
<b>4 à 12</b>	<b>10 à 20 mn</b>	<b>Intérieur</b>	<b>Jeu d'intention Rythme</b>

### Matériel nécessaire :

Aucun

### Déroulement du jeu :

On choisit parmi les joueurs qui sera le Fou du Roi.

Celui désigné ou volontaire se poste devant un (ou plusieurs) autre joueur en lui disant « Sa majesté, je t'adore sans rire, ni pleurer ». Mais il doit accompagner ces paroles de mille grimaces et contorsions pour faire le seigneur.

S'il réussit à faire rire l'autre joueur ou même sourire, le seigneur a perdu sa dignité, il doit donc prendre la place de son adorateur et faire à son tour le Fou du Roi auprès d'un autre joueur.

Variante : On peut se déguiser sommairement et s'aider d'accessoires pour tenter de dérider le Roi qui est le seul à rester de marbre ou du moins à essayer.

# Activité Famille

8 ans et +



Service Enfance – Jeunesse / Avril 2020

## Time's up maison

<i>Joueurs</i>	<i>Durée</i>	<i>Lieu</i>	<i>Catégorie</i>
À partir de 2	30 à 45'	Intérieur/extérieur	Jeux de société

### Matériel nécessaire :

- Feuilles
- Crayon
- Chronomètre

### Objectifs :

Faire deviner le plus de cartes au partenaire  
Faire preuve d'imagination

### Déroulement du jeu :

Dans un premier temps prendre des feuilles et un crayon pour créer des petites cartes afin d'écrire tous les mots possible à faire deviner. Le nombre de cartes à réaliser dépend du nombre de joueurs.  
Ensuite mélanger toutes les petites cartes et faire des équipes de 2 et distribuer toutes les cartes.

**1ère manche** : faire deviner à son partenaire d'équipe un maximum de cartes en disant tout ce qu'il veut en 2min.

**2ème manche**: faire deviner à son partenaire d'équipe les mêmes cartes mais en disant qu'un seul mot en 2min.

**3ème manche**: faire deviner à son partenaire d'équipe toujours les mêmes cartes mais cette fois en mimant en 2min.

À 2 joueurs, prenez la même règle pour les 3 manches sauf que vous le faites deviner au second joueur, c'est ainsi une coopération.

**L'équipe qui a fait deviner le plus de carte à gagner sur l'ensemble des 3 manches a gagné.  
À 2 joueurs, la coopération opère afin d'atteindre le maximum de cartes.**

### Variantes :

- Varier le temps pour faire deviner la carte
- Changer les équipes
- Changer les mots pour une seconde partie