

MES PREMIERS JEUX DE SOCIÉTÉ

LE JEU DE LA VACHE - 4 ans +

Joueurs : 2

Matériel : 1 dé, 8 cartes (pour chaque vache)

But du jeu : reconstituer sa vache.

Pour débiter chaque joueur doit obtenir un 4.

Les joueurs lancent chacun à leur tour le dé.

Chaque pièce correspond à un nombre précis :

1 pour une patte, 5 pour une oreille, 3 pour les

yeux....

Il rejoue chaque fois qu'il ajoute un élément.

GAGNANT : le joueur qui le premier termine sa vache gagne la partie.

DOMINOS - 2 ans +

Joueurs : de 1 à 5 joueurs

Le jeu est composé de 28 dominos.

Préparation : Les dominos sont retournés faces illustrées contre la table.

Déroulement de la partie :

- 7 dominos si vous jouez à 2 ou à 3

- 6 dominos si vous jouez à 4

- 5 dominos si vous jouez à 5

Les dominos restants forment la pioche. Chacun place à son tour un domino, faisant correspondre les extrémités en formant des associations ex:

Singe/banane, Ours/Miel...

Si un joueur est bloqué, il choisit : soit de passer son tour, soit de piocher.

Celui qui pose le premier tous ses dominos

gagne la partie.

Si le jeu est bloqué, c'est celui qui a posé le plus grand nombre de dominos qui remporte la partie.

DOMINOS A POINTS - 5 ans +

De 2 à 6 joueurs.

Utiliser les 28 dominos (face avec les points).

Les dominos sont retournés face cachée. Chaque

joueur prend au hasard : sept dominos pour 2 à

3 joueurs, six pour 4 joueurs, cinq pour 5 joueurs.

Les dominos restants forment le talon.

Chaque joueur place à tour de rôle un domino en

faisant correspondre les extrémités. Si un joueur

est bloqué il choisit :

- Soit de passer son tour,

- Soit de puiser dans le talon.

Gagnant : le premier qui pose ses dominos

gagne. Quand la partie est bloquée, le joueur qui totalise le plus petit nombre de points gagne la partie.

LES DOMINOS «QUI PERD GAGNE»

Joueurs : 2 à 5

Matériel : 28 dominos

But du jeu : s'efforcer de garder en main le plus grand nombre de points. La règle est identique à celle des dominos classiques.

Gagnant : le joueur qui a gardé le plus de dominos ou celui dont le total des points est le plus grand gagne la partie.

MÉMO - 2 ans +

Nombre de joueurs : de 2 à 4.

Nombre de cartes : 2 séries de 16 images.

Principe du jeu : Te souvenir de l'emplacement des images afin d'effectuer des paires et de les gagner.

Déroulement de la partie : Mélange les images et pose les au hasard face illustrée cachée.

Ensuite, chaque joueur retourne à son tour 2 images de son choix. Si elles sont identiques, tu les gardes.

Si les dessins sont différents, tu les remets dans leur position initiale. Essaie de mémoriser la place des images pour retourner des paires. Quand toutes les paires ont été retrouvées, chaque joueur comptabilise ses images : celui qui en a le plus a gagné.

Variante 1 - Jouer seul : trouver les paires en un minimum de tentatives.

Variante 2 - Pour les plus petits, réduire le nombre de paires d'images.

LA CHENILLE DES COULEURS - 2 ans +

Joueurs : 2 à 4 joueurs

Matériel : 1 dé de couleurs, 4 pions et un plateau de jeu «Chenille».

Chaque joueur prend un pion de son choix et lance le dé de couleurs (le plus jeune commence).

Il faut avancer son pion jusqu'à la prochaine case de la couleur indiquée. Si tu tombes sur une case avec une échelle, il faut avancer ou reculer jusqu'à la case indiquée. Quand le dé tombe sur une croix rouge il faut passer son tour.

Le premier arrivé sur la case multicolore a gagné la partie.

LE DADA DES COULEURS - 3 ans +

2, 3 ou 4 joueurs.

Matériel : 1 dé de couleurs, 8 Pions, 1 plateau de jeu puzzle.

Ce jeu initie les enfants au jeu des petits chevaux sans savoir compter.

Le plus jeune commence. Tu dois choisir ta couleur, prendre les 2 chevaux correspondants et les mettre dans leur écurie. Lancer le dé.

Pour sortir il faut obtenir le VERT. Tu avances ensuite ton dada jusqu'à la prochaine case de la couleur obtenue. Ton cheval ne doit pas passer au-dessus d'un autre cheval. Par contre si tu tombes sur la même case il doit te porter jusqu'à ce que tu rejoue!

Pour terminer le parcours, ton dada doit passer par les cases numérotées de ta couleur. Tu amènes tes chevaux, case par case, à l'arrivée, en tirant au dé la couleur de chaque case.

Tu as gagné quand tu as réussi à faire passer tous tes chevaux à l'arrivée.

JEU DE DADA - 5 ans +

2, 3 ou 4 joueurs.

Matériel : 1 dé, 8 Pions, 1 plateau.

Déroulement de la partie :

Pour entrer dans le jeu, tu dois obligatoirement faire 6.

En faisant 6, tu places ton pion sur la case départ de sa couleur et tu rejeues. Tu avances ton pion du nombre indiqué sur le dé. Ton pion ne doit pas sauter par-dessus un autre.

Si ton pion arrive sur une case déjà occupée par un pion adverse, l'occupant est renvoyé à son écurie, il recommence le parcours à la case départ. Pour terminer le parcours, ton pion doit obligatoirement passer par les cases numérotées de 1 à 6 de sa couleur. Tu amènes tes pions case par case, à l'arrivée, en tirant au dé le numéro de chaque case. Quand tu fais un 6 tu peux faire entrer ton second pion dans la course.

Tu as gagné, quand tu as réussi à faire passer tous tes pions à l'arrivée.

JEU DE L'OIE - 5 ans +

2 à 4 joueurs

Matériel : 1 dé, 4 Pions, 1 plateau de jeu.

But du jeu : Arriver le premier à la case 63, mais attention aux nombreux pièges!

Déroulement de la partie : chacun leur tour, les joueurs lancent les dés, le plus grand nombre commence. Le plateau est en forme de spirale tu avances de case en case selon le nombre indiqué par les dés que tu as lancé. Tour à tour tu tomberas sur des cases qui te feront avancer ou d'autres qui te feront reculer.

Les différentes cases:

L'Oie (9, 18, 27, 36, 45, 54) : Tu avances jusqu'à

l'Oie suivante et tu rejeues.

Pont (6) : va te placer sur la case 12.

Ane (19) : Le joueur reste sur cette case jusqu'à ce que les autres joueurs aient joué chacun deux fois.

Puit (31) : Tu es coincé dans le puit il faut obtenir 12 points pour en sortir.

Renard (52) : Reste sur cette case jusqu'au moment où un autre joueur tombe dessus. A ce moment tu prends la place qu'il vient de quitter.

Le panneau (58) : Tu recommences la partie à la case 1!

Le vainqueur est celui qui parvient le premier sur la case 63. Il faut tomber juste sur la case pour gagner. Si on dépasse ce nombre, on redouble le point en retournant sur ses pas.

Variantes: Invente tes propres règles!!!

Ex: -L'escargot est lent il te fait avancer seulement de la moitié des points ex: au prochain tour si tu fais 6 tu n'avanceras que de 3.

- Les légumes te donnent des forces et te font avancer de 3 cases supplémentaires. Etc.... à toi de jouer!

LOTO - 5 ans +

Tu peux jouer de 2 à 4 joueurs. Le jeu est composé de 16 images et de 4 cartes thématiques de loto.

Préparation : Mélange les images après les avoir retournées face cachée sur la table. Ensuite, distribue les cartes en fonction du nombre de joueurs :

- à 2, chacun reçoit 2 cartes

- à 3, chacun reçoit 1 carte

- à 4 chacun reçoit 1 carte

(Les cartes restantes sont mises de côté, ainsi que les images correspondantes).

Déroulement de la partie : Tu désignes un meneur de jeu. Il tire une image et la montre aux autres.

Le joueur qui a sur sa carte l'image correspondante, la prend et la place sur sa carte. Si personne ne réclame l'image, elle est remise dans la pioche. Le premier qui complète sa (ou ses) carte(s) gagne la partie.

LE CHÂTEAU DE CARTE - 4 ans +

1 Joueur

Se joue avec le jeu de cartes

Essaie de mettre en équilibre les cartes pour réaliser la construction la plus haute possible. Attention au vent et aux tremblements!

LA PLUS GRANDE CARTE - 3 ans +

Matériel : Jeu de cartes.

Étale le jeu de cartes et classe les par famille : fleurs, salades ...

Ensuite, met les dans l'ordre de grandeur : 1, 2, 3,4 et 5 (qui est la carte la plus forte).

LA BATAILLE - 4 ans +

Matériel : Jeu de cartes.

Nombre de joueurs : 2

Mélange et distribue toutes les cartes. Chacun dispose son paquet de carte devant lui, face neutre sur le dessus. En même temps que ton adversaire, tu retournes la carte du dessus. Celui qui a la carte la plus forte ramasse les deux et les met sous son paquet.

Si les cartes retournées sont identiques : il y a BATAILLE! Posez une première carte cachée sur les cartes équivalentes. Ensuite on pose encore 2 cartes, mais retournées, la plus forte remporte toutes

les autres cartes. Si les deux cartes sont encore identiques on refait bataille jusqu'au moment où quelqu'un gagne tout.

Le gagnant est celui qui aura gagné toutes les cartes...

MORPION - 5 ans +

Joueurs : 2

Matériel : Papier et crayons (non fournis)

But du jeu : réaliser un alignement de 3 cercles ou de 3 croix.

Dessiner une grille de 3 cases sur 3. Chaque joueur choisit une forme. Chacun à leur tour, les joueurs dessinent leur forme en essayant d'en aligner 3.

Deux alignements ne peuvent comprendre qu'une pièce commune.

Gagnant : celui qui obtient le plus d'alignements est le gagnant.

DESSINE ET GAGNE - 3 ans +

Joueurs : 3 et plus

Matériel : Papier et crayons (non fournis)

But du jeu : deviner ce que représente le dessin.

Un joueur choisit un objet, un animal ou un personnage et doit le faire deviner aux autres en le dessinant. Le joueur qui devine le premier marque un point. C'est ensuite à son tour de dessiner.

GAGNANT : le joueur qui marque 7 points a gagné.

LE PENDU - 5 ans +

Joueurs : 2 et plus

Matériel : Papier et crayons (non fournis)

But du jeu : reconstituer un mot.

Un joueur choisit un mot et doit le faire deviner aux autres.

- il inscrit un nombre de tirets correspondant au nombre de lettres du mot.

- les autres joueurs annoncent des lettres une par une.

- une bonne lettre remplace un tiret, le joueur commence à dessiner un pendu pour une mauvaise lettre.

GAGNANT : les joueurs gagnent quand le mot est reconstitué.

CADAVRE EXQUIS - 5 ans +

Joueurs : 2 et plus

Matériel : Papier et crayons (non fournis)

Un premier joueur dessine à l'abri des regards, en haut de la feuille, la tête d'un animal ou d'un personnage de son choix. Une fois qu'il a terminé, il plie la feuille de manière à cacher son dessin.

Un autre joueur dessine alors juste au-dessous le ventre et plie la feuille à son tour, le joueur suivant ajoute les jambes puis les pieds.

Une fois que le dessin est terminé, les joueurs peuvent déplier la feuille et découvrir un personnage très rigolo.

LE BAC - 5 ans +

Joueurs : 2 et plus

Matériel : Papier et crayons (non fournis)

But du jeu : trouver un maximum de mots commençant par une lettre précise dans un minimum de temps et dans différentes catégories.

Choisir 5 catégories (pays, sport, ville...)

- un joueur annonce une lettre au hasard.

- tous les joueurs cherchent le maximum de mots commençant par cette lettre et correspondant aux différentes catégories.

Le joueur qui a le plus de mots remporte la partie.

LE TIPOTER - 5 ans +

Joueurs : 4 à 12

Les joueurs choisissent, en l'absence de l'un d'eux, un verbe quelconque. Le joueur absent revient et doit deviner ce verbe en posant à chacun de ses camarades une question dans laquelle il remplace le verbe à découvrir par tipoter. Exemple :

- Tipote-t-on en mangeant ?

- Tipote-t-on au cinéma ?

- Est-ce qu'un animal tipote? Etc.

Les personnes interrogées répondent seulement par oui ou par non, mais elles pourront ajouter un bref commentaire si le verbe à trouver est particulièrement difficile ou si le questionneur est très jeune.

QUI SUIS-JE? - 5 ans +

Joueurs : 2 et plus

Matériel : Petits morceaux de papier (type «post-it»), crayon et scotch (non fournis).

Chaque joueur se munit d'un petit papier sur lequel il écrit ou dessine, le nom d'un animal ou d'un personnage de son choix, puis le plie en 2. Les papiers sont ensuite mélangés dans un chapeau et chacun leur tour, les joueurs piochent un papier sans en regarder le contenu.

Une fois que chaque joueur a son papier, il se le fixe sur le front.

Le jeu peut alors commencer. Chacun leur tour, les joueurs posent une question afin de deviner «qui ils sont».

Le gagnant est celui qui découvre le premier son nom de personnage ou d'animal.

JEU DE MIMES - 5 ans +

Joueurs : 2 et plus

Matériel : Petits morceaux de papier et crayons (non fournis).

Préparation : sur chaque morceau de papier, écrire des thèmes, des personnages, des animaux, des métiers... à mimer. Replier les papiers et les mélanger.

Un premier joueur pioche un papier, le lit sans le montrer aux autres joueurs. Il doit alors mimer son personnage uniquement avec des gestes, sans parole.

Le joueur qui devine le thème du mime pioche à son tour un papier...

COLIN MAILLARD - 5 ans +

Joueurs : à partir de 4 joueurs

Matériel : un foulard

Un joueur, tiré au sort, a les yeux bandés. On le fait tourner sur lui-même pour qu'il perde le sens de l'orientation.

Les autres participants se dispersent dans la pièce et provoquent de la main ou de la voix le colin maillard qui cherche à les atteindre. Chaque fois que le colin maillard s'approche d'un obstacle dangereux, ses compagnons lui crient : «casse-cou», afin qu'il s'en détourne à temps. Lorsque le colin a saisi un joueur, il doit l'identifier. S'il le reconnaît, le joueur prend sa place. Si le colin maillard se trompe de nom, il relâche son prisonnier et se lance dans une nouvelle poursuite.

LE TÉLÉPHONE ARABE - 5 ans +

Joueurs : 6 à 15 joueurs

Les joueurs s'assoient en cercle. L'un d'eux chuchote à l'oreille de son voisin de droite un message quelconque. A son tour, celui-ci répète rapidement la même phrase toujours à voix basse à son voisin de droite et ainsi de suite jusqu'à ce que le message ait fait le tour du cercle. Le dernier joueur qui reçoit le message le dit à haute voix.

CHAISES MUSICALES - 3 ans +

Joueurs : 4 et plus

Matériel : chaises (une de moins que le nombre de joueurs) et un poste de musique.

On dispose en ligne dos à dos, toutes les chaises.

L'un des joueurs se désigne Chef d'Orchestre. C'est lui qui s'occupe de mettre en marche et d'arrêter la musique.

Déroulement de la partie :

Le Chef d'Orchestre met la musique en marche.

Tous les joueurs marchent en file indienne autour des chaises. Lorsque la musique s'arrête tout le monde doit être assis sur une chaise. Le joueur qui n'a pas trouvé de chaise pour s'asseoir est éliminé et on retire une chaise afin qu'il en manque toujours une. On recommence ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur : le gagnant.

LA CHANDELLE - 3 ans +

Joueurs : 8 à 20 joueurs

Matériel : 1 mouchoir

Tous les joueurs forment un cercle et s'assoient, à l'exception de l'un d'eux qui tient le mouchoir dans sa main. Il marche à l'extérieur du cercle pour déposer discrètement son mouchoir derrière un joueur.

Dès que celui-ci s'en aperçoit, il ramasse le mouchoir et poursuit son camarade qui se dépêche d'accomplir un tour pour prendre la place laissée libre dans le cercle. Si le premier coureur parvient à

cette place sans être touché par son poursuivant, ce dernier garde le mouchoir pour le déposer à son tour derrière un joueur. Si le poursuivant parvient à toucher le premier coureur avant qu'il ne parvienne à la place laissée libre, celui-ci reprend le mouchoir pour le déposer à nouveau derrière un joueur.

Mais si le joueur qui a le mouchoir ne s'est aperçu de rien et ne quitte pas sa place avant que son camarade ait accompli un tour de cercle, celui-ci remet la main sur lui et dit «Chandelle!». L'étourdi va au centre du cercle et le coureur recommence un tour.

1, 2, 3 SOLEIL - 3 ans +

Joueurs : 8 à 15 joueurs

Le meneur de jeu se place face au mur ou contre un arbre et tourne le dos à tous ses camarades qui sont regroupés derrière une ligne tracée à environ 8 mètres de lui.

Il tape trois fois sur le mur en disant « Un, deux, trois : soleil ! » et au mot « soleil ! », se retourne brusquement.

Pendant ce temps, les autres doivent avancer sans que le meneur les voit bouger. Il faut donc s'immobiliser avant que celui-ci se retourne. Tous ceux que le meneur voit bouger repartent derrière la ligne.

GAGNANT : le premier joueur qui vient toucher le mur sur lequel frappe le meneur. Il prend alors la place de celui-ci.



Oxybul éveil et jeux
11, rue Ernest Renan
92723 Nanterre - FRANCE
322861