

Ce livret vous est offert par



5 PETITS JEUX AVEC UNE FEUILLE ET UN CRAYON

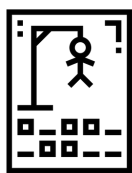
GRATUIT



RETROUVEZ TOUTES MES IDÉES POUR MIEUX VIVRE EN FAMILLE SUR: LESIDEESDUSAMEDI.FR

5 PETITS JEUX

AVEC UNE FEUILLE ET UN CRAYON



LE PENDU

Un joueur choisit un mot secret et écrit sur une feuille les tirets qui correspondent aux lettres. Pour les plus jeunes, on peut mettre la 1ere lettre, ou la 1ere et la dernière lettre. Le joueur adverse propose des lettres. Si la lettre est dans le mot, elle est alors écrite sur le ou les tirets correspondants. A chaque lettre fausse, un morceau de la potence est ajouté. Il faut trouver le mot avant d'être pendu.



L'ALPHABET

Ecrire l'alphabet sur une feuille.

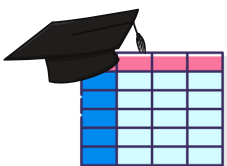
Un joueur fait point son crayon vers une lettre en fermant les yeux. Tous les joueurs doivent alors dessiner quelque chose qui commence par la lettre. Si les joueurs ont choisi des choses différentes, ils marquent 2 points sinon ils marquent 1 point. (facultatif)



LE MORPION

Dessiner une grille de 3 cases par 3 cases.

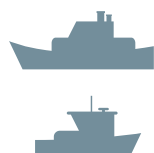
Chaque joueur choisit un symbole facile à dessiner (rond, croix par exemple). Chacun son tour, un joueur dessine son symbole dans une case. Le but est d'aligner ses 3 symboles.



LE PETIT BAC

Dessiner un tableau de 5 colonnes larges et une étroite pour les points. Choisir les thèmes des colonnes: par exemple - célébrité, prénom, animal, plante, géographie (pays, ville, région, fleuve).

Si on a le meme mot on a un point (ou 0 mais je trouve que ce n'est pas valorisant pour celui qui a cherché), si les mots sont différents on marque 2 points.



LA BATAILLE NAVALE

Chaque joueur dessine sur une feuille deux grilles de 10 x 10, en numérotant de A à J en horizontal et de 1 à 10 en vertical

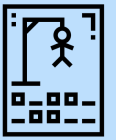
5 bateaux sont à placer sur la grille du bas: 1 de 5 cases, 2 de 4 cases, 2 de 3 cases et 1 de 2 cases

La grille du haut sert à noter les attaques contre le joueur adverse. Pour tirer on donne les coordonnées d'une case (ex: A-5). Si un bateau est positionné, le joueur attaqué dit "touché", sinon "à l'eau"

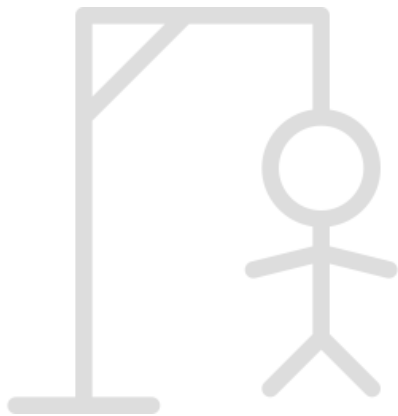
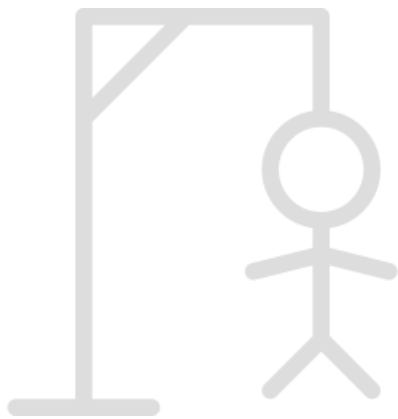
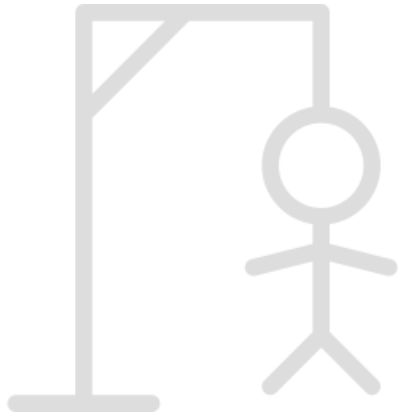
.Quand un bateau est entièrement touché, on dit touché-coulé.



LE PENDU



ON PEUT AUSSI JOUER EN ANGLAIS, EN ESPAGNOL, OU CHOISIR UN THÈME



RETROUVEZ TOUTES MES IDÉES POUR MIEUX VIVRE EN FAMILLE SUR: [LESIDEESDUSAMEDI.FR](https://lesideesdusamedi.fr)



L'APHABET

ABC



POUR LES PLUS GRANDS, CHOISIR UN THÈME

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

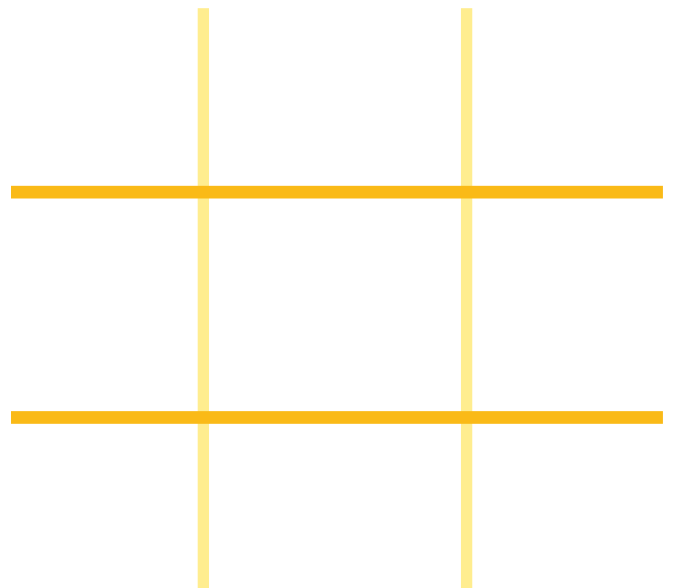
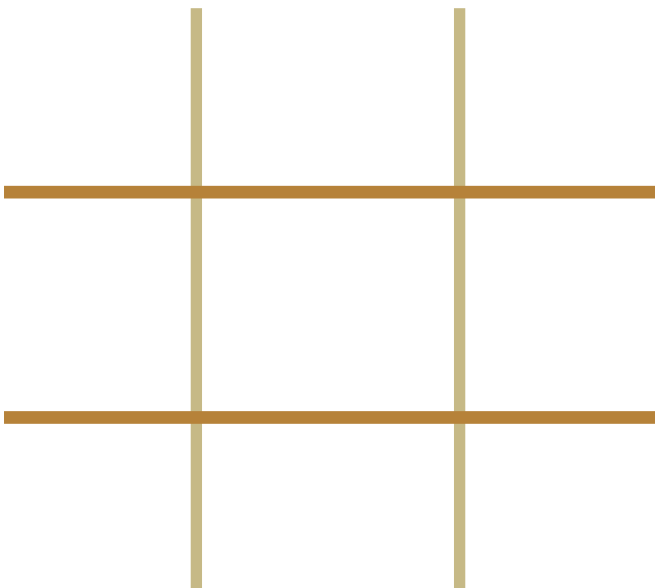
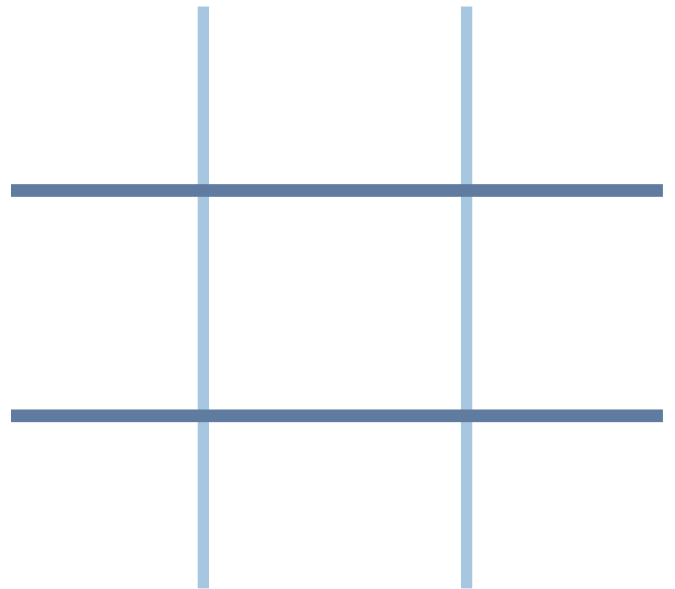
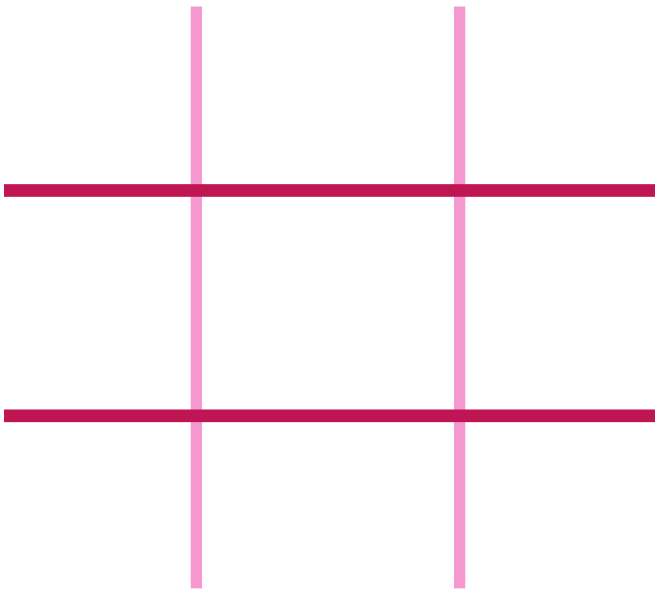
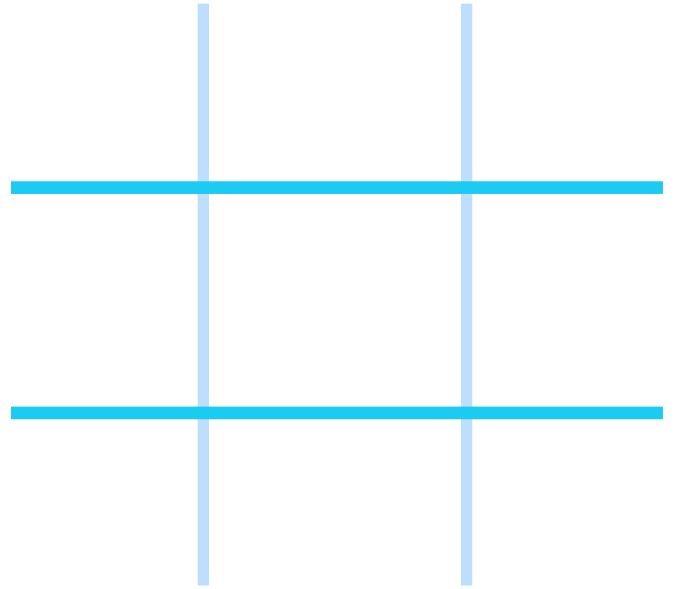
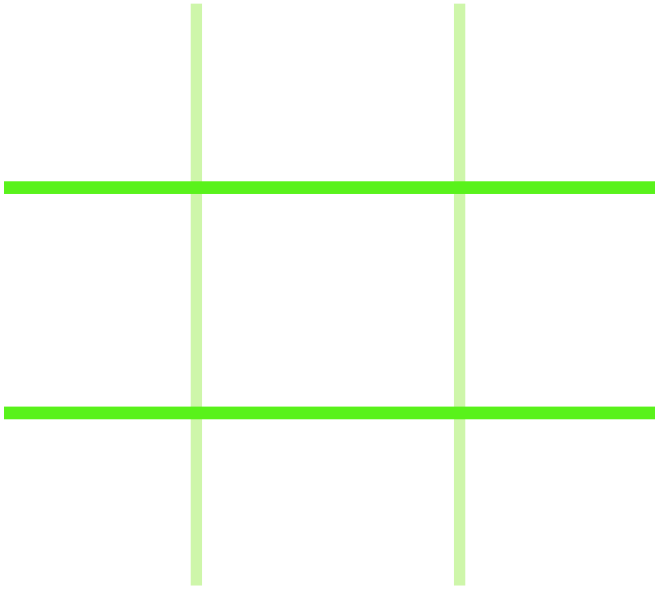
FAITES VOS DESSINS CI DESSOUS SELON LA LETTRE TIRÉE AU SORT

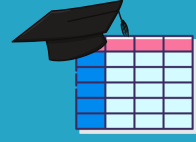


RETROUVEZ TOUTES MES IDÉES POUR MIEUX VIVRE EN FAMILLE SUR: LESIDEESDUSAMEDIFR



LE MORPION





OBJET	LIEU	PERSONNAGE	ANIMAL	PLANTE	POINTS

Comptage des points:
- mot faux ou absent : 0
- si le même mot a été écrit par au moins 2 joueurs : 1 point
- si le mot a été écrit par un seul joueur: 2 point

LA BATAILLE NAVALE



LESIDEESDUSAMEDI.FR

2 joueurs - 1 feuille par enfant

mes tirs

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Cocher la case si c'est
"à l'eau"

Noircir si c'est touché

mes bateaux

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Cocher le nombre de
cases indiqué



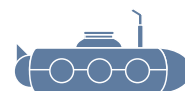
5 cases



4 cases



4 cases



3 cases



3 cases



2 cases

Noircir la case quand
le bateau est touché