

projets  
de quelques fiches  
pour des

# JEUX DE REFLEXION

Les jeux de réflexion sont assez nombreux pour qu'on puisse essayer de faire un petit inventaire.

L'introduction de ces jeux en classe se justifie facilement. Alors voici une première série de fiches.

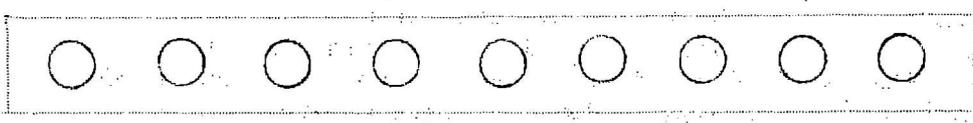
La plupart de ces jeux ont été essayés en classe mais ce qui manque sans doute c'est une explication claire des règles de jeu.

Que quelques-uns les expérimentent en classe, en vérifient le texte et nous fassent part de leurs observations et suggestions.

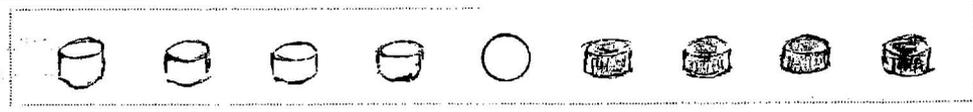
## jeu n° 1 le chameau

pour un joueur

- 1/matériel: 4 pions blancs ( ou des boutons ou des carreaux de 1 x 1 cm qui constituent un matériel intéressant pour beaucoup d'usages)  
4 pions noirs  
1 terrain de jeu qui comprend 9 emplacements alignés comme ceci:



### 2/disposition de départ:



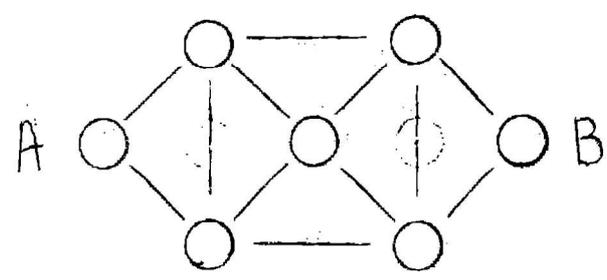
3/but: faire passer les blancs à droite et les noirs à gauche

4/manceuvres: les pions blancs peuvent glisser d'une case de gauche à droite ou bien sauter par-dessus un noir si une case est vide derrière  
ne jamais reculer

5/remarque: il n'y a qu'une solution pour réussir

## jeu n° 2 circuit (ce jeu n'a pas de nom) pour deux joueurs

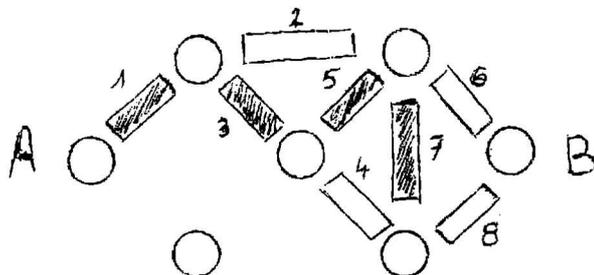
- 1/matériel: -deux fois 6 bandes de carton de couleur d'environ 5 mm de large de longueur suivant tracé du terrain  
-un terrain:



2/disposition de départ:  
terrain vide

3/but: un joueur "Traceur" essaie de relier avec ses bandes de carton le point A au point B.

le deuxième joueur "Coupeur" essaie d'empêcher le "Traceur" d'arriver à son but en posant ses bandes sur les chemins possibles.



4/manoeuvres: c'est le "Traceur" qui pose la première bande

voir exemple de jeu ci-dessus: "Traceur" bandes noires  
"Coupeur" bandes blanches  
le coupeur, ayant empêché le traceur d'arriver, a gagné

5/remarques: d'autres formes de terrain peuvent être inventées  
(ce jeu a été inventé dans l'esprit des circuits logiques)

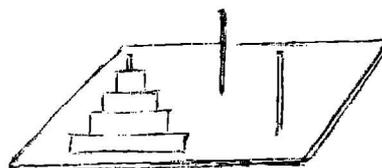
jeu n° 3 sans titre  
(pour un joueur)

1/matériel: -une planchette d'environ 10cm sur 10cm  
-avec trois tiges hautes de 5/6cm, l'emplacement de ces tiges importe peu  
-quatre rondelles de bois de 1, 2, 3 et 4cm de diamètre  
ces rondelles doivent être percées de façon à pouvoir coulisser sur les tiges

2/disposition de départ: les quatre ronds sur une tige, le plus grand en bas

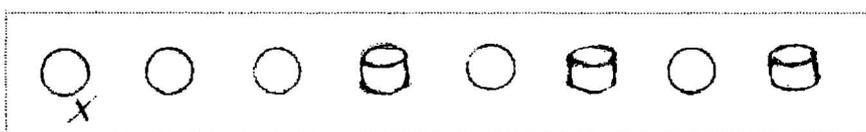
3/but: le joueur doit faire passer tous les ronds sur une autre tige, toujours dans le même ordre final

4/manoeuvres: -déplacer un seul rond à la fois  
-n'avoir jamais un rond d'un plus grand diamètre sur un rond plus petit.



jeu n° 4 sans titre  
(pour deux joueurs)

1/matériel: -trois pions identiques  
-un terrain: 8 emplacements alignés



2/disposition de départ: voir dessin

3/but: les joueurs jouant alternativement, faire faire le dernier coup à son adversaire.

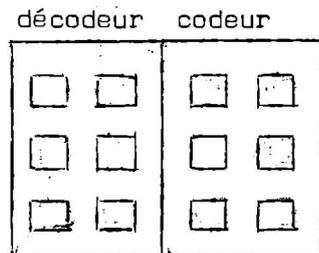
4/manoeuvres: -chaque joueur à son tour à son tour déplace une tige vers la gauche dans n'importe quel trou libre, même en sautant par-dessus d'autres pions, sauf bien sûr dans le dernier à gauche  
-le joueur qui ne peut plus que jouer dans le dernier trou à gauche a perdu (aucune pièce ne peut reculer)

4/remarques: pour une présentation plus agréable: une planchette percée de huit trous dans lesquels coulissent trois tiges de bois ou de métal.

jeu n° 5 master-mind simplifié  
(pour deux joueurs)

Ce jeu récemment apparu sur le marché me paraît très intéressant mais peut-être un peu compliqué pour des enfants; d'où une version simplifiée du moins pour le début.

- 1/matériel:
- six pions rouges
  - six pions jaunes pour un joueur: le "décodeur"
  - quatre pions noirs
  - quatre pions blancs
  - deux pions rouges
  - deux pions jaunes pour l'autre joueur, le "codeur"
  - un terrain:  
(voir dessin)



emplacements des pions

2/ disposition du terrain au départ: vide  
le "codeur" prépare, en cachette de l'autre joueur, un code de deux pions à l'aide des pions rouges et jaunes.  
par exemple: rouge-jaune  
ou: jaune-jaune

3/but: le "décodeur" doit essayer de trouver ce code

4/manoeuvres: -le "décodeur", à l'aide de ses pions rouges et jaunes propose une combinaison sur son terrain; le "codeur" lui répond à côté à l'aide des pions noirs et blancs: pour chaque pion à sa bonne place il pose un noir, pour une bonne couleur trouvée mais mal placée il pose un blanc  
-le "décodeur" laisse tout en place et, sur la deuxième ligne, fait une autre proposition en tenant compte de la réponse précédente; le "codeur" répond encore.  
-au bout du troisième coup le "décodeur" doit avoir trouvé.

5/exemple de jeu code caché: rouge-jaune  
décodeur                      codeur

1ère proposition	R R	réponse	N	
2ème proposition	J R	"	B B	
3ème proposition	R J	"	N N	le "décodeur" a gagné

6/remarques on a quand même intérêt de voir le jeu complet du commerce:  
-explications plus complètes  
-possibilité de lancer le jeu complet.