

# DES JEUX

## DES JEUX A GRILLES (suite)

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

### jeu numéro 9: GRILLES A POINTS

règle:

Dans une grille de 5 carreaux sur 5, tu dois utiliser toutes les lettres de l'alphabet moins une, en essayant de former des mots dans le sens horizontal et dans le sens vertical. Les mots peuvent se croiser.

Utilise chaque lettre une seule fois.  
Compte tes points.

exemple: sol 6  
ah 13  
tigre 90  
saut 34  
pin 51  
bec 60

total 254

C'est un jeu difficile

S	O	L	d	f
A	H	j	k	m
U	P	v	q	B
T	i	G	R	E
w	N	X	Y	C

### jeu numéro 10: PETIT BOGGLE

D	A	N	X
E	R	E	A
U	H	O	C
S	S	i	F

règle:

Dans un temps donné (sablier), il faut composer le plus de mots possibles.

Forme des mots avec des lettres qui se touchent par les côtés ou par les angles.

Ainsi dans cet exemple: fois, canard, are, axe, rade, ..  
Un mot ne pouvant contenir deux fois la même lettre.

On peut organiser un concours.

Chaque mot de 3 lettres vaut 1 point  
de 4 lettres 2 points  
de 5 lettres 3 points

Au cours de l'année scolaire 1980/1981 nous avons publié des propositions de jeux dans les numéros suivants:

- n° 79 page Rég./12
- n° 80/81 pages 27 et 28
- n° 82/83 pages 23 et 24
- n° 84 page 13

**Rappel important:** Ces propositions sont publiées pour vous aider à la création d'un fichier "JEUX" au niveau de votre classe. Les difficultés sont à graduer en fonction des possibilités des enfants: c'est la raison pour laquelle nous ne publions pas un fichier tout fait.

Durant l'année scolaire 81/82 vous trouverez d'autres propositions de jeux dans les différents numéros de CHANTIERS PEDAGOGIQUES DE L'EST grâce aux envois de Michel Bonnetier. Nous souhaitons vivement que d'autres camarades-lecteurs proposent également des jeux: c'est une piste très riche.