

Des jeux faciles à fabriquer

Au cours de tes promenades, tu trouves certainement un tas d'objets qui pourraient servir à faire des bricolages. Tu peux en effet fabriquer différents jeux à partir de vieilles bouteilles en plastique, d'un morceau de carton ou de quelques galets ramassés dans un ruisseau. En voici deux exemples:

Jeu d'adresse



Il te faut:

- une bouteille en plastique vide
- un morceau de ficelle
- une grosse perle ou un morceau de papier froissé
- un poinçon ou un couteau de poche
- une paire de ciseaux
- éventuellement, des feutres indélébiles



Marche à suivre

Découpe le fond de la bouteille, en enlevant plus ou moins de longueur selon la taille de la bouteille. Tu peux couper droit, en biais ou en faisant des encoches. Nous te conseillons de te faire aider par un adulte. Si tu as envie, tu peux décorer la bouteille avec des feutres indélébiles. Retire temporairement le bouchon et perfore-le à l'aide du poinçon (de préférence aussi avec un adulte).



Passe la ficelle à travers le trou, fais un nœud à l'extrémité qui se trouve à l'intérieur du bouchon, puis revisse le bouchon sur la bouteille. Noue ensuite la perle ou la boulette de papier à l'autre bout de la ficelle. Le but de ce jeu est de réussir à faire entrer la boule dans la bouteille. As-tu réussi?



S

Jeux de dames

Il te faut:

- un carré de carton ou un damier
- deux séries de douze bouchons en plastique ou deux fois douze galets
- éventuellement, de la peinture et un pinceau pour différencier les pions



Marche à suivre

Si tu n'as pas de damier chez toi, tu peux en fabriquer un en dessinant un quadrillage de huit cases par huit sur un morceau de carton. Colorie ensuite une case sur deux en noir (ou dans une teinte foncée) comme tu le vois sur la photo. Tu peux aussi jouer dehors en traçant les cases avec un bâton dans le sable.

Les dames se jouent à deux joueurs. Chacun choisit une couleur de pion. Le but du jeu est de prendre tous les pions de ton adversaire ou de les bloquer pour qu'ils ne puissent plus avancer.

Pour commencer, chacun place ses pions sur les trois premières rangées de son côté, uniquement sur les cases noires. Un joueur débute alors en faisant avancer un pion d'une seule case en diagonale. La case noire sur laquelle arrive le pion doit être vide.

Tu peux aussi sauter par-dessus un pion adverse si cela te permet d'atterrir sur une case vide. Tu prends alors le pion adverse et le retires du jeu. Tu as le droit de déplacer ton pion plusieurs fois dans le cadre de ton tour de jeu, uniquement lorsque tu peux prendre successivement plusieurs pions de ton adversaire.

Si tu parviens à amener l'un de tes pions jusqu'à la dernière rangée du côté opposé du damier, il devient une «dame», qui peut avancer ou reculer de plusieurs cases à la fois. On place généralement un deuxième pion par-dessus pour distinguer cette pièce des autres.

Astuce: le même matériel peut servir à fabriquer un jeu du moulin. Et nous comptons sur toi pour avoir plein d'autres idées!

