

# L'école Buissonnière

Six jeux imaginés par Alain Grée



## JEU DE L'ALPHABET

Nombre de joueurs. 2 à 6.

### MATÉRIEL UTILISÉ

- Le dé.
- 6 pions de couleur.
- Le plan de jeu illustré de 26 cases présentant les lettres de l'alphabet et de 26 cases "images" présentant un sujet avec son nom.

### BUT DU JEU

Sur les points sortis au dé, déplacer son pion d'une case "lettre" à la case "image" dont le nom commence par cette même lettre, et ceci jusqu'à la case "arrivée".

### PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Disposer le plan de jeu au milieu des joueurs.
- Placer le couvercle de la boîte retourné. Il servira au lancer du dé.
- Distribuer un pion à chaque joueur.

### COMMENT JOUER

- Tous les joueurs posent leur pion sur la case de départ.
- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases correspondant au chiffre sorti. Deux cas se présentent alors:
  - 1) Le pion s'arrête sur une case "image". Le joueur laisse son pion sur cette case et c'est au tour du joueur suivant.

2) Le pion s'arrête sur une case "lettre". Comme on ne peut stationner sur ces cases, le joueur cherche sur le plan de jeu l'image dont le nom commence par cette lettre et y pose son pion, en avançant ou en reculant selon le cas.

- Puis c'est au tour du joueur suivant qui joue de la même façon.

### REMARQUES

- Sortir le 6 au dé permet de rejouer.
- On ne peut stationner à deux sur une même case. Le joueur qui se trouve rejoint par un autre doit reculer son pion d'une case, c'est-à-dire sur la case "lettre" précédente, puis se porter sur la case "image" correspondante (en avançant ou en reculant). Si dans son déplacement il rejoint à son tour un pion, c'est ce pion qui devra reculer d'une case, et ainsi de suite.
- Les déplacements provoqués par 2 pions sur une même case ne comptent pas pour un tour. Un joueur qui aura dû libérer la place pourra aussitôt lancer le dé si c'est à lui de jouer.

### EXEMPLE DE PARTIE A 2 JOUEURS

- Le premier joueur, au départ, sort 4 au dé. Il avance son pion de 4 cases jusqu'à l'image du "domino", sur laquelle il reste.
- Le joueur suivant lance le dé, obtient 3, avance son pion de 3 cases et se pose sur la lettre "B".
- Il recherche alors l'image de l'objet dont le nom commence par "B" "baleine" et pose son pion sur cette case.
- Le premier joueur lance à nouveau le dé et obtient 6. Il avance son pion de 6 cases et rejoint ainsi son partenaire sur l'image de la baleine.
- Le partenaire recule donc d'une case, se pose sur la lettre "E" et se porte ensuite sur "escargot" dont le nom commence par "E". Il s'y arrête.
- Le premier joueur, qui a fait 6, rejoue avant de laisser son tour.
- La partie se déroule ainsi jusqu'à l'arrivée.

### LE GAGNANT

Le joueur qui, le premier, atteint ou dépasse la case d'arrivée a gagné la partie.

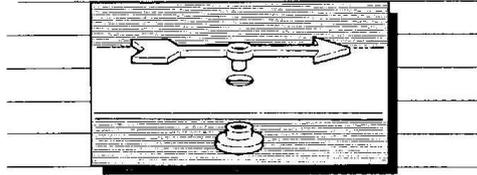


## PLUMES ET POILS

Nombre de joueurs, 2 à 4.

### MATÉRIEL UTILISÉ

- Roulette avec flèche mobile, à monter selon le croquis ci-dessous. Elle porte 10 cases illustrées, 1 case "Chance" et 1 case "Malchance".
- Les 24 cartes présentant chacune un animal avec une ou plusieurs phrases.



### BUT DU JEU

Choisir judicieusement les cartes à remettre dans la pioche pour se débarrasser, le premier, de toutes ses cartes, en fonction des cases indiquées par la flèche de la roulette.

### PRÉPARATION DE LA PARTIE

- A 2 joueurs, distribuer 9 cartes à chacun.
- A 3 et 4 joueurs, distribuer 5 cartes à chacun. Les cartes restantes, posées à l'envers, forment la pioche.
- Placer la roulette au milieu des joueurs.

### COMMENT JOUER

- Chaque joueur dispose ses cartes devant lui.
- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le premier joueur fait tourner la flèche de la roulette. Trois possibilités:
  - 1) Si elle s'arrête sur la case "Chance", il remet une de ses cartes, au choix, sous la pioche.
  - 2) Si elle s'arrête sur la case "Malchance", il tire la première carte de la pioche et la met dans son jeu. (S'il n'y a pas de pioche, c'est au tour du joueur suivant).
  - 3) Si elle s'arrête sur une case illustrée, il cherche, parmi ses cartes, un animal qui comporte une phrase identique à celle de la case. S'il possède une telle carte, il la remet sous la pioche à l'envers.

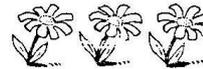
### EXEMPLE

La flèche s'arrête sur la case, "Je vis au fond de l'eau." Si le joueur possède une carte sur laquelle figure cette phrase - la baleine, le poisson ou la pieuvre - il remet une seule de ces cartes sous la pioche.

- Puis c'est au tour des joueurs suivants qui jouent de la même manière.
- REMARQUE: certaines cartes comportent plus de phrases que d'autres et offrent ainsi plus de possibilités. Les joueurs ont donc intérêt à rejeter les cartes qui comportent peu de phrases. Pour "Je ponds des oeufs" par exemple, rejeter de préférence la carte "pieuvre" (2 phrases), à la carte "poule" (4 phrases).

### LE GAGNANT

Le joueur qui, le premier, s'est débarrassé de toutes ses cartes a gagné la partie.



## JE SAIS COMPTER

Nombre de joueurs, 2 à 4.

### MATÉRIEL UTILISÉ

- Le plan de jeu présentant un circuit de 43 cases, 2 cases [10] avec chiffres jaunes (case "départ" et case "arrivée"), 21 cases avec chiffre bleu et signe arithmétique (+ ou -) et 20 cases portant un même sujet répété.
- Les 36 jetons avec chiffres de [1] à [10].

### BUT DU JEU

Réaliser les opérations simples qui se présentent au fur et à mesure de la partie, en posant sur le plan de jeu les jetons correspondant aux résultats demandés.

### PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Placer le plan de jeu au milieu des joueurs.
- Mettre les jetons à l'envers pour former la pioche.

## COMMENT JOUER

- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Pour commencer la partie, il faut obligatoirement poser un 10.
- Le premier joueur tire un jeton dans la pioche. Si c'est un 10, il le met sur la case de départ et lit l'opération en tenant compte de la case suivante, soit  $10 + 5$ .
- Soit le résultat mentalement ou en comptant les sujets représentés sur la 3<sup>e</sup> case (c'est à dire 5).
- Il tire un autre jeton. Si c'est un 5, il le pose sur la case représentant cinq et puis tire un autre jeton pour procéder à l'opération suivante, et ainsi de suite tant qu'il tire des jetons répondant aux résultats.
- Dès qu'il tire un jeton qu'il ne peut utiliser, il le conserve et s'arrête.
- C'est alors au joueur suivant qui procède de même en poursuivant le circuit tant qu'il peut poser des jetons répondant aux résultats des opérations.

**REMARQUE :** après quelques tours, les joueurs possèdent plusieurs jetons. S'ils ont alors les chiffres répondant aux résultats, ils posent directement les jetons, sinon ils piochent. Cependant, dans un cas comme dans l'autre, on est obligé de poser le jeton demandé si on le possède.

### EXEMPLE DE PARTIE A 2 JOUEURS

- Jean tire un 6. Il le conserve puisqu'il faut 10 pour commencer la partie.
- Paul tire un 5. Il le conserve.
- Jean tire cette fois un 8. Il le conserve.
- Paul tire un 10. Il le pose sur la case de départ et lit l'opération  $10 + 5 = 15$ . Comme il possède un 5, il le pose sur la case représentant cinq dès. Il lit l'opération  $5 + 5 = 10$ . Comme il n'a pas de 4 dans son jeu, il pioche et tire un 2. Il ne peut jouer et conserve ce jeton.
- Jean possède un 6, il le pose sur la case représentant six puis tire un 3. N'ayant pas de 3, il pioche et en tire un. Il pose ce jeton et lit  $3 + 5 = 8$ .
- Il pose le 8 qu'il possède, et ainsi de suite.

• La partie se poursuit de cette manière, les joueurs posant à tour de rôle des jetons qu'ils possèdent ou des jetons qu'ils tirent. Au fur et à mesure que l'on avance sur le circuit, les opérations se font de gauche à droite, de haut en bas, de droite à gauche et de bas en haut.

### LE GAGNANT

Le joueur qui, le premier, pose le 10 sur la case d'arrivée a gagné la partie.



## ADDITIONS ET SOUSTRATIONS

Nombre de joueurs, 2 à 4.

### MATÉRIEL UTILISÉ

Matériel identique à celui du jeu "Je sais compter".

### BUT DU JEU

Poser tous ses jetons en réalisant les opérations qui se présentent sur le plan de jeu au fur et à mesure du déroulement de la partie.

### PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Placer le plan de jeu au milieu des joueurs.
- Mettre les jetons à l'envers et les mélanger. Chaque joueur prend au hasard.
- 10 jetons si l'on joue à deux.
- 7 jetons si l'on joue à trois ou quatre.
- et les dispose à l'endroit devant lui.
- Les jetons restants forment la pioche.

### COMMENT JOUER

- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le premier joueur doit obligatoirement poser un 10 sur la case départ du plan de jeu.
- S'il possède ce jeton, il le pose et continue de jouer comme dans le jeu "Je sais compter", en plaçant un jeton sur chaque case illustrée de sujets.
- S'il ne possède pas de 10, il tire un jeton dans la pioche, le pose si c'est un 10 et continue de jouer comme précédemment, ou le conserve s'il comporte un autre chiffre.
- Puis, c'est au tour du deuxième joueur qui procède de même en poursuivant le circuit, et ainsi de suite.
- Dans tous les cas, dès qu'un joueur a pioché, il pose le jeton s'il correspond au résultat demandé mais s'arrête, même s'il possède encore des jetons pouvant s'enchaîner.

### PARTICULARITÉ

Si un joueur a besoin d'un jeton qui se trouve déjà sur le plan de jeu, il a le droit de le prendre, à condition de remettre dans la pioche 2 jetons qu'il possède (et 2 seulement), permettant d'obtenir le même résultat après addition ou soustraction de leurs chiffres.

#### EXEMPLE

- Un joueur doit poser un 8. Il n'en possède pas, mais un 8 a été précédemment placé sur le jeu.
- Il essaie d'obtenir un 8 en additionnant ou en soustrayant les chiffres portés sur deux de ses jetons.  $1 + 7, 2 + 6, 3 + 5, 4 + 4, 9 - 1, 10 - 2$ .
- S'il y parvient, il montre ses 2 jetons aux joueurs pour contrôle, les remet à l'envers dans la pioche qu'il mélange.
- Il ramasse alors le 8 déjà posé et le place sur la case correspondant au résultat demandé.
- Cette façon de jouer est considérée comme un tirage en pioche, le joueur doit donc s'arrêter pour céder le tour au joueur suivant.

• La partie se poursuit ainsi, chaque joueur à son tour posant les jetons qu'il possède, tirant des jetons dans la pioche, ou ramassant des jetons déjà posés sur le jeu.

#### LE GAGNANT

Le joueur qui, le premier, s'est débarrassé de tous ses jetons ou a atteint la case "Arrivée" en y posant le jeton 10, a gagné la partie.



## DEUX CARTES POUR UN DÉ

Nombre de joueurs, 2 et 3.

#### MATÉRIEL UTILISÉ

- Les 36 jetons avec chiffres de 1 à 10.
- Le dé.

#### BUT DU JEU

Déposer, le premier, tous les jetons que l'on a reçus en début de partie. Pour cela, il faut jeter le dé et chercher dans son jeu 2 jetons dont les chiffres, additionnés ou soustraits, donnent un résultat identique à celui indiqué par le dé.

Les jetons qui correspondent au résultat demandé sont déposés au fur et à mesure de la partie.

#### PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Mettre les 36 jetons à l'envers et les mélanger.
- Chaque joueur prend au hasard, -16 jetons si l'on joue à 2, -12 jetons si l'on joue à 3, et les dispose devant lui.

#### COMMENT JOUER

- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le premier joueur lance le dé et lit le nombre de points sortis.
- Puis il cherche, parmi ses jetons, deux chiffres qui, additionnés ou soustraits, donnent le même résultat que les points sortis au dé.
- S'il y parvient, il sort les deux jetons de son jeu et les met de côté. Sinon, il ne dépose aucun jeton.
- Dans l'un ou l'autre des cas, il passe le dé au joueur suivant qui joue de la même façon.

#### EXEMPLE

Un joueur lance le dé et obtient 4.  
Selon les jetons dont il dispose, il peut composer,  $1 + 3, 2 + 2, 10 - 6, 9 - 5, 8 - 4, 7 - 3$ .  
Il dépose les 2 jetons choisis.  
Le joueur suivant obtient 3, ce qui lui permet de faire,  $2 + 1, 10 - 7, 9 - 6, 8 - 5, 7 - 4$ , etc.  
Il dépose les 2 jetons choisis.

#### ATTENTION

- 1) Si le dé indique 6, le joueur a le droit de rejouer à condition qu'il ait déjà déposé 2 jetons.
  - 2) Un joueur ne peut poser plus de 2 jetons à la fois. La pose d'un seul jeton est également interdite, même si le chiffre indiqué correspond à celui sorti au dé.
- La partie se poursuit ainsi, les joueurs essayant à tour de rôle de déposer le maximum de jetons.

#### LE GAGNANT

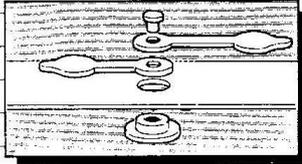
Le joueur qui, le premier, parvient à déposer tous ses jetons a gagné la partie.



## L'HEURE DE LA RÉCRÉATION

### MATÉRIEL UTILISÉ

Le cadran d'horloge avec 2 aiguilles mobiles à monter selon le croquis ci-dessous.  
Les 12 jetons indiquant les heures.  
Les 12 cartes sur lesquelles sont inscrits différents ordres (avantageux ou défavorable).  
Les 2 dés.



### RÈGLE DU JEU

Gagner le plus de jetons "heure" en faisant avancer les aiguilles du cadran d'horloge. Le total des points obtenus par les deux dés.

### RÉPARATION DE LA PARTIE

Disposer le cadran de l'horloge au milieu des joueurs. Placer la petite aiguille (qui correspond aux heures) face au chiffre 12, et la grande (qui correspond aux minutes) face au chiffre 60.  
Poser, près du cadran, les jetons classés de 1 heure à 12 heures.  
Poser les 12 cartes en tas à l'envers. Elles forment la pioche.

### COMMENT JOUER

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.  
Le premier joueur lance les dés, additionne leurs points et avance la grande aiguille d'autant de minutes que le total obtenu.  
Les joueurs suivants jouent de même, en avançant la grande aiguille depuis l'emplacement où la laissée le joueur précédent.  
Chaque fois qu'un joueur, après avoir lancé les dés, atteint ou dépasse les graduations 15, 30 et 45 (qui correspondent au quart, à la demie ou à trois quarts d'heure), il tire la première carte de la pioche et se conforme à l'ordre indiqué. Puis il la replace sous la pioche, à l'envers. Attention, cette émarque est valable seulement si l'on s'est déplacé grâce aux dés et non grâce à une carte.

- Chaque fois qu'un joueur atteint ou dépasse le chiffre 60, qui correspond à une heure, il avance la petite aiguille d'une heure et reçoit le jeton de la nouvelle heure indiquée. 1 heure, 2 heures, 3 heures, etc.
- Chaque fois que les dés indiquent deux chiffres semblables (deux 1, deux 2, deux 3, etc.), le joueur a le droit de rejouer.

### EXEMPLE DE PARTIE A 3 JOUEURS

- Le premier joueur lance les dés, obtient un total de 4 points (3 + 1). Il avance la grande aiguille de 4 minutes.
- Le deuxième joueur obtient "10" (5 + 5). Il avance la grande aiguille de 10 minutes, donc jusqu'à la 14<sup>e</sup> graduation, et rejoue, puisqu'il a sorti un doublé avec les dés. Il obtient cette fois "5" (3 + 2) et avance de 5 minutes (19). Comme il a franchi la graduation "15" (le quart d'heure), il tire une carte dans la pioche, qui lui indique, "Vous êtes en retard d'un quart d'heure, avancez la grande aiguille de 15 minutes". Il déplace la grande aiguille de 15 minutes, c'est-à-dire jusqu'à la graduation "34" (mais il ne pioche pas, puisqu'il a franchi la demie à l'aide d'une carte). C'est au suivant.
- Le troisième joueur obtient "6" (3 + 3). Il avance donc la grande aiguille de 6 minutes (40). Comme les dés ont sorti un doublé, il rejoue, obtient cette fois "10" (6 + 4), avance la grande aiguille de 10 minutes (50) et tire une carte puisqu'il a franchi la graduation "45" avec les dés. La carte indique "Au joueur suivant". Il la glisse sous la pioche et donne les dés à son voisin.
- C'est à nouveau au premier joueur. Il lance les dés, obtient "7" (4 + 3) et avance à son tour la grande aiguille de 7 minutes (57).
- Le deuxième joueur obtient "5" (1 + 4) et déplace la grande aiguille de 5 minutes. Puisqu'il a dépassé l'heure ronde (60 minutes au cadran), il avance la petite aiguille jusqu'au chiffre 1 et reçoit le jeton correspondant, soit "1 heure".

- La partie se poursuit ainsi, chacun jouant à tour de rôle, jusqu'à ce que la petite aiguille ait parcouru un tour complet du cadran, c'est-à-dire 12 heures.

### LE GAGNANT

Le joueur qui, à la fin de la partie, possède le plus de jetons "heure" a gagné.

