

# QUI SUIS-JE ?

Deviner qui l'on est.

Pour jouer, il faut :

- des crayons
- des étiquettes adhésives (ou des petits papiers qu'on colle avec du rouleau adhésif).



Pour commencer le jeu, les joueurs se mettent d'accord sur un thème.  
Par exemple: la mer.

Ensuite, chacun dans son coin note sur une étiquette ou un petit papier un mot qui correspond au thème choisi.

Par exemple pour la mer, on peut noter: crabe, dauphin, château de sable, plage, vagues, etc. Puis chaque joueur va coller sur le front d'un autre joueur son étiquette, mais sans que celui-ci puisse la lire.

Ensuite, tous les joueurs s'assoient par terre, en cercle.

À tour de rôle, chaque joueur pose une question sur ce qui est écrit sur son propre front. Par exemple, dans le cas du thème de la mer, on peut demander : « Suis-je un dauphin? » Tous les autres joueurs peuvent lui répondre, mais uniquement par « oui » ou par « non ».

Et les joueurs posent des questions jusqu'à ce qu'ils devinent « qui ils sont ».  
Le jeu se termine quand tout le monde a deviné qui il était.

## VARIANTE : LE PORTRAIT CHINOIS

Deviner à qui l'on pense.

Dans cette version, on désigne l'un des joueurs pour être le « devineur ».

Il quitte la pièce pendant un moment. Pendant ce temps, les autres joueurs se mettent d'accord sur un personnage à lui faire deviner.  
Par exemple, le héros de BD, Tintin.

Quand le devineur revient, il doit deviner ce personnage en posant des questions sous la forme: « Si c'était... »

Par exemple:

- Si c'était un animal?

Alors les autres joueurs peuvent répondre:

- Ce serait un chien tout blanc.

- Si c'était un métier?

- Ce serait reporter.

- Si c'était un livre?

- Ce serait Les Bijoux de la Castafiore.

Le joueur va bien sûr reconnaître le héros Tintin!

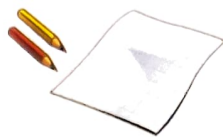


# LE COMBAT NAVAL

Faire couler la flotte adverse!

Pour jouer, il faut :

- du papier quadrillé et des crayons de couleur.



Chaque joueur prend une feuille sur laquelle il va représenter sa flotte et la flotte adverse.

Chacun trace 2 carrés de 10 x 10 carreaux.

Ensuite il numérote chaque carré sur le côté : horizontalement de A à J et verticalement de 1 à 10.

Puis, en se cachant de son adversaire, chaque joueur place sa flotte sur sa grille. Chaque flotte est composée de :

- 1 cuirassé amiral, représenté par 4 carreaux
- 2 croiseurs, représentés chacun par 3 carreaux
- 3 torpilleurs, représentés chacun par 2 carreaux
- 4 sous-marins, représentés chacun par 1 carreau

Les navires sont répartis au hasard sur la grille.

Attention : quand on positionne les navires, ils ne doivent en aucun cas se toucher!

Quand les 2 joueurs ont positionné en secret toute leur flotte, le jeu peut commencer.

Le premier joueur tire un coup de canon et énonce la case qu'il vient de toucher.  
Par exemple: B6.

Le deuxième joueur répond soit:

- « B6, coup dans l'eau ! », si aucun élément de sa flotte ne figure en B6.
  - « B6, touché ! », si cette case est occupée par l'un de ses bateaux.
  - « B6, coulé ! », si cette case finit de toucher l'un de ses bateaux, et donc le coule.
- Ainsi, dans le tableau de la flotte adverse, le joueur qui vient de tirer peut, sur sa feuille, soit :

- marquer une croix dans la case B6 pour indiquer que c'est un coup dans l'eau, et qu'il n'y a dans cette case aucun élément de la flotte adverse.
- colorier cette case, pour indiquer qu'il y a bien un élément de la flotte adverse. De plus, si cet élément est coulé, il barre les cases (ou la case) le représentant.

Et le joueur adverse, lui, s'il a été touché, marque une croix dans la case de son bâtiment touché. Si ce bâtiment est coulé, il le dit.

Et ainsi de suite, les joueurs essaient de couler la flotte adverse.

Le joueur qui réussit le premier à couler la flotte adverse gagne la partie.

