

## Chapitre 5

### *Jeux favorisant le raisonnement et la concentration*

Dans ce chapitre, vous apprendrez à votre enfant certains jeux qui développeront son raisonnement et sa concentration.

Montrez le premier jeu à votre enfant, jouez quelques parties puis passez au jeu suivant. Essayez de jouer régulièrement à de tels jeux avec votre enfant. Voici d'ailleurs, pour débiter, quelques jeux intéressants auxquels vous pouvez initier votre enfant.

- Mastermind ;
- Clue ;
- Battleship ;
- Monopoly ;
- Dames ;
- Échecs ;
- Tic-tac-toe ;
- Risk ;
- Jeux de cartes.

#### Jeu 1 – Tac-tique

Fabriquez une grille de 4 x 5 cases. Chaque case aura environ 4 cm de côté.

Il vous faudra 8 jetons, 4 d'une couleur ( O ) et 4 d'une autre couleur ( X ).

Disposez les jetons comme suit pour commencer.

O				X
X				O
O				X
X				O

Le but du jeu est de placer trois jetons de la même couleur en ligne ( horizontale, verticale ou diagonale ) sur trois cases consécutives. Un joueur déplace les jetons de la couleur X et l'autre les jetons de la couleur O.

- Les joueurs jouent à tour de rôle.
- À son tour, un joueur déplace un de ses jetons d'une case en avant, en arrière, à gauche ou à droite, mais jamais en diagonale, vers une case inoccupée.
- Le premier joueur qui forme, avec trois de ses jetons, une ligne droite sur des cases successives gagne la partie.

### Jeu 2 – Attention au dernier

- Sur une ligne, alignez 17 jetons.
- Deux joueurs jouent à tour de rôle.
- À son tour, un joueur enlève 1, 2, ou 3 jetons, selon son choix.
- Personne ne peut passer son tour.
- Le joueur qui enlève le dernier jeton perd.

### Jeu 3 – Attention au dernier ( variante )

- Faites quatre colonnes de jetons. Une de sept jetons, une autre de cinq jetons, une autre de trois jetons et une dernière d'un seul jeton.
- À son tour, un joueur enlève 1, 2, ou 3 jetons d'une seule et même colonne.
- Personne ne peut passer son tour.
- Le joueur qui est forcé d'enlever le dernier jeton perd la partie.

### Jeu 4 – Les paquets

- Prenez une centaine de jetons et disposez-les en paquets sur la table. Faites entre 6 et 12 paquets d'un nombre quelconque de jetons.
- À tour de rôle, les joueurs enlèvent des jetons ( autant et aussi peu qu'ils le veulent ) dans un même paquet.
- Le joueur qui prend le dernier jeton est le gagnant.

### Jeu 5 – Le jeu de cartes-mystère

#### **Consignes**

- Le jeu de cartes-mystère se joue à trois ou quatre.
- Les seules cartes utilisées sont les as, les rois, les dames et les valets.

#### **Déroulement**

- a) Mêler les 16 cartes du jeu. Sans les regarder, tirer 4 cartes ( les cartes-mystère ! ) et les cacher dans une enveloppe.

- b) Distribuer les 12 cartes qui restent, face cachée, aux joueuses ou au joueurs.
- c) La personne qui se trouve à gauche de celle qui donne commence.
- d) Quant vient son tour de jouer, une personne peut :
- demander à une joueuse ou à un joueur de son choix de lui montrer une carte de son jeu dans l'une des catégories suivantes : cœur, carreau, pique, trèfle, as, roi, dame ou valet ;
  - ou bien révéler quelles sont les quatre cartes-mystère, si elle croit les connaître toutes..
- e) Si la personne choisie possède une ou plusieurs des cartes de la catégorie demandée, elle en montre une seule, de son choix. Elle la montre uniquement à la personne qui lui a demandé. Si elle n'en possède aucune, elle en fait mention.
- f) Quand une personne décide de révéler le contenu de l'enveloppe, elle le décrit d'abord. Puis elle le vérifie discrètement. Deux situations sont alors possibles :
- les cartes sont toutes correctement désignées et la personne gagne la partie;
  - il y a au moins une carte incorrecte et la personne est disqualifiée.
- g) Une personne disqualifiée ne peut plus jouer. Elle doit cependant continuer à répondre aux demandes des autres joueuses et joueurs.

Reproduisez la page suivante pour que les joueurs puissent noter leur carte et celles des autres.

Note : Cette année, nous abordons le calcul écrit. Certains des chapitres sont lourds. Utilisez les jeux précédents, ceux mentionnés au début du chapitre ou d'autres jeux intelligents pour varier les activités. Ce que votre enfant apprendra en jouant systématiquement à ces jeux lui servira énormément en résolution de problème.

	ROI	DAME	VALET	AS
CŒUR				
CARREAU				
TRÈFLE				
PIQUE				

	ROI	DAME	VALET	AS
CŒUR				
CARREAU				
TRÈFLE				
PIQUE				

	ROI	DAME	VALET	AS
CŒUR				
CARREAU				
TRÈFLE				
PIQUE				

	ROI	DAME	VALET	AS
CŒUR				
CARREAU				
TRÈFLE				
PIQUE				

	ROI	DAME	VALET	AS
CŒUR				
CARREAU				
TRÈFLE				
PIQUE				

	ROI	DAME	VALET	AS
CŒUR				
CARREAU				
TRÈFLE				
PIQUE				

	ROI	DAME	VALET	AS
CŒUR				
CARREAU				
TRÈFLE				
PIQUE				

	ROI	DAME	VALET	AS
CŒUR				
CARREAU				
TRÈFLE				
PIQUE				

	ROI	DAME	VALET	AS
CŒUR				
CARREAU				
TRÈFLE				
PIQUE				

	ROI	DAME	VALET	AS
CŒUR				
CARREAU				
TRÈFLE				
PIQUE				