

D'Amérique du Sud, d'Asie ou encore de l'Europe du Nord,  
Laissez vous convaincre par ces jeux traditionnels venus des  
quatre coins du monde...

# D'où vient

Jeu du Toc  
Crokinole  
CANADA

Shuffle Puck  
ETATS-UNIES

Puluc  
GUATEMALA

Domino  
PANAMA  
COSTA RICA  
NICARAGUA  
COLOMBIE  
VENEZUELA

Fermez la boîte  
ANGLETERRE

Palet Breton  
Backgammon  
FRANCE

Jeu de Dame  
ESPAGNE

Zamma  
AFRIQUE SAHARIENNE

Awalé  
AFRIQUE EQUATORIENNE OUEST

Kubb  
SUEDE

Jouer est donc  
un plaisir Mondial !





# ce jeu ?



Molkky  
FINLANDE

Dames chinoises  
ALLEMAGNE

Jeu du moulin  
ROME ANTIQUE

Royal d'Ur  
IRAK

Les échecs  
IRAN

Tonneau  
GRECE

Alquerque  
EGYPTE

Carrom  
INDE

Sadurangam  
Mikado  
TIBET

L'Ane Rouge  
THAÏLANDE

Tangram  
Mah Jong  
Dou Shou Qi  
CHINE

Jeu de Go  
JAPON

Igisoro  
RWANDA

Fanorona  
MADAGASCAR

## Shuffle Puck

👤 👤 2

🕒 20 min

👶 7 ans et +



Ce célèbre jeu de café créé au Etats-Unis au début du XXème siècle, s'appelle aussi le jeu du palet ou Air Hockey. C'est un jeu de rapidité où vos réflexes feront la différence.

Chaque joueur possède un frappeur avec lequel il tente d'envoyer le palet dans le but de l'adversaire. Il est interdit de franchir la ligne centrale avec la frappeur et d'obstruer les cages avec son bras.

## Crokinole

👤 👤 2 à 4

🕒 20 min

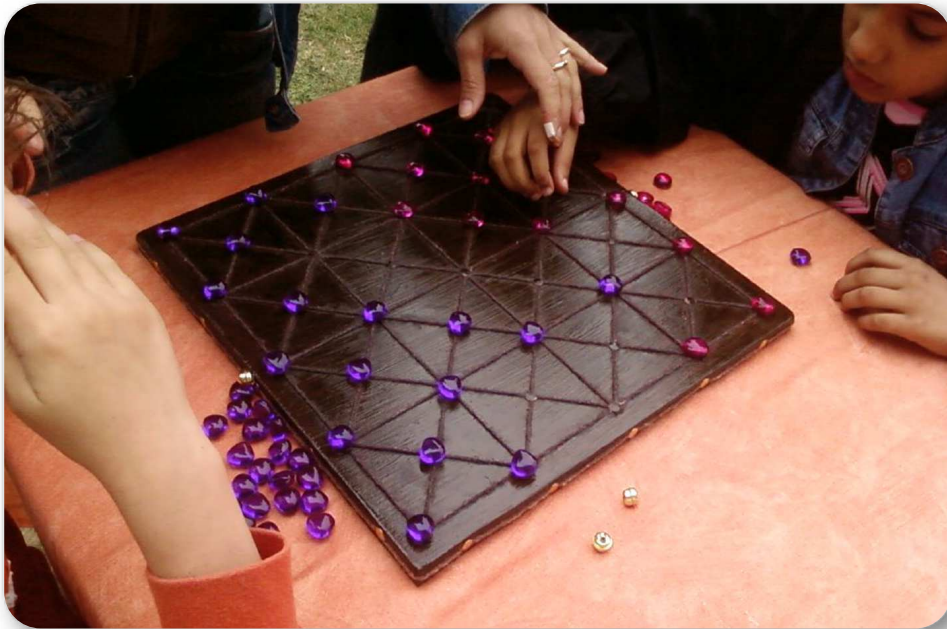
👶 7 ans et +



Le premier Crokinole a été fabriqué par Eckhardt Wettlaufer en 1876 au Canada. Sa popularité en Nord Amérique ne fait aucun doute comme le confirme le film documentaire de 2010 entièrement consacré à ce jeu !


Deux joueurs, ou deux équipes de deux, s'affrontent en lançant à tour de rôle un de leurs 12 palets. Le but est d'arriver à placer vos palets dans le trou central, ou de les positionner le plus près du centre afin de marquer le plus de points !






## Alquerque

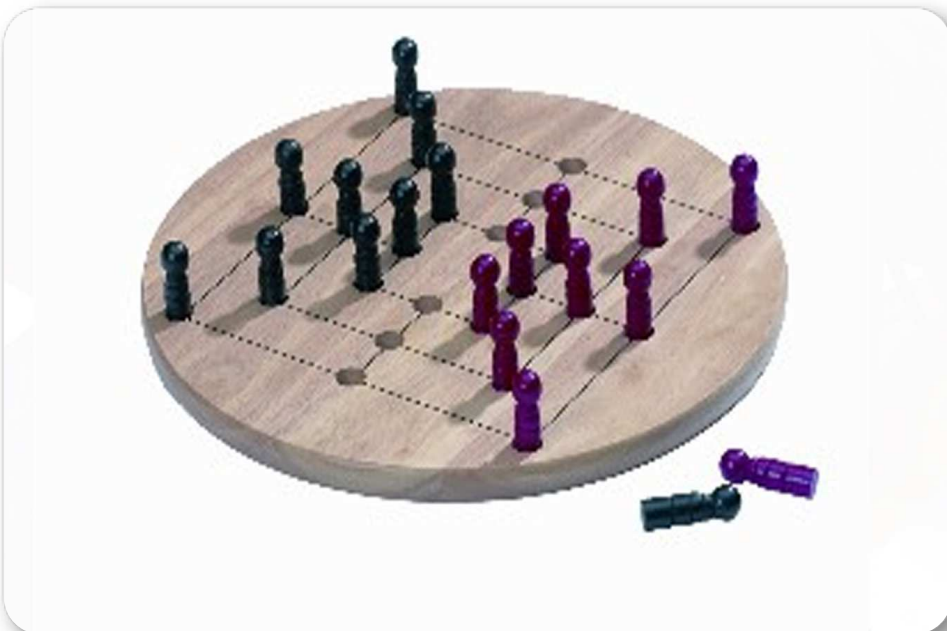
 2

 25 min


 8 ans et +

Le jeu est né dans l'Egypte antique. C'est un jeu de société populaire, connu en Europe depuis le XIII<sup>ème</sup> siècle. Il est à la base du jeu actuel de dames.


Le but de ce jeu est de prendre tous les pions de son adversaire.



## Jeu du moulin

 2 et +

 20 min

 5 ans et +

Le jeu du moulin est un jeu de société traditionnel en Europe. Le tablier de jeu existait déjà dans l'Egypte et la Rome antique.

Le but du jeu est de parvenir à ce que l'opposant ait seulement 2 pions sur le plateau ou qu'il lui soit impossible de réaliser un mouvement ayant toutes ses pièces bloquées. Pour ceci, le but immédiat est d'essayer de faire des moulins (3 pions en ligne) avec le droit de capturer un pion de l'opposant.

## Palet Breton

 2 à 8

 30 min

 6 ans et +



On retrouve des traces de jeux de palets dès le XIV<sup>ème</sup> siècle. Les palets sont, à cette époque, des pierres plates, des galets ou des ardoises. Le jeu se joue en 12 points. Chaque palet placé sur la planche, sans avoir rebondi sur le sol, le plus près du maître fait marquer un point à son équipe. Le joueur se place à 5 m du bord de la planche. Une partie se joue en général en deux manches gagnantes.

## Dames chinoises

 2 à 6

 30 min

 6 ans et +



Avec un nom comme celui-là, on pourrait croire que ce jeu est d'origine chinoise... Pourtant, la première version éditée de ce jeu est allemande et date de 1892 : appelée Stern-Halma, il s'agit d'une variante de l'Halma ("saut" en grec). C'est un jeu de stratégie, aux règles très simples : il faut emmener tous ses pions dans le camp adverse le plus rapidement possible, soit en déplaçant ses pions de case en case, soit en faisant du "saute-mouton".



## Casse-tête L'Âne Rouge



1

20 min

7 ans et +

D'origine Thaïlandaise, L'Âne rouge est un puzzle à pièces coulissantes proche du taquin. Le but du jeu est d'amener l'âne, représenté par le grand carré, en bas du plateau par glissements successifs des éléments. La solution optimale compte 81 coups ! Le premier à publier cette solution a été Martin Gardner, en février 1964 dans le magazine Scientific American.

## Tangram




1


15 min


8 ans et +

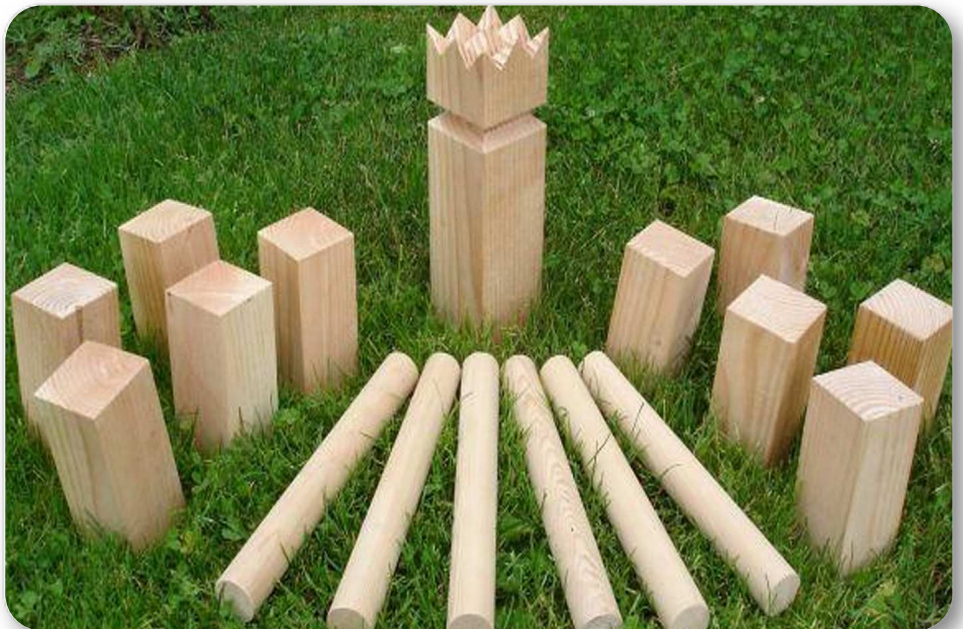
Le Tangram, ou jeu des sept pièces, est un jeu très ancien, d'origine chinoise. Dès le 19ème siècle, des livres spécialisés paraissent en Extrême Orient. Les premiers documents remontent à 1818. Ce "Casse-tête chinois" se répand alors rapidement en Europe et aux Etats-Unis. Il existe aussi en forme "d'oeuf".

## Kubb

 2 ou 2 équ.


 30 min

 6 ans et +



Jeu de plein air d'origine Viking, le Kubb est une combinaison du jeu de quilles, du lancer de fer-à-cheval et des échecs. Le mot "Kubb" signifie "bloc de bois" en dialecte du Gotland (île suédoise de la Mer Baltique). Le but est de renverser les blocs en bois de l'adversaire à l'aide de bâtons. Le vainqueur est celui qui parvient le premier, et au final seulement, à faucher le roi. Le jeu, qui n'est pas dépourvu de stratégie, est parfois surnommé "jeu d'échecs Viking".

## Molky

 2 et +

 20 min

 8 ans et +



Le Mølky (prononcé "meulku") est un jeu d'adresse finlandais très répandu en Finlande. Originaire de la région méridionale du Päijät-Häme, il se pratique en plein air. L'objectif est de marquer exactement 50 points en renversant des quilles numérotées de 1 à 12 avec un bâton. Le jeu connaît un succès phénoménal en France depuis 2005.






## Domino Géant

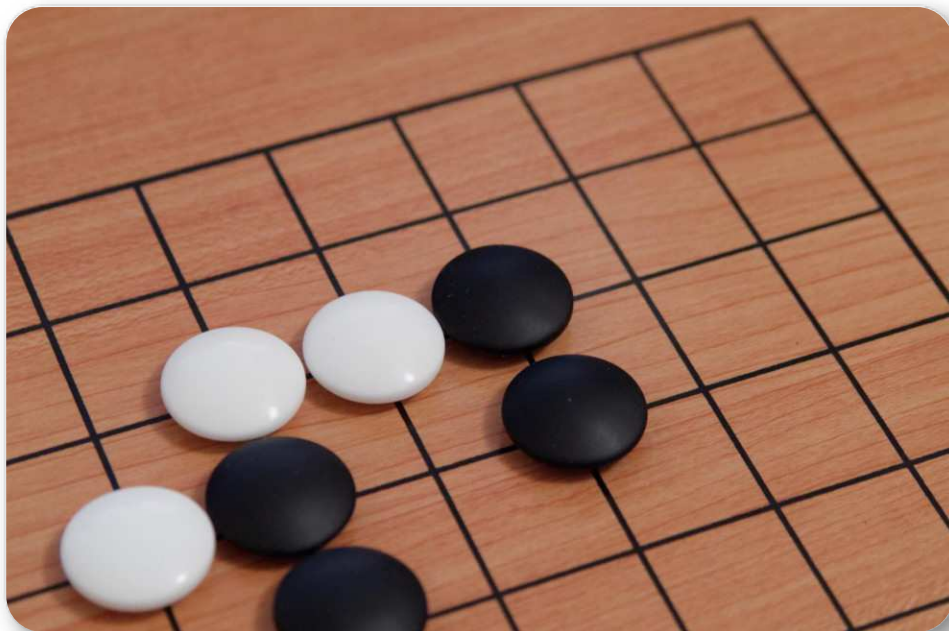
 2 à 4

 30 min

 6 ans et +

Le très connu jeu de dominos en version géante ! Très certainement d'origine chinoise, il est toutefois très difficile de donner une période précise pour sa création.


Les joueurs utilisent 28 pièces appelés "domino". Le nombre de joueurs est limité à trois ou quatre. Si le jeu est fermé, le joueur suivant doit piocher toute la pioche s'il en reste. Ensuite, le joueur qui a le moins de point gagne la partie



## Jeu de Go

 2

 60 min

 8 ans et +

Le jeu de go est né en Chine il y a plusieurs milliers d'années. C'est le jeu de stratégie combinatoire abstrait le plus ancien connu. Il se joue au Japon depuis 1200 ans, mais il ne s'est répandu que récemment en Occident. Le but du jeu est la constitution de territoires en utilisant un matériel des plus simples : un plateau, appelé goban, sur lequel est tracé un quadrillage et des pions, appelés pierres, que l'on pose sur les intersections de ce quadrillage à tour de rôle.

## Sadurangam

👤 👤 2 à 4

🕒 40 min

😊 6 ans et +



Le Sadurangam est une simplification de l'ashtapada (littéralement "qui a huit pas") et apparaît comme l'ancêtre des jeux de parcours où l'avancement des pions se fait d'après les indications de coquillages ou bâtonnets.

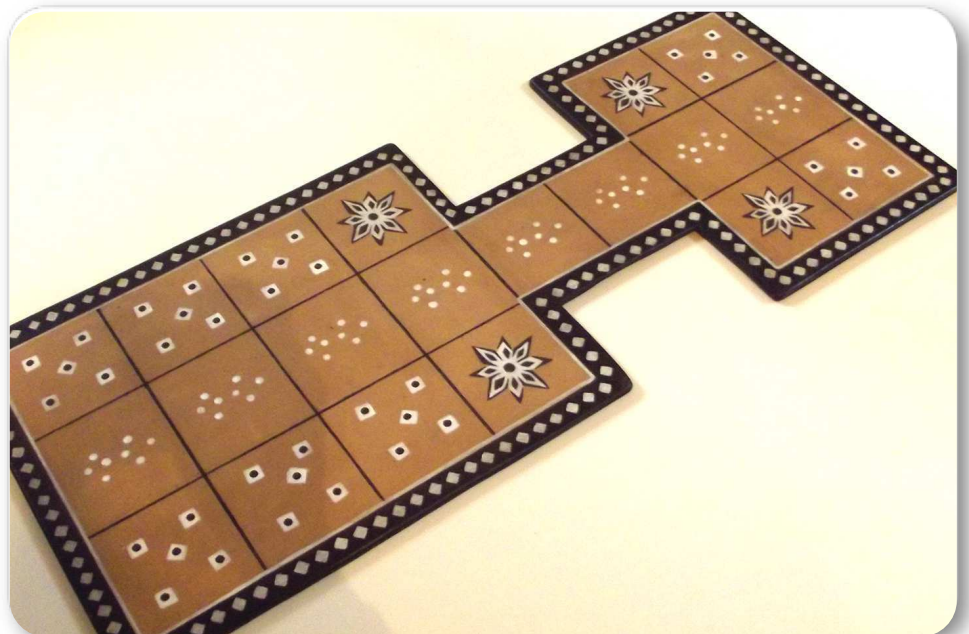
Il figure dans la liste des jeux cités dans les "Dialogues de Bouddha", manuscrit datant du Vème siècle avant J.C.

## Royal d'Ur

👤 👤 2

🕒 30 min

😊 6 ans et +



Le jeu Royal d'Ur, ou jeu des vingt carrés, est un jeu de l'ancienne Mésopotamie. Il est connu par la découverte de 2 plateaux dans des tombes royales de la ville d'Ur dans les années 1920. C'est l'un des plus anciens jeux connus à ce jour.

Le but du jeu est de faire sortir ses sept pions du plateau en effectuant un parcours. Trois dés à quatre faces sont utilisés pour gérer les déplacements.





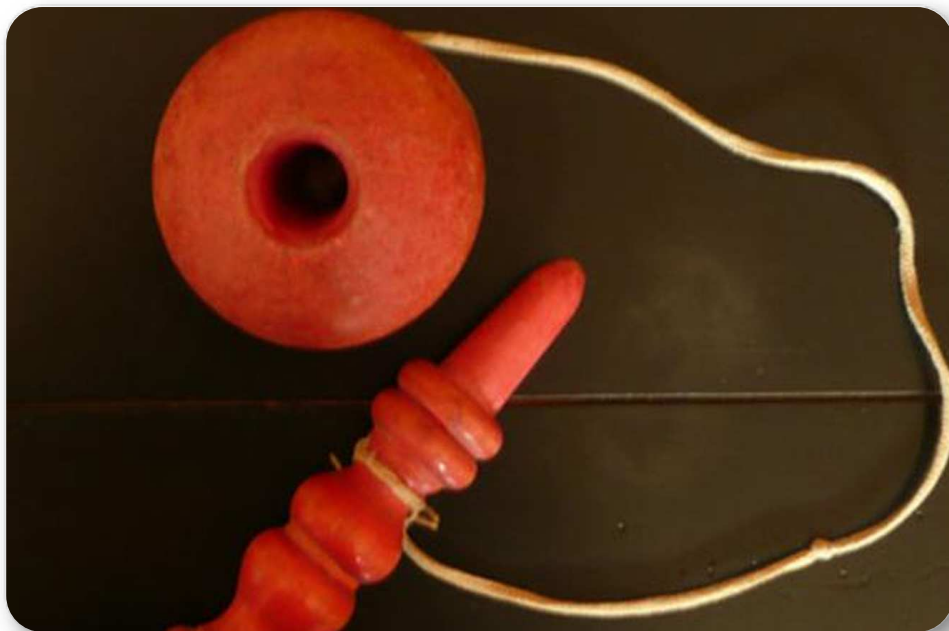
## Backgammon

👤 👤 2

🕒 45 min

😊 8 ans et +

C'est en France que la règle la plus proche du backgammon moderne, sous le nom de "toute-table", est publiée pour la première fois en 1699. L'objectif d'une partie de backgammon est de sortir toutes ses "dames" du tablier. Au début de la partie, les dames sont réparties sur le tablier et circulent d'une manière imposée.



## Bilboquet

👤 👤 1

🕒 10 min

😊 5 ans et +

L'origine du jeu de bilboquet est assez obscure. Certaines sources disent qu'il serait apparu pour la première fois en France, à la fin du XVI<sup>ème</sup> siècle mais les vêtements des plus anciennes gravures montrant des joueurs de bilboquet sont du XVII<sup>ème</sup> siècle.

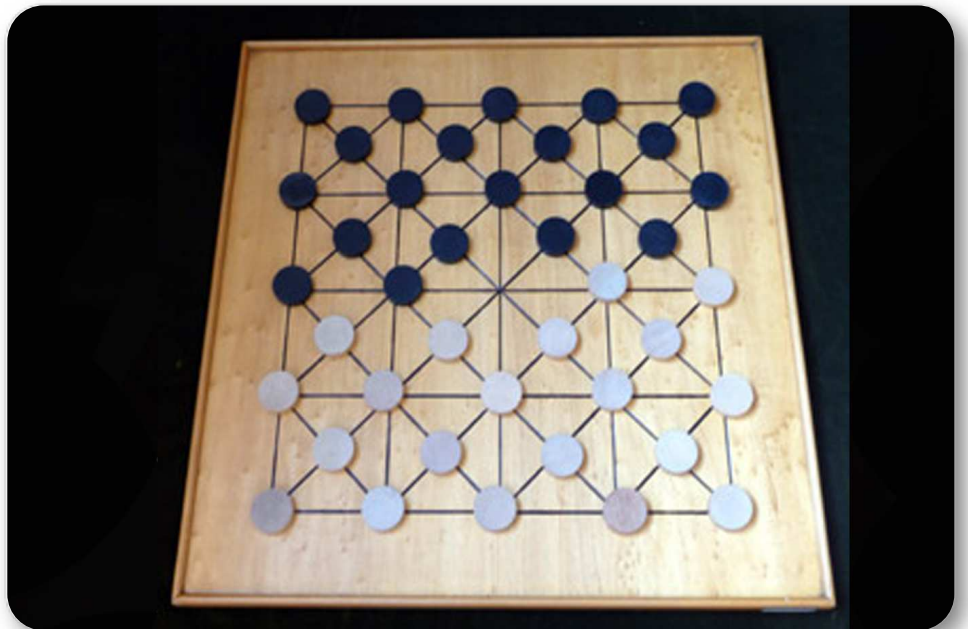
Tout l'art du jeu sera de maîtriser cette instabilité...

## Zamma

♀♂ 2

⌚ 30 min

😊 6 ans et +



Le Zamma vient du Sahara et est dérivé d'un jeu pratiqué à l'époque des pharaons. La forme moderne se joue sur un quadruple plateau d'Alquerque modifié, ce qui réduit la liberté de mouvement. Le tracé était généralement dessiné sur le sable ; en guise de pièces, les joueurs utilisent de courtes tiges pour représenter les hommes et des boulettes de crottin de chameau pour les femmes.

## Fanorona

♀♂ 2 et +

⌚ 20 min

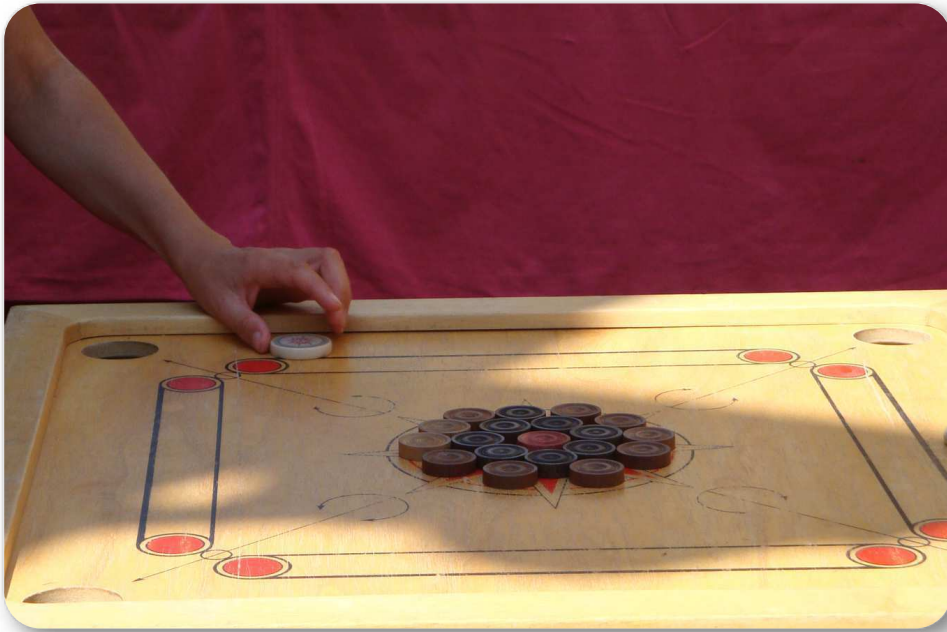
😊 8 ans et +






Le Fanorona (prononcez Fanourne en malgache) est un jeu de société combinatoire originaire de Madagascar.

Son mécanisme de jeu et notamment de prise, est réellement unique. Loin de la prise par saut (jeu de dames par exemple), par substitution (jeu d'échecs), par encadrement (tablut) ou par retournement (othello), les pions sont en fait capturés par approche ou par éloignement.





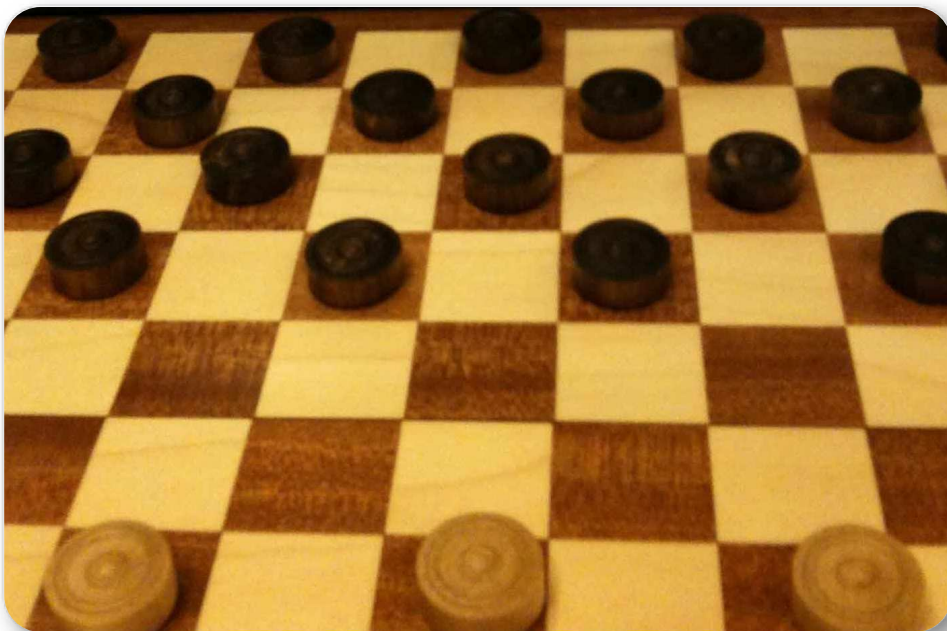
## Carrom

-  2 et +
-  45 min
-  6 ans et +




L'histoire du Carrom (billard indien) et son origine sont mal connues. D'aucuns disent qu'il fut inventé en Inde par les Maharajas alors que d'autres pensant qu'il y fut importé par les Britanniques lors de la colonisation.

Il se joue avec des pions que l'on fait glisser sur un tablier en bois.

Le but du jeu est de placer tous les pions d'une couleur dans les trous situés aux quatre coins du tablier.

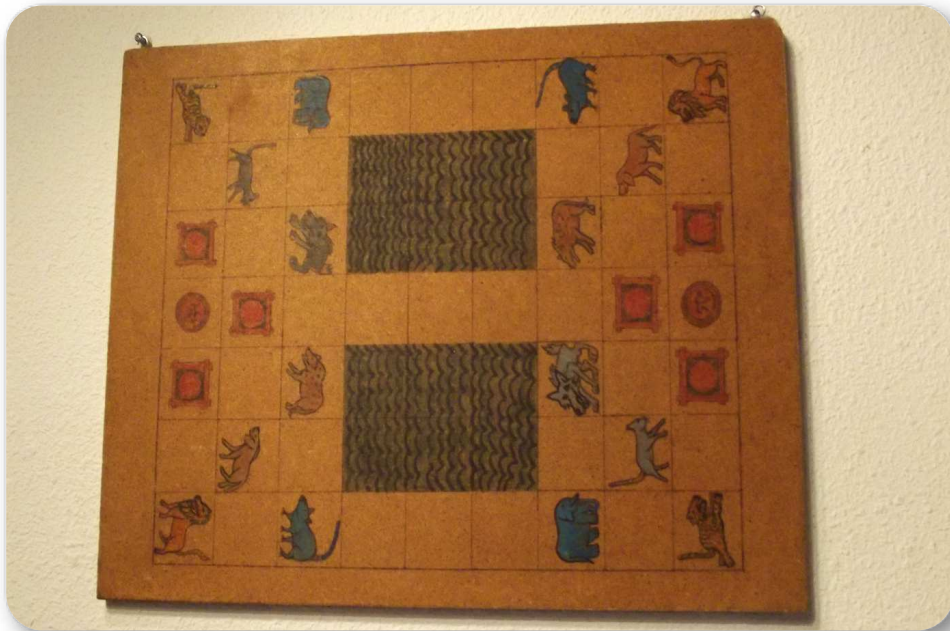


## Jeu de dames




-  2
-  50 min
-  8 ans et +

Quel plaisir de sauter plusieurs pions à la suite et de dire "Dames" ! Vous connaissez le but du jeu : avancer le plus de pions dans la zone adverse jusqu'à l'élimination !

C'est sans doute l'Espagnol Josep Brunet y Bellet qui a présenté ce jeu en premier, à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle.



## Dou Shou Qi




-  2 ou 4
-  45 min
-  8 ans et +

Dou Shou Qi, également connu sous le nom de "Jeu de la Jungle" ou "échecs des animaux", est un jeu de tactique et de stratégie traditionnel d'origine chinoise.

Pour gagner, on dispose de 8 animaux qui vont pouvoir se déplacer sur le plateau de jeu. Pour gagner, les joueurs devront tout faire pour entrer dans la tanière de l'adversaire. Les animaux les plus puissants peuvent manger les plus faibles. Une rivière et des pièges viendront pimenter le jeu en permettant ou non certains déplacements.



## Mah-jong




-  4
-  50 min
-  8 ans et +

Le Mah-jong est un jeu de société d'origine chinoise qui se joue à quatre joueurs, avec des pièces appelées tuiles. Associant tactique, stratégie, calcul et psychologie, ainsi qu'une part plus ou moins importante de chance selon la règle jouée, le mah-jong est un jeu d'argent très populaire en Asie. Le thème du jeu s'apparente au rami par certains aspects et à certaines variétés de poker par d'autres.








## Fermez la boîte

-  2 et +
-  10 min
-  8 ans et +

Jeu de hasard raisonné du XVIIIème siècle d'origine anglaise. Après un jet de dés, le joueur ferme les alvéoles correspondants à son tirage, soit en décomposant les points de chaque dé, soit en les additionnant. Il lance les dés tant qu'il peut fermer un alvéole. Quand il ne peut plus fermer d'alvéole, le total des chiffres des alvéoles non fermés lui est compté. Le gagnant est celui qui a le moins de points.



## Klippe die Klapp

-  2 à 4
-  20 min
-  5 ans et +

Un jeu dérivé de "Fermez la boîte" dont le but est d'être le premier à fermer ses 6 clapets pour gagner le pot. A chaque lancé, suivant le score effectué, vous pourrez fermer un de vos clapets, ouvrir un clapet adverse, ou vous devrez payer un jeton au pot. Bonne Chance !





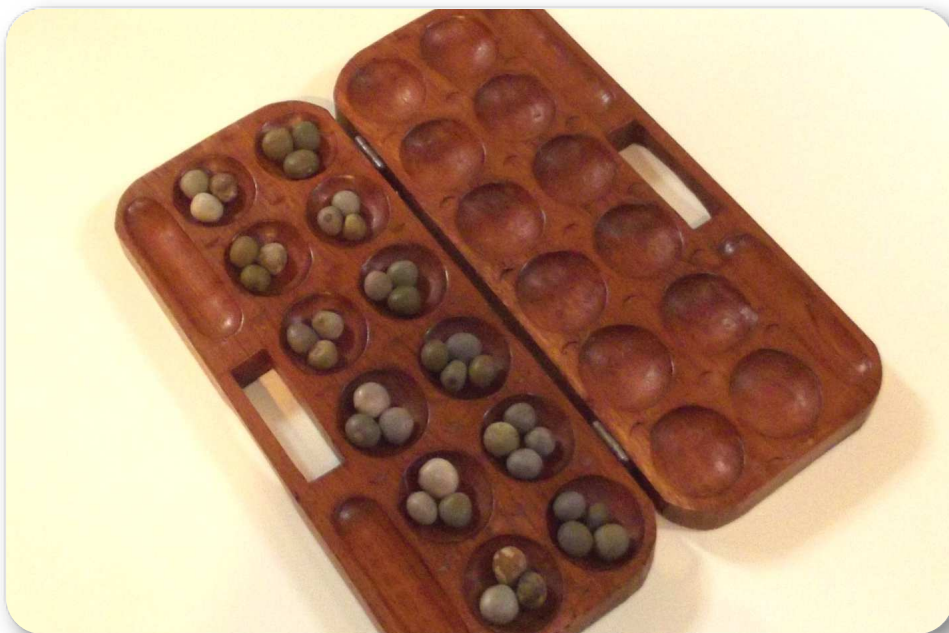
## Awalé

👤 👤 2

🕒 15 min

😊 8 ans et +

L'Awélé ou Awalé est un jeu de société combinatoire abstrait originaire de Côte d'Ivoire. C'est le plus répandu des jeux de la famille mancala, ensemble de jeux africains de type "compter et capturer" dans lesquels on distribue des cailloux, graines ou coquillages dans des coupelles ou des trous, parfois creusés à même le sol.



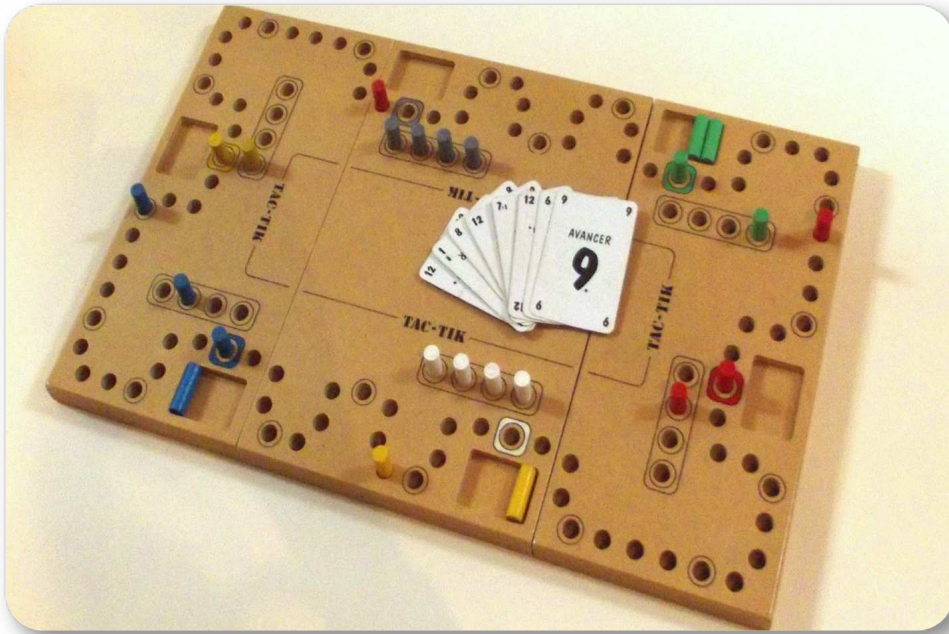
## Igisoro

👤 👤 2

🕒 20 min

😊 5 ans et +


L'igisoro est la version rwandaise du jeu Awalé d'Afrique de l'ouest. Son principe simple ne doit cependant tromper personne. S'il est facile d'y jouer, il est au contraire difficile d'y gagner. L'igisoro demande une bonne maîtrise du calcul mental et une excellente anticipation pour pouvoir prévoir et calculer plusieurs coups à l'avance.



## Jeu de tock

 2 à 4.

 45 min

 6 ans et +


Originaire du Canada, le jeu de Tock reprend les principes de nos petits chevaux, mais en y remplaçant, pour le déplacement des pions, le lancer de dé par un jeu de cartes.


Le but du jeu est d'être le plus rapide à rentrer ses pions dans sa maison.



## Puluc

 2

 15 min

 6 ans et +

Le puluc est un jeu originaire du Guatemala pratiqué par les indiens Ketchis, son origine n'est pas datée avec précision, mais il est probablement de l'époque précolombien.

Le but est de capturer tous les pions de l'adversaire, chaque joueur parcourant le tablier en sens inverse, lorsqu'un pion arrive sur un adversaire, il en prend le contrôle et doit l'emmener en dehors du plateau.