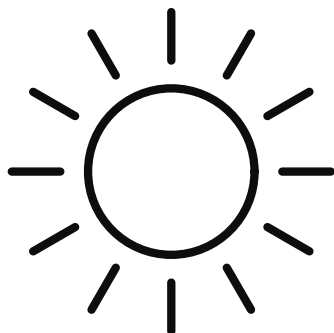


Mon carnet de jeux pour les vacances

10 pages pour jouer à deux. À imprimer en A4 ; impression recto simple conseillée.



Papier, crayons... et c'est parti !

Noms des joueurs :

Préparez deux crayons, une gomme et un endroit pour cacher les flottes et les mots.
Imprimez toutes les pages : les fiches individuelles sont déjà prévues en double
lorsque le jeu le demande.

Sommaire et règles utiles

Les fiches suivantes sont issues des mêmes sources que les jeux individuels.

- 3-4** Bataille navale : une fiche par joueur
- 5-6** Petit bac classique : une fiche par joueur
- 7** Morpion : 12 parties
- 8** Petits carrés : 9 × 9 points
- 9** Pendu classique : quatre manches
- 10** Pendu fleur : quatre manches

Bataille navale : chacun cache une flotte de 5, 4, 3, 3 et 2 cases, horizontales ou verticales sans chevauchement. Annoncez une case. Touché ou coulé : rejouez ; à l'eau : passez la main. Gagnez en coulant toute la flotte adverse.

Petit bac : même lettre pour tous, 2 minutes maximum. Le premier qui remplit tout dit « stop ». Réponse valide unique : 10 ; partagée : 5 ; absente ou invalide : 0. Jouez huit manches puis additionnez.

Morpion : X et O occupent chacun une case vide à tour de rôle. Trois symboles alignés gagnent ; grille pleine sans gagnant : match nul.

Petits carrés : reliez deux points voisins. Fermer un carré vaut un point et permet de rejouer. Le plus de carrés gagne.

Pendu : l'un choisit un mot et trace un tiret par lettre ; l'autre propose une lettre. Ignorez les accents (É = E, Ç = C). Une bonne lettre est révélée partout ; une mauvaise ajoute un élément. À six erreurs, la manche est perdue. Une lettre répétée ne compte pas.

Bataille navale - joueur 1

Une fiche par joueur. Cachez votre flotte. Lettres A à J et nombres 1 à 10.

MA FLOTTE - tirs reçus

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

1 porte-avion

1 croiseur

2 sous-marins

 × 2

1 torpilleur

X : touché O : à l'eau

MES TIRS - flotte adverse

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

1 porte-avion

1 croiseur

2 sous-marins

 × 2

1 torpilleur

X : touché O : à l'eau

Flotte : 5 + 4 + 3 + 3 + 2 cases, sans chevauchement. Navires horizontaux ou verticaux. À l'eau : passez la main. Touché ou coulé : rejouez. Coulez toute la flotte adverse pour gagner.

Bataille navale - joueur 2

Une fiche par joueur. Cachez votre flotte. Lettres A à J et nombres 1 à 10.

MA FLOTTE - tirs reçus

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

1 porte-avion

1 croiseur

2 sous-marins

 × 2

1 torpilleur

X : touché O : à l'eau

MES TIRS - flotte adverse

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

1 porte-avion

1 croiseur

2 sous-marins

 × 2

1 torpilleur

X : touché O : à l'eau

Flotte : 5 + 4 + 3 + 3 + 2 cases, sans chevauchement. Navires horizontaux ou verticaux. À l'eau : passez la main. Touché ou coulé : rejouez. Coulez toute la flotte adverse pour gagner.

Petit bac - classique

Un exemplaire par joueur. Même lettre pour toutes les réponses d'une manche.

Joueur : Date :

Lettre	Prénom	Ville ou pays	Animal	Métier	Objet	Fruit / légume	Points

10 points : réponse valide unique. 5 points : réponse valide partagée. 0 : absence ou réponse refusée.

Le premier qui remplit toutes les catégories dit « stop ». On arrête aussi après 2 minutes. Vérifiez puis additionnez.

Accordez-vous avant le jeu sur les noms propres et les réponses acceptées.

TOTAL :

Petit bac - classique

Un exemplaire par joueur. Même lettre pour toutes les réponses d'une manche.

Joueur : Date :

Lettre	Prénom	Ville ou pays	Animal	Métier	Objet	Fruit / légume	Points

10 points : réponse valide unique. 5 points : réponse valide partagée. 0 : absence ou réponse refusée.

Le premier qui remplit toutes les catégories dit « stop ». On arrête aussi après 2 minutes. Vérifiez puis additionnez.

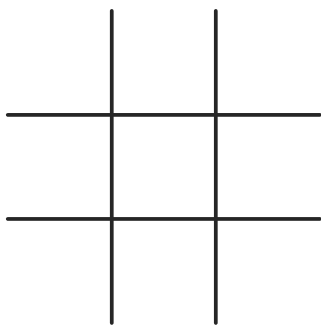
Accordez-vous avant le jeu sur les noms propres et les réponses acceptées.

TOTAL :

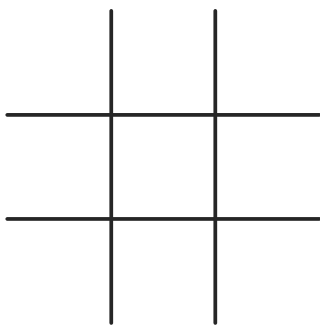
Morpion - 12 petites grilles

Deux joueurs : X et O. À tour de rôle, un symbole par case vide.

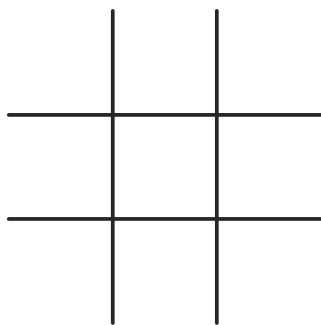
Partie 1



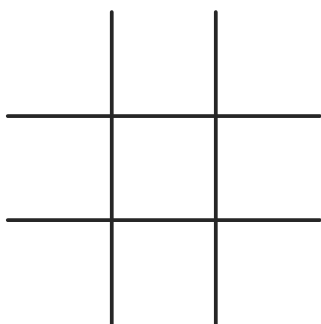
Partie 2



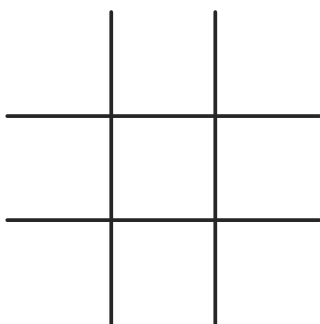
Partie 3



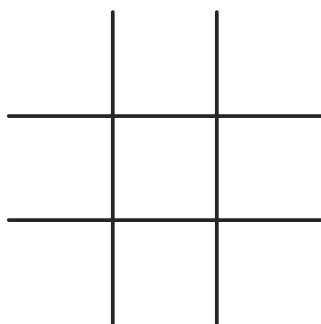
Partie 4



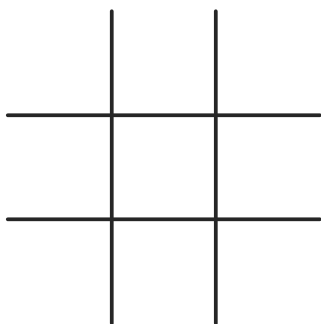
Partie 5



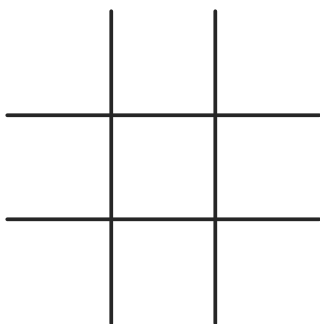
Partie 6



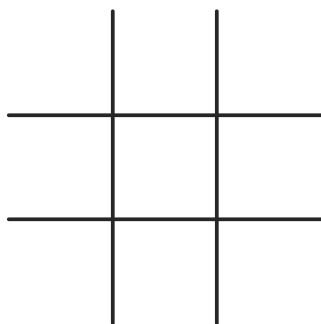
Partie 7



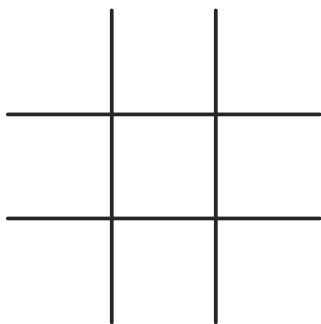
Partie 8



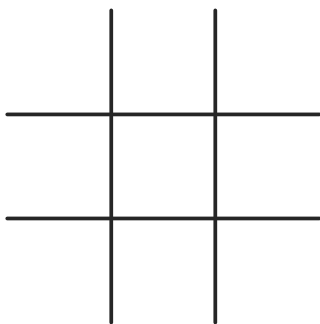
Partie 9



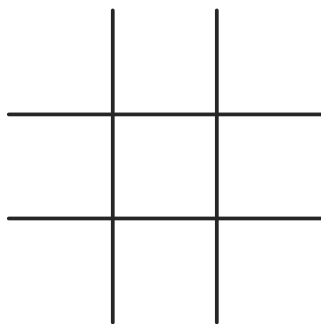
Partie 10



Partie 11



Partie 12

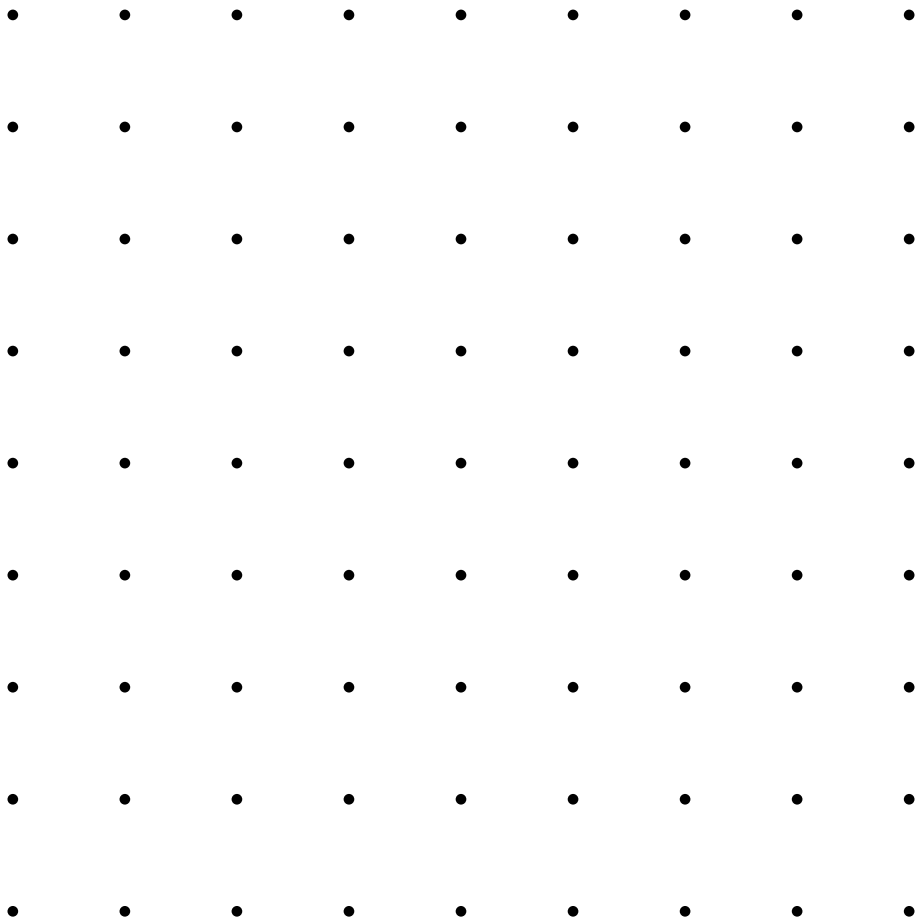


Trois symboles alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale gagnent. Si les neuf cases sont remplies sans gagnant, la partie est nulle. Alternez le premier joueur.

Petits carrés - 9 × 9 points

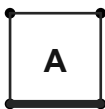
8 × 8 cases. Deux crayons, deux joueurs. Reliez seulement des voisins, sans diagonale.

Joueur A : Joueur B :



SCORE A : B : Total des cases : 64

Tracez un seul segment à votre tour. Si vous fermez un carré, inscrivez votre initiale, gagnez un point et rejouez. Un trait peut fermer deux carrés : marquez les deux.

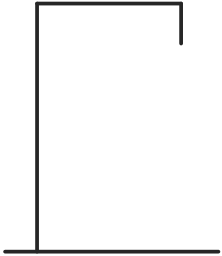


Exemple : A ajoute le trait du bas (épais), ferme la case et rejoue. Quand toutes les cases sont prises, le plus grand score gagne. Égalité possible.

Pendu - 6 erreurs maximum

À deux. Un joueur choisit le mot ; l'autre propose une lettre. Une lettre déjà essayée ne compte pas.

MANCHE 1 Mot : _____

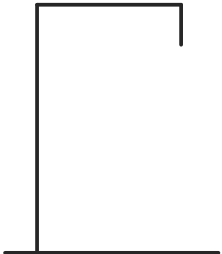


A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

Erreurs : 1 2 3 4 5 6

Mot trouvé : oui / non

MANCHE 2 Mot : _____

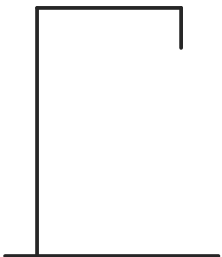


A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

Erreurs : 1 2 3 4 5 6

Mot trouvé : oui / non

MANCHE 3 Mot : _____

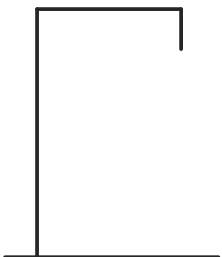


A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

Erreurs : 1 2 3 4 5 6

Mot trouvé : oui / non

MANCHE 4 Mot : _____



A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

Erreurs : 1 2 3 4 5 6

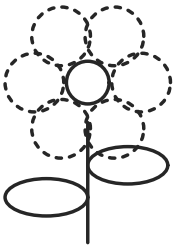
Mot trouvé : oui / non

Dessinez dans l'ordre : tête, corps, bras gauche, bras droit, jambe gauche, jambe droite. Accents ignorés : É = E, Ç = C.

Pendu - la fleur en 6 pétales

À deux. Un joueur choisit le mot ; l'autre propose une lettre. Une lettre déjà essayée ne compte pas.

MANCHE 1 Mot : _____

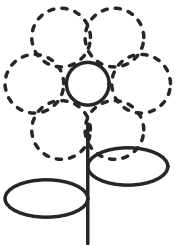


A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

Erreurs : 1 2 3 4 5 6

Mot trouvé : oui / non

MANCHE 2 Mot : _____

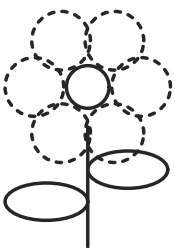


A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

Erreurs : 1 2 3 4 5 6

Mot trouvé : oui / non

MANCHE 3 Mot : _____

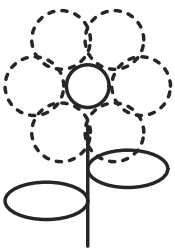


A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

Erreurs : 1 2 3 4 5 6

Mot trouvé : oui / non

MANCHE 4 Mot : _____



A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

Erreurs : 1 2 3 4 5 6

Mot trouvé : oui / non

À chaque erreur, tracez un pétale. Au sixième, le mot est perdu. Accents ignorés : É = E, Ç = C.