
Jeux pour le train (pour jouer en voyage)

Numéro d'inventaire : 2015.8.5706

Type de document : livre

Éditeur : Editions Fleurus

Imprimeur : Imp. F. Bouchy et Fils

Période de création : 2e quart 20e siècle

Date de création : 1946 (après)

Inscriptions :

• lieu d'édition inscrit : Paris,

Matériau(x) et technique(s) : papier

Description : Cahier agrafé, couverture en papier, verte et blanche, impression en rouge, vert et blanc, 1ère de couverture verte avec en haut, en rouge "Collection Jeu et Joie /cahier n°90", dessous "Guy jacquin", puis le titre en rouge sur fond blanc, tenus par des enfants à la fenêtre d'un train, en bas le reste du titre en blanc entre 2 lignes blanches, dessous le nom de l'éditeur. 4e de couverture blanche avec un cadre rouge dans lequel est imprimé en vert un extrait d'un texte tiré de "Educateurs, n°19", en bas de la couv. le prix. 2e et 3e de couverture avec un texte imprimé en vert. Feuilles beiges, impression en noir.

Mesures : hauteur : 15,4 cm ; largeur : 11,5 cm

Notes : La collection "jeu et Joie" est née après la Seconde Guerre mondiale; la 2e de couverture comporte le détail des séries 00, 20, 30,40,80,90,100, pour 103 numéros. Avant-propos de Guy Jacquin, la feuille porte un tampon "Alain Robert, 18 bis Av. Philippe Auguste Paris XI" et un n° de tél. (illisible). 3e de couverture avec le sommaire: avant-propos, les télégrammes, les hiéroglyphes, quels sont les plus forts?, les spaghetti, le téléphone, As-tu vu?, ôte-toi de là que je m'y mette, course aux lettres, épelez le mot, les contraires, la prochaine gare, les moyens de locomotion, les mais, la clef du mystère, la pièce qui court, oeil et bouche, la main mystérieuse, autres jeux.

Mots-clés : Loisirs et distractions (dont pratiques de lecture)

Collection **JEU** et **JOIE**

Cahier n° 90

GUY JACQUIN

JEU X



Pour jouer en voyage

ÉDITIONS FLEURUS

1. LES TÉLÉGRAMMES



I. Nombre de joueurs :

2 à 10. (Plus facile à lancer chez les filles que chez les garçons, mais une fois démarré, ce jeu intéresse autant les uns que les autres).

Age : 10 à 14 ans.

II. Matériel :

Aucun pour les grands. Eventuellement pour les plus jeunes, papier et crayon pour noter sommairement son idée.

III. Règles :

1. On choisit d'un commun accord une des nombreuses inscriptions lisibles dans un wagon. De préférence ne pas la prendre trop longue : « sortie, alarme, réservé », ou le numéro du wagon.
2. L'arbitre suggère un thème, par exemple : on annonce aux parents d'un de vos camarades, qu'il ne peut rentrer de colonie avec les autres à cause d'un accident.

— 2 —

3. Chaque joueur compose un télégramme sur ce thème, en utilisant dans l'ordre toutes les lettres de l'inscription choisie. « Alarme » donnera, par exemple, le télégramme suivant : Alain Légèrement Accidenté Rentrera Mardi Epernay.
4. Un chiffre, dans l'inscription choisie, compte pour les lettres dont il représente le rang : 1 = A, 2 = B, 3 = C..., 9 = I.
5. Quand tous ont fini, chacun se lève pour lire à haute voix son télégramme : l'auteur de celui qui est le mieux rédigé est proclamé gagnant.

IV. Avantages de ce jeu :

Ce jeu est intéressant pour créer une atmosphère amicale entre les enfants qui partent en colonie sans se connaître les uns les autres ; il offre des thèmes de discussion où l'arbitre n'imposera pas son opinion : choix du thème, choix de l'inscription, jugement sur les télégrammes rédigés, désignation aux voix du gagnant... Dans toutes ces circonstances le moniteur apprendra vite à connaître ses enfants et à se faire estimer d'eux.

2. LES HIÉROGLYPHES

I. Nombre de joueurs :

2 à 8. (Garçons ou filles).

Age : 10 à 14 ans.

— 3 —

II. Matériel :

Aucun pour les grands. Papier et crayons, éventuellement, pour les plus jeunes.

III. Règles :

1. Les joueurs ont formé une expédition archéologique (expliquer le mot) et partent à la recherche des nombreuses inscriptions antiques qu'on a signalées aux environs : il y en a de claires, il y en a d'obscurées... Il y en a de courtes, il y en a de longues...
2. Les joueurs isolés ou par groupe de deux explorent compartiments et wagons, et retiennent de mémoire (par écrit pour les plus jeunes) toutes les inscriptions découvertes.
3. Une fois leur exploration effectuée, ils reviennent lire leur liste à l'arbitre qui note éventuellement les erreurs.
4. On donne deux points par inscription retenue ; on enlève un point par erreur. Les inscriptions numériques de moins de deux chiffres ne comptent pas. Le joueur ou l'équipe qui a le plus de points gagne.
5. Suivant les cas particuliers, on aura soin d'interdire aux « explorateurs » trop hardis :
 - a) d'entrer dans les compartiments non réservés à la « Mission »,
 - b) d'aller dans les wagons voisins,
 - c) de descendre aux arrêts (car il y a une foule d'inscriptions à l'extérieur aussi!).

— 4 —

IV. Avantages de ce jeu :

Il donne un prétexte valable pour satisfaire les désirs de promenade des jeunes voyageurs, et pour leur permettre de se dégourdir les jambes.

Attention cependant à ce qu'il ne dure pas trop longtemps. Si l'on ne peut surveiller les enfants, mieux vaut les envoyer par équipes de deux ou trois.

Ce jeu est un bon exercice d'observation et de mémoire. Il s'apparente aux jeux de Kim.

3. QUELS SONT LES PLUS FORTS ? ⁽¹⁾



I. Nombre de joueurs :

6 à 10 en nombre pair (garçons).

Age : de 10 à 14 ans.

(1) Variante, adaptée aux nécessités du train, du jeu donné dans JEU et JOIE n° 40 "Jeux d'intérieur pour plus de 12 Joueurs", page 3.

— 5 —