

# SOIRÉE JEU ASIE

## NUIT DE LA LECTURE



Pour commencer : charades et jeux de mots (p.2)

Jeux de Nim : ado/adultes, dès 10 ans (p.3)

Fabriquer un tangram : de 4 à 7 ans (p.5)

Fabriquer une maison chinoise en kaplas (p.6)

Jeux traditionnels des enfants de Chine (p.7)

Jouer avec le haïku (p.8)

**Les plus jolis haïkus seront affichés dans la médialudo et recevront un petit lot « Nuit de la lecture ». Alors à vos plumes !!**

## Pour commencer : jeux de mots



### Une petite blague

Comment appelle-t-on un nem avec des écouteurs ?

### Charade

Mon premier est un chiffre

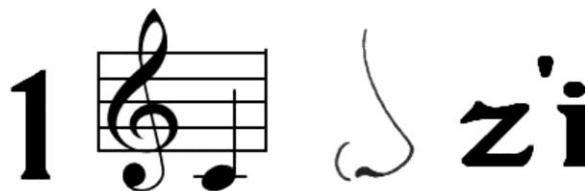
Mon second est une note de musique

Mon troisième n'est rien sans pas

Mon quatrième n'est pas Asie si on lui enlève le a

Mon tout est un pays d'Asie

### Rébus



Réponse blague : un nemp3  
Réponse charade : Indonésie  
Réponse rébus : Indonésie

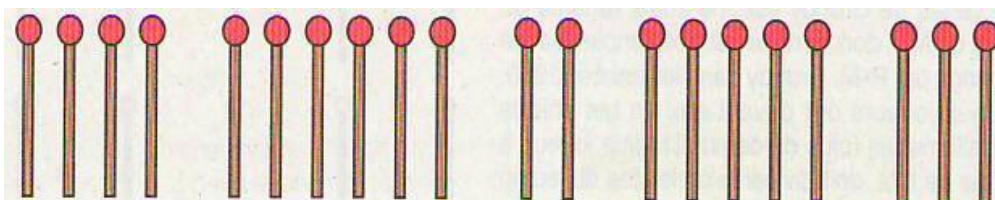
# Jeux de Nim

Jeux de stratégie

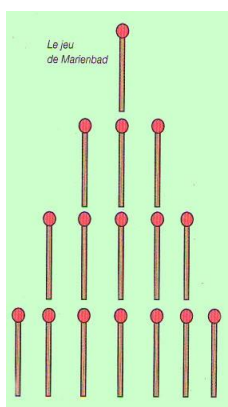
A partir de 10 ans

2 joueurs minimum

Durée : 5 à 20 min



- Disposer des allumettes sur une table, en autant de tas qu'on le souhaite.
- Aucun tas ne doit comporter le même nombre d'allumettes qu'un autre.
- À tour de rôle, chaque joueur prend autant d'allumettes qu'il le veut (au moins une) mais dans un seul tas.
- Le jeu est terminé quand la dernière allumette est prise.
- Le gagnant est celui qui a pris la dernière allumette, le dernier tas.



## Le jeu de Marienbad

C'est une variante du jeu précédent.

Dans ce jeu, il y a 4 rangées comportant respectivement 1, 3, 5 et 7 allumettes.

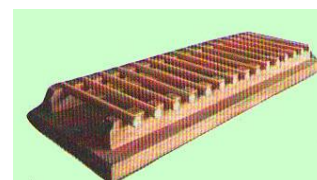
À chaque tour, le joueur prend le nombre d'allumettes qu'il veut, au moins 1 et dans une même rangée.

Celui qui prend la dernière allumette perd la partie

## La version Fort boyard

Il faut placer 15 allumettes ou bâtonnets sur une seule ligne, puis enlever chacun son tour 1, 2 ou 3 allumettes du plateau de jeu.

Le perdant est celui qui prend la dernière allumette. Dans ce cas la formule mathématique pour gagner s'applique



## Le jeu de Grundy

Encore une variante ! Elle a été conçue par Grundy dans les années 30, d'où son nom.

Deux joueurs ont devant eux un tas unique d'allumettes. Chaque joueur, à tour de rôle, doit diviser le jeu en deux tas inégaux. Le joueur qui ne peut plus jouer est déclaré perdant.

Par exemple : si le tas initial comporte 6 allumettes, le joueur A peut le scinder en deux tas de 1 et 5 allumettes ou bien 2 tas de 2 et 4 allumettes. Supposons que ce joueur laisse sur le tapis 2 tas de 2 et 4 allumettes, le joueur B ne peut scinder que le tas de 4 allumettes et il n'a qu'une seule possibilité de le faire, en formant 2 tas de 1 et 3 allumettes. Reste ensuite au joueur A à diviser le tas de trois allumettes en deux tas de 1 et 2. Le joueur B est alors bloqué, il a perdu la partie.

## Le jeu de Whytoff

Version inventée par le mathématicien du même nom en 1907...

Au début du jeu, on dispose d'au moins 2 tas d'allumettes.

À tour de rôle, chaque joueur prend autant d'allumettes qu'il le souhaite dans 1 ou 2 tas.

S'il prend dans 2 tas, il doit retirer autant d'allumettes dans chacun des tas.

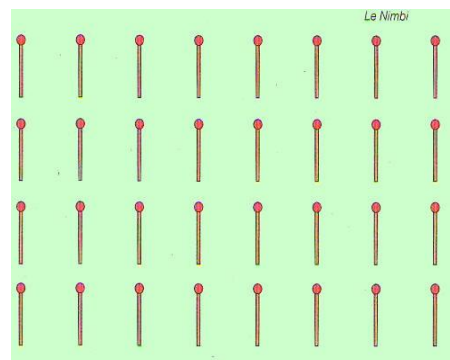
Celui qui prend la ou les dernières allumettes a gagné !

## Le jeu de Nimbi

Pour jouer, il faut aligner 32 allumettes sur 4 rangées de 8. Les deux joueurs, à tour de rôle, prennent 1, 2 ou 3 allumettes qui se suivent dans une rangée ou dans une colonne.

Le jeu se termine lorsque la dernière allumette est prise.

Le gagnant est celui qui prend (ou ne prend pas) la dernière allumette, le dernier tas. Cette règle est bien entendue à déterminer dès le début du jeu afin que chaque joueur affine sa stratégie.

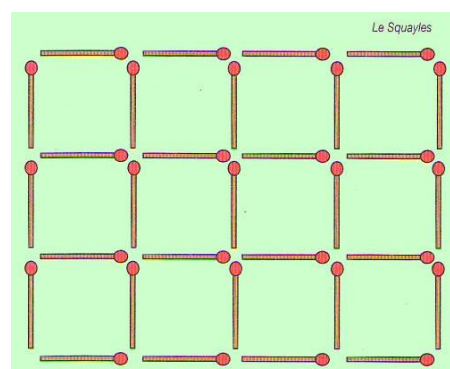


## Le Squayles

Il faut disposer 31 allumettes en un rectangle composé de 12 carrés comme le montre le schéma.

Chaque joueur, à tour de rôle, peut prendre autant d'allumettes qu'il le veut, à condition qu'elles soient retirées dans un ordre consécutif, c'est-à-dire à la suite les unes des autres.

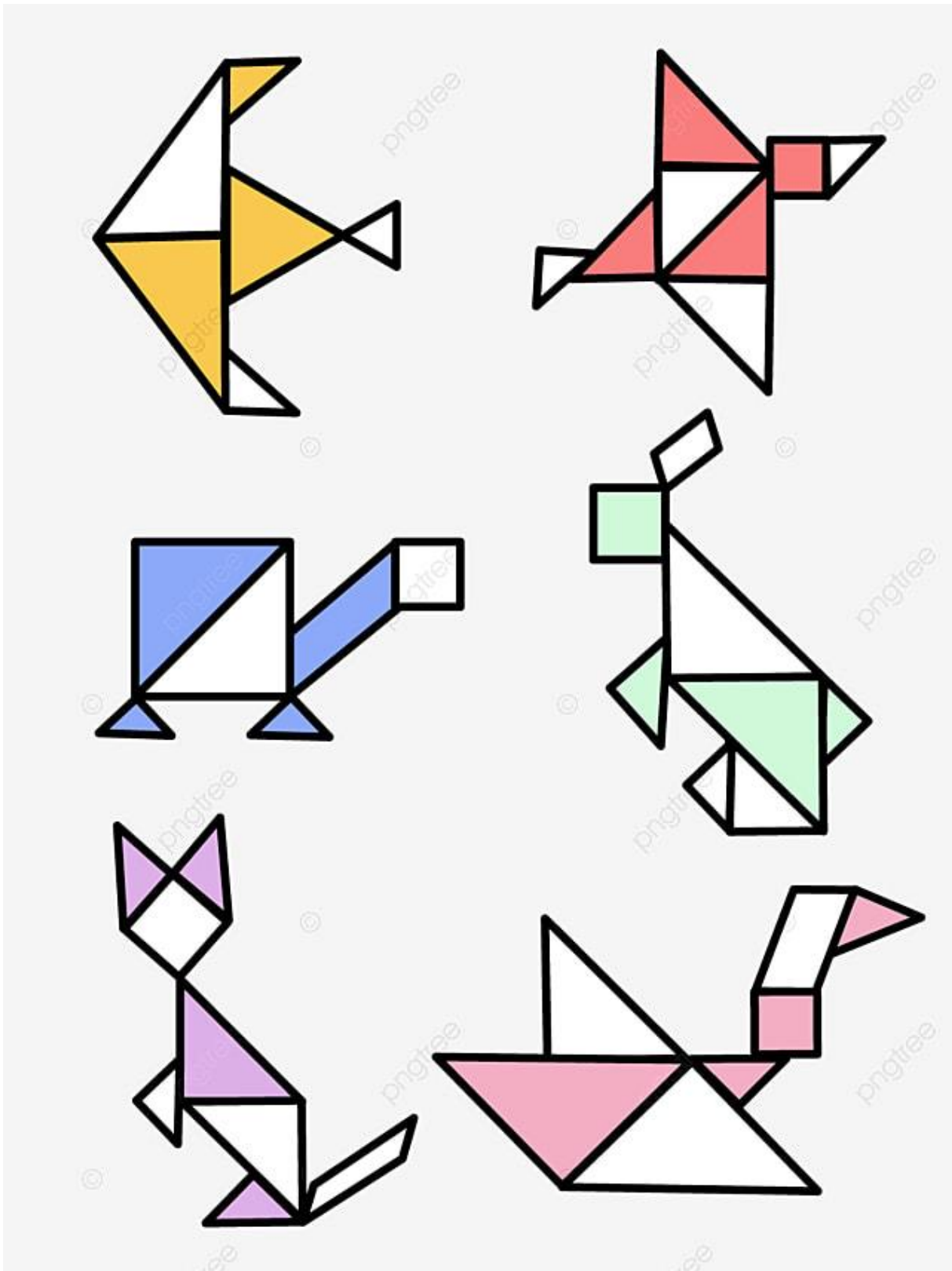
Comme pour les autres jeux, le gagnant est celui qui prend (ou laisse, selon ce qui était convenu entre les joueurs) la dernière série consécutive d'allumettes ou la dernière allumette.



## Fabriquer un tangram

Découpages chinois pour les enfants de 4 à 7 ans !

<http://chezcamille.eklablog.com/tangram-chinois-a117658528>





## *Fabrique une maison chinoise avec des kaplas !*

<https://www.youtube.com/watch?v=dITgPljLTIY>



## *Jeux traditionnels des enfants de Chine*

<https://www.jeuxetcompagnie.fr/jeux-traditionnels-chinois/>



## Jouer avec le Haïku

Le *haïku* est une forme de poésie japonaise extrêmement brève, qui évoque souvent la nature et les saisons. Cela va être par exemple la contemplation des fleurs de cerisier, au printemps, les cigales qui chantent en été, la récolte du riz en automne ou encore les feuilles tombées en hiver.

道のべの木槿は馬に食はれけり  
michi no be no  
mukuge wa uma ni  
kuware keru  
L'hibiscus  
Du bord de la route  
Le cheval en savoure les fleurs



## Jeu n°1 : Reliez les mots mystères entre eux !

Pour s'aider : <https://translate.google.fr>

月	oiseau
知恵	Cerisier
枝	Soleil
川	Ciel
山	Hivers
桜	Rivière
空	Lune
冬	Sagesse



太陽	Montagnes
鳥	Sagesse

## Jeu n°2 : Créer un haïku avec 4 mots de la liste suivante

- LUNE
- SAGESSE
- BRANCHES
- RIVIERES
- MONTAGNES
- CERISIER
- CIEL
- HIVER
- SOLEIL
- OISEAU



N'hésitez pas à nous envoyer par mail ou à nous offrir en mains propres vos jolis poèmes ! **Les plus jolis seront affichés dans la médialudo et recevront un petit lot « Nuit de la lecture ».** Alors à vos plumes !!

