# Jeux

Objekttyp: **Group**

Zeitschrift: **Générations**

Band (Jahr): **- (2019)**

Heft 115

PDF erstellt am: **29.05.2024**

**Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

**Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

**http://www.e-periodica.ch**

## Mots coupés

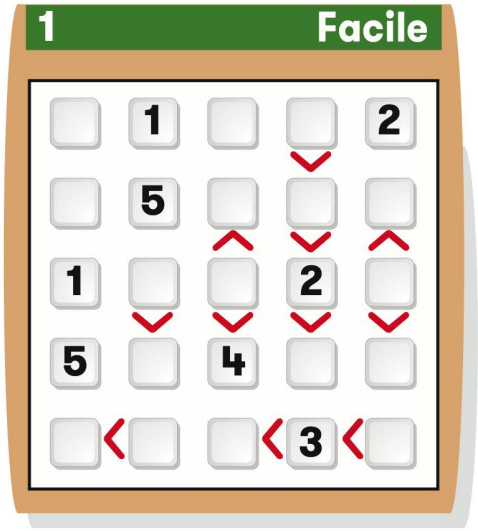
Assemblez ces groupes de lettres deux par deux pour former au moins trente mots de six lettres. Un groupe peut être utilisé plusieurs fois pour des mots différents. Seuls les noms communs au singulier, les verbes à l'infinitif et les adjectifs sont admis.

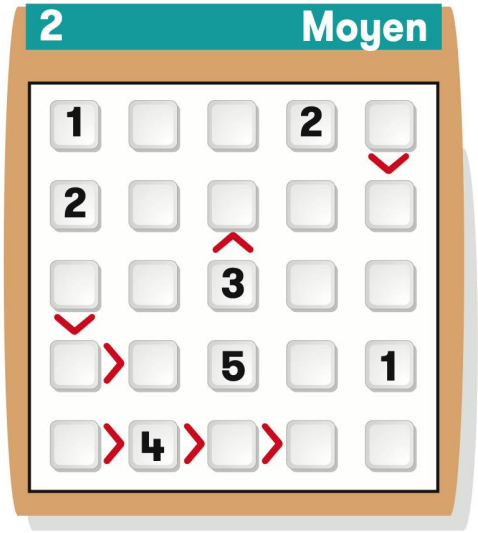
| | | | |
|---|---|---|---|
| BOU | CAN | CER | DRA |
| FOU | GLA | GON | GUE |
| INE | LIE | NER | PLA |
| RRE | TAN | TRA | USE |

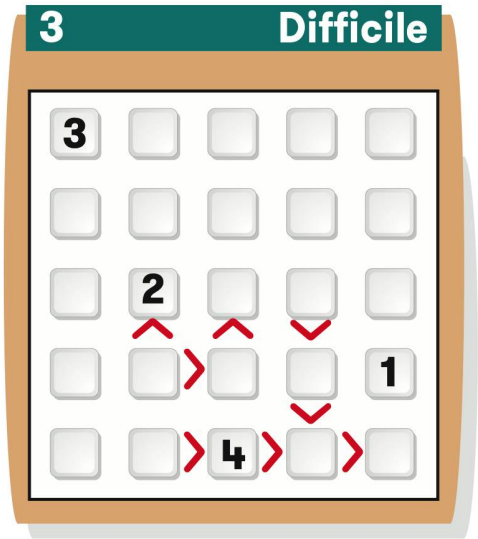
| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | | 16 | |
| 2 | | 17 | |
| 3 | | 18 | |
| 4 | | 19 | |
| 5 | | 20 | |
| 6 | | 21 | |
| 7 | | 22 | |
| 8 | | 23 | |
| 9 | | 24 | |
| 10 | | 25 | |
| 11 | | 26 | |
| 12 | | 27 | |
| 13 | | 28 | |
| 14 | | 29 | |
| 15 | | 30 | |

## Buzz

En partant des chiffres déjà inscrits, remplissez la grille afin que chaque ligne et chaque colonne contienne une seule fois tous les chiffres de 1 à 5. A vous de trouver les chiffres manquants, en vous aidant des signes placés dans la grille.

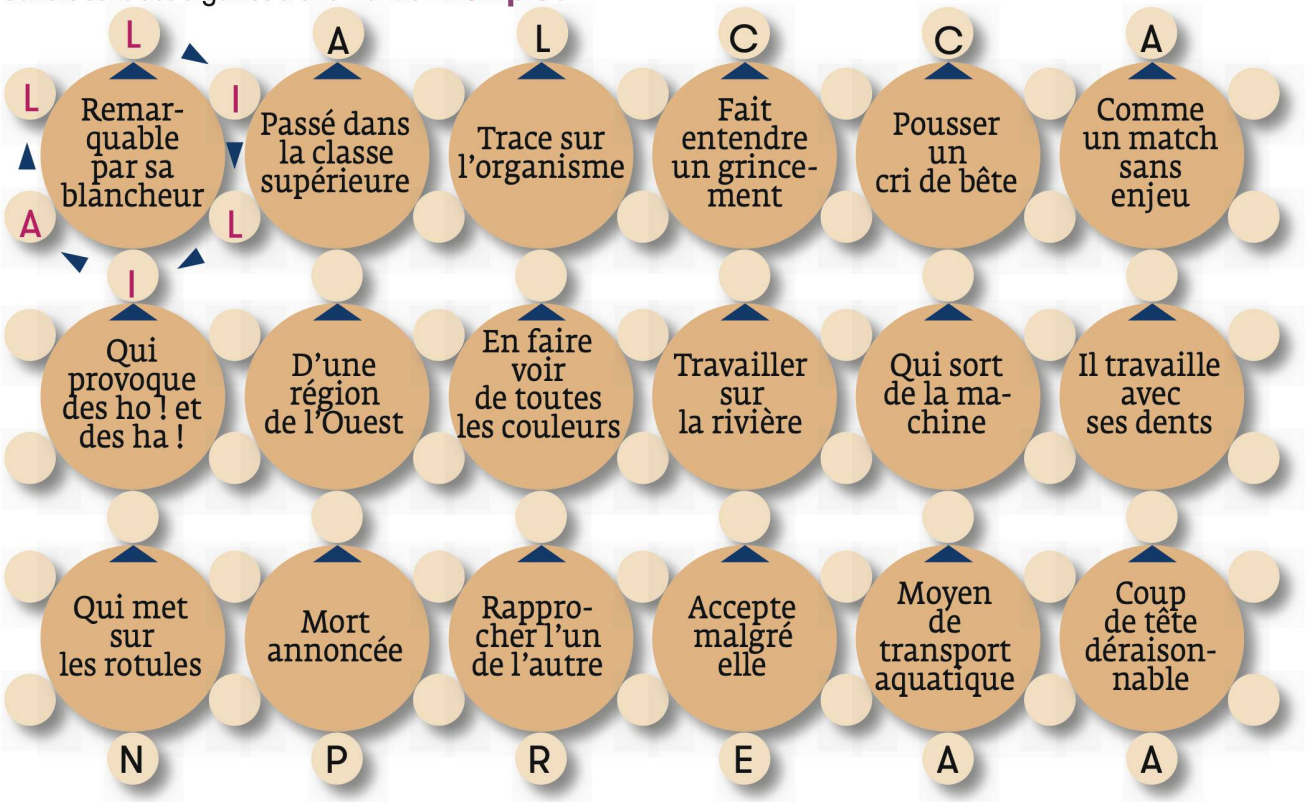


# Ronde des mots

La grille ci-dessous comporte dix-huit cases de définitions. Trouvez les mots correspondants et inscrivez chacun d'eux autour de la case de définition qui lui revient. La première lettre de chaque mot est indiquée par le triangle coloré. Chaque mot se lit dans le sens des aiguilles d'une montre. **Exemple :**




## Mots mélangés

Rayez dans le tableau les mots de la liste. Les lettres restantes forment un mot défini par : **C'est moins qu'un ami.**

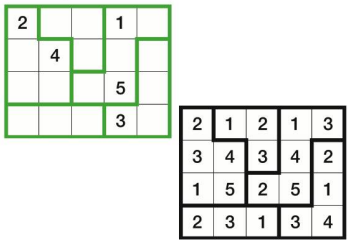
AÉROGLISSEUR
AFFECTÉ
AÎNESSE
ATTIRÉ
BEUVERIE
CADREUR
CAILLOU
CARI
CASINO
CÉCITÉ
CINÉMA
CURCUMA
DATCHA
EAU-FORTE
ENCLORE
ENGRAIS
ÉNIGME
ÉTOURDI
ÉTROIT
FÉCULE
FILIÈRE
FILM
IULE
LANDAU
PLONGÉE
RHÉNAN
SCOLARITÉ
TRAVERSÉE
USINER
VISITE

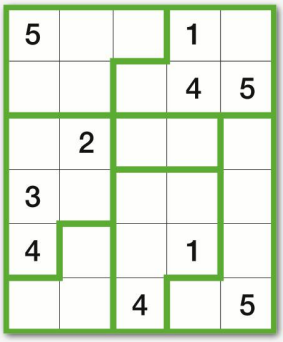
| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| C | R | U | E | S | S | I | L | G | O | R | E | A |
| A | H | C | T | A | D | O | U | A | D | N | A | L |
| R | E | N | I | S | U | A | M | U | C | R | U | C |
| A | M | E | N | I | C | F | I | L | I | E | R | E |
| P | U | E | S | A | A | O | O | N | I | S | A | C |
| E | O | T | M | R | N | R | L | R | E | F | V | I |
| P | L | O | N | G | E | E | E | A | T | S | I | T |
| E | L | U | I | N | I | V | H | I | R | E | S | E |
| N | I | R | C | E | U | N | A | R | O | I | I | E |
| C | A | D | R | E | U | R | E | R | I | T | T | A |
| C | C | I | B | A | F | F | E | C | T | E | E | E |

## Kemaru

**Une grille est composée de zones de 1 à 5 cases entourées de gras.**
**- Complétez la grille avec les chiffres manquants sachant qu'une zone d'une case contient forcément le chiffre 1, une zone de deux cases contient les chiffres 1 et 2, une zone de trois cases contient les chiffres 1, 2 et 3, etc.**
**- Deux chiffres identiques ne peuvent se toucher (par un côté ou un angle).**

Exemple :



# Sudoku

## GRILLE N° 1 — FACILE

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 2 | | | |
| 2 | | | | 9 | 3 | 4 | 7 | |
| | 3 | 6 | 7 | | | | 1 | 9 |
| 9 | 7 | | | 3 | 6 | | | 2 |
| 4 | 8 | | 2 | | 5 | | 9 | 6 |
| 6 | | | 8 | 1 | | | 3 | 4 |
| 8 | 9 | | | | 1 | 6 | 5 | |
| | 5 | 7 | 9 | 6 | | | | 8 |
| | | | 5 | | | | | |

## GRILLE N° 2 — MOYEN

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 3 | 7 | | | 5 | | |
| | 2 | 1 | | | | | 6 | 4 |
| 5 | | | 4 | 2 | | 1 | | 8 |
| 7 | | | | | 6 | | 9 | |
| | 3 | | | | | | 4 | |
| | 9 | | 8 | | | | | 7 |
| 8 | | 9 | | 7 | 2 | | | 3 |
| 3 | 4 | | | | | 2 | 7 | |
| | | 7 | | | 4 | 9 | | |

## GRILLE N° 3 — DIFFICILE

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 8 | | | | | | | |
| 6 | | | | 8 | 5 | | 9 | |
| 3 | | | 1 | | | | 5 | |
| 8 | | | 9 | | | | 7 | 2 |
| | 3 | 1 | | 7 | | 9 | 8 | |
| 2 | 7 | | | | 3 | | | 5 |
| | 1 | | | | 9 | | | 8 |
| | 6 | | 2 | 5 | | | | 4 |
| | | | | | | | 3 | |

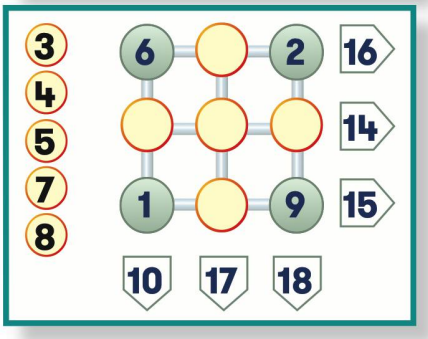
## GRILLE N° 4 — DIABOLIQUE

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 4 | | 6 | 7 | | 2 |
| 9 | | | 7 | 8 | | | | |
| 8 | 7 | | | | 5 | | | |
| | 6 | | 3 | | 8 | 1 | | |
| 4 | | 9 | | | | 6 | | 8 |
| | | 8 | 9 | | 7 | | 4 | |
| | | | 8 | | | | 3 | 1 |
| | | | | 3 | 1 | | | 6 |
| 3 | | 1 | 6 | | 4 | | | |

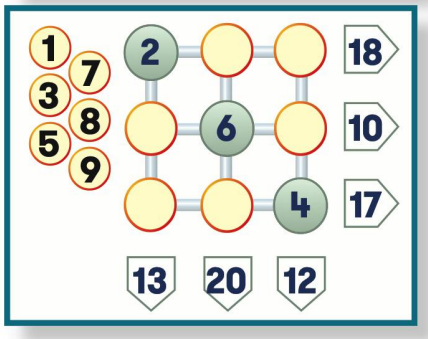
# Fubuki

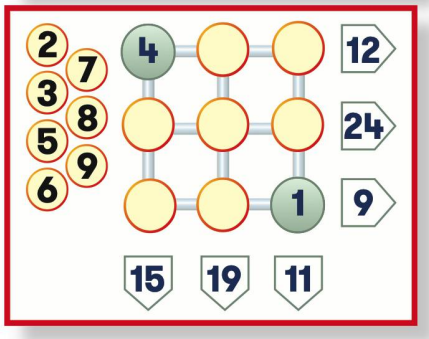
Placez dans chaque grille les pions disposés sur la gauche, de façon à obtenir la somme indiquée aux extrémités de chaque ligne et de chaque colonne.

## GRILLE N° 1 — FACILE




## GRILLE N° 2 — MOYEN




## GRILLE N° 3 — DIFFICILE