

**Zeitschrift:** Générations  
**Herausgeber:** Générations, société coopérative, sans but lucratif  
**Band:** - (2019)  
**Heft:** 115  
  
**Rubrik:** Jeux

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 28.01.2025

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://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'infinif et les adjectifs sont admis.

**B O U C A N C E R D R A**  
**F O U G L A G O N G U E**  
**I N E L I E N E R P L A**  
**R R E T A N T R A U S E**

1) <input type="text"/>	16) <input type="text"/>
2) <input type="text"/>	17) <input type="text"/>
3) <input type="text"/>	18) <input type="text"/>
4) <input type="text"/>	19) <input type="text"/>
5) <input type="text"/>	20) <input type="text"/>
6) <input type="text"/>	21) <input type="text"/>
7) <input type="text"/>	22) <input type="text"/>
8) <input type="text"/>	23) <input type="text"/>
9) <input type="text"/>	24) <input type="text"/>
10) <input type="text"/>	25) <input type="text"/>
11) <input type="text"/>	26) <input type="text"/>
12) <input type="text"/>	27) <input type="text"/>
13) <input type="text"/>	28) <input type="text"/>
14) <input type="text"/>	29) <input type="text"/>
15) <input type="text"/>	30) <input type="text"/>

## 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.

**1 Facile**

	1			2
	5			
1			2	
5		4		
	<		< 3 <	

**2 Moyen**

1			2	
2				
		3		
>		5		1
	> 4 >		>	

**3 Difficile**

3				
	2			
		>		1
		> 4 >	>	

## 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 :**

Remarquable par sa blancheur  
Passé dans la classe supérieure  
Trace sur l'organisme  
Fait entendre un grincement  
Pousser un cri de bête  
Comme un match sans enjeu  
Qui provoque des ho ! et des ha !  
D'une région de l'Ouest  
En faire voir de toutes les couleurs  
Travailler sur la rivière  
Qui sort de la machine  
Il travaille avec ses dents  
Qui met sur les rotules  
Mort annoncée  
Rapprocher l'un de l'autre  
Accepte malgré elle  
Moyen de transport aquatique  
Coup de tête déraisonnable

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

2			1	
	4			
			5	
			3	

2	1	2	1	3
3	4	3	4	2
1	5	2	5	1
2	3	1	3	4

5			1	
			4	5
	2			
3				
4			1	
		4		5

# 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**

3	6	●	2	16
4	●	●	●	14
5	●	●	●	15
7	1	●	9	15
8	●	●	●	10
				17
				18

**GRILLE N° 2 MOYEN**

1	2	●	●	18
3	7	●	●	10
5	8	●	6	17
9	●	●	4	13
				20
				12

**GRILLE N° 3 DIFFICILE**

2	4	●	●	12
3	7	●	●	24
5	8	●	●	9
6	9	●	●	15
				19
				11