

CAHIER LUDIQUE

Enfant & famille



Cette année, Montréal joue... à la maison !

Arme-toi d'un crayon et de patience et tu trouveras de quoi jouer pendant la semaine de relâche. Dans la première partie du cahier, tu pourras griffonner, colorier, remplir, réfléchir, compter, déduire, fabriquer... Dans la seconde partie, tu trouveras des jeux à faire en famille : tu auras besoin d'un peu de matériel que tu trouveras facilement dans la maison et de ta cervelle que tu portes normalement toujours sur toi.

Retrouve également toute la programmation du festival Montréal joue... à la maison sur www.montrealjoue.ca/programmation ainsi que les réponses à tous les jeux sur www.montrealjoue.ca/reponse.

Amuse-toi bien !

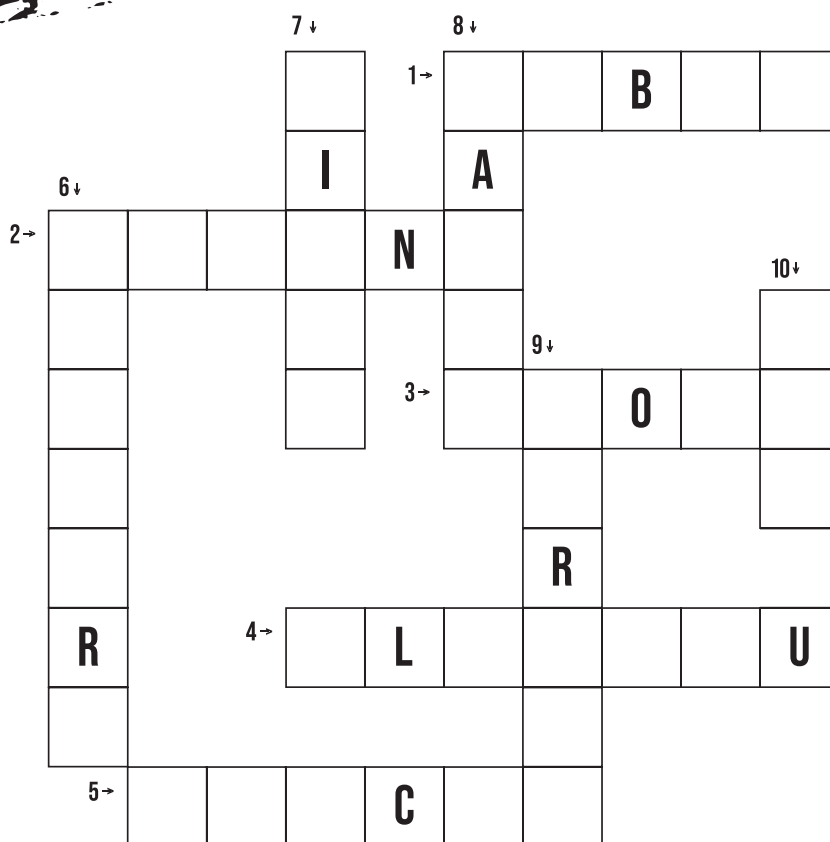
Mots entrecroisés

HORIZONTAL

1. On les pose sur les plateaux ou on en fait des tours.
2. Pour parier au poker.
3. À la fin, celui qui a le meilleur gagne !
4. Représente une carte ou un parcours.
5. 32 au échecs et 40 aux dames.

VERTICAL

6. Il en faut au moins un pour jouer !
7. Chacun le sien, on choisit sa couleur.
8. On saute de l'une à l'autre.
9. De 2 à l'as en 4 couleurs.
10. On les lance en espérant faire 6.



JOUONS... À LA MAISON !

Repère toutes les ampoules pour découvrir des idées de jeux à faire à la maison.

Mots mêlés

Dans mon coffre à jouets

Retrouve tous ces mots cachés dans la grille (dans tous les sens). Les lettres restantes formeront une phrase secrète !

E	M	U	T	S	O	C	R	A	T
N	E	É	P	U	O	P	G	E	I
P	L	A	Y	M	O	B	I	L	U
S	E	N	I	R	U	G	I	F	C
B	R	I	C	O	L	A	G	E	R
F	E	U	I	L	L	E	S	B	I
M	A	Q	U	E	T	T	E	U	C
V	O	I	T	U	R	E	T	C	A
C	R	A	Y	O	N	S	C	H	A
J	O	U	E	T	S	M	B	R	E

BRICOLAGE

FIGURINES

CIRCUIT

JOUETS

COSTUME

MAQUETTE

CRAYONS

PLAYMOBIL

CUBE

POUPÉE

FEUILLES

VOITURE

LA PHRASE SECRÈTE

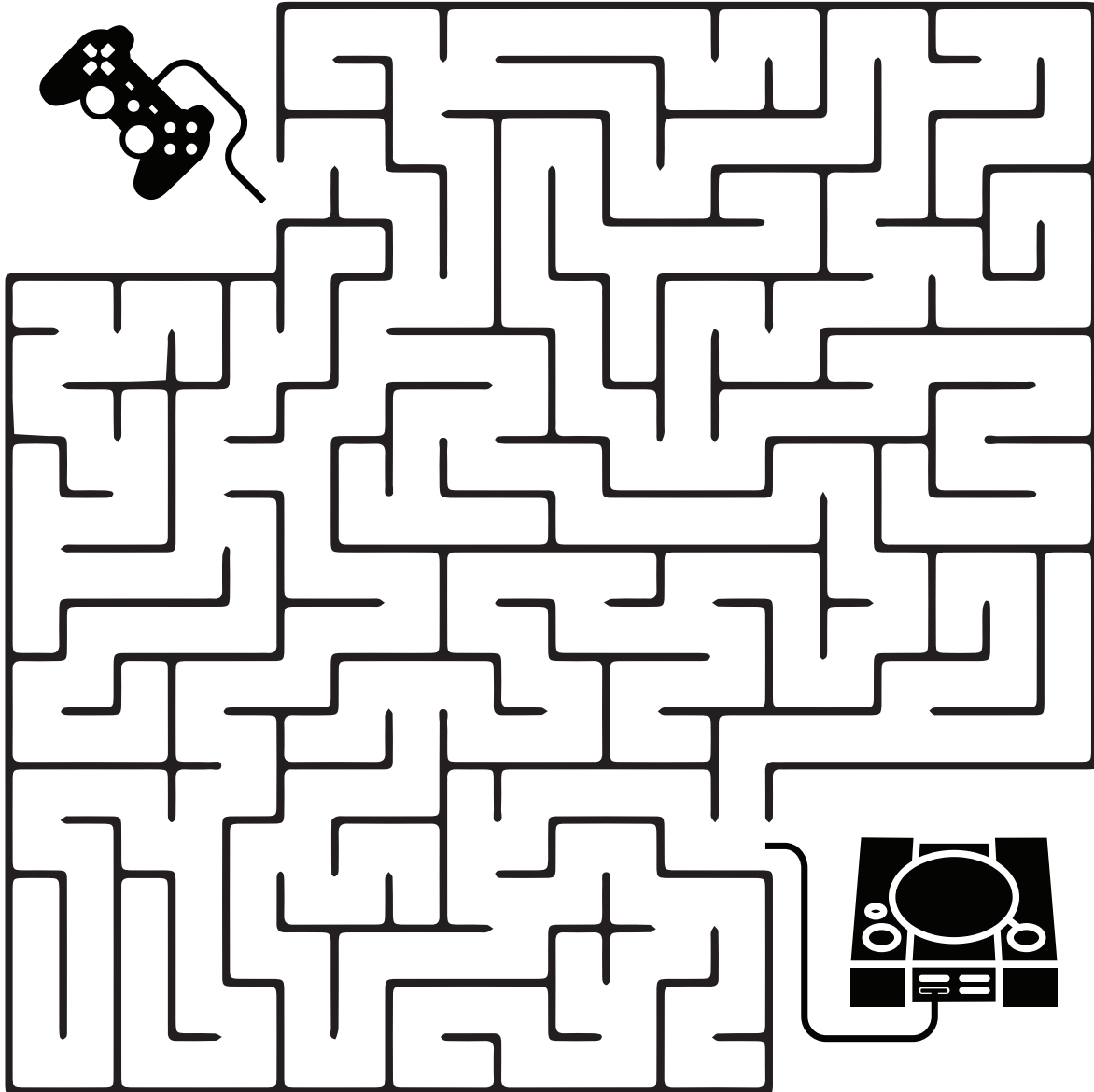
_____ !



Organisez une cérémonie de remise de prix ! Choisissez votre thème (cinéma, livre, meilleure performance familiale...), choisissez les catégories (film qui a fait le plus pleurer la famille, livre qu'on a le plus lu, personne de la maison qui a le plus brisé d'objets...) et fabriquez les trophées. Mettez-vous sur votre 31 et c'est parti pour la cérémonie !

Labyrinthe

Relie le fil de la manette jusqu'à la console !



Faites un gigantesque casse-tête en famille : réservez une place dans la maison et chacun participe au cours de la journée.
Vous avez une semaine !

Double jeu

Contes de fées

Retrouve tous ces personnages de contes de fées et reporte les lettres numérotées dans la grille pour découvrir la phrase mystère !

SHNELA												
DOCLELNIRN												
DEYNW												
BORNI												
CEIAL												
TOECUEPT												
PIACONRE												
BAAB GAYA												
CELBANH ENGIE												
TEPIE COUPET												

PHRASE MYSTÈRE

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



Cache des petits mots doux (ou des énigmes) dans des endroits inusités de la maison.

Le point commun

Voici 4 images qui ont un lien entre elles. Sauras-tu retrouver le mot évoqué ? Pour t'aider, les lettres du mot-réponse sont cachées parmi d'autres lettres.



L C T H E P R A T K M E L



H M T S O P Q E A R V



J I E V B R P E S C A U R M O



G B S P T N D A E O L

Logigramme

Les jouets préférés

À l'aide des indices ci-dessous, retrouve les jouets préférés et les âges des trois enfants !

INDICE 1

Eva est plus âgée que Nadia.

INDICE 2

Celle qui joue aux cubes a 7 ans.

INDICE 3

Clara, qui n'est pas la plus jeune, joue avec la voiture.

Dans le tableau logique, note X quand les indices ne concordent pas et 0 lorsque tu as la réponse. Puis reporte tes résultats dans le tableau de réponses.

TABLEAU LOGIQUE

		Âge			Jouet		
		5	7	9	Voiture	Ballon	Cubes
Prénom	Clara						
	Nadia						
	Eva						
Jouet	Voiture						
	Ballon						
	Cubes						

RÉPONSES

Prénom	Âge	Jouet préféré
Clara		
Nadia		
Eva		

MES PERSONNAGES PRÉFÉRÉS

Retrouve tous ces héros et héroïnes cachés dans la grille (dans tous les sens). Les lettres restantes formeront une phrase secrète !

AGENT JEAN	CAILLOU	HARRY POTTER	MARCUS	PICSOU	SCHTROUMPFS
ALADDIN	CHANGELIN	KIRIKOU	MARIO	PIKACHU	SCOUBIDOU
ASTERIX	DANÆL	LADYBUG	MINIONS	POCAHONTAS	SPIDERMAN
BATMAN	GARFIELD	LEIA	NELSON	POCOYO	SUPER CHIEN
BOB L'EPONGE	GRINCHEUX	LUCKY LUKE	PETER PAN	RATATOUILLE	

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

LA PHRASE SECRÈTE

_____ ?

Mots croisés

Tout ce qui t'amuse !

HORIZONTAL

- A. Pour manger tes céréales le matin. **On les enfle pour faire des colliers.**
- B. La meilleure carte du jeu. **Pas cuite.** Deux lettres pour dire d'accord.
- C. **Empruntés à la bibliothèque.** Prénom de garçon.
- D. **Un article masculin singulier.** Obtiens. **Un Jedi se bat avec.**
- E. Un métal précieux.
- F. **Le père Noël en a plein sa hotte.**
- G. Les bébés le sont. **Existes.**
- H. Bains bouillonnants.
- I. **Une émission célèbre.** On le colle sur une enveloppe pour envoyer une lettre et on le collectionne aussi.
- J. **On en fait en marchant dans la rue ou dans les bois.**
- K. Abréviation pour Saint. **Devenu rose.**

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

VERTICAL

1. **Pour jouer au foot ou au rugby.** En bas de la lettre pour dire une chose oubliée.
2. **On fabrique des paniers avec ceci.** Hockey ou tennis.
3. **Grand enfant ou petit adulte.**
4. Pour dessiner ou pour écrire. **Abréviation pour Mister.**
5. Proches. **Union Européenne.**
6. Attrapés. **On les affiche sur les murs quand ils sont beaux.**
7. Note de musique qui vient après do. **Joli mois de l'année.**
8. Des ... de maïs. **Album avec des bulles et des images.**
9. Dieu du vent. **Personnages.**
10. Ils dévalent les pentes enneigées. **Restes.**



Choisis une page wikipedia de départ et une autre pour l'arrivée. Le défi ? Se rendre de l'une à l'autre uniquement en suivant les hyperliens !

Trouvez l'intrus

1. Tetris ; Serpents et Échelles ; Dames ; Monopoly
2. Rondoudou (Jigglypuff) ; Kirby ; Donkey Kong ; Peach
3. Qui est-ce ? ; BattleShip ; Échecs ; Uno
4. Super Smash Bros ; Zelda ; Fortnite ; Fifa
5. Minecraft ; Échecs ; Lego ; Terraria

Dans chaque liste, encercle l'intrus et devine le lien qui unit les 3 autres jeux :



Passez toute la journée déguisés. Tout le monde. On a dit TOUT LE MONDE !

Sudokus

On commence...

◆	▶		●
■	●		
	◆	▶	■
		●	

Remplis les cases vides avec les signes

◆ ▶ ■ ou ●.

Le même signe ne figure qu'une seule fois par colonne, une seule fois par ligne, et une seule fois par carré de quatre cases.

Débutant

	◆	●	
	■	▶	◆
		◆	
◆	▶	■	●

Avancé

1		6			4
5	4	2	1		3
6			2		
	5	3			
	6	1			
	2			1	6

Remplis les cases vides avec les chiffres de 1 à 6.

Le même chiffre ne figure qu'une seule fois par colonne, une seule fois par ligne, et une seule fois par carré de six cases.



Préparez des petits objets et étalez-les sur la table. Demandez aux joueurs de les mémoriser puis de fermer les yeux. Retirez-en un. Lequel a disparu ?

SUPER DUR

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

Remplis les cases vides avec les chiffres de 1 à 9.

Le même chiffre ne figure qu'une seule fois par colonne, une seule fois par ligne, et une seule fois par carré de neuf cases.

Coloriage



Trouve ton jeu

Choisis deux styles de jeux de société que tu aimes et découvre la suggestion du festival Montréal joue !

Tu peux vérifier si ce jeu est disponible pour l'emprunt en bibliothèque à l'adresse suivante :

<https://nelligan.ville.montreal.qc.ca/>

	Dextérité / Rapidité	Cartes	Hasard et dés	Party / Créatif	Stratégie	Coopératif
Dextérité / Rapidité	IceCool	Dobble	Paku Paku	Loonie Quest	Trésors de glace	Slide Quest
Cartes	Rhino Hero	Parade	Contes et Jeux : Les Trois Petits Cochons	À la bouffe	Les Aventuriers du rail : Mon premier voyage	Hanabi
Hasard et dés	Pyramide d'animaux	Wazabi	Pikomino	La danse des œufs	Monza	Little coopération
Party / Créatif	Crazy Tower	Dixit	Imagidés	Concept kids animaux	Speedy Fouillis	Concept Jr
Stratégie	RouleBoule l'escargot	50 Missions	King of Tokyo	Codenames Images	Zombie Kids Évolution	SOS Dino
Coopératif	Chevaliers de la tour	Yokai	Hop hop hop	Times Up Jr	Bandido	Karuba Jr



Réalisez un rallye photo alphabétique : prenez en photo un objet qui commence par chacune des lettres de l'alphabet (dans la rue et/ou dans la maison) Vous aurez un parfait abécédaire !

Jeux des 3 cailloux

Autant de joueurs qu'on le souhaite, à partir de 5 ans.

MATÉRIEL À TROUVER

3 cailloux (comme son nom l'indique) ou 3 ce-que-vous-voulez : allumettes, pièces, bonbons, chocolats, éléphants (mais des petits).

BUT DU JEU

Se débarrasser de tous ses cailloux.

COMMENT JOUER

1. On détermine au hasard (ou par un combat épique) un premier joueur.
2. Chaque joueur place trois objets dans ses mains et cache ses mains derrière son dos.
3. Chaque joueur conserve trois, deux, un ou zéro caillou dans leur poing fermé droit.
4. Au signal, les deux joueurs tendent leur poing droit fermé devant eux. À tour de rôle, en commençant par le premier joueur, chacun indique alors combien il pense qu'il y a en tout de cailloux dans toutes les mains tendues. Un même chiffre ne peut pas être dit deux fois.
5. Ouverture des mains : On compte le nombre de cailloux conservés en tout. Si l'un des deux joueurs a trouvé le nombre exact, il dépose un de ses cailloux (ou un petit éléphant) et la partie reprend. Le gagnant de la partie précédente parle alors en premier.
6. Si aucun joueur n'a trouvé le nombre exact, on change de premier joueur et on recommence. Le premier qui a déposé ses trois cailloux remporte la partie.



Classez les petits objets de la maison par couleurs. Étalez les joliment sur le sol et prenez des photos. C'est très joli et ça vous fera des belles photos pour jouer à des cherche-et-trouve.

Le Dara

Pour 2 joueurs.

MATÉRIEL À TROUVER

12 pions chacun

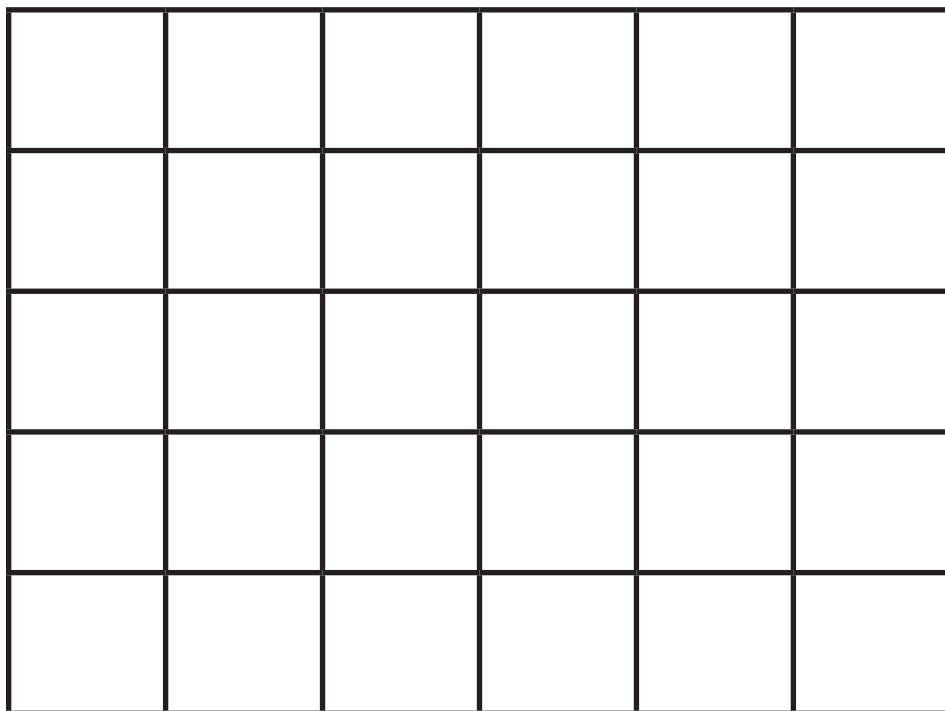
Vous pouvez dessiner un plateau à la mesure de vos pions ou utiliser celui ci-bas.

BUT DU JEU

Capturer tous les pions adverses.

COMMENT JOUER

1. Au début du jeu, le plateau est vide. À tour de rôle, les joueurs posent une de leurs pièces sur une case vide du plateau de jeu, jusqu'à ce que la totalité des pièces soient placées.
2. Lors de la pose d'une pièce, il est interdit de créer un alignement de 3 de ses pièces (verticalement ou horizontalement).
3. Une fois toutes les pièces posées, chaque joueur, à tour de rôle, peut déplacer une de ses pièces D'UNE SEULE CASE vers une case libre contiguë, verticalement ou horizontalement.
4. Dès qu'un alignement de 3 pièces est réalisé (verticalement ou horizontalement), le joueur peut capturer une pièce de son adversaire, sur n'importe quelle case du damier. La pièce ainsi capturée est alors retirée définitivement du jeu.



Essayez un
nouveau jeu par
jour !

Le Puluc

Pour 2 joueurs

MATÉRIEL À TROUVER

5 pions chacun (donc 10 en tout, on fait des maths !) qui doivent pouvoir s'empiler. On vous conseille de prendre des pions de couleurs différentes pour chaque joueur.

4 pièces de monnaie pour faire des dés à 2 faces. Pile = 1 point ; Face = 0 point.

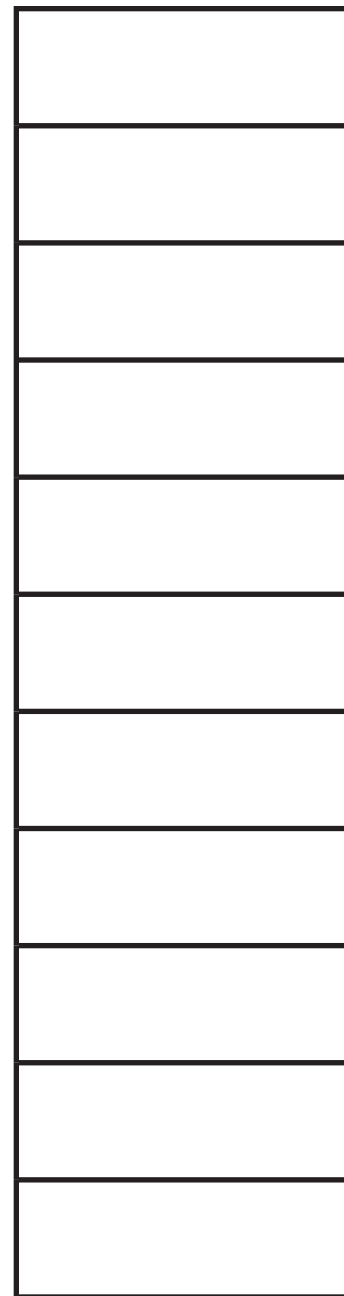
Le plateau vous est fourni ici, mais vous pouvez le dessiner et le décorer ! Si vous utilisez des éléphants, faites de très grosses cases.

BUT DU JEU

Capturer tous les pions de l'adversaire.

COMMENT JOUER

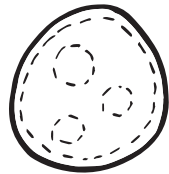
1. Au début du jeu, le plateau de jeu est vide. À tour de rôle, les joueurs lancent les 4 pièces de monnaie et déplacent un pion (ou une pile de pions) du nombre de cases égal au points obtenus par le lancer (de 0 à 4).
2. A chaque lancer, on peut soit faire entrer un nouveau pion en jeu, soit en déplacer un déjà sur le plateau.
3. Un joueur ne peut pas déplacer un pion sur une case déjà occupée par un de ses pions.
4. Il est toutefois possible de déplacer un de ses pions sur une case déjà occupée par un pion adverse. Dans ce cas, le pion adverse sera fait prisonnier et sera placé sous le pion qui vient de le capturer. Une pile de pions peut capturer un pion. Il n'y a pas de limite au nombre de pions pour une pile.
5. Cette nouvelle pile formée se déplacera alors selon les mêmes règles qu'un pion et pourra donc capturer et être capturée. Quand une pile de pions atteint la fin de son parcours, le ou les pions prisonniers sont alors retirés du jeu, les autres pions étant replacés au début de leur parcours. Pour gagner, un joueur doit réussir à faire prisonnier tous les pions adverses et à les retirer du plateau de jeu.



Coloriage

Aide l'écureuil Magoo à retrouver Faraday !

À chaque fois que tu as complété un jeu, colorie l'élément correspondant et montre le chemin à Magoo !



Mots entrecroisés



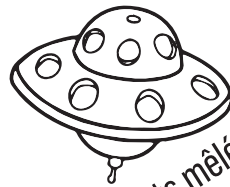
Mots croisés



Double jeu



Le point commun



Mots mêlés



Logigramme

Trouvez l'intrus



Sudokus



Labyrinthe



Linkto



Quiz Tonic





Défis à venir aux éditions Goélette, inspiré du jeu Linkto

Comment jouer :

Reliez chaque indice au bon Mot en inscrivant la lettre dans la case et en rayant le Mot utilisé.
Le Mot restant est votre réponse!

Vous avez de la difficulté? Appelez un(e) ami(e)! N'utilisez Internet qu'en dernier recours.

– ANIMAUX DE COMPAGNIE – pour les enfants

par Thomas Dagenais-Lespérance

Je suis le meilleur ami de l'homme		A CHAT
Je tisse des toiles		B CHIEN
Je sens les odeurs avec ma langue fourchue		C LAPIN
Je retombe toujours sur mes pattes		D FURET
Je suis reconnu pour mes qualités de chanteur		E SOURIS
Je suis la mascotte de Disney		F PERROQUET
Je suis connu pour mes longues oreilles		G HAMSTER
J'ai une très mauvaise mémoire		H TORTUE
Je peux apprendre à parler		I SERPENT
Je viens de la même famille que les belettes, les hermines et les visons		J CANARI
J'ai une carapace pour me protéger des prédateurs		K POISSON ROUGE
		L TARENTULE

QUIZ TONIC

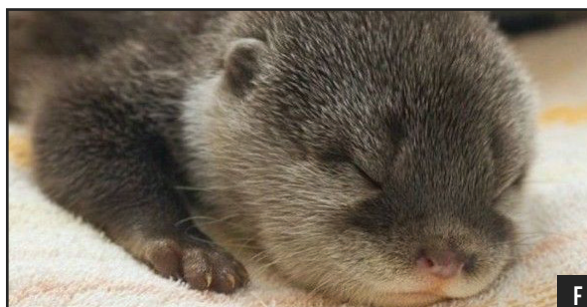
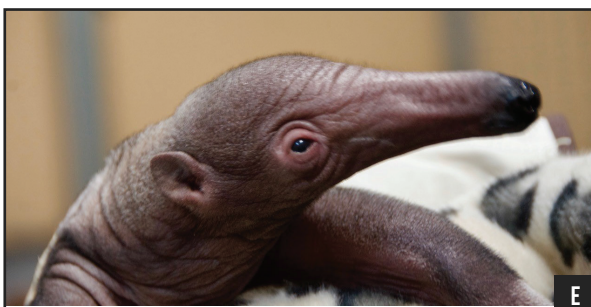
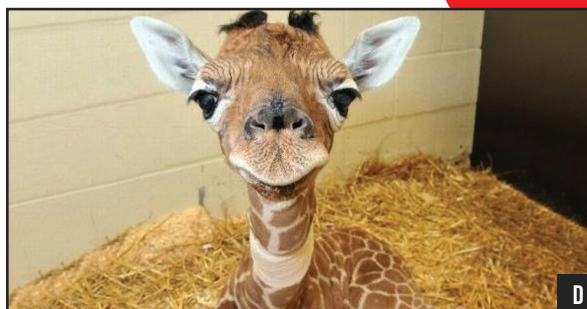
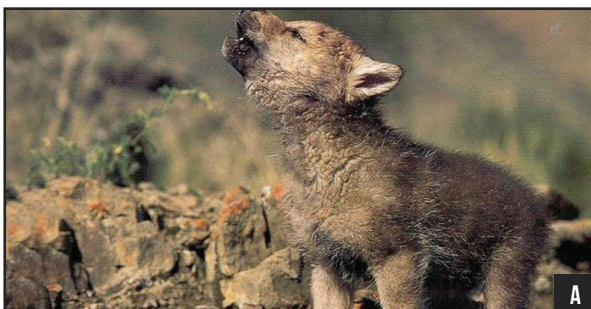
CONCEPTION ET ANIMATION DE QUIZ

quiztonic.ca



QUIZ TONIC

De quels animaux sont ces petits ?



Nos partenaires :



Collège LaSalle
Montréal

Toute la programmation sur montrealjoue.ca

Connectez-vous à la page Facebook de Montréal joue pour participer à toutes nos activités !