

On peut artificiellement classer les jeux de sociétés :

- Les jeux anciens, comme les premiers jeux de cartes, les osselets, inventés durant l'antiquité jusqu'au Moyen Age.
- Les grands classiques des XIX et XXème siècles que l'on connaît (presque) tous au moins de nom.
- Les jeux modernes qui se développent beaucoup depuis les années 2000.

Je vous propose de réaliser 4 défis parmi ces 3 périodes.

1ère période : les jeux anciens.

* Les Dés.

Les dés dérivent certainement du jeu des osselets. Ceux-ci provenaient des os d'animaux tels que les bœufs. Les plus vieux dés cubiques sont âgés de plus de 4300 ans et ont été retrouvés dans des tombes de la vallée de l'Indus. D'abord asiatiques, les dés sont ensuite devenus très populaires à Rome et dans tout l'empire romain.

En Indes, les dés étaient utilisés pour jouer au Chaturanga, l'ancêtre des échecs.



Défi 1: Réaliser un dé à 6 faces.

Le dé doit-être d'une seule couleur (sauf les point bien sûr) et la somme des points des faces opposées faisant 7.

* Les échecs

Le jeu apparaît en Europe au Xe siècles. Introduit par les Arabes, il dérive de plusieurs jeux dont le plus ancien serait le Chaturanga (jeu Indien).

Considéré comme le roi des jeux car étant le jeu des rois, il est probablement le jeu qui a le plus fasciné les mathématiciens.



Défi 2: Réaliser une pièce d'échec, le roi ou une tour.

* Le jeu du chien et du chacal

Ce jeu égyptien devait ressembler à une sorte de jeu de l'oie. Les joueurs, armés de leurs bâtonnets à tête de chien ou de chacal devaient les déplacer tout au long d'un parcours imposé selon un nombre de cases définis par le hasard...

Défi 3: Réaliser une tête de chien ou de chacal sur un stylo ou un pic à brochette.



* Le jeu de quilles

Les jeux de sociétés ne sont pas que des jeux de hasard ou de stratégie, ils peuvent aussi être des jeux d'adresse. C'est le cas pour le jeu de quilles. Différentes régions autour de la méditerranée pourraient être à l'origine des quilles comme l'Égypte ou la Grèce où on trouve des pots ou des bâtons de terre dans des tombes d'enfants qui font penser à ce jeu. Fort populaire en Allemagne au I^{er} siècle c'est par ce pays que le jeu va se développer en Europe de l'ouest avant d'atteindre l'Amérique du Nord avec les colons Hollandais.



Défis 4: Réaliser 9 quilles à l'aide de la maille bouteille par exemple (et faire une photo avec une bille si possible pour la mise en scène)

2ème période : les jeux classiques.

* Le jeu des petits chevaux ou jeu de « dadas ».

Dérivant de plusieurs jeux apparus à la fin du XIX^e siècle comme le Ludo britannique ou le Pachisi indien, c'est l'un des premiers jeux que l'on propose généralement aux enfants au XX^e siècle. Il suffit de savoir compter sur un dé et avancer ses petits chevaux du nombre indiqué. Le but étant bien sûr d'être le premier à rentrer ses blancs moutons, euh, ses chevaux à l'écurie.



Défis 5: Réaliser un pion à tête de cheval ou 4 pions « classiques » de 4 couleurs différentes (jaune, rouge, bleu, vert)

* Le monopoly.

Créé pendant les années 1930 à partir d'un jeu pré-existant « le jeu du propriétaire foncier », ce jeu a pour but initial de montrer les dangers pour la société de la création de monopoles. En effet, le but étant de ruiner des adversaires par des achats de monopoles immobiliers, on comprend comment on peut arriver à être ruiné dans la « vraie » vie quand les monopoles ne sont pas encadrés.

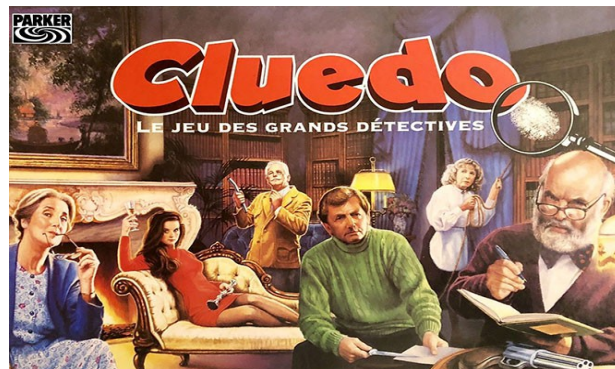
Aujourd'hui il est commercialisé dans plus de 80 pays et dans 43 langues.



Défi 6: Réaliser un des pions du Monopoly parmi le chien, la voiture ou le chapeau haut de forme.

* Le cluéo.

Inventé par un couple d'Anglais dans les années 1940, c'est le jeu de déduction par excellence. Marqué par ces célèbres personnages tel que le colonel moutarde et sur fond de meurtre à la Agatha Christie, les joueurs tentent d'être le premier à trouver l'auteur, le lieu ainsi que l'arme de meurtre.



Défis 7: Réaliser deux des armes du jeu, le chandelier et le poignard

* Les mystères de pékin

A la fin des années 1980, sort ce jeu qui permet à une équipe de 2 à 6 joueurs de mener une enquête pour éviter une catastrophe à Pékin. On retrouve ici un jeu de déduction comme pour le cluedo mais un livret permet d'ajouter un grand nombre d'énigme qui permet de varier chaque partie. On ne joue plus ainsi uniquement contre les autres joueurs, on commence à jouer contre le jeu lui-même.



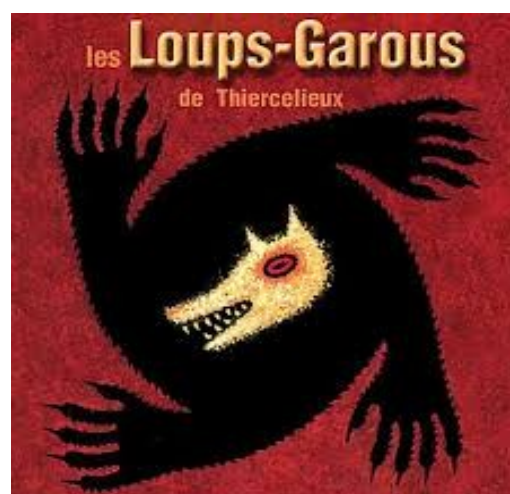
Défi 8: Réaliser un dragon (modèle libre) si possible ressemblant à ceux du nouvel an chinois.

3ème période : les jeux classiques.

* Un jeu de bluff pour les colos : les loups-garous de Thièrcelieux

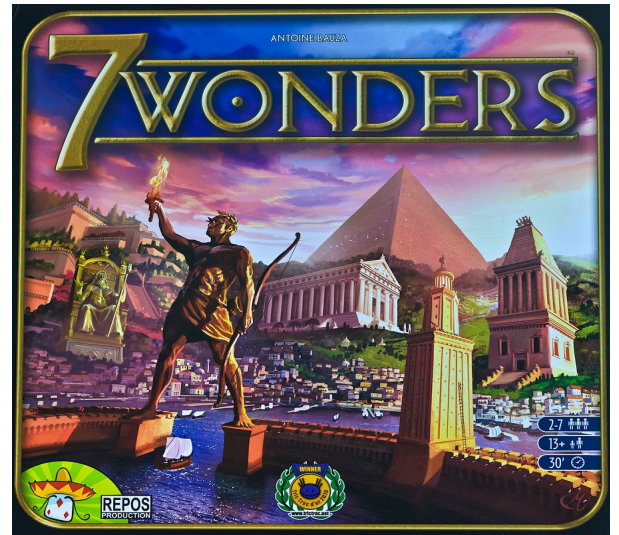
Incarnez un personnage au rôle caché. Votre but ? Manger les villageois la nuit si vous êtes un loup, ou au contraire tendre l'oreille et vous débarrassez des loups si vous êtes un villageois. Il faudra être discret ou au contraire vous montrer persuasif pour orienter le choix au moment du vote vers d'autres joueurs... Une bonne dose de bluff, de sournoiserie mais aussi d'humour seront nécessaires.

Défi 9: Réaliser un meeples



*Le jeu de draft par excellence : 7 wonders

Le but de ce jeu est de développer sa civilisation autour d'une grande merveille à partir de cartes qu'il faudra construire. Il met en place une mécanique nouvelle et forte dans le jeu de société, le draft. Autrement dit, on vous distribue un nombre de cartes au départ. Mais vous ne jouerez pas avec toutes ces cartes. En effet, vous n'en jouez qu'une seule avant de passer votre paquet de carte au voisin. Avec celui que vous avez récupéré, vous jouez votre 2e carte et ainsi de suite. Cette mécanique permet d'effacer en partie le hasard de la distribution des cartes en début de partie.



Défis 10: Réaliser une grande fleur ou plusieurs petites représentant les jardins de Babylone.

* Un jeu de conquête et de développement : Myrmès

Apprenez à gérer les ressources de votre colonie de fourmis (myrme en latin) pendant 3 saisons avant que l'hiver n'arrive. Dans ce jeu on découvre la vie d'une fourmilière et de ses castes. En effet, les ouvrières se chargent de construire la colonie et de récolter des ressources, les soldats vont aller conquérir le plateau de jeu central en attaquant les autres colonies et les « monstres » qui les entourent et enfin la reine va permettre d'augmenter le nombre de fourmis... Toutes vos actions doivent être minutieusement calculer pour gagner.



Défi 11: Réaliser une fourmi

* Un jeu de domino revisité : Kingdomino

Très facile d'accès, ce jeu de pose de dominos permet de jouer en famille dans la bonne humeur. Le but, ajouter des champs, des mines, des forêts...à votre territoire en les ordonnant pour marquer le plus de points grâce aux couronnes dessinées sur les tuiles.

Attention, la reine et des géants pourront même s'inviter avec les extensions de ce jeu !



Défi 12: Réaliser une couronne