

Zeitschrift: Générations
Herausgeber: Générations, société coopérative, sans but lucratif
Band: - (2019)
Heft: 110

Rubrik: Jeux

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. 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. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

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. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

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. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 13.01.2026

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'infinitif et les adjectifs sont admis.

A	P	E	B	O	U	B	R	E	B	R	U
C	A	N	C	A	R	C	H	E	E	U	R
M	E	N	M	I	N	N	E	T	T	A	
T	O	N	T	O	R	U	R	E	V	E	T

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

5			4	
		5		2
	4			
	2			1
			3	

2 Moyen

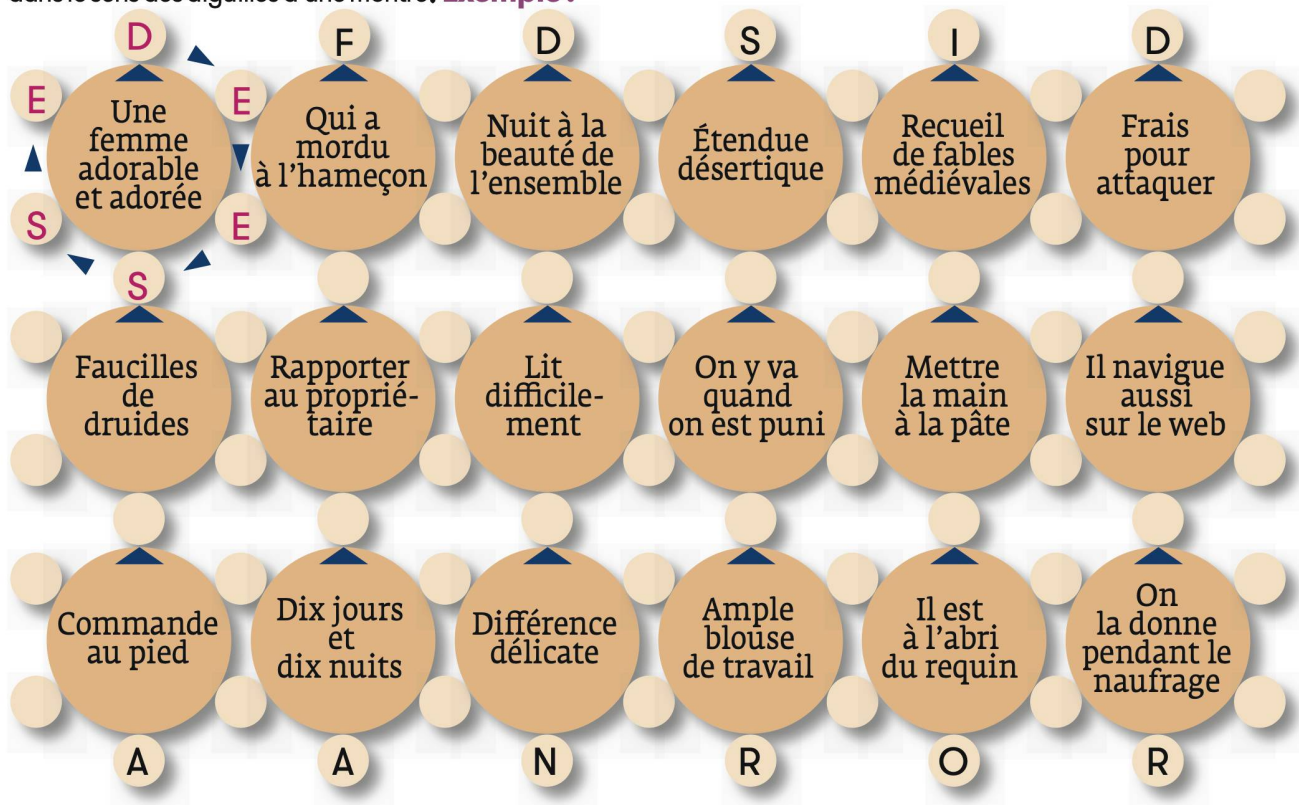
3				
				5
			1	
		3		

3 Difficile

4			5	
				5
	3			
		1	4	
1				

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

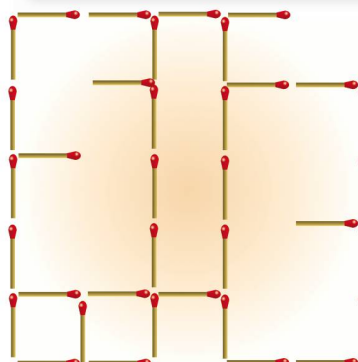
Rayez dans le tableau les mots de la liste. Les lettres restantes forment un mot défini par : **Bâton à dessin.**

ARGILE	ÉQUIPÉE	PARTICULIER
ARTILLERIE	GÉODE	PERSONNE
BROCCIO	GRATTE-CIEL	PITRERIE
CATAPULTER	GREC	PUÉRIL
CLINIQUE	INCARNÉ	SELLERIE
DOGE	MARGUERITE	SPLEEN
EIDER	MÉCANO	TAPENADE
ENNEIGÉ	MÉPRISE	TROLLE
ENVIRON	MILICE	URANIE
ÉPINGLE	NOURRIR	VIEIL

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

Les allumettes

Déplacez trois allumettes pour former au total 3 rectangles et 4 grands carrés.



Sudoku

GRILLE N° 1

FACILE

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

GRILLE N° 2

MOYEN

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

GRILLE N° 3

DIFFICILE

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

GRILLE N° 4

DIABOLIQUE

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

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

1	5		3	16
4				17
6				12
7	2		9	14
8				13
				18

GRILLE N° 2

MOYEN

1	9			17
4				19
2		8		9
3			6	15
				14
				16

GRILLE N° 3

DIFFICILE

2	1			8
3				19
4				18
5			7	10
				22
				13

Le concours g n rations, notreHistoire.ch et



Qui est-ce ?

Cet entrepreneur vaudois, n  en 1953, a commenc  par  tudier la m canique et l' lectricit  avant de bifurquer vers des  tudes d'ing nieur. Il a t t  du journalisme, tout en organisant un  v nement culturel qui deviendra incontournable sur La C te vaudoise... Et  a fait plus de quarante ans que  a dure. Ici en compagnie de Maxime Leforestier.

Gagnez le coffret RTS LE JEU

aussi sur [RTS.ch/boutique](https://rts.ch/boutique)

R PONSE DU QUIZ N  108

Rosette Poletti



Pour gagner le coffret « RTS LE JEU »

Par SMS: Tapez PLUS, apr s un espace tapez UNEVIE suivi de votre r ponse, vos coordonn es et envoyez au 959 (1 fr. / SMS).

Par carte postale: Envoyez-nous vos coordonn es et le mot UNEVIE suivi de votre r ponse,   la Soci t  coop rative G n rations, rue des Fontenailles 16, 1007 Lausanne.

Sur internet: Envoyer le mot UNEVIE suivi de votre r ponse, vos coordonn es   concours@generations-plus.ch

Conditions de participation: Un tirage au sort sera r alis    l'issue du concours. Une participation par personne. Le gagnant sera inform  par  crit. Aucune correspondance ne sera accept e et le prix ne sera ni  changeable ni remboursable. La voie judiciaire est exclue.

SOLUTIONS JEUX DE MARS

Mots crois s

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

Mots coup s

COUDRE	�P�TRE	MOUTON
COULER	GENDRE	PERDRE
COUPER	G�N�PI	PERLER
COUTIL	GENTIL	PERRON
COUTRE	MARLIN	PERSAN
DALLER	MARRON	SANDRE
DALTON	MARTRE	SANTON
DRELIN	MOUDRE	TILLER
�PELER	MOULER	TONDRE
�PERON	MOULIN	
�PILER	MOURON	

Buzz

1. FACILE

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

2. MOYEN

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

3. DIFFICILE

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

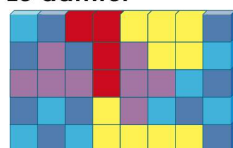
Ronde des mots

LIGNE 1: D ESSE, FERR E, D PARE, STEPPE, ISOPET, DISPOS.

LIGNE 2: SERPES, RENDRE,  NONNE, PRISON, P TRIR, PIRATE.

LIGNE 3: P DALE, D CADE, NUANCE, SARRAU, R MORA, ALARM .

Le damier



La solution du concours  tait: CEIONS OU CRIONS

Sudoku

1. FACILE

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

2. MOYEN

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

3. DIFFICILE

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

4. DIABOLIQUE

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

Fubuki

1. FACILE

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

2. MOYEN

4	7	6	17
3	5	8	16
2	9	1	12
9	21	15	

3. DIFFICILE

2	1	6	9
7	4	5	16
9	8	3	20
18	13	14	