

**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 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:** 10.01.2026

**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.

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 :**

## 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	
8				
				10
				17
				18

GRILLE N° 2

MOYEN

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

GRILLE N° 3

DIFFICILE

2	4			12
7				24
3				9
8				
5				15
9				19
6			1	11