STEVE CIMOLINO

À vous de jouer !

Le cahier créatif des jeux à construire et à découper



Le compagnon de *Jeux d'hier*, plaisir d'aujourd'hui

Éditions Les Vieux Livres

Le plaisir de faire soi-même

Un cahier créatif de Steve Cimolino • Éditions Les Vieux Livres

À vous de jouer !

Découper. Construire. Partager.

Un plateau qui prend forme, des cartes que l’on découpe, des pions que l’on rassemble… Le plaisir commence bien avant la première partie.

Ce livre vous invite à fabriquer votre propre matériel de jeu. Vous y trouverez des planches à imprimer, des repères de montage et des illustrations traditionnelles pour redonner vie aux grands classiques.

Créer

Des gestes simples et le plaisir de fabriquer.

Construire

Des plateaux et des pièces à assembler.

Partager

Des moments de jeu en famille ou entre amis.

Un livre compagnon. Ce cahier rassemble le matériel à fabriquer. Retrouvez les règles détaillées des seize jeux dans Jeux d’hier, plaisir d’aujourd’hui. Le jeu de l’oie dispose aussi d’une fiche de règles dans ce volume.

Fabriquez aujourd’hui les souvenirs de demain.

Votre petit atelier

Quelques outils, une table dégagée et un peu de patience suffisent pour commencer.

Préparer les supports

Papier A4 pour les essais ; papier épais compatible avec votre imprimante pour les cartes et les dés. Du carton fin renforce plateaux, pions et dominos.

Découper proprement

Une paire de ciseaux, une règle et une surface protégée. Les jeunes enfants découpent avec un adulte. Prenez votre temps autour des cercles et des languettes.

Coller et assembler

Colle en bâton pour les grandes surfaces, ruban adhésif au dos des panneaux. Laissez sécher à plat sous un livre avant de découper les pièces renforcées.

Ranger pour rejouer

Préparez des enveloppes ou de petites boîtes. Les étiquettes de la page 38 vous aideront à séparer cartes, dominos et pions.

Le bon réflexe
Imprimez ou photocopiez les planches avant de les découper. Le livre reste ainsi complet et vous pouvez remplacer une pièce perdue. Les fonds des planches sont volontairement blancs pour faciliter la découpe et limiter l’encre.

Les pictogrammes vous guident

Des repères simples pour préparer et assembler les jeux sans hésiter.

Imprimer

A4, taille réelle, 100 %. Vérifiez toujours le trait témoin de 5 cm.

Découper

Suivez uniquement le contour extérieur de la pièce ou du panneau.

Plier

Les pointillés des dés indiquent les plis ; marquez-les à la règle.

Coller

Appliquez une couche fine et régulière, puis laissez sécher à plat.

Assembler

Respectez les lettres A, B, C, D et rapprochez les bords sans les superposer.

Jouer

Préparez les pièces nécessaires et choisissez vos règles avant la partie.

———————— Trait continu : contour à découper.

- Pointillés sur les dés : pli à marquer.

Sur les plateaux, les lignes intérieures délimitent les cases : elles ne se découpent pas. Les petits traits à l’extérieur des panneaux sont des repères de coupe.

Construire, découper, jouer

Votre atelier commence ici : imprimez les planches utiles, préparez vos outils, puis fabriquez le matériel à votre rythme. Gardez le livre intact en découpant des copies des planches.

1 • Imprimer à taille réelle

Choisissez du papier A4, l’échelle 100 % ou « taille réelle », sans ajustement à la page. Imprimez en recto simple. Vérifiez le trait de 5 cm ci-dessous avant les planches complètes.

2 • Préparer le matériel

Prévoyez des ciseaux, une règle, de la colle, du ruban adhésif et du carton fin. Pour les cartes, utilisez un support opaque identique pour toutes les cartes. Le recto verso automatique n’est pas nécessaire.

3 • Assembler les plateaux

Découpez sur le bord extérieur des panneaux, puis mettez les bords en contact. Fixez au dos avec du ruban adhésif. Collez sur du carton si vous souhaitez un plateau rigide. Les traits des cases ne se découpent pas.

4 • Fabriquer les pièces

Découpez les contours des pions, cartes et dominos. Pour les disques réversibles, collez une face claire et une face foncée dos à dos. Pour les dés, les pointillés indiquent les plis ; les languettes se collent à l’intérieur.

Ce trait doit mesurer 5 cm.

Les règles complètes des seize jeux sont dans Jeux d’hier, plaisir d’aujourd’hui. Le jeu de l’oie reproduit un plateau ancien ; le Ludo conserve un parcours simplifié. Crédits et droits : page 39. Les jeunes enfants découpent avec l’aide d’un adulte.

Que faut-il imprimer ?

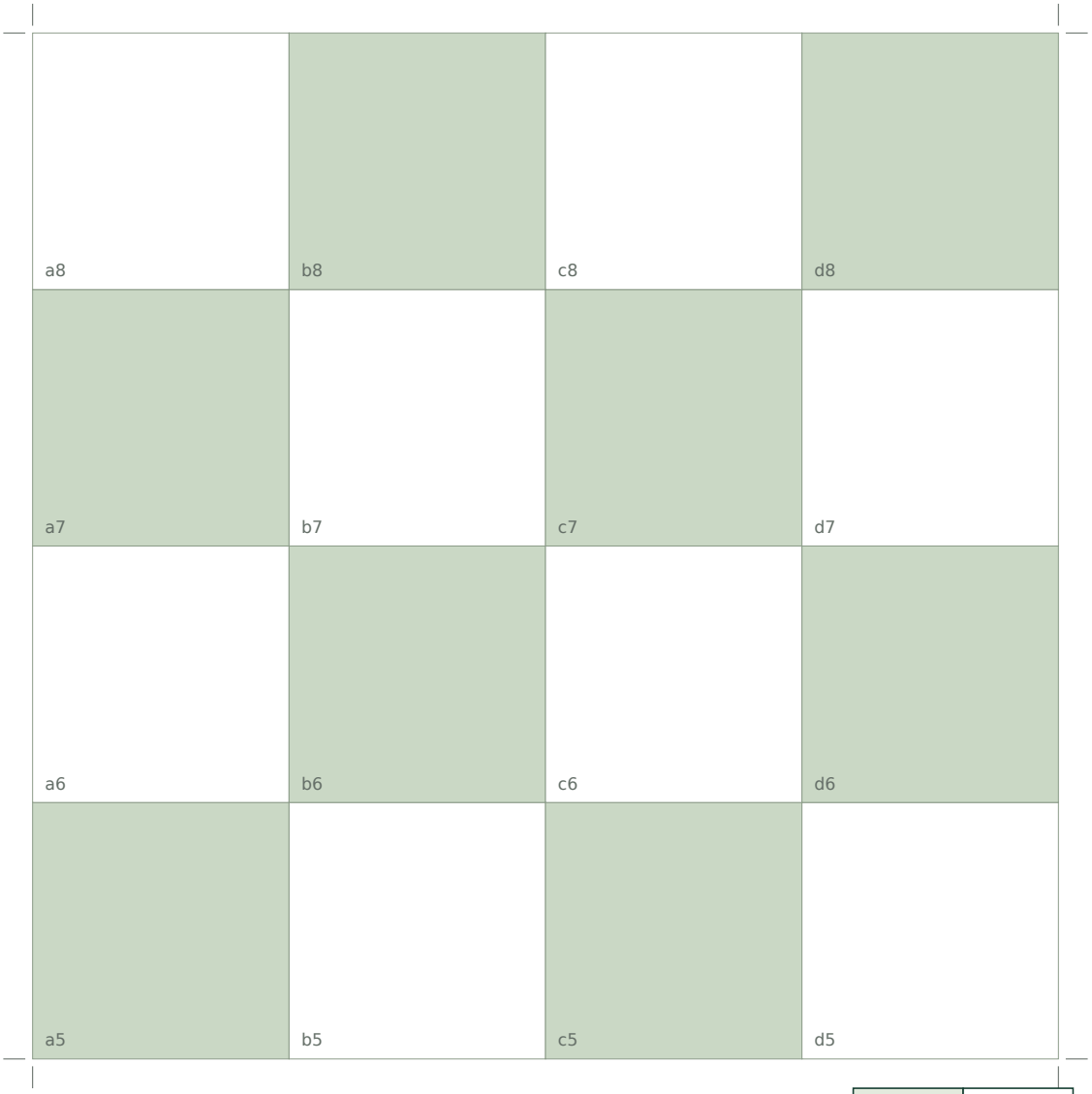
Le matériel peut servir à plusieurs jeux. Imprimez seulement les planches dont vous avez besoin.

Échecs 1 plateau et 32 pièces	p. 7-10 + 22
Dames internationales 20 pions par camp ; réserve pour les dames	p. 11-14 + 20-21
Reversi 64 disques à deux faces	p. 7-10 + 20-21
Backgammon 15 pions par camp et deux dés	p. 15-16 + 20-21 + 31
Moulin 9 pions par camp	p. 17 + 20-21
Jeu de l’oie Règles p. 32 ; 1 pion par joueur et deux dés	p. 18 ou 33-36 ; 23, 31
Petits chevaux / Ludo 2 joueurs, 4 pions chacun, un dé	p. 19 + 23 + 31
Dominos 28 dominos double-six	p. 24
Klondike, FreeCell, Pyramide 1 jeu de 52 cartes, sans jokers	p. 25-30
Bataille, Huit américain 1 jeu de 52 cartes, sans jokers	p. 25-30
Rami 104 cartes et 4 jokers	p. 25-30, deux fois
Spider classique 104 cartes, sans jokers	p. 25-30, deux fois
Belote Gardez les 7, 8, 9, 10, J (V), Q (D), K (R) et A	p. 25-30

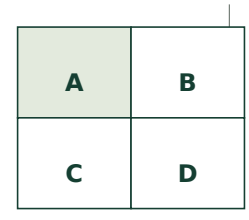
Les disques des pages 20-21 sont communs aux jeux de plateau : une seule paire de planches suffit pour jouer à un jeu à la fois. Pour le Spider à une famille, imprimez huit fois les pages 25-26 et gardez seulement les treize piques de chaque copie : 104 cartes de pique. Dos commun des cartes : page 37 (six copies par jeu complet). Étiquettes de rangement : page 38.

Échecs et Reversi • panneau A

Découpez uniquement le carré extérieur (14 × 14 cm). Assemblez A-B au-dessus de C-D.



Après assemblage : case claire en bas à droite. Aux échecs, les Blancs se placent du côté de la rangée 1. Au Reversi, placez les quatre disques centraux selon le livre.

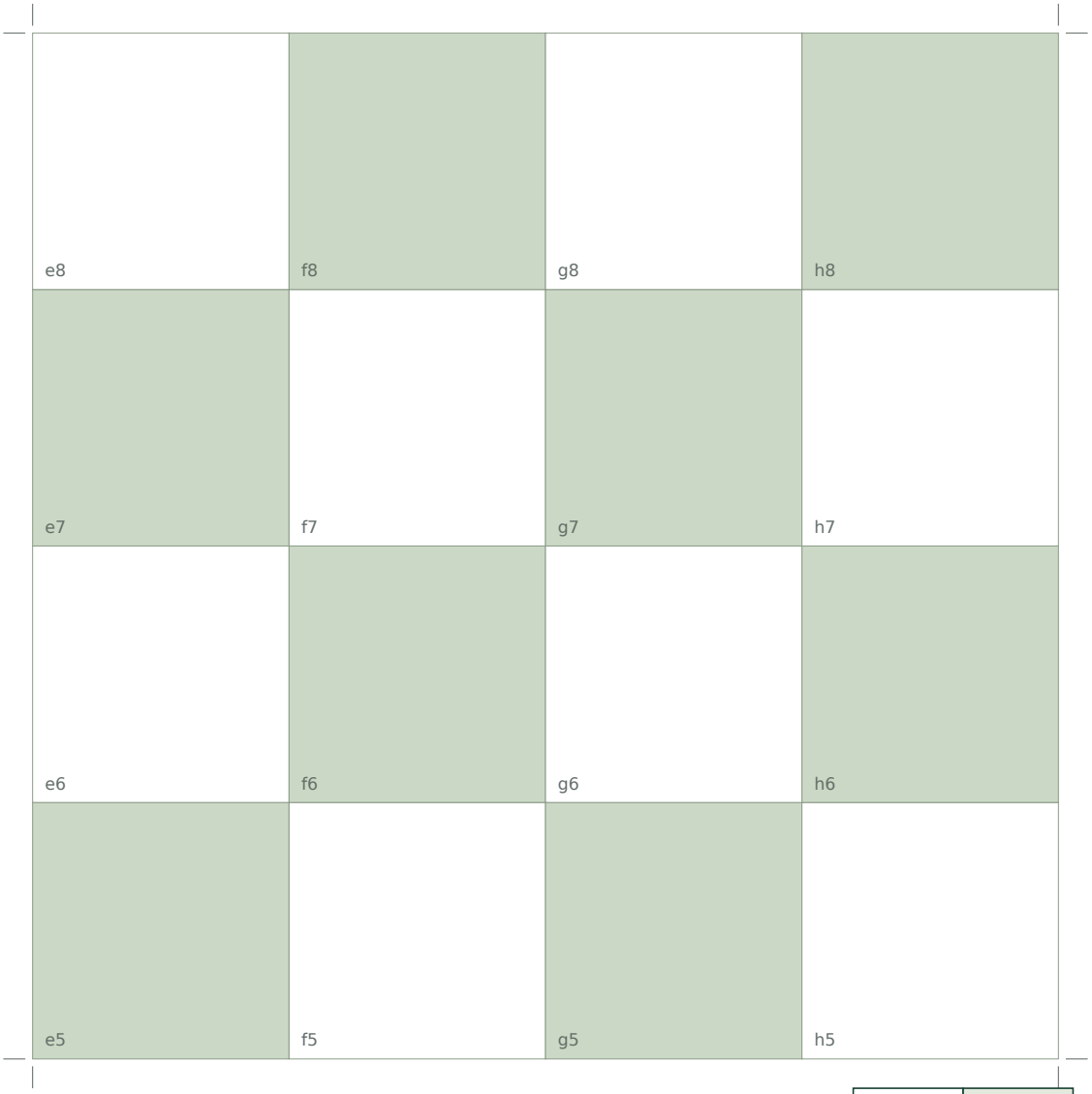


Assemblage

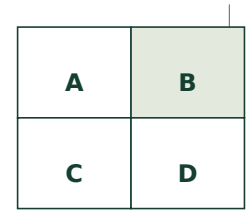
Ce trait doit mesurer 5 cm.

Échecs et Reversi • panneau B

Découpez uniquement le carré extérieur (14 × 14 cm). Assemblez A-B au-dessus de C-D.



Après assemblage : case claire en bas à droite. Aux échecs, les Blancs se placent du côté de la rangée 1. Au Reversi, placez les quatre disques centraux selon le livre.

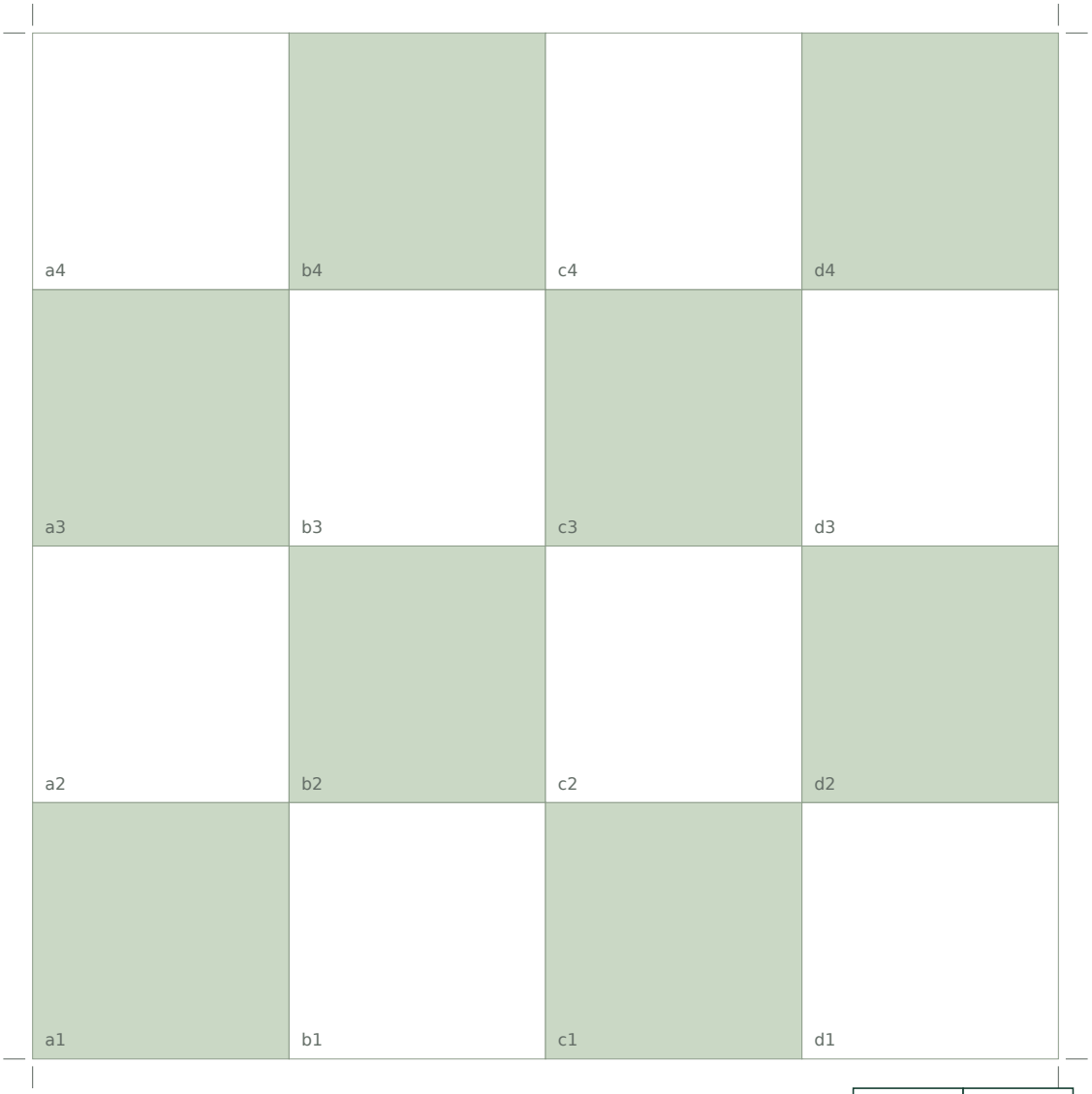


Assemblage

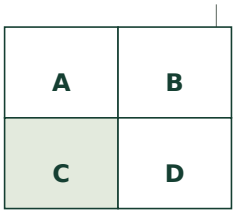
Ce trait doit mesurer 5 cm.

Échecs et Reversi • panneau C

Découpez uniquement le carré extérieur (14 × 14 cm). Assemblez A-B au-dessus de C-D.



Après assemblage : case claire en bas à droite. Aux échecs, les Blancs se placent du côté de la rangée 1. Au Reversi, placez les quatre disques centraux selon le livre.

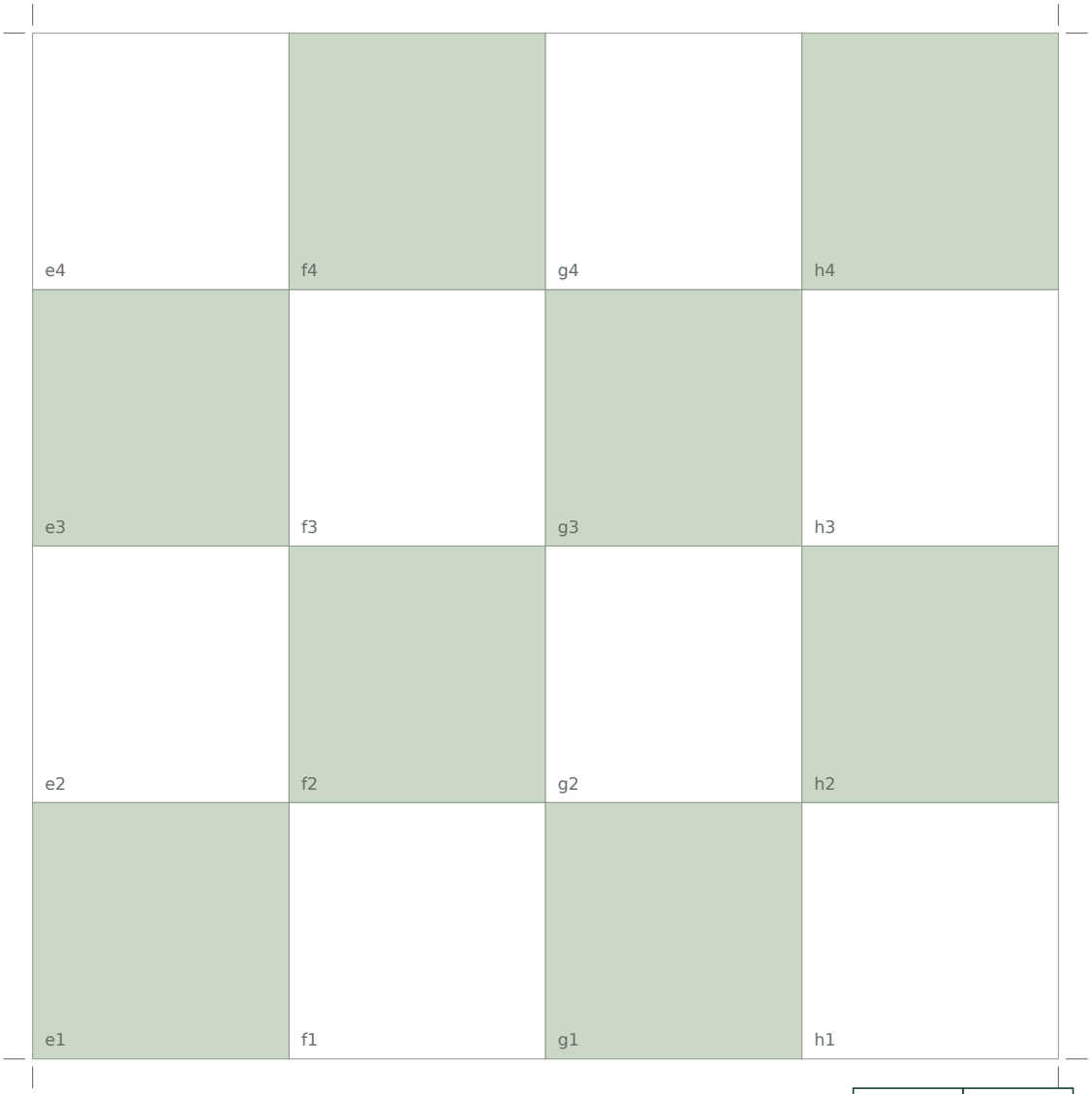


Assemblage

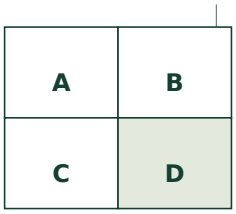
Ce trait doit mesurer 5 cm.

Échecs et Reversi • panneau D

Découpez uniquement le carré extérieur (14 × 14 cm). Assemblez A-B au-dessus de C-D.



Après assemblage : case claire en bas à droite. Aux échecs, les Blancs se placent du côté de la rangée 1. Au Reversi, placez les quatre disques centraux selon le livre.

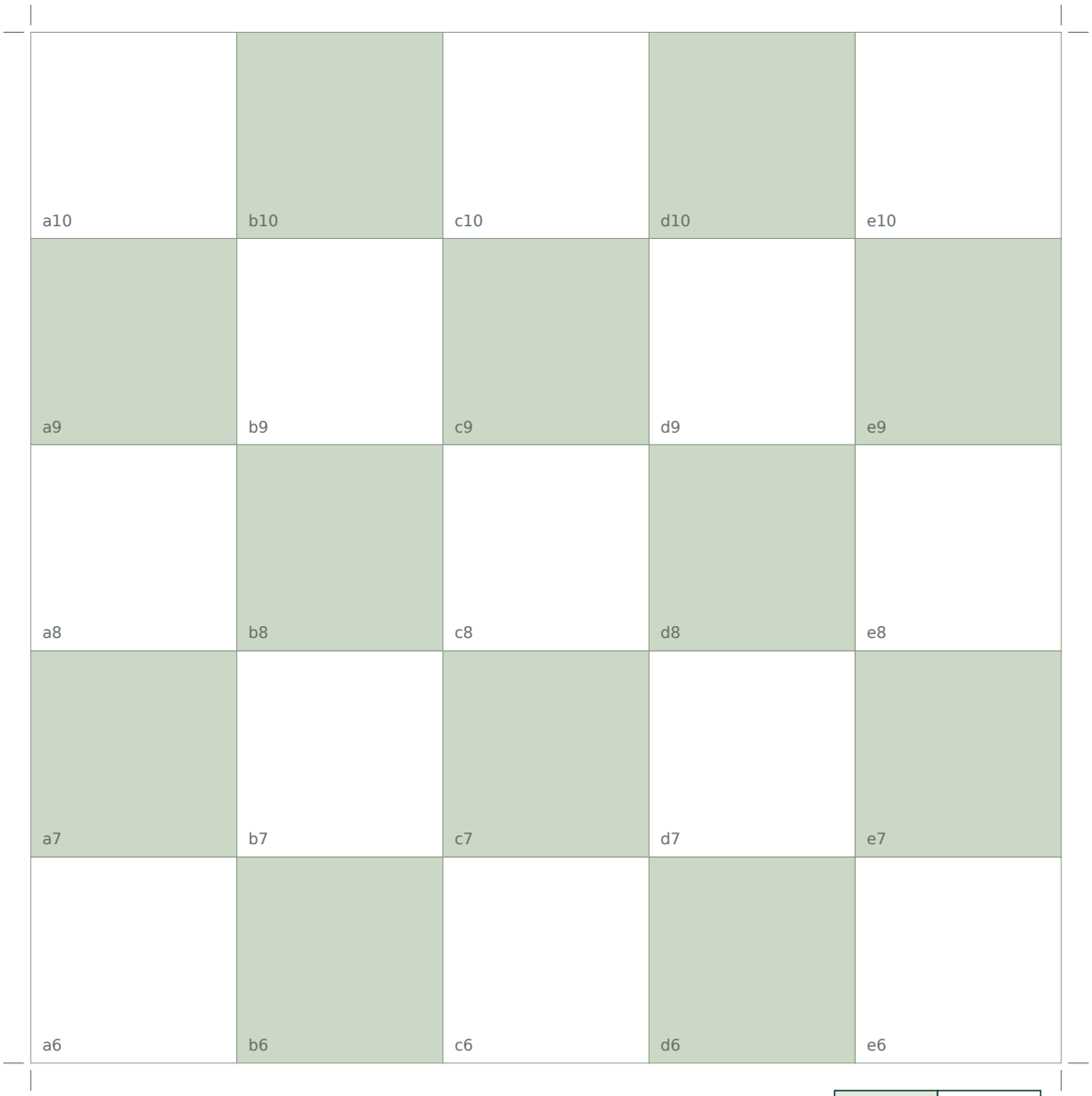


Assemblage

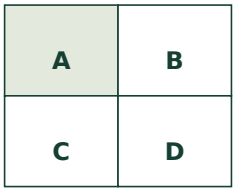
Ce trait doit mesurer 5 cm.

Dames internationales • panneau A

Découpez uniquement le carré extérieur (15 × 15 cm). Assemblez A-B au-dessus de C-D.



Après assemblage : 10 × 10 cases. Ne jouez que sur les cases foncées. Placez 20 pions sur les quatre premières rangées de chaque camp. Les deux rangées centrales restent vides.

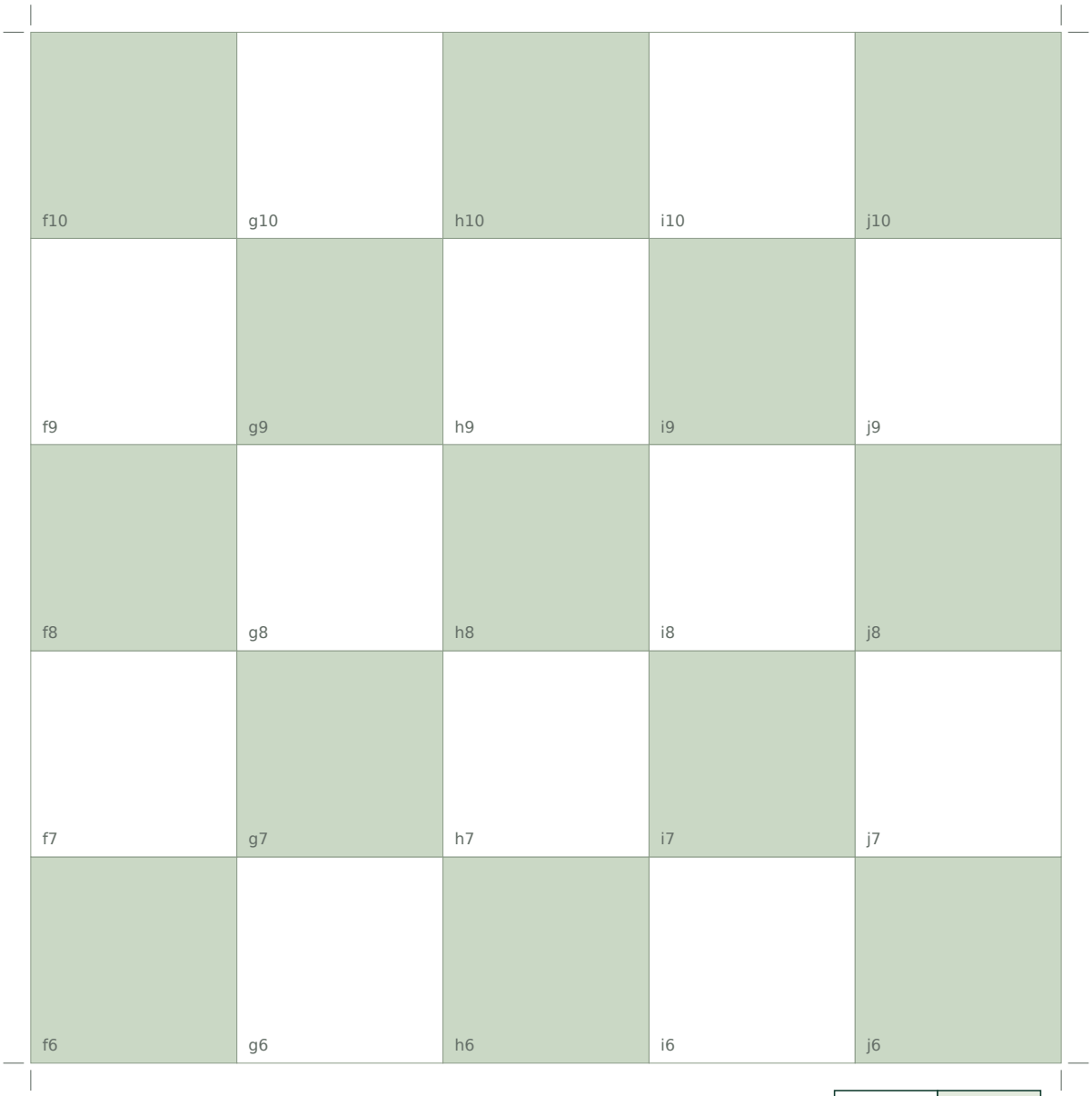


Assemblage

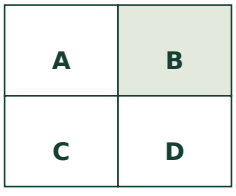
Ce trait doit mesurer 5 cm.

Dames internationales • panneau B

Découpez uniquement le carré extérieur (15 × 15 cm). Assemblez A-B au-dessus de C-D.



Après assemblage : 10 × 10 cases. Ne jouez que sur les cases foncées. Placez 20 pions sur les quatre premières rangées de chaque camp. Les deux rangées centrales restent vides.

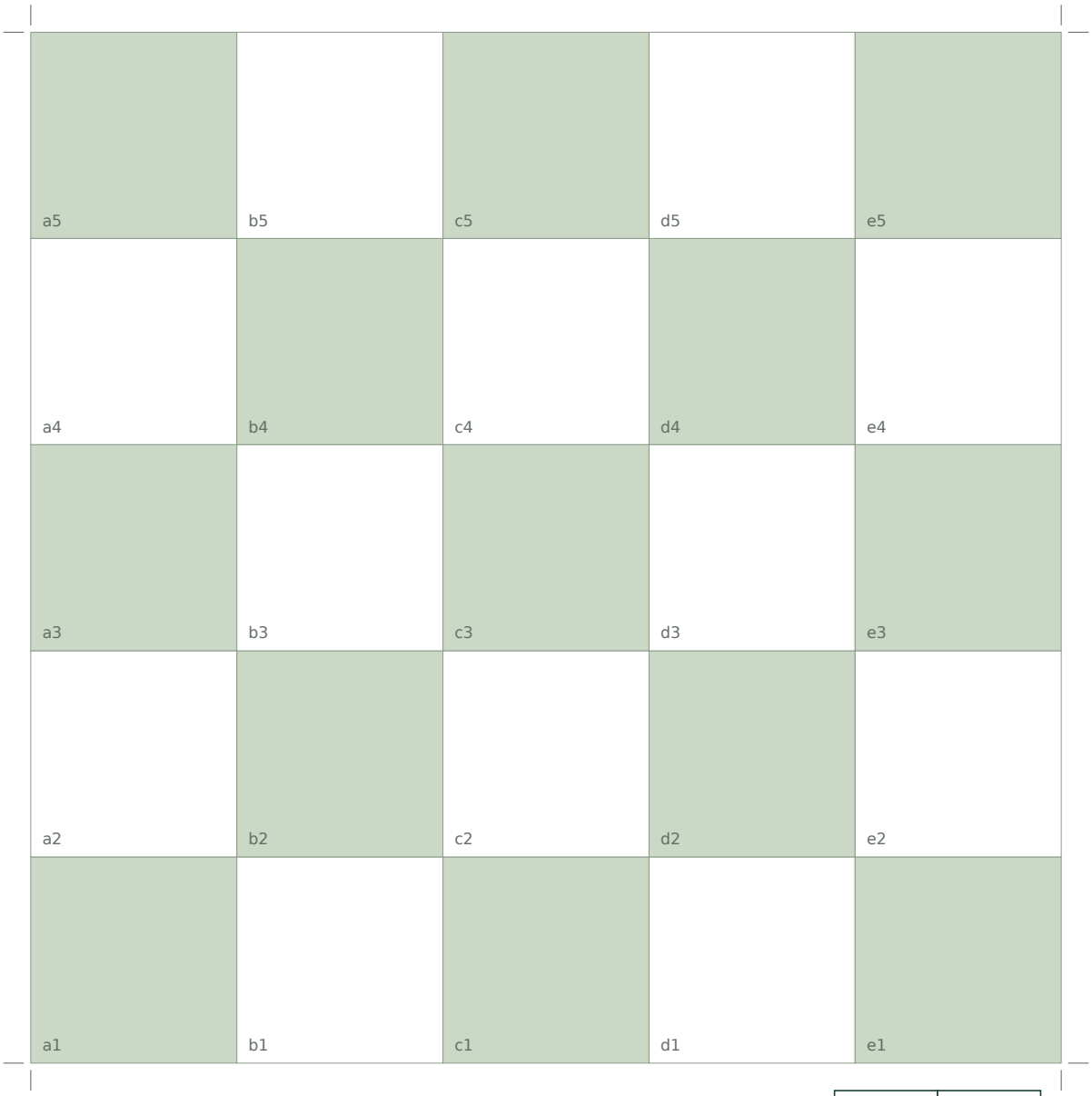


Assemblage

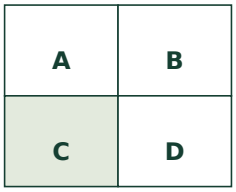
Ce trait doit mesurer 5 cm.

Dames internationales • panneau C

Découpez uniquement le carré extérieur (15 × 15 cm). Assemblez A-B au-dessus de C-D.



Après assemblage : 10 × 10 cases. Ne jouez que sur les cases foncées. Placez 20 pions sur les quatre premières rangées de chaque camp. Les deux rangées centrales restent vides.

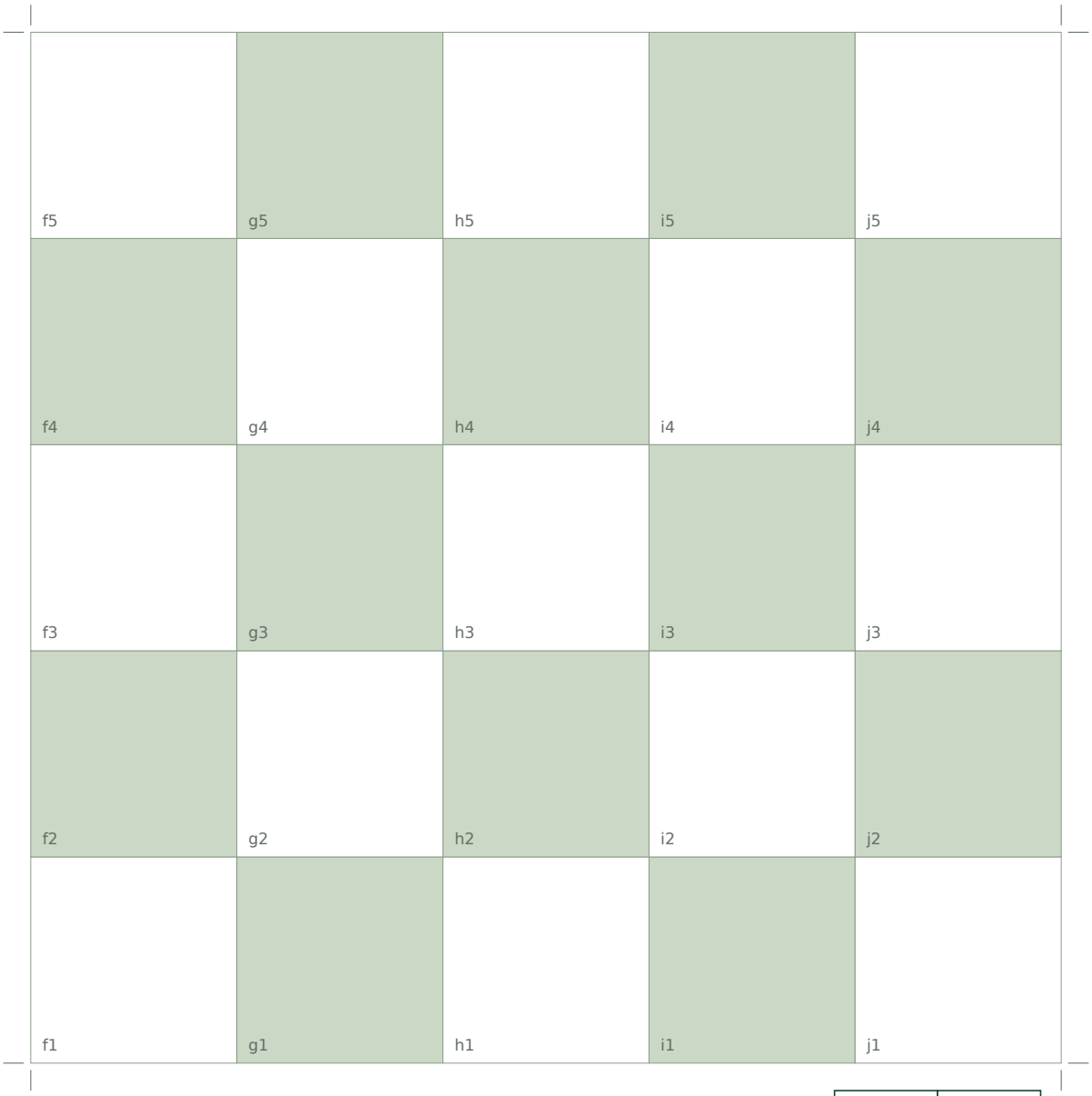


Assemblage

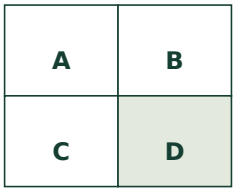
Ce trait doit mesurer 5 cm.

Dames internationales • panneau D

Découpez uniquement le carré extérieur (15 × 15 cm). Assemblez A-B au-dessus de C-D.



Après assemblage : 10 × 10 cases. Ne jouez que sur les cases foncées. Placez 20 pions sur les quatre premières rangées de chaque camp. Les deux rangées centrales restent vides.

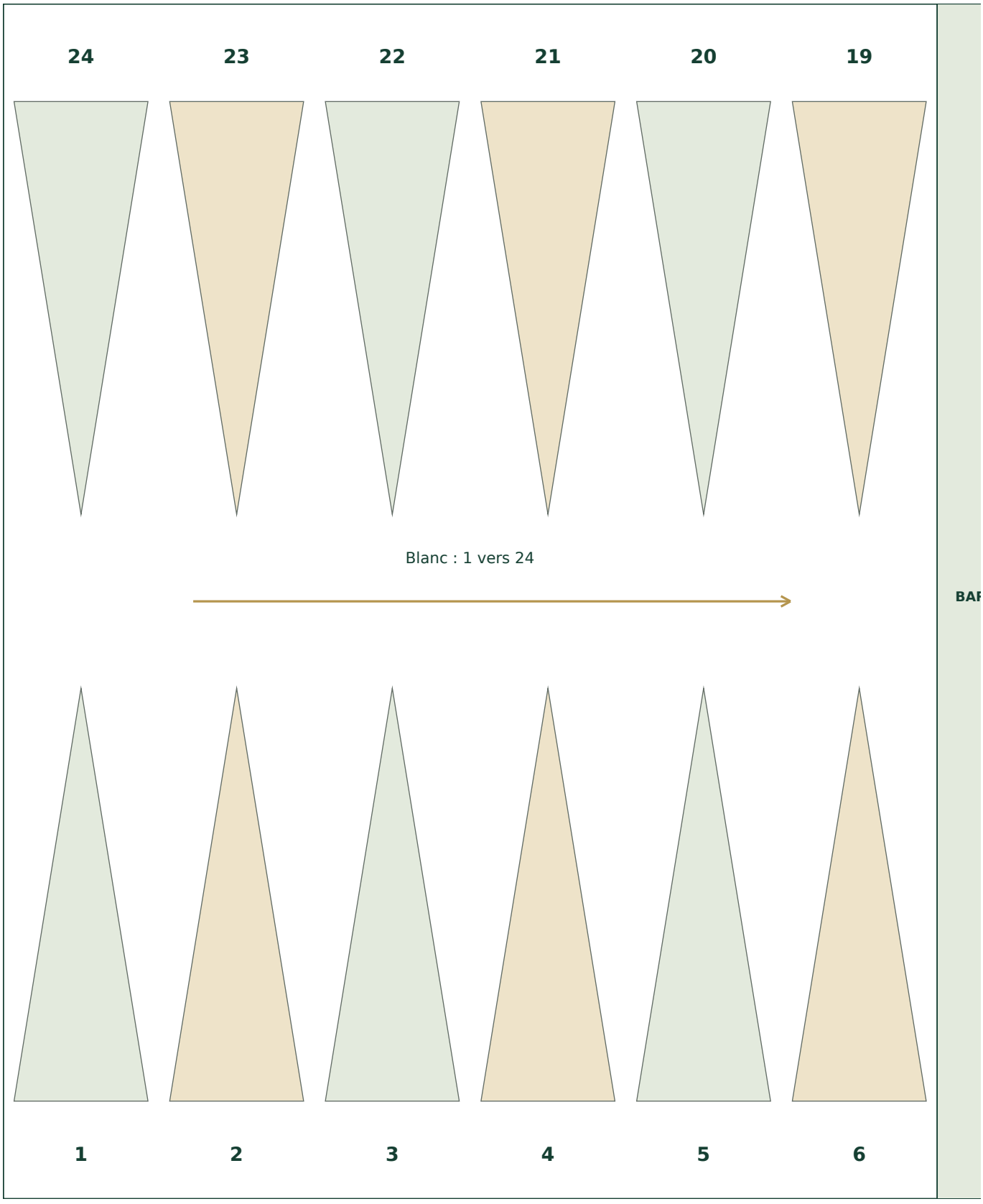


Assemblage

Ce trait doit mesurer 5 cm.

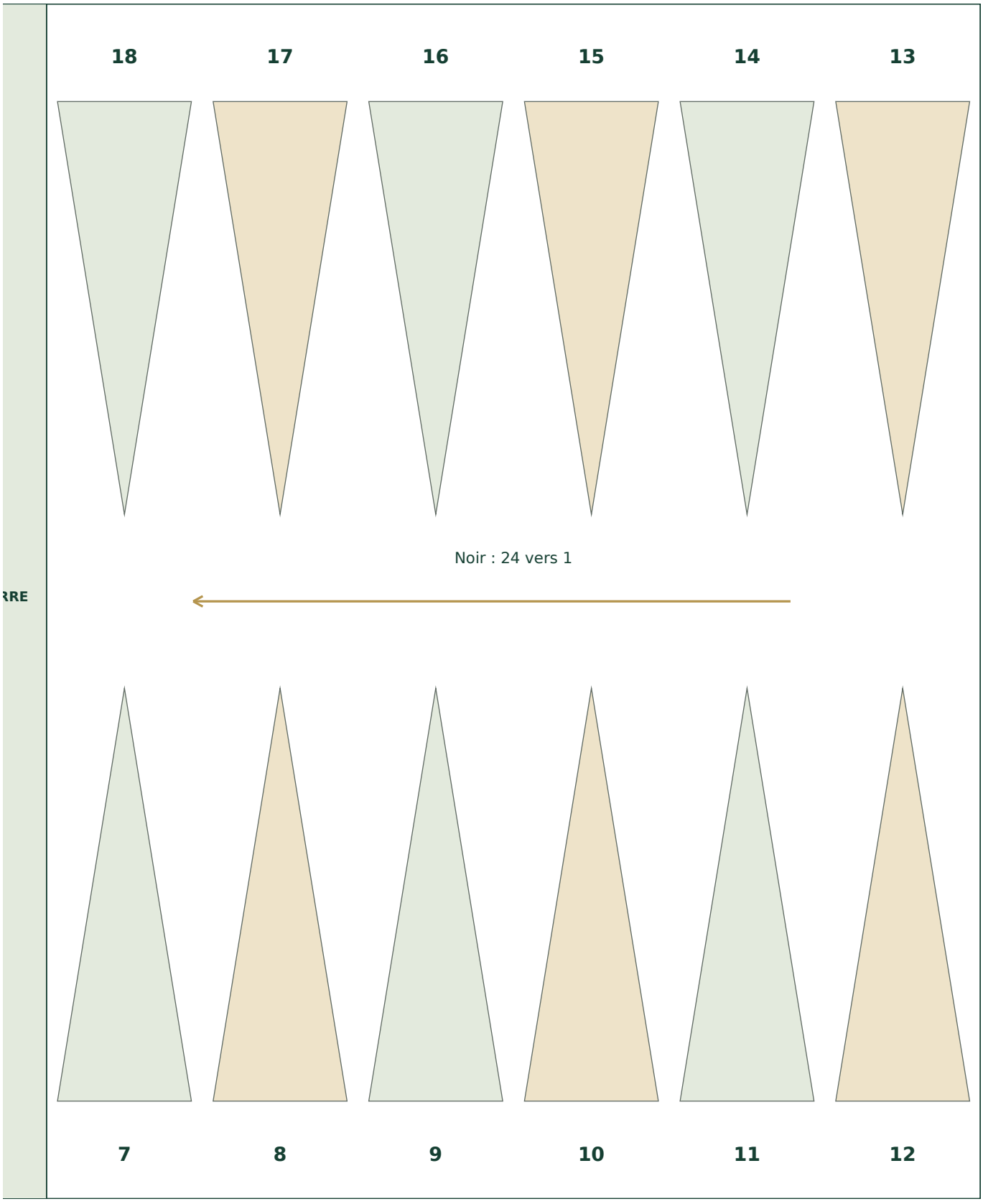
Backgammon • gauche

Assemblez les deux rectangles côte à côte : gauche puis droite. Plateau complet : 36 × 22 cm.



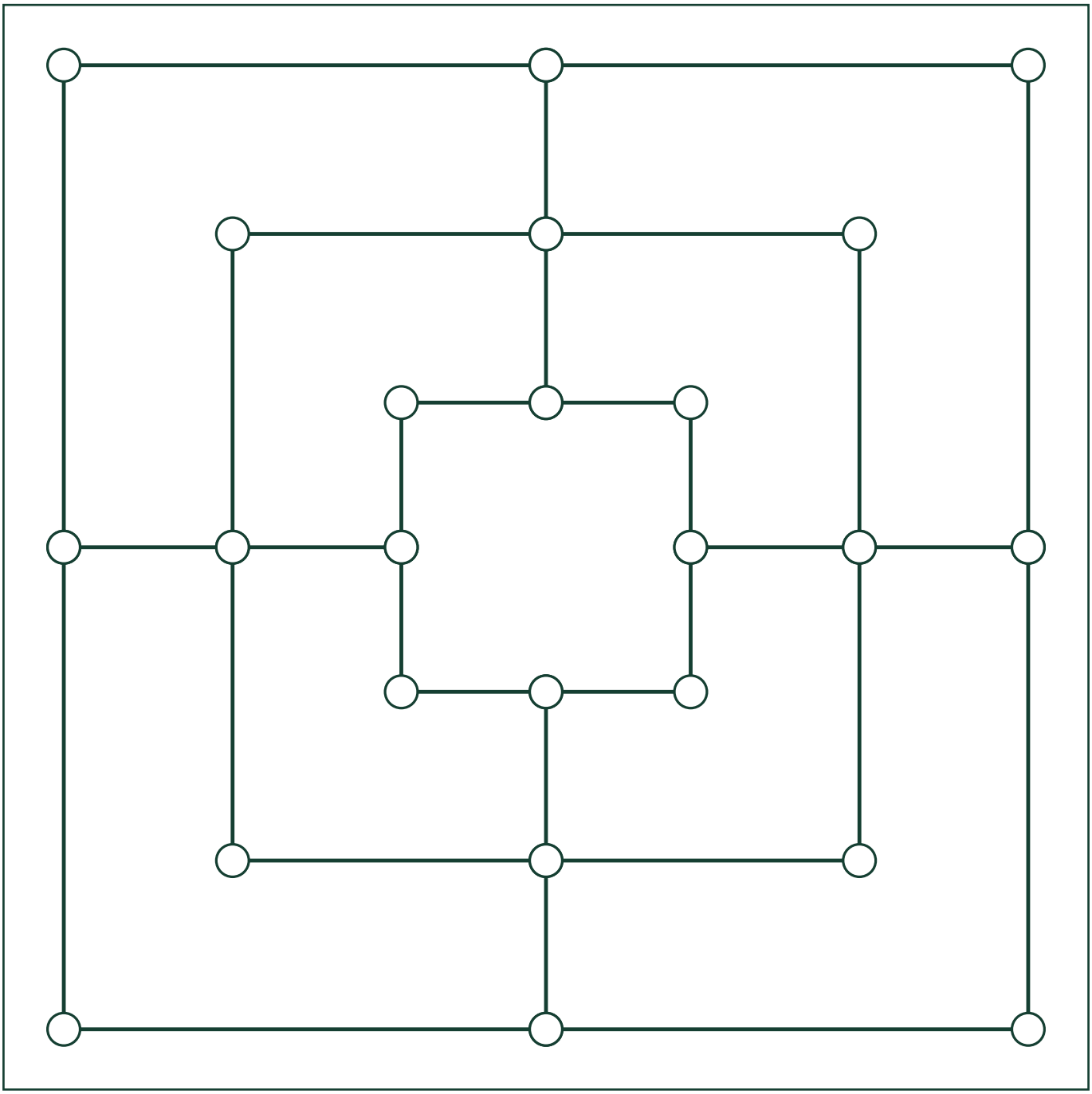
Backgammon • droite

Assemblez les deux rectangles côte à côte : gauche puis droite. Plateau complet : 36 × 22 cm.



Le moulin

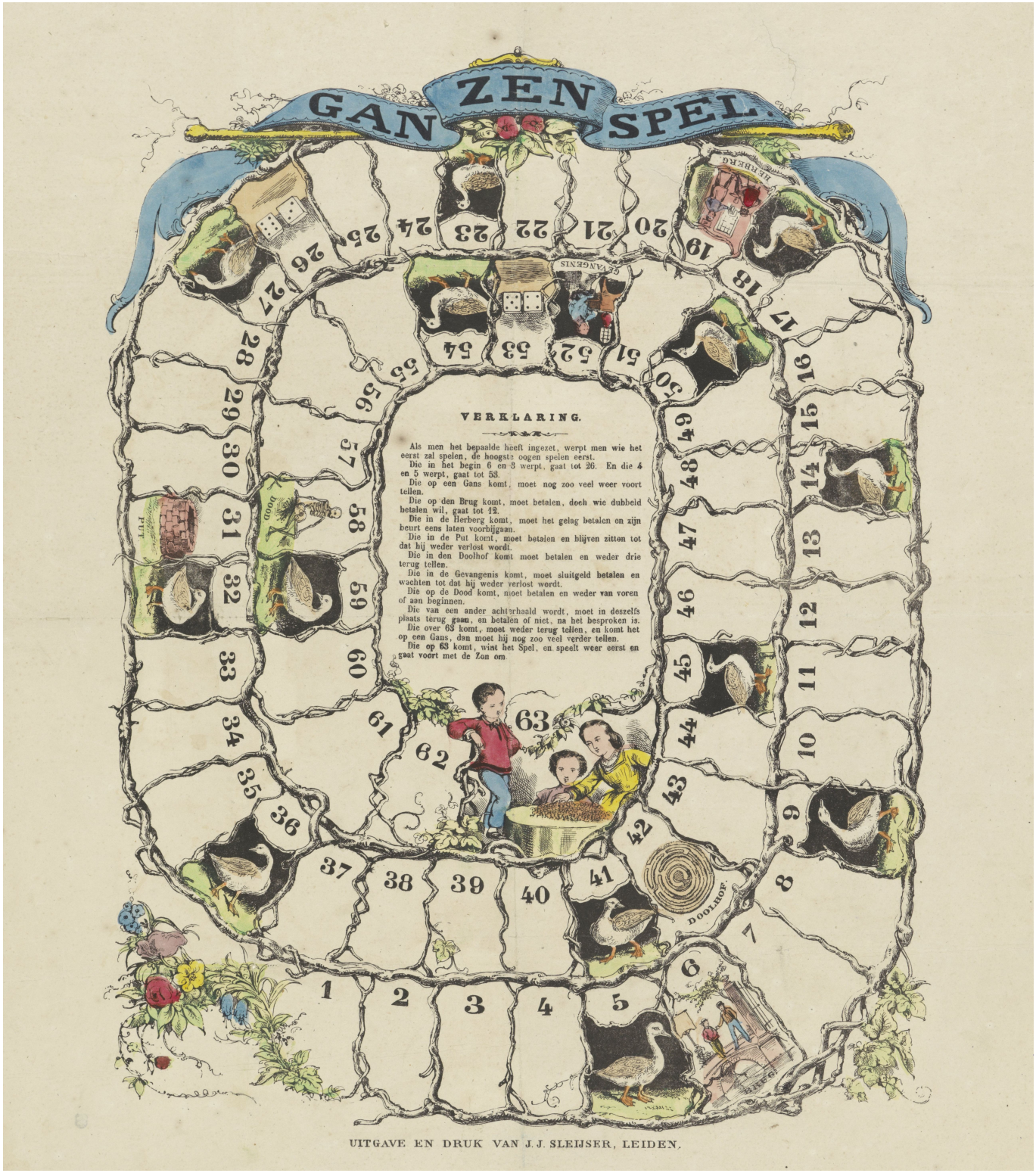
Plateau à neuf pions : découpez le carré extérieur et collez-le sur du carton. Les pions se posent sur les points.



Utilisez 9 disques clairs et 9 foncés. Il n’y a ni diagonale, ni intersection jouable au centre. Trois pions alignés sur une ligne tracée forment un moulin.

Le jeu de l’oie • traditionnel

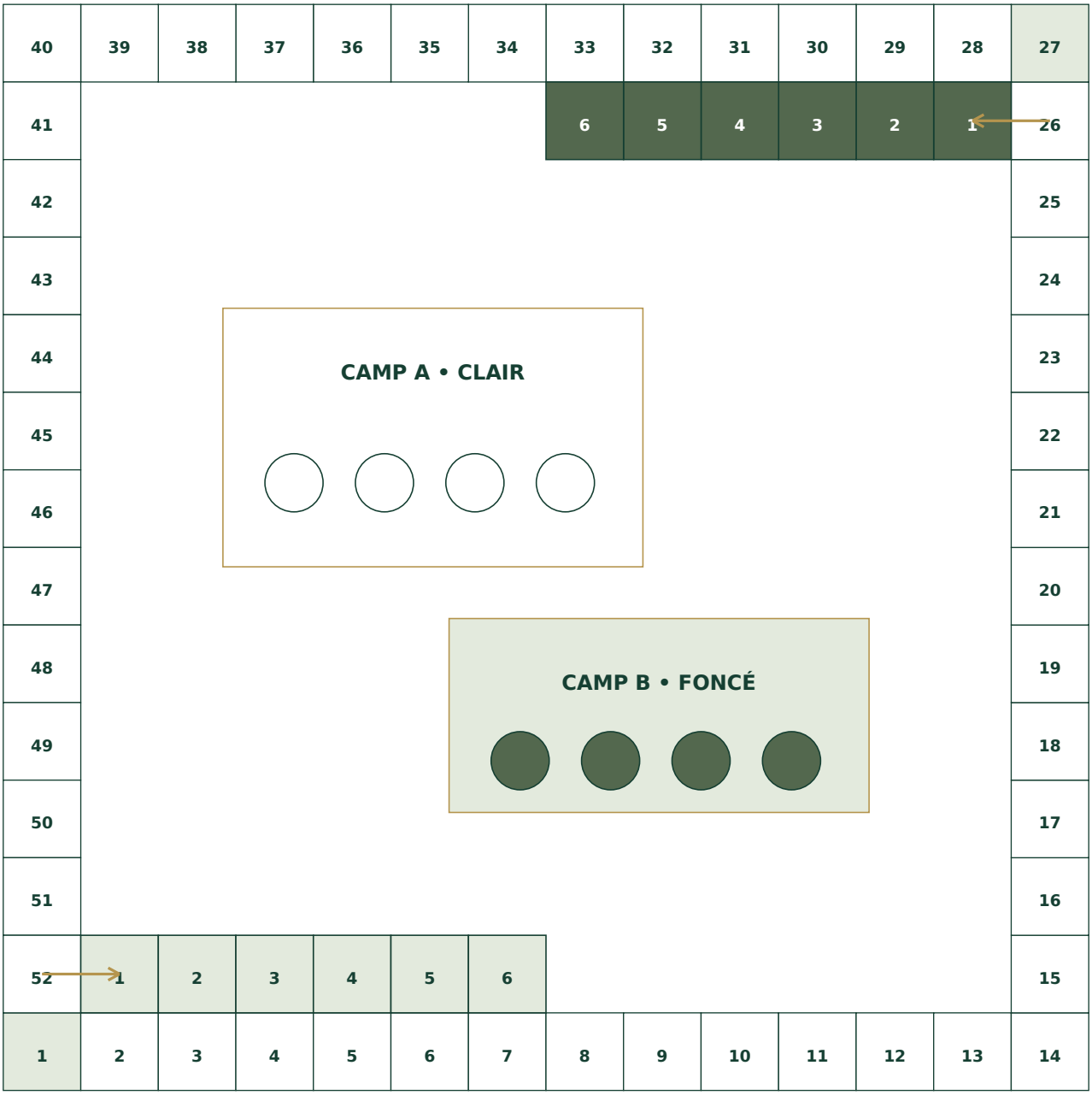
Fac-similé d’un plateau de 1870. Version compacte ; pour jouer confortablement, assemblez les pages 33 à 36.



63 cases en spirale, oies et scènes illustrées. Départ en bas, avant la case 1 ; arrivée au centre. Utilisez les règles françaises de la page 32, qui remplacent le texte néerlandais ancien.

Petits chevaux • Ludo à deux

Version à deux joueurs inspirée de DataMac : circuit de 52 cases, deux allées de six cases et arrivée exacte. Pions : page 23.

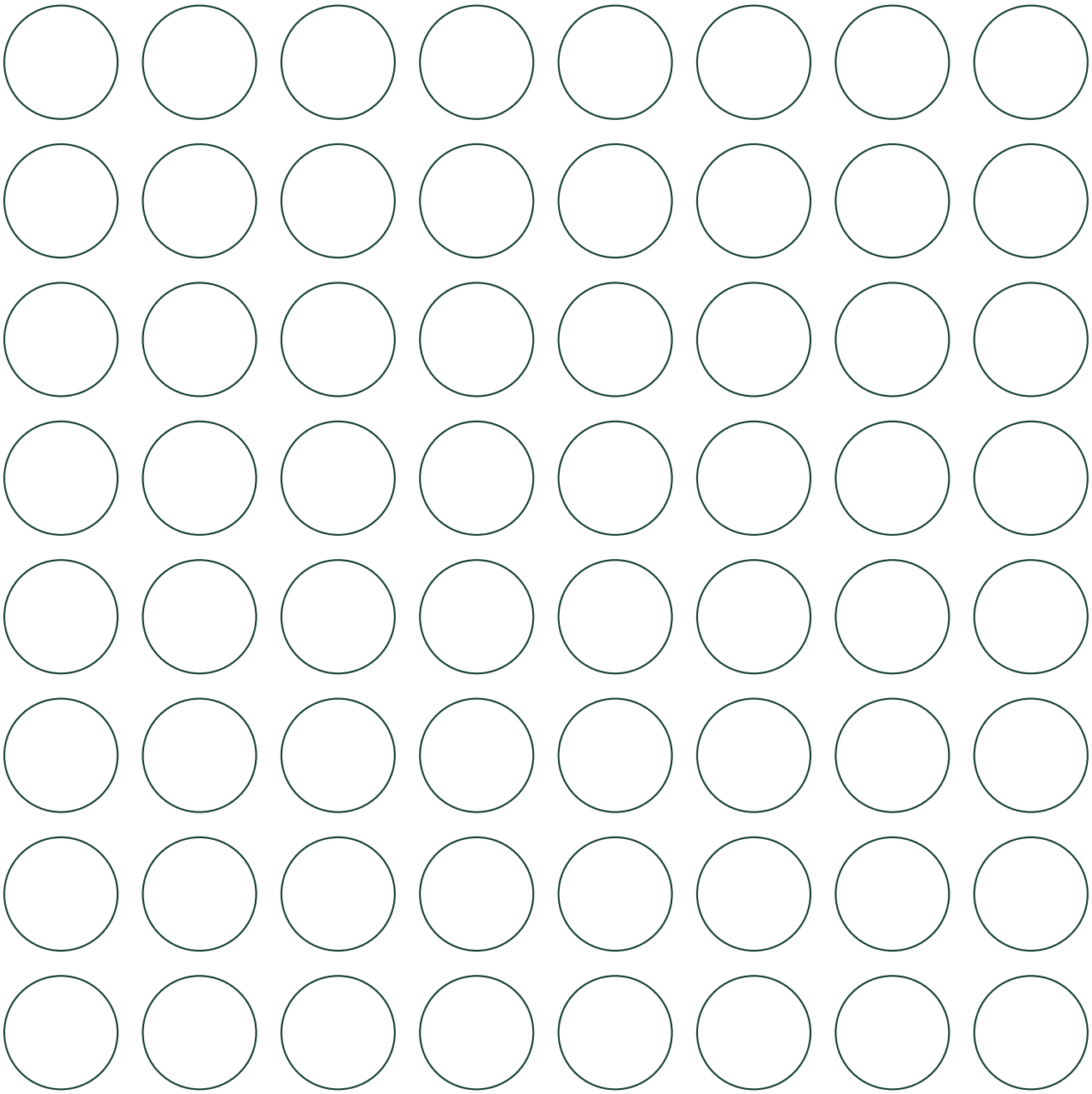


A entre en 1 et parcourt 1 à 52, puis son allée claire de 1 à 6. B entre en 27, parcourt 27 à 52 puis 1 à 26, puis son allée foncée de 1 à 6. Les cases 1 et 27 sont protégées.

Un 6 permet de sortir un pion ou d’en déplacer un et fait rejouer. Dans l’allée, avancez du résultat du dé : n’attendez pas les chiffres 1, 2, 3 successivement. Ce plateau ne représente pas l’escalier français.

64 faces claires

Découpez les cercles de 18 mm. Collez chaque face claire au dos d’une face foncée : vous obtiendrez 64 disques réversibles.

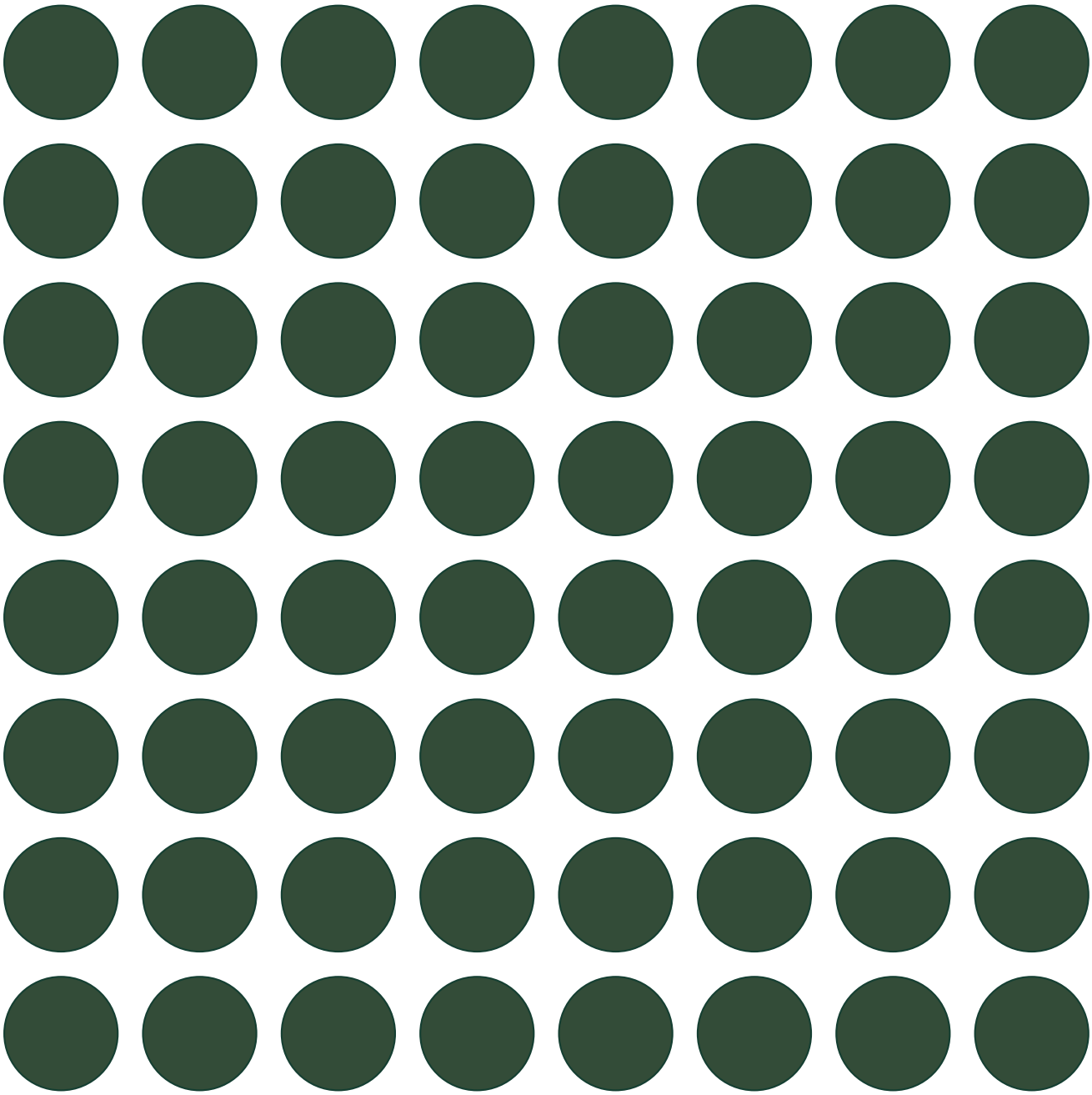


Reversi : utilisez les 64 disques. Dames : 20 de chaque couleur, avec des disques de réserve pour les promotions. Moulin : 9 par couleur. Backgammon : 15 par couleur. Choisissez la face visible selon le camp.

Ce trait doit mesurer 5 cm.

64 faces foncées

Découpez les cercles de 18 mm. Collez chaque face claire au dos d’une face foncée : vous obtiendrez 64 disques réversibles.

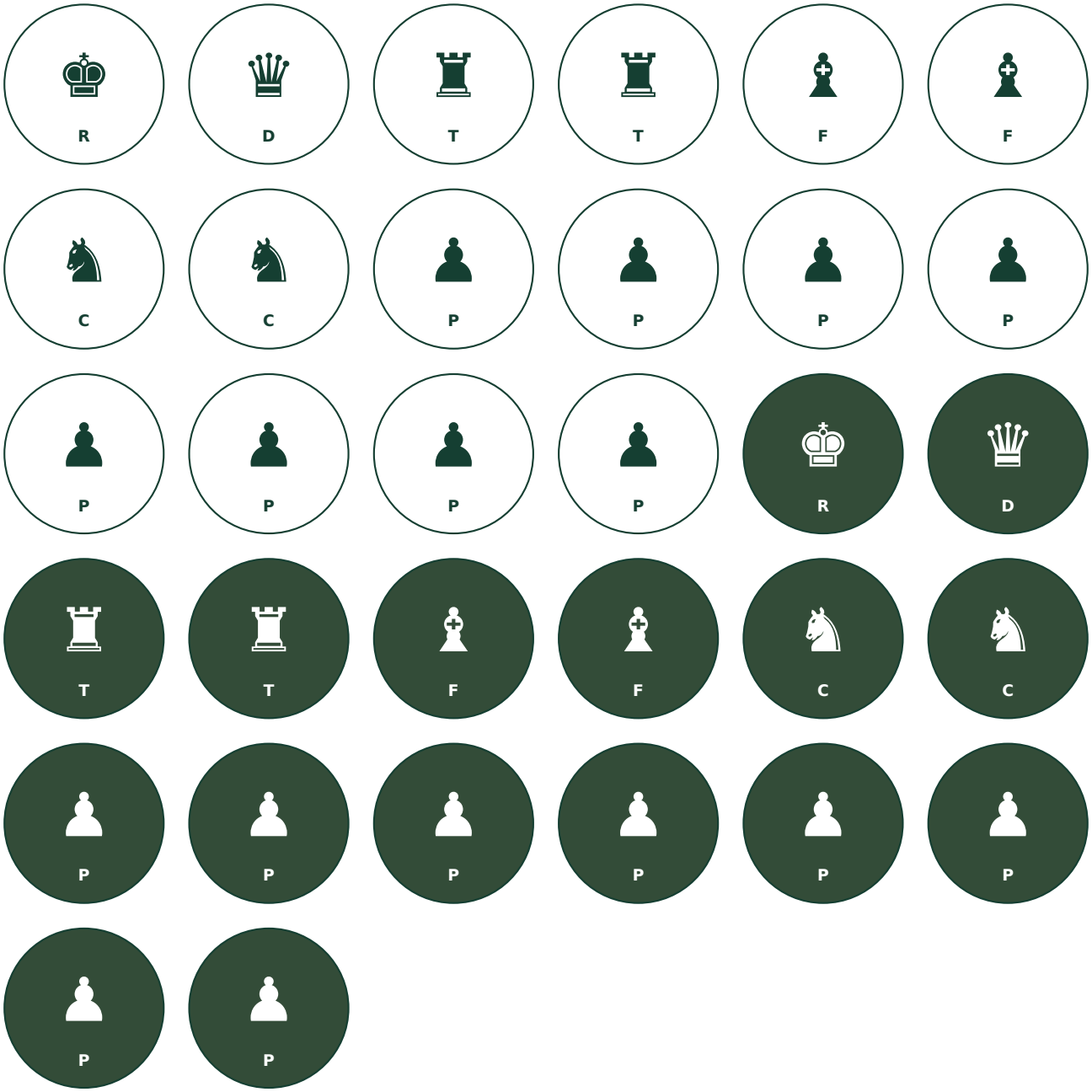


Reversi : utilisez les 64 disques. Dames : 20 de chaque couleur, avec des disques de réserve pour les promotions. Moulin : 9 par couleur. Backgammon : 15 par couleur. Choisissez la face visible selon le camp.

Ce trait doit mesurer 5 cm.

Les pièces d’échecs

32 jetons de 25 mm : 16 par camp. Collez-les sur du carton, puis découpez les cercles. Les lettres françaises permettent de les identifier.



R = roi • D = dame • T = tour • F = fou • C = cavalier • P = pion.
Chaque camp : 1 roi, 1 dame, 2 tours, 2 fous, 2 cavaliers et 8 pions. La dame commence sur une case de sa couleur.

Les pions de parcours

Petits pions pour le Ludo et pions numérotés pour le jeu de l’oie. Collez sur du carton avant de découper.

LUDO • 4 PIONS PAR CAMP • DIAMÈTRE 9 MM

A • clair 1 2 3 4

B • foncé 1 2 3 4

JEU DE L’OIE • 6 PIONS • DIAMÈTRE 14 MM

1 2 3 4 5 6

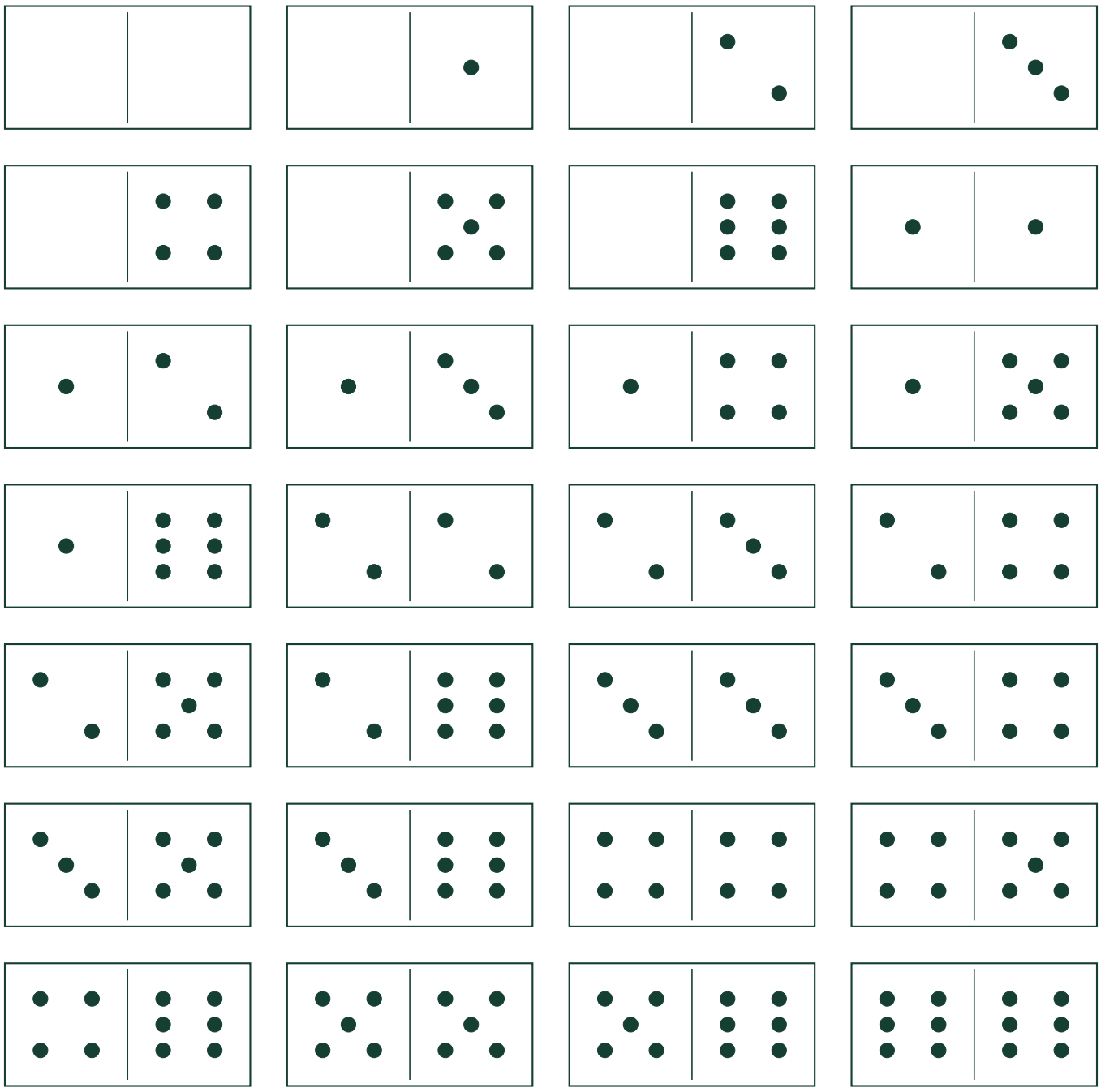
PIONS DE RÉSERVE

Le numéro permet de reconnaître son pion, même en impression noir et blanc. Rangez les petits pions dans une enveloppe marquée au nom du jeu.

Pour le backgammon : placez les Blancs par 2 en 1, 5 en 12, 3 en 17 et 5 en 19 ; les Noirs par 2 en 24, 5 en 13, 3 en 8 et 5 en 6. Les Blancs vont de 1 vers 24 ; les Noirs font le trajet inverse.

Les 28 dominos

Double-six complet. Découpez les rectangles de 40 × 20 mm ; le trait central sépare les valeurs et ne se découpe pas.

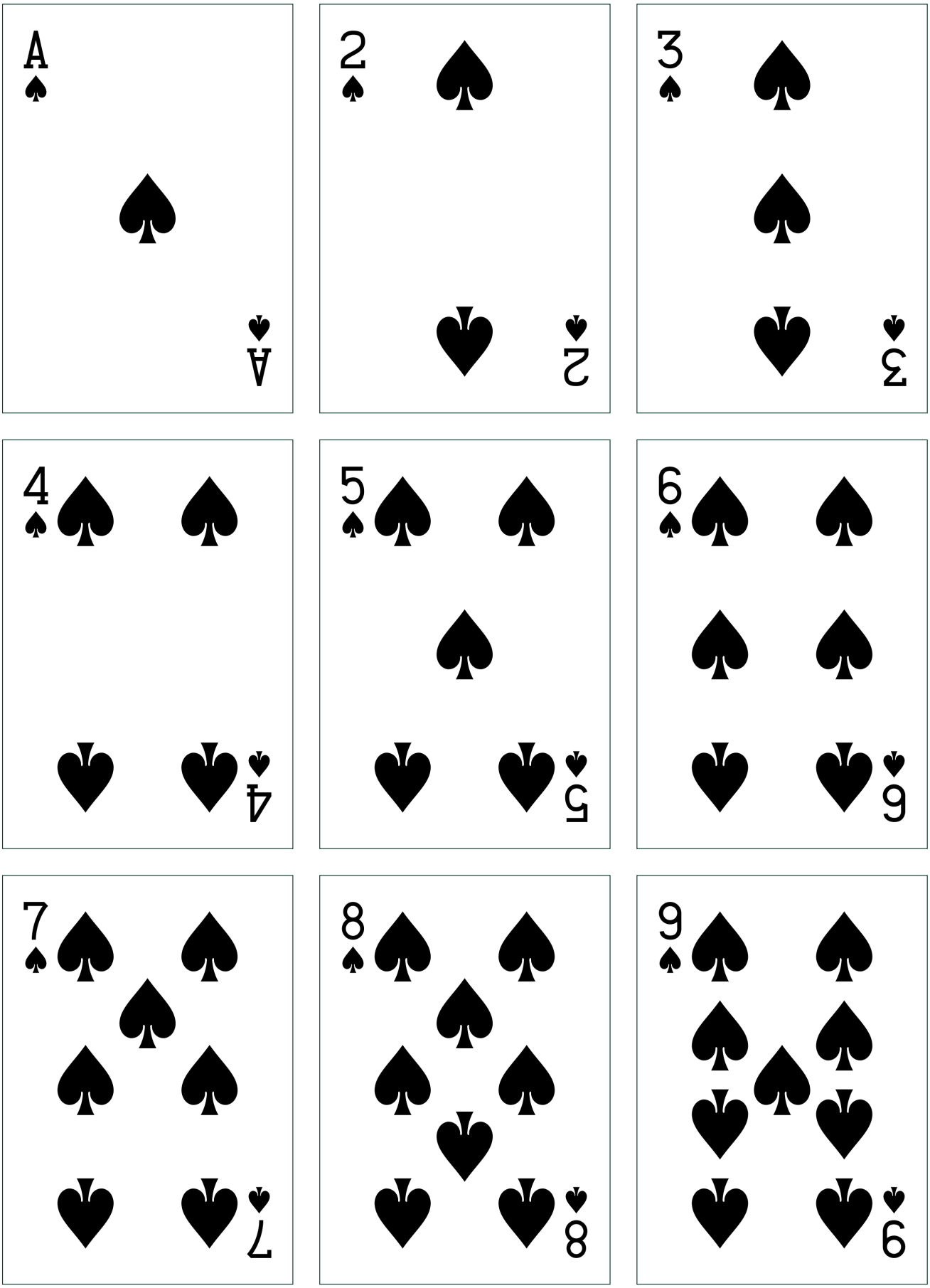


Le blanc vaut zéro. Une pièce double porte deux valeurs identiques. Collez tous les dominos sur le même carton et gardez les dos identiques pour permettre la pioche face cachée.

Ce trait doit mesurer 5 cm.

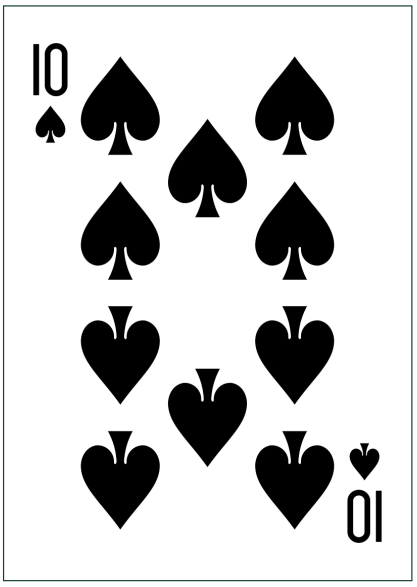
Cartes à jouer • 1 / 6

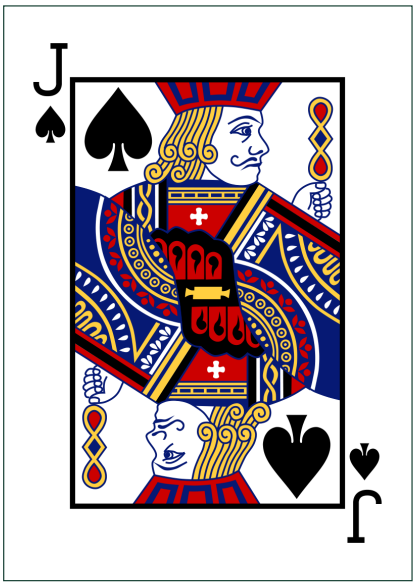
54 × 76 mm • J = valet, Q = dame, K = roi • 52 cartes et 2 jokers



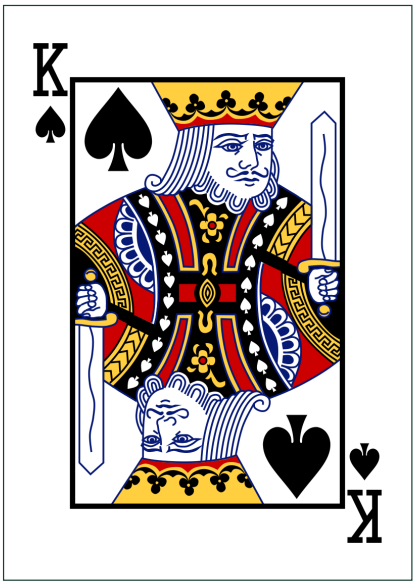
Cartes à jouer • 2 / 6

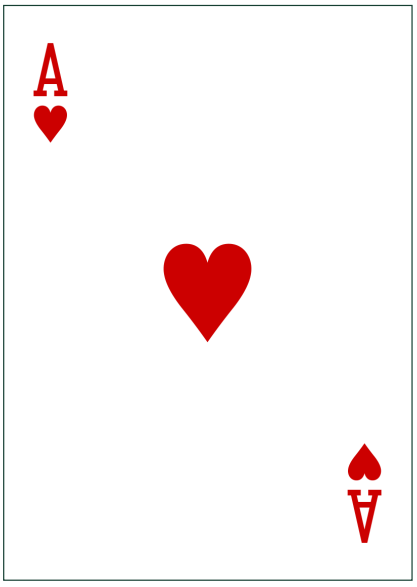
54 × 76 mm • J = valet, Q = dame, K = roi • 52 cartes et 2 jokers

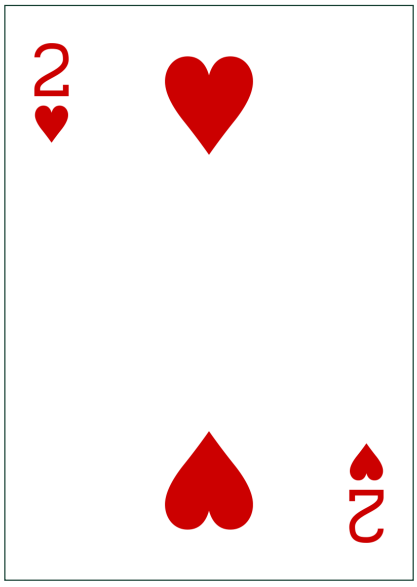


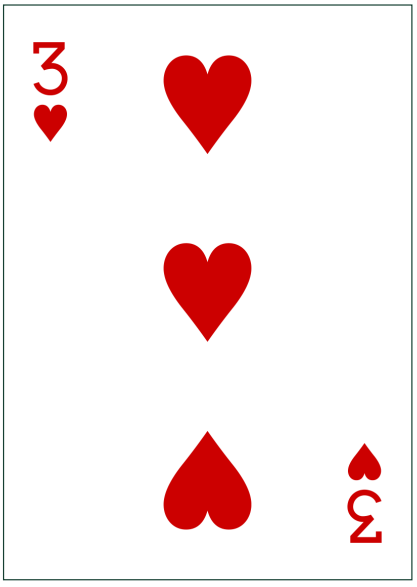


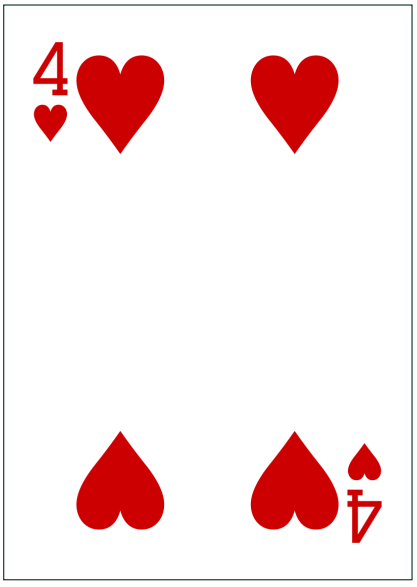


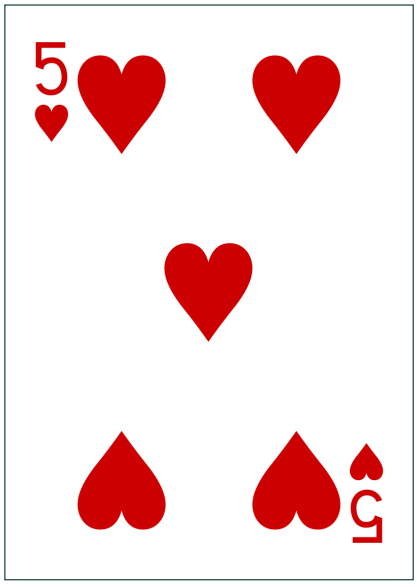






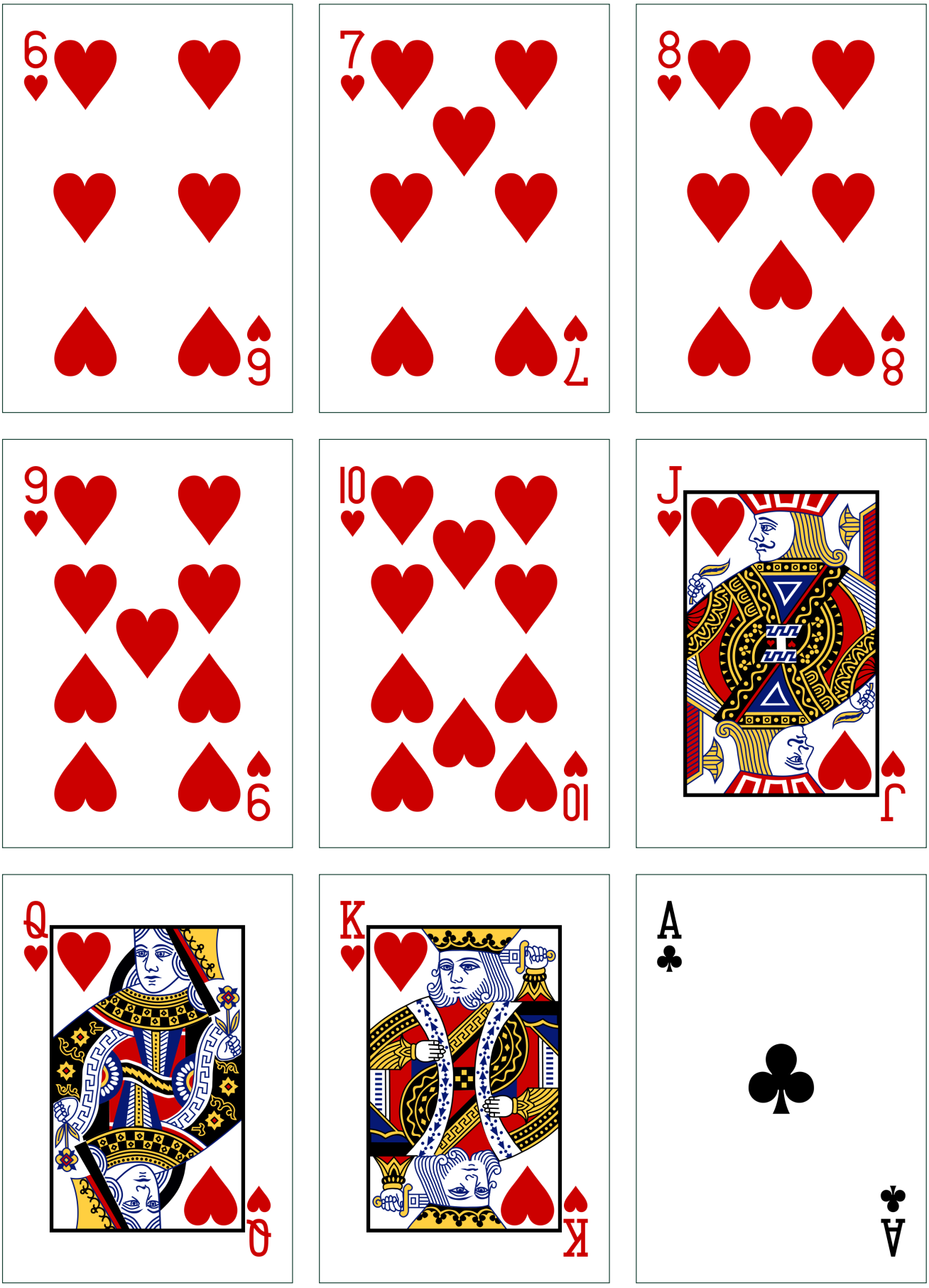






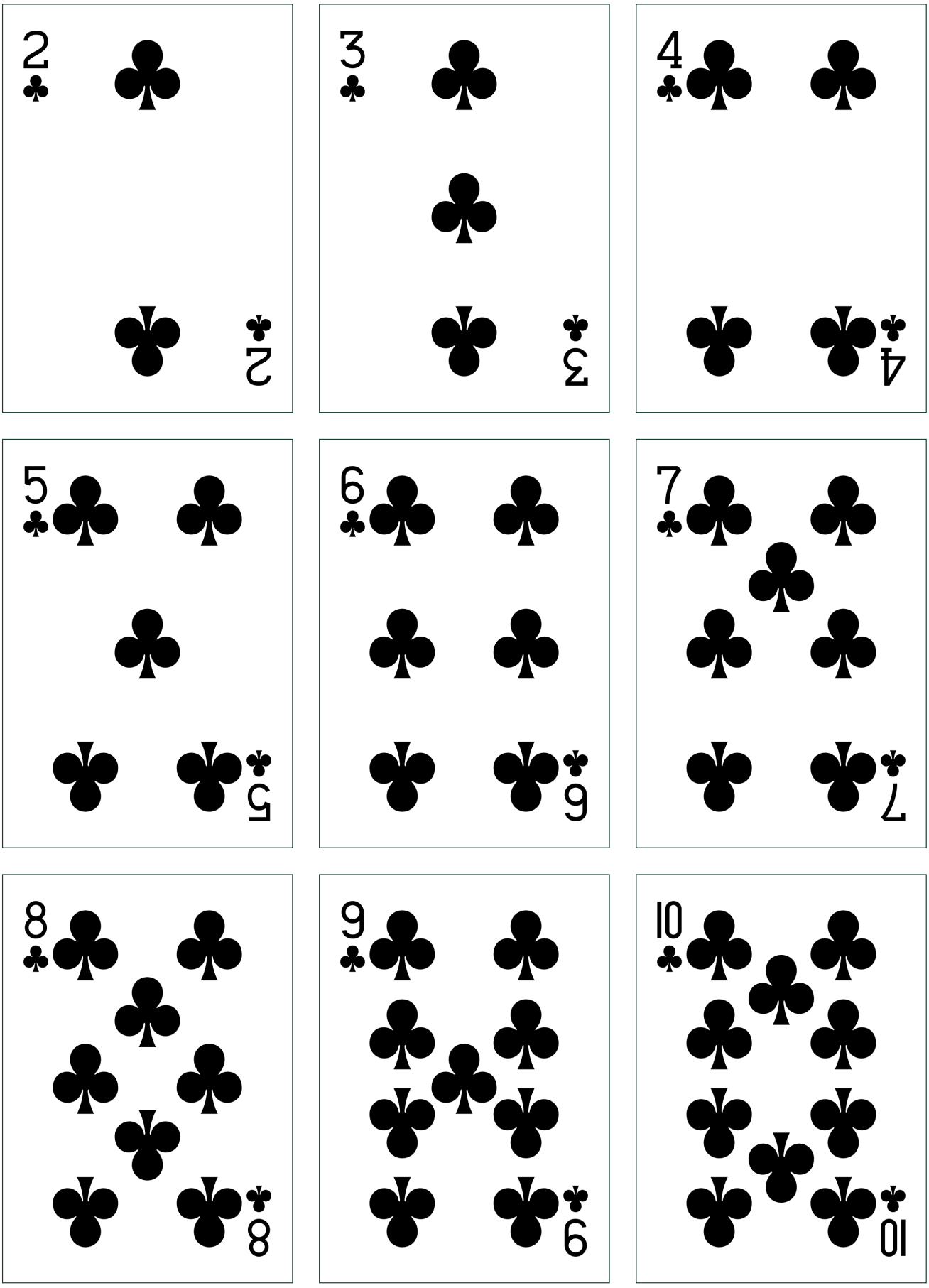
Cartes à jouer • 3 / 6

54 × 76 mm • J = valet, Q = dame, K = roi • 52 cartes et 2 jokers



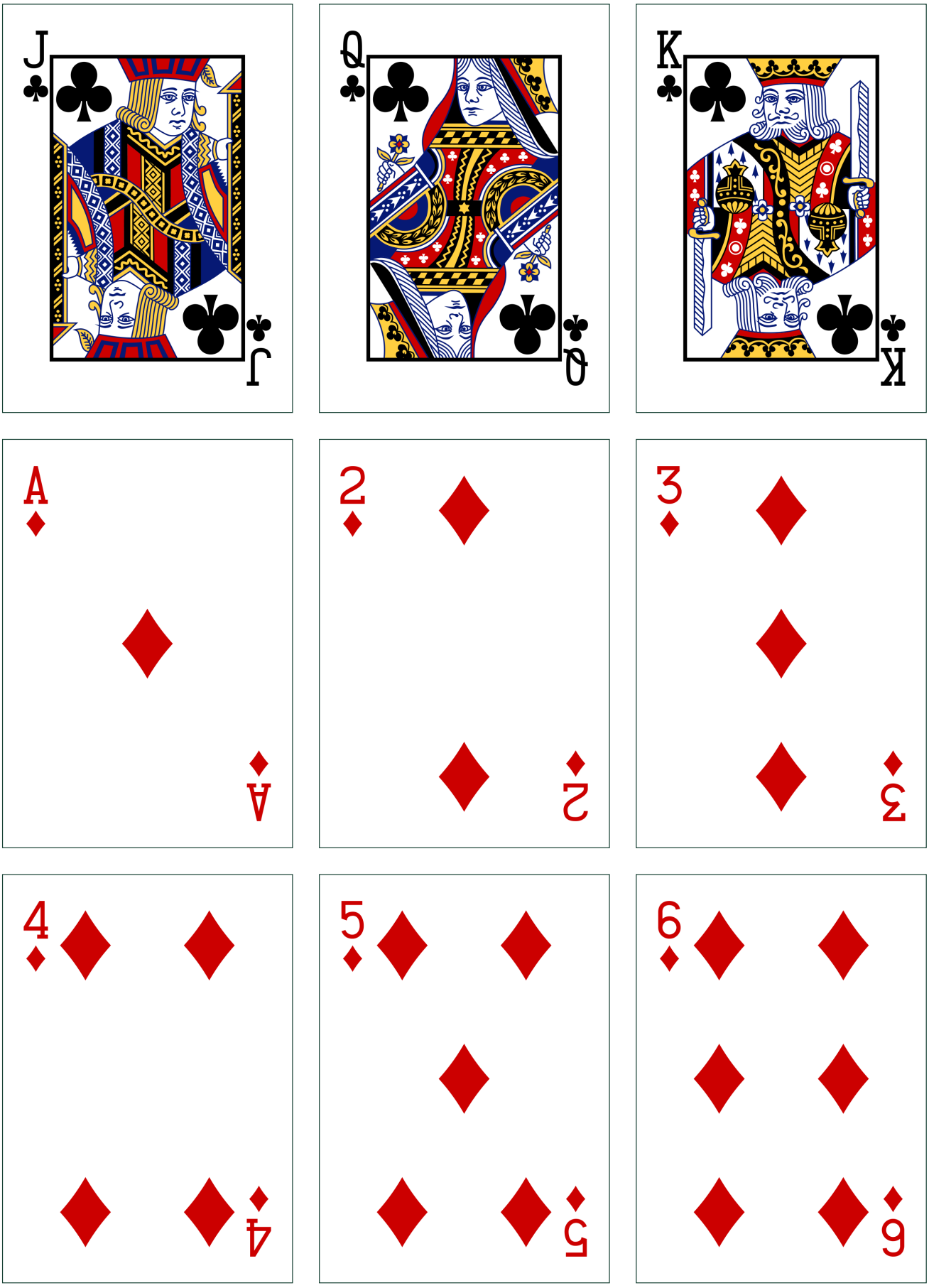
Cartes à jouer • 4 / 6

54 × 76 mm • J = valet, Q = dame, K = roi • 52 cartes et 2 jokers



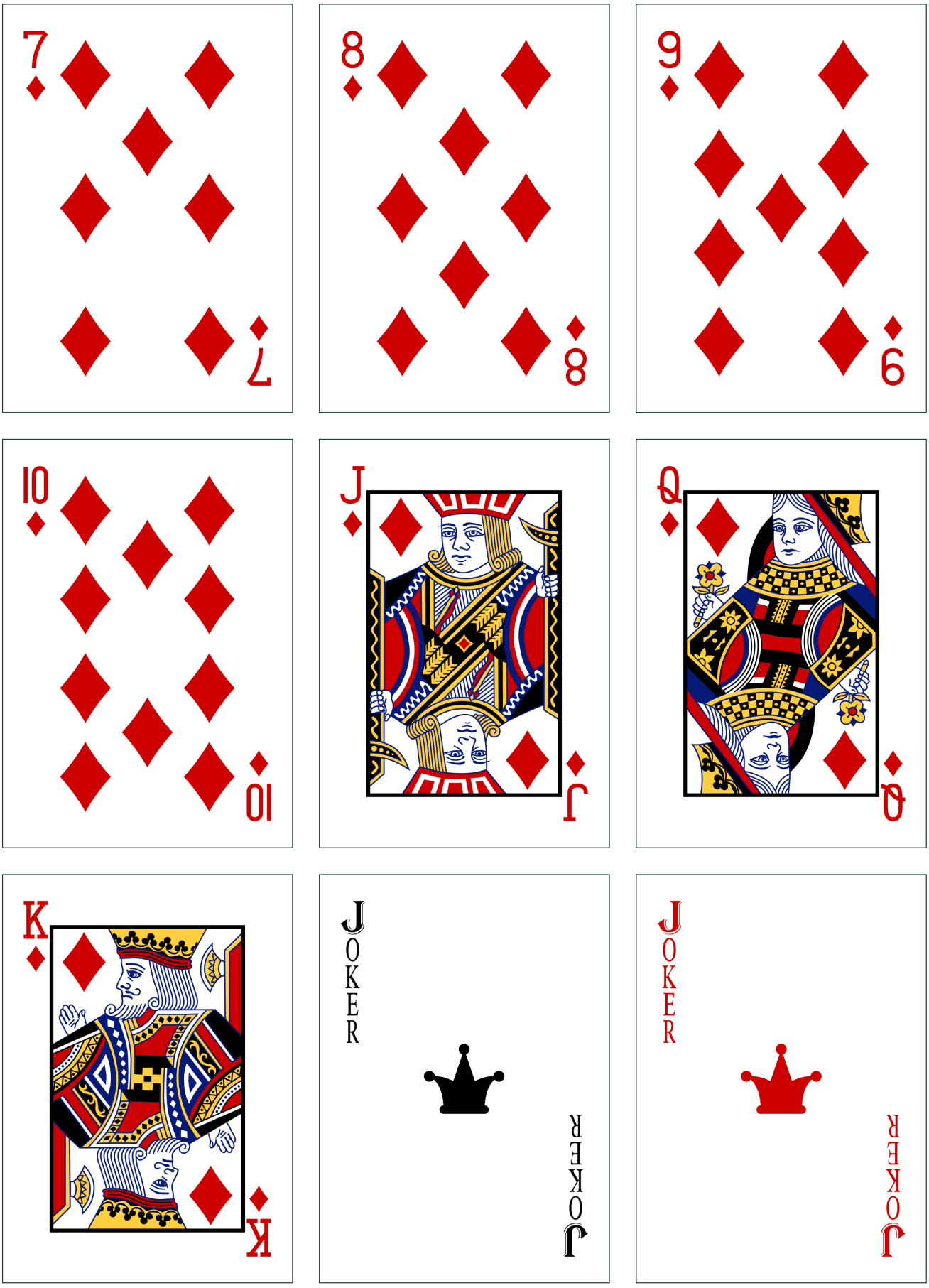
Cartes à jouer • 5 / 6

54 × 76 mm • J = valet, Q = dame, K = roi • 52 cartes et 2 jokers



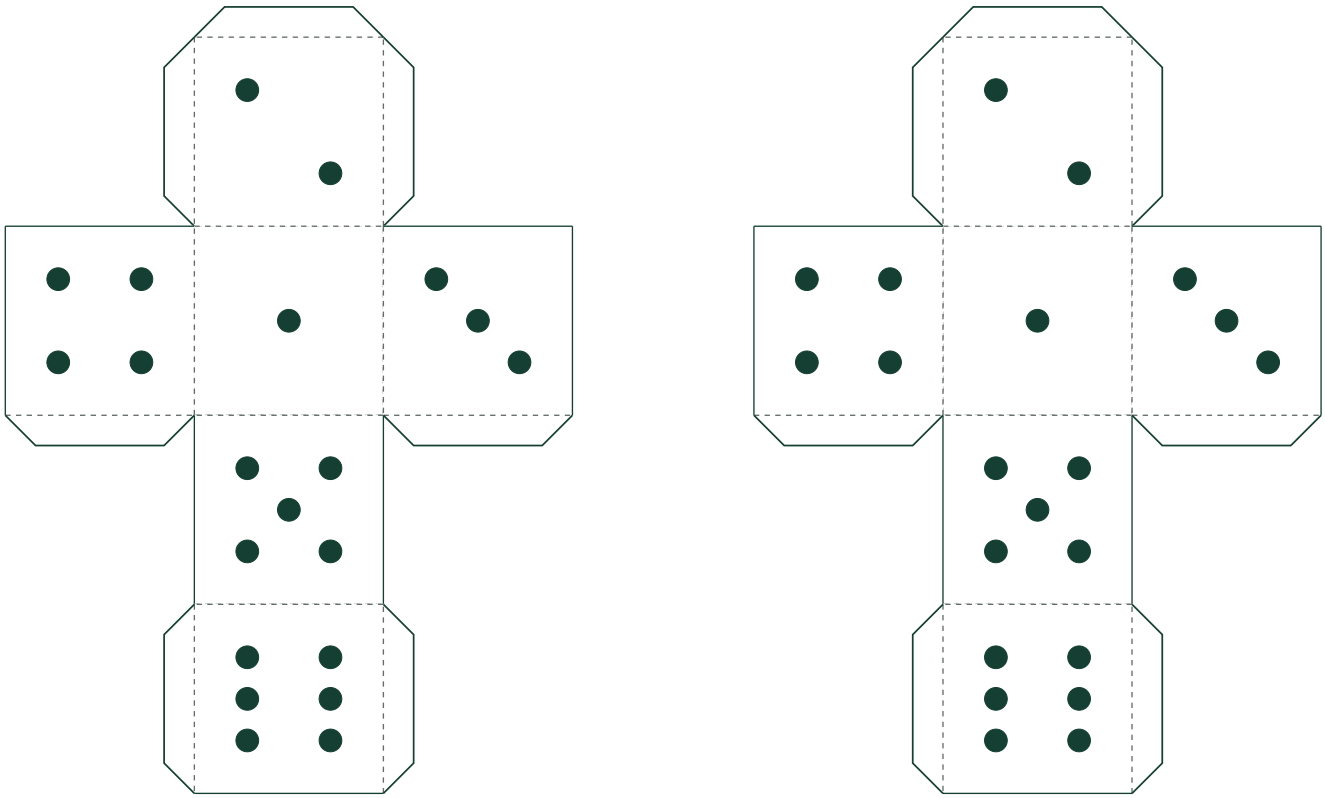
Cartes à jouer • 6 / 6

54 × 76 mm • J = valet, Q = dame, K = roi • 52 cartes et 2 jokers



Deux dés à monter

Découpez le contour extérieur, languettes comprises. Pliez sur les pointillés, puis collez les languettes à l’intérieur.



Montage. Marquez doucement les plis à la règle. Relevez les quatre faces autour du 1 ; le 6 ferme le cube. Collez progressivement les languettes, puis laissez sécher. Les faces opposées donnent 7 : 1-6, 2-5 et 3-4.

Papier épais conseillé. Si certaines languettes gênent à la fermeture, raccourcissez-les. Pour des lancers plus réguliers, vous pouvez aussi employer deux dés ordinaires.

Ce trait doit mesurer 5 cm.

L’oie • règles et assemblage

Le plateau ancien est conservé dans son aspect d’origine. Les conventions ci-dessous servent de référence pour jouer.

Préparer la partie

Chaque joueur choisit un pion (page 23). Placez-les avant la case 1, en bas du plateau. Lancez deux dés à votre tour et avancez du total obtenu.

Les oies donnent de l’élan

Cases 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 et 59 : avancez encore du même total. Recommencez si vous rencontrez une autre oie.

Les étapes particulières

Pont 6 : avancez en 12. Auberge 19 : passez deux tours. Labyrinthe 42 : reculez en 30. Mort 58 : revenez au départ.

Puits 31 et prison 52

Convention simple pour ce cahier : passez trois tours, puis rejouez. Si vous préférez la libération par un autre joueur décrite dans le livre, choisissez cette variante avant de commencer.

Le premier lancer et l’arrivée

Au premier lancer seulement : 6 + 3 mène en 26 et 4 + 5 mène en 53. Gagnez en atteignant exactement 63 ; dépassez-la et reculez du surplus. Si vous finissez sur une oie en reculant, reculez encore du même total.

Construire le grand plateau

Imprimez les pages 33 à 36 à 100 %. Découpez les quatre rectangles, posez A-B au-dessus de C-D, puis fixez les raccords au dos. Le plateau mesure 36 × 40,8 cm. Collez-le sur un carton ou repliez-le le long des raccords.

Le document historique contient des règles anciennes, notamment des mises. Pour ce cahier familial, suivez uniquement les règles ci-dessus, sans argent. Les variantes de rencontre entre pions se choisissent avant la partie.

Jeu de l’oie • panneau A

Grand plateau à assembler. Découpez le rectangle extérieur ; ne découpez pas les cases.



A B au-dessus de C D • panneau A • règles p. 32

Ce trait doit mesurer 5 cm.

Jeu de l’oie • panneau B

Grand plateau à assembler. Découpez le rectangle extérieur ; ne découpez pas les cases.



A B au-dessus de C D • panneau B • règles p. 32

Ce trait doit mesurer 5 cm.

Jeu de l’oie • panneau C

Grand plateau à assembler. Découpez le rectangle extérieur ; ne découpez pas les cases.



A B au-dessus de C D • panneau C • règles p. 32

Ce trait doit mesurer 5 cm.

Jeu de l’oie • panneau D

Grand plateau à assembler. Découpez le rectangle extérieur ; ne découpez pas les cases.

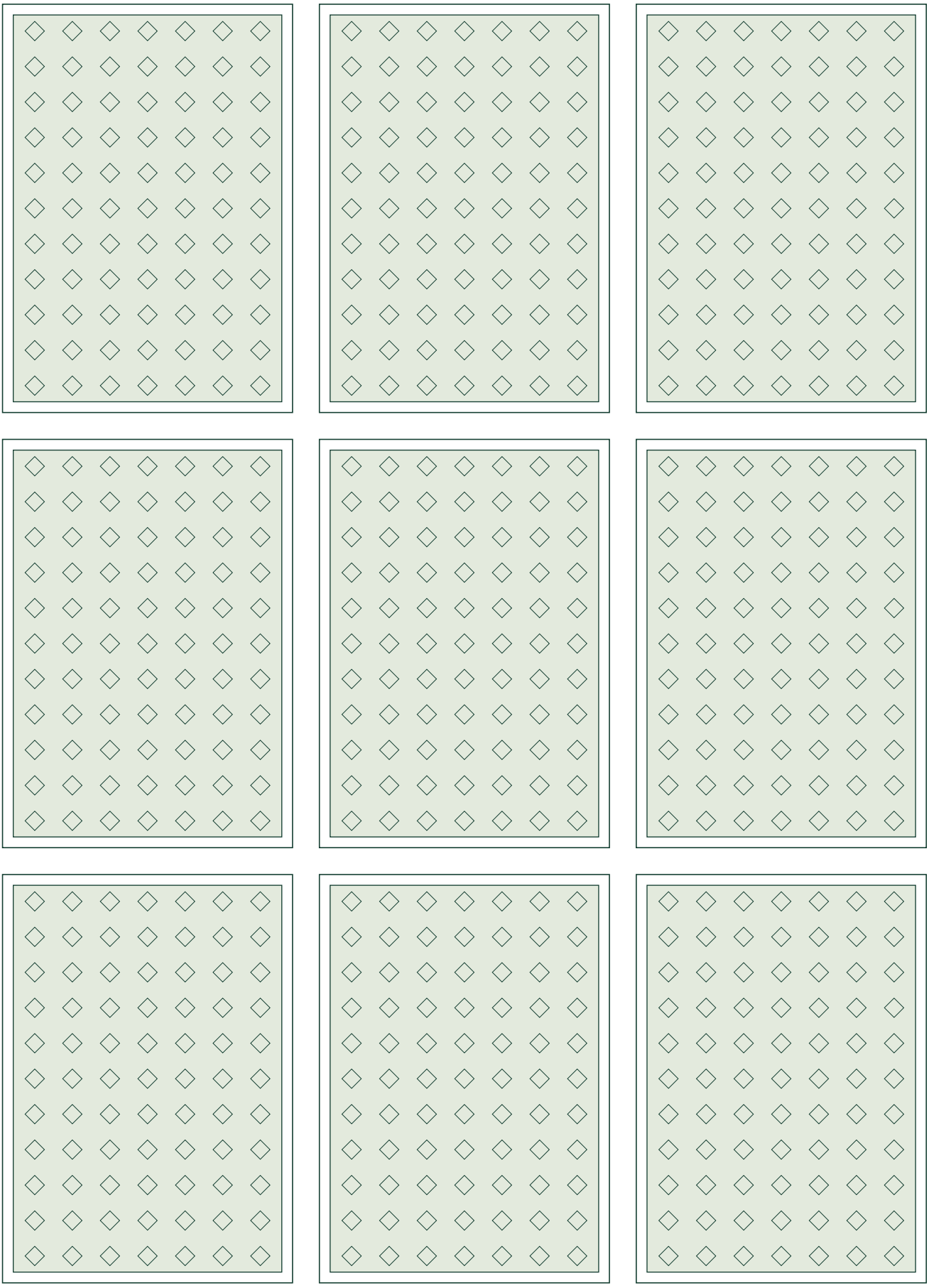


A B au-dessus de C D • panneau D • règles p. 32

Ce trait doit mesurer 5 cm.

Le dos de vos cartes

54 × 76 mm • Imprimez 6 fois • Collez sur support opaque • Découpez après séchage



Chaque jeu à sa place

Découpez les étiquettes et collez-les sur vos enveloppes ou vos boîtes. Comptez les pièces avant de ranger.

ÉCHECS

32 pièces • 1 plateau

DAMES

20 pions par camp + réserve

REVERSI

64 disques réversibles

BACKGAMMON

15 pions par camp • 2 dés

MOULIN

9 pions par camp

JEU DE L’OIE

6 pions • 2 dés • 1 plateau

LUDO À DEUX

8 pions • 1 dé • 1 plateau

DOMINOS

28 pièces double-six

CARTES

52 cartes + 2 jokers

RÉSERVE

Pions, dés et petites pièces

Astuce. Les disques réversibles servent à plusieurs jeux : gardez-les dans une boîte commune. Pour le rami ou le Spider, préparez les deux jeux de cartes nécessaires.

Crédits et sources

À vous de jouer ! • Le cahier créatif des jeux à construire et à découper

Auteur et édition

Steve Cimolino • Éditions Les Vieux Livres
Édition numérique, octobre 2026. Livre compagnon de Jeux d’hier, plaisir d’aujourd’hui. Conception éditoriale et mise en page réalisées avec l’assistance de ChatGPT. Illustrations des couvertures générées avec l’assistance de l’IA ; elles évoquent les jeux sans reproduire exactement les planches intérieures.

Cartes traditionnelles

AustinGabriel64, Public domain complete playing card deck, 2026. Source : Wikimedia Commons. Licence déclarée : CC0 1.0. Figures de tradition anglo-américaine, enseignes françaises. Les indices J, Q, K correspondent à valet, dame, roi. Mise en planches et marges adaptées pour ce cahier.

Consulter le jeu de cartes et sa licence

Plateau historique du jeu de l’oie

Ganzenspel, 1870. Artiste anonyme ; éditeur et imprimeur : J.J. Sleijser, Leyde. Rijksmuseum, inventaire RP-P-OB-201.576 ; don de F.G. Waller, Amsterdam. Œuvre signalée dans le domaine public ; fichier diffusé sous CC0 1.0. Marges recadrées, couleurs conservées, agrandissement en quatre panneaux. Les règles françaises sont une adaptation de jeu, pas une traduction du texte ancien.

Consulter le plateau : Wikimedia Commons / Rijksmuseum
Lire la déclaration CC0 1.0 en français

À propos de cette édition

Les autres plateaux, gabarits, pictogrammes et étiquettes sont réalisés pour ce cahier. Le Ludo est une version à deux joueurs inspirée de DataMac. Les sources ci-dessus ont été consultées le 25 octobre 2026. Leurs licences ne placent pas automatiquement l’ensemble du livre sous CC0.

Les planches sont conçues pour une reproduction en A4 à 100 %, puis un assemblage manuel. Ce PDF réunit les couvertures et l’intérieur pour la consultation et l’impression à domicile.

Le plaisir de créer, le bonheur de jouer.

Une paire de ciseaux, un peu de colle… et les jeux prennent vie !

Retrouvez le charme des jeux traditionnels dans un cahier à fabriquer soi-même. Cartes illustrées, plateaux, pions, dominos et dés vous invitent à découper, assembler et partager de belles parties en famille ou entre amis.



Découpez



Assemblez



Jouez

Un jeu de cartes complet, un jeu de l'oie à 63 cases et des planches à construire pour prolonger le plaisir des grands classiques.

Le compagnon créatif de
Jeux d'hier, plaisir d'aujourd'hui



Éditions Les Vieux Livres

Steve Cimolino