

23 - Taboo Junior

Catégorie ESAR : 410 - jeu de langue.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : MB.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 8 ans, de 4 à 8 joueurs.

Présentation :

Sur le temps du sablier, un joueur prend la pile de fiches (en grands caractères et Braille) et tente de faire deviner un maximum de mots à ses co-équipiers sans énoncer les 3 mots tabous.

Le nombre de fiches remportées détermine le nombre de cases à parcourir avec son pion aimanté sur le plateau de jeu en relief. La première équipe qui atteint la case d'arrivée a gagné la partie.

BUT DU JEU

Atteindre en premier la case « Arrivée » (marquée d'un drapeau) en devinant correctement le plus de mots possible.

PRESENTATION DU JEU

- Les fiches de mots sont imprimées recto-verso et un des coins supérieurs est coupé pour définir leur orientation. Pour le niveau « facile », le joueur doit placer le coin coupé en haut à droite. Pour le niveau « difficile », le coin coupé sera placé en haut à gauche.
- Les mots sont écrits en grands caractères et en Braille. Le mot à faire deviner (souligné) se trouve en haut de la fiche. Les 3 mots situés en dessous sont les mots tabous (à ne pas dire !).
- Le plateau de jeu est aimanté et les cases forment un parcours rectiligne en relief. La case « Départ » est parsemée d'herbes folles. La case « Arrivée » est munie d'un drapeau.

- Les pions sont reconnaissables tactilement et représentent une tortue ou une souris.

PREPARATION DU JEU

- Faites 2 équipes et choisissez un pion.
- Le jeu sera plus divertissant si les deux équipes jouent face à face.
- Choisissez ensemble le niveau de difficulté de la partie de jeu.

DEROULEMENT DU JEU

- Lorsque c'est à toi de faire deviner les mots à ton équipe, va te placer au milieu de l'équipe adverse.
- Le joueur à ta gauche est chargé de surveiller le sablier, tandis que le joueur situé à ta droite, a la responsabilité du « buzzer » qui signalera tes fautes.
- Lorsque tu es prêt, prends une fiche. Simultanément, le joueur situé à ta gauche retourne le sablier.

- Aussi vite que possible, donne un maximum d'indices à ton équipe afin qu'elle devine le mot inscrit au sommet de ta fiche. Tu peux faire des phrases ou employer des mots-clés.

REGLES POUR LES INDICES

- Ne pas utiliser la même racine :
Si le mot à faire deviner est « *écolier* », tu ne pourras utiliser le mot « *école* ».
- Il est interdit d'utiliser des abréviations, ou les initiales du mot-mystère ou, bien entendu, les mots tabous.
- Il est interdit de dire que le mot « rime avec... » ou « ressemble à... ».
- Pendant ce temps, les membres de ton équipe doivent trouver le mot que tu essaies de leur faire deviner. Ils font des propositions. Les mauvaises réponses ne sont pas pénalisées.

- A chaque fois qu'un membre de ton équipe devine le mot, vous marquez un point. Continue à jouer en tirant une autre fiche et ainsi de suite, jusqu'à ce que le temps du sablier soit écoulé.
- Le nombre de mots devinés pendant ton tour indique le score atteint. Déplace alors le pion de ton équipe d'autant de cases sur le plateau de jeu.

LE BUZZER

Celui qui a la responsabilité du buzzer le fait retentir lorsque tu prononces un mot tabou ou si tu ne respectes pas les règles pour les indices. Cela signifie que la fiche en cours est perdue et que tu fais perdre un point à ton équipe.

PASSER UNE CARTE

Tu as le droit de passer une et une seule carte pendant ton tour de jeu !

Si tu décides d'en passer plus, cela fait perdre un point par carte supplémentaire.

Pour chaque point perdu (cas expliqués ci-dessus), tu devras faire reculer ton pion sur le plateau du nombre de cases correspondant.

FIN DE LA PARTIE

La première équipe qui atteint la case « Arrivée » sur le plateau de jeu gagne la partie.