

# 54 - Word-Whiz

Catégorie ESAR : 410 - jeu de langue.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : E. Giochi Spiele.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 10 ans, de 2 à 4 joueurs.

Présentation :

Chaque joueur dispose d'un plateau avec 5 pions « voyelles » adaptés, placés tout en haut. A chaque tour de jeu, les joueurs doivent trouver un mot qui contient les 3 consonnes imposées par le tirage de cartes, ainsi qu'un maximum de voyelles ! Après un laps de temps donné, chacun énonce sa proposition et déplace ses pions « voyelles » qui correspondent à celles contenues dans son mot.

En mode variante, seul le joueur le plus rapide gagne le droit de parole !

## BUT DU JEU

Amener le plus rapidement possible ses cinq pions « voyelle » en bas de son support de jeu.

## PRESENTATION DU JEU

- Chaque joueur reçoit un support de jeu avec 65 cases (5 colonnes x 13 lignes).
- Sur chaque support sont attachés par des élastiques des pions sur lesquels on peut lire les voyelles en grands caractères ou en Braille dans l'ordre suivant : **A - E - I - O - U**.
- Sur les 55 cartes sont écrites les consonnes en grands caractères, au recto sur fond blanc, et en Braille au verso (dos des cartes).  
Les 2 coins supérieurs des cartes ont été découpés afin de renseigner leur bonne orientation permettant la lecture en Braille.

## **PREPARATION DU JEU**

- Chaque joueur choisit un support et place ses voyelles en haut de chaque colonne (cases de la première ligne).
- Mélangez les cartes, divisez-les en trois paquets, faces cachées sur la table.
- Pour chaque paquet, retournez la première carte et placez-la à côté de celui-ci.

### **Remarque importante :**

Le joueur non-voyant ne doit pas retourner la carte qu'il prélève puisque le Braille est lisible sur son dos !

## **DEROULEMENT DU JEU**

- Le premier joueur est tiré au sort et on procède dans le sens des aiguilles d'une montre.
- A son tour, chaque joueur retourne une carte d'un des trois paquets, en recouvrant le cas échéant la carte du tour précédent. Chacun lit à haute voix la consonne inscrite.

- A ce moment, trois consonnes ont été énoncées et tous les joueurs réfléchissent rapidement à un mot les contenant toutes les trois.
- Après un laps de temps donné, tous les joueurs énoncent leur mot à haute voix et le confrontent à l'avis des autres, qui le valident ou non.
- Pour chaque mot valable, les joueurs concernés déplacent sur leur support et d'une case, chaque voyelle comprise dans leur mot. Si une voyelle apparaît plusieurs fois, le pion correspondant doit être déplacé d'autant de cases !
- Si un mot n'est pas valable, le joueur concerné est exclu du tour suivant.

## **REMARQUES**

### **Mots autorisés**

- Les mots qui contiennent les trois consonnes demandées. L'ordre dans lequel elles apparaissent est sans importance !

- Les mots qui permettent au joueur de déplacer au moins une de ses voyelles.
- Tous les mots contenus dans le dictionnaire sous toutes les formes grammaticales : pluriel, singulier, masculin, féminin, verbes conjugués, adverbes, etc.

### **Mots interdits**

- noms propres.
- mots étrangers.
- mots avec apostrophe.
- mots avec trait d'union.

En cas de contestation et en l'absence d'un dictionnaire, n'importe quel mot est admis, si la majorité des joueurs l'accepte.

### **EXEMPLE 1**

Les consonnes lues sont : D - T - N.

Un joueur dit le mot « DISTINCTION ».

Comme le mot est valable, le joueur peut déplacer le « I » de 3 cases et le « O » d'une seule case.

Par contre, si le joueur concerné avait déjà terminé son parcours avec les voyelles « I » et « O », le mot perdrait sa validité et le joueur, son droit de participer à la manche suivante.

## **EXEMPLE 2**

Les consonnes lues sont : T - C - R.

Un joueur dit le mot « INTERACTION ».

Comme le mot est valable, le joueur peut déplacer le « I » de 2 cases et les « E, A et O » d'une seule case.

Si le joueur concerné avait déjà terminé son parcours avec les « I », le mot reste valable et il déplace alors et seulement les autres voyelles !

## **VARIANTE EN MODE RAPIDITE**

Dans cette variante et à chaque tour de jeu, seul le joueur le plus rapide gagne le « droit à la parole » et en conséquence, celui d'énoncer son mot et de descendre les pions « voyelle » sur son support !

Pour gagner ce droit, 2 options :

- En début de jeu, le cylindre en bois est placé sur la table au milieu des joueurs. Le joueur le plus rapide qui pense à un mot, saisit en premier le cylindre et gagne ainsi le droit de parole !
- Lorsqu'au moins un joueur a des difficultés pour attraper le cylindre, chaque joueur peut s'attribuer un cri d'animal ou prononcer son prénom, pour s'identifier et énoncer son mot !

## **FIN DE LA PARTIE**

Le vainqueur est le joueur qui réussit le premier à amener ses 5 voyelles sur la treizième et dernière ligne de son support !