

641 - Nonsense

Catégorie ESAR : 410 - jeu de langue.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : Editions du Hibou.

Accessibilité : jeu en Braille et grands caractères.

A partir de 6 ans, de 3 à 6 joueurs.

Présentation :

Un joueur choisit un mot sur une carte. Il le garde secret et doit ensuite le placer dans une histoire dont le thème a été défini par un autre joueur.

Les cartes « mot » proposent un choix de six mots et les feuilles « situation » proposent un choix de deux situations.

Les joueurs doivent tenter de retrouver le mot caché.

MATERIEL

29 cartes « mot » en grands caractères
1 recueil des situations en Braille
1 recueil des cartes « mot » en Braille
42 feuilles « situation » en grands caractères
1 sablier d'une minute
1 trophée « **nonsense** »

BUT DU JEU

Improviser des histoires au départ de situations données, tout en plaçant un ou plusieurs mot(s) imposés sans que les autres joueurs ne les trouvent.

Le joueur en possession du trophée « **nonsense** » à la fin du dernier tour a gagné.

PREPARATION

Les deux paquets de cartes/feuilles sont disposés au centre, face cachée.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Les joueurs s'interdisent de trop s'éloigner du thème.

Il est également interdit de procéder à des énumérations hors de propos.

Premier tour

Le joueur le plus âgé commence et sera le premier narrateur.

Il tire une carte « mot » et choisit secrètement un mot parmi les six qui sont proposés.

Exemple :

1) mazout 2) artère 3) massage 4) saucisse 5) navette spatiale 6) crayons

Le joueur décide (par exemple) de prendre le mot « 4) saucisse ».

Il garde le mot secret mais communique à tout le monde le numéro du mot choisi. Impossible donc de changer d'avis en cours de route !

Son voisin de gauche tire alors une carte « situation » et en choisit une parmi les deux proposées, par exemple « B) un fou rire vous prend en pleine réunion... » et la lit à haute voix.

On retourne le sablier et le narrateur a une minute pour inventer une histoire sur base de la situation imposée en y plaçant le mot qu'il a choisi.

Pendant qu'il raconte son histoire, les autres joueurs peuvent mémoriser tous les mots qui leur semblent suspects.

A la fin de la minute, tous les adversaires doivent choisir le mot qu'ils estiment être le bon (sans se consulter bien évidemment !).

Tour à tour, les adversaires nomment le mot qui leur a paru le plus suspect dans l'histoire. A la fin, le narrateur révèle le mot qu'il avait choisi.

Si le mot choisi par le narrateur n'a pas été trouvé, celui-ci marque 50 points.

Par contre, si le mot a été découvert, le narrateur ne marque aucun point mais chaque joueur l'ayant découvert marque 25 points.

Le joueur situé à gauche du premier narrateur devient à son tour narrateur et ainsi de suite.

A la fin du premier tour, le joueur en tête reçoit le trophée « **nonsense** ».

Tours suivants

Lorsque tous les joueurs ont tenté de placer un mot dans leur récit, au tour suivant on placera deux mots puis trois puis quatre (pas plus).

Le narrateur marquera 50 points par mot non découvert et les joueurs marqueront chacun 25 points pour le ou les mots qu'ils auront découvert(s).

Le nombre de tours peut être défini à l'avance.

Particularités

A chaque tour, le trophée « **nonsense** » est donné au joueur qui totalise le plus de points.

Celui qui détient le trophée peut changer de carte « mot » si celle-ci ne lui convient pas.

Durant la partie, si deux joueurs sont à égalité, le trophée est donné au dernier des deux qui vient de jouer.

En cas d'ex aequo en fin de jeu, les joueurs ayant le même nombre de points jouent à tour de rôle avec 5 mots à placer pour les départager. On comptabilise alors uniquement leurs points.

Le gagnant est celui qui possède fièrement le trophée « **nonsense** » à la fin du dernier tour