

# 441 - Motus

Catégorie ESAR : 410 - jeu de langue.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : Nathan.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 10 ans, de 2 à 4 joueurs.

Présentation :

Ce jeu de lettres se base sur les règles du célèbre « Master Mind ».

Le maître de jeu choisit secrètement un mot de 7 lettres et donne l'initiale aux joueurs. Chacun doit faire une proposition de mot. Le maître de jeu indique alors si des lettres du mot mystère s'y retrouvent et si elles sont bien positionnées.

Il faudra prévoir du matériel d'écriture Braille pour permettre aux personnes non-voyantes de participer pleinement au jeu !

## **BUT DU JEU**

Durant la première manche, il s'agit de trouver un maximum de mots pour être la première équipe à réaliser une ligne de 5 jetons sur sa grille et gagner des jokers. Lors de la seconde manche, il s'agit d'être la dernière équipe en course !

## **PRESENTATION DU JEU**

- Le matériel de ce jeu ne permet pas aux personnes non-voyantes de jouer seules. En effet, les couleurs des grilles et jetons ne sont pas différenciées tactilement. De plus, le matériel de ce jeu ne permet pas d'écrire en Braille. Par contre, rien n'empêche aux personnes non-voyantes de participer au jeu en s'insérant dans une équipe. Dans ce cas, la présence d'un animateur s'avère nécessaire pour mener le jeu. Celui-ci sera maître de jeu tout au long de la partie.

- Les règles sont expliquées en fonction de cette hypothèse. C'est pourquoi nous parlerons d'équipes !  
Il est bien évident que cela n'exclut pas la possibilité de jouer seul !
- La grille présente 25 trous dans lesquels figure un nombre en grands caractères et en Braille. Dans le sac en tissu, vous trouverez 25 jetons dont le nombre correspond à la grille ainsi que 3 jetons noirs symbolisés par un double zéro en Braille. Le trou du milieu se différencie des autres grâce à son contour en relief.

## **PREPARATION DU JEU**

- Chaque équipe reçoit une ardoise, un stylo, une éponge, une grille et le sac en tissu qui contient les 25 jetons correspondant à sa grille, ainsi que 3 jetons noirs.
- Humidifier légèrement les éponges.

- Les 2 jokers sont laissés de côté pour l'instant.
- Les équipes tirent 5 jetons au hasard dans leur sac et les placent sur leur grille. Si elles piochent un jeton noir, elles le remettent dans le sac et piochent un autre jeton. Elles font de même si plus de 3 jetons sont déjà alignés sur la grille.
- Le jeu se déroule en deux manches.

## **PREMIERE MANCHE**

- Le maître de jeu choisit secrètement un mot de 7 lettres et l'inscrit sur sa grille.
- Il indique ensuite aux équipes la première lettre du mot à trouver.
- Remarque : les noms propres et les verbes conjugués ne sont pas acceptés !
- Les joueurs doivent alors écrire un mot de 7 lettres sur la première ligne de l'ardoise et la donner au maître de jeu.

- Sur chaque ardoise, le maître de jeu inscrit un rond sous les lettres bien placées et une croix sous les lettres présentes dans le mot, mais mal placées. Puis, il rend les ardoises aux équipes correspondantes.
- Attention : le mot mystère peut comporter deux lettres identiques !
- Les joueurs ont le droit de proposer 6 mots, pas un de plus ! Après chaque proposition, ils donnent l'ardoise au maître de jeu.
- La première équipe qui trouve le mot marque 50 points et peut piocher dans le sac, 2 jetons à placer sur la grille.

## Remarques

- Si plusieurs équipes trouvent le mot en même temps, chacune marque 50 points et pioche 2 jetons.
- Si une équipe pioche un jeton noir, elle ne peut piocher un second jeton !

Le jeton noir n'est pas remis dans le sac et est retiré du jeu.

- Si aucune équipe ne trouve le mot en 6 propositions, c'est alors le maître de jeu qui marque 50 points et peut piocher 2 jetons.
- La première manche prend fin dès qu'une équipe a réussi à obtenir sur sa grille une ligne de 5 jetons, horizontale, verticale ou diagonale.
- Elle gagne alors la première manche et reçoit 1 joker, si elle a obtenu un total inférieur à 200 points, ou 2 jokers, si elle a obtenu un total égal ou supérieur à 200 points. Les jokers serviront pour la seconde manche.

## **SECONDE MANCHE**

- Tous les jetons sont remis dans leurs sacs respectifs, sauf les jetons noirs qui sont retirés du jeu.
- Aucun jeton n'est pioché au départ.
- On ne compte plus les points.

- Le maître de jeu choisit un mot de 7 lettres et indique la première lettre aux équipes.
- Dans cette seconde manche, ce sont les équipes qui n'ont pas trouvé le mot qui doivent piocher 5 jetons au hasard dans leur sac et les placer sur leur grille. Si toutes les équipes trouvent le mot en 6 propositions au plus, c'est le maître de jeu qui doit piocher les 5 jetons.
- L'équipe qui pioche le jeton portant le nombre figurant au centre de sa grille ou qui obtient une ligne de 5 jetons, horizontale, verticale ou diagonale, est éliminée. La partie continue avec les autres.
- L'équipe qui a gagné 1 ou 2 jokers lors de la première manche a 1 ou 2 chances supplémentaires. En effet, si elle pioche le jeton portant le nombre figurant au centre de sa grille ou si elle obtient une ligne de 5 jetons, elle peut

remettre un de ces pions dans son sac en échange d'un joker.

- Attention ! Le joker ne sert qu'une fois et est retiré du jeu après utilisation. Pour un joker, on ne peut échanger qu'un seul jeton. Si un joueur doit échanger 2 jetons, il doit utiliser ses 2 jokers. S'il n'en a qu'un ou aucun, il est éliminé.

## **FIN DE LA PARTIE**

La partie prend fin quand il ne reste plus qu'une seule équipe en course.