

Motamotez

Le premier jeu d'expressions francophones

3 à 10 joueurs (en équipe au-delà de 6 joueurs), à partir de 8 ans.

Auteurs : Yves HIRSCHFELD, Romain EYHERAMENDY et Salah BEN MEFTAH

But du jeu

MOTAMOTEZ ! est un jeu humoristique et éducatif qui permet de découvrir les équivalences de nos expressions à travers le monde de la francophonie.

Le but est simple : gagner le maximum de points en devinant la signification d'expressions francophones.

Avec MOTAMOTEZ !, tentez d'interpréter les faux amis, les analogies, les allusions poétiques qui font la richesse de notre langue dans d'autres parties du monde.

Attention, pour un pays donné, le sens de certaines expressions peut varier d'une région (ou d'un canton) à l'autre.

Matériel

55 cartes Expressions

45 cartes Quiz

10 cartes lettres recto-verso (A/B, C/D)

Règles du jeu

Pour le calcul des points, se munir d'un papier et d'un stylo sur lequel on trace des colonnes avec le nom des participants.

Déroulement de la partie

Celui qui commence (le meneur) distribue 2 cartes Lettres (A/B, C/D) à chaque joueur, puis bat toutes les autres cartes et les dispose devant lui en une seule pile. Il en saisit une et lit à voix haute l'expression ou le quiz de la face cachée, puis enchaînera avec l'autre côté de la carte. Chaque carte jouée est ensuite remise sous le paquet.

Après avoir lu 3 cartes (ce qu'on peut appeler un tour), le meneur passe la main à son voisin de gauche qui devient à son tour meneur...

Quand il s'agit d'une carte Expression

Le meneur lit l'expression. Si l'un des joueurs devine aussitôt sa signification, il gagne 3 points. Sinon, le meneur lit le premier indice. Si un joueur trouve alors sa signification, il gagne 2 points. Si personne ne la devine, le meneur lit le second indice. Si un joueur trouve sa signification, il gagne 1 point. Si personne ne devine, le meneur donne la bonne réponse et retourne la carte afin de faire deviner une nouvelle expression.

Les indices sont annoncés avec un délai laissé à la libre appréciation du meneur.

Variante pour les plus jeunes : Pour les débutants ou les jeunes joueurs, le meneur peut lire la phrase d'un trait, sans s'arrêter aux 3 étapes. Celui qui trouve en premier marque 3 points. Si personne ne trouve, le meneur peut aider en mettant les joueurs sur la voie.

Lorsque quelqu'un a bien répondu, il marque 1 seul point.

Quand il s'agit d'une carte Quiz

Le meneur lit le mot/expression, puis énonce les 4 traductions possibles, dont une seule (en gras) est la bonne. Les joueurs votent grâce aux 2 cartes recto-verso à leur disposition (A/B,C/D) et marquent chacun un point en cas de bonne réponse. Si un joueur est le seul à donner la bonne réponse, il reçoit 3 points.

On peut prévoir une variante autour des cartes Quiz basée sur la mécanique du jeu du dictionnaire.

Dans ce cas, le meneur dévoile le mot/expression francophone, puis chaque joueur invente et écrit sur un papier son prénom et une signification censée signifier ce mot. Le meneur écrit la vraie signification et la mélange avec celle de tous les joueurs. Il les

numérote et les lit à haute voix l'une après l'autre. Ensuite, chaque joueur vote pour la signification qui lui semble être la bonne. L'auteur d'une signification reçoit autant de points que de votes en sa faveur. Ceux qui ont voté pour la vraie traduction marquent 1 point.

Variante pays : Le meneur pourra décider de faire deviner le pays d'origine de l'expression ou du quiz. Dans ce cas chaque joueur ou équipe qui trouve la bonne réponse marque 1 point.

Fin de partie

À l'issue d'un tour de table ou chacun a été meneur, le joueur qui a cumulé le plus de points gagne la manche. Une nouvelle manche peut alors démarrer...

À nos filles Leïla et Nahia qui nous ont encouragés sur ce projet...