



MARC RIBEIRO

creativity™

1 mot, 9 façons de le faire deviner :
vous choisissez !

BUT DU JEU

Obtenez le plus grand nombre de points en faisant deviner des mots à vos coéquipiers.

LES CARTES MOT

En haut de chaque carte se trouve le mot à faire deviner. En dessous, les différentes façons de le faire deviner sont présentées avec les points associés. Cf l'exemple de carte ci-contre.

Par exemple, pour faire deviner "noix de coco", vous pouvez dessiner, sculpter avec de la pâte à modeler, mimer ou bien fredonner une chanson. Plus la manière choisie sera compliquée, plus vous remporterez de points si le mot est deviné.

Vous trouverez une description détaillée des différentes manières de faire deviner les mots au dos de cette règle.

MISE EN PLACE

Répartissez l'ensemble des joueurs en deux équipes équilibrées. Choisissez un nom pour chaque équipe et notez-le sur la feuille de score.

L'équipe avec le plus jeune joueur commence. Les équipes jouent à tour de rôle.

TOUR DE JEU

Les équipes jouent l'une après l'autre. La partie prend fin quand toutes les équipes ont joué quatre tours chacune. Un tour de jeu se déroule selon les étapes suivantes :

1. Désignez un **Animateur** dans votre équipe.
2. L'Animateur pioche 5 cartes Mot et les étale face cachée devant lui sans les regarder.
3. Dès que le **sablier** est retourné, l'Animateur regarde la première carte.
4. Lorsque l'Animateur a choisi la manière de faire deviner le mot, il l'annonce, puis tente de le faire deviner.
5. Une fois la première carte devinée, l'Animateur fait de même avec les 4 autres cartes, les unes après les autres. À chaque fois, il doit annoncer la manière de faire deviner les mots avant de se lancer.
6. L'Animateur peut **passer** autant de fois qu'il veut : il replace la carte face cachée et en prend une autre. S'il lui reste assez de temps, il peut revenir sur la ou les cartes passées et tenter de les faire deviner. Il doit alors utiliser la même méthode que celle avec laquelle il avait tenté de faire deviner la première fois.
7. Le tour de jeu prend immédiatement fin lorsqu'une des deux conditions survient : soit le temps est écoulé, soit les 5 cartes ont été devinées.
8. Lorsque le tour de jeu est fini, s'il reste des cartes non devinées sur la table, l'équipe adverse peut, après concertation, proposer une seule réponse pour chacune de ces cartes. Chaque bonne réponse lui rapporte les points qu'aurait dû gagner l'équipe dont c'est le tour.

CONTENU

- 384 CARTES MOT
- UN SABLIER (2'30)
- DE LA PÂTE À MODELER
- DEUX FILS DE FER
- UNE ROUE
- UN BLOC DE FEUILLES DE SCORES
- UN BLOC DE FEUILLES À DESSIN
- DEUX CRAYONS



RÉPONSES ACCEPTABLES

Pour chaque carte, les joueurs peuvent proposer plusieurs réponses.

L'Animateur a le droit de faire des gestes de la main pour indiquer "continuez" ou "presque" à ses coéquipiers pendant son tour de jeu.

LA ROUE

Avant le début d'un tour de jeu, l'Animateur peut utiliser la Roue s'il le souhaite. Il doit faire deviner les 5 mots avec l'activité indiquée par la Roue. À chaque fois qu'un mot est deviné, l'équipe marque le double des points indiqués par la carte Mot.

Si la Roue indique -100, l'équipe perd 100 points et joue son tour normalement.

La Roue est une option à ne pas négliger par l'équipe qui est en train de perdre vers la fin de la partie pour l'aider à rattraper son retard.

DÉCOMPTE DES POINTS

Pendant qu'une des deux équipes tente de deviner les mots, un membre de l'autre équipe aura la responsabilité de compter les points. À chaque fois qu'une réponse est trouvée, la personne qui compte inscrit le nombre de points appropriés sur la feuille de score.

L'équipe qui obtient le plus de point après 8 tours de jeux (4 par équipe) gagne la partie. S'il y a égalité, les deux équipes jouent un tour de plus.

PARTIES À 2 OU 3 JOUEURS

Si vous jouez à deux joueurs, il n'y a pas d'équipe. Jouez dans la même équipe et tentez de gagner 400 points en 4 tours de jeu.

Si vous jouez à 3 joueurs, l'un d'entre vous est "neutre". Il tente de deviner les mots à chaque tour de jeu. Les deux autres joueurs s'affrontent pour lui faire deviner les réponses.

LES ACTIVITÉS

Les différentes manières de faire deviner à vos coéquipiers...



Dessin - Utilisez seulement un crayon et du papier. *Vous ne pouvez pas dessiner des lettres ou des chiffres.*



Pâte à modeler - Faites une sculpture avec la pâte à modeler. *Vous avez le droit d'animer votre sculpture (exemple : pour faire deviner le mot "baseball", sculptez un bonhomme tenant un bâton et agitez ce bâton).*



Mime - Mimez en silence. *Vous n'avez pas le droit de toucher ou pointer du doigt les choses se trouvant autour de vous.*



Fredonner - Faites de la musique en fredonnant la bouche fermée ou en sifflant.



Fil de fer - Sculptez des formes avec le fil de fer. *N'hésitez pas à animer les fils de fer, comme pour la pâte à modeler.*



Clown - Faites des grimaces avec votre visage et des onomatopées ou autres bruitages. *Vous ne pouvez pas prononcer de mots intelligibles, ni chanter ou fredonner.*



Un mot - Donnez un seul mot. *Vous ne pouvez pas utiliser de traductions ou de mots ayant la même racine que la réponse.*



Deux mots - Donnez deux mots. *Vous ne pouvez pas utiliser de traductions ou de mots ayant la même racine que la réponse. Vous pouvez donner les deux mots d'affilée ou bien attendre des réponses avant de donner le second.*

Note : si vous n'avez pas réussi à faire deviner en un mot, vous pouvez enchaîner avec un deuxième mot sans pénalité. Vous gagnez alors les points indiqués pour "deux mots".



Question - Lisez simplement la question proposée par la carte.

