

# Loto - Go Fish - 7 familles

## Règles du Jeu

Adultes et enfants à partir de 6 ans.

### Composition du jeu :

- 8 planches de loto.
- 48 pions.
- 48 cartes réparties en huit familles de langues, huit familles de six cartes présentant en 48 langues les six personnages des six planètes visitées par le Petit Prince.
- 8 cartes "Terre", la septième planète du Petit Prince. Cette septième carte présente un échantillon de chacune des langues de la famille, sous la forme d'une même phrase, la phrase qui présente la Terre.

### Objectif :

Découverte active et ludique des langues et des familles de langues d'une Europe élargie.

### Plusieurs jeux en un

Le matériel proposé permet de jouer à différents jeux classiques, et d'en inventer de nouveaux, au fur et à mesure des progrès des joueurs.

### Premier jeu : découverte

Jeu du loto. On joue avec les planches de loto et les pions bleus.

Les planches sont disposées, retournées, sur la table. Chaque joueur-joueuse tire au sort la ou les planches qui seront les siennes, et les retourne devant lui ou elle.

Les pions sont alors posés en tas, retournés, au milieu. À tour de rôle, chaque joueur-joueuse tire un pion et annonce à voix haute et distinctement le nom du personnage écrit en gras sur le pion. La personne qui reconnaît ce personnage comme étant sur sa planche annonce à son tour le nom de la langue du personnage, écrit en gros sur sa planche et en petit sur le pion. Elle pose alors le pion sur le personnage qui lui correspond. Le but est de remplir les planches.

### Deuxième jeu : appropriation. Le Jeu du Go Fish

. On joue avec les planches du loto, les cartes "Terre" et les cartes des personnages. Ce jeu, intermédiaire entre le loto et les sept familles est l'ancêtre anglais du jeu des sept familles. Les joueurs-joueuses constituent des familles qui leur ont été attribuées en début de partie. Ici ce sont les cartes bleues, cartes "Terre", qui décident de la répartition.

- Distribution des cartes : 6 ou 7 cartes par personne. On joue avec une pioche.

- Chaque joueur ou joueuse tire alors au sort une carte bleue. Il ou elle devra constituer la famille qui lui a été désignée par la carte, en demandant les personnages à la, ou aux, personnes de son choix. Quand la demande aboutit, on pose la carte obtenue sur la planche de loto de la famille, et on rejoue. Sinon, la personne sollicitée répond "Go Fish", ce qui signifie "va à la pêche !". Le premier joueur pioche une carte. Si la pêche est fructueuse, il rejoue. Sinon, le tour continue, dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand la planche est remplie, on tire une deuxième carte bleue et on commence une nouvelle famille. Ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les planches aient été remplies. Le but est de remplir le plus vite possible le plus de planches possible.

### Troisième jeu : bagarre ! Le Jeu des sept (ou huit) familles.

On joue avec les seules cartes "personnages".

Chaque joueur ou joueuse cherche à son tour à constituer une famille **dont il a en main au moins une carte**, en demandant les personnages qui lui manquent à la, ou aux, personnes de son choix. Quand la demande aboutit, on rejoue. Sinon, on pioche une carte. Si la pioche est fructueuse, on rejoue. Sinon, le tour continue, dans le sens des aiguilles d'une montre. Une famille de langues non terminée reste dans les mains des joueurs, et peut donc changer de mains, dans la mesure où plusieurs personnes peuvent tenter de la faire.

Le but est de faire le plus grand nombre possible de familles complètes.

## Variantes

Le matériel propose un riche matériau linguistique.

**Le jeu du loto** permet de découvrir et de s'approprier les noms des personnages et les noms des langues, ainsi que la composition des familles. Il est drôle, parce que les prononciations sont nécessairement fantaisistes, et cette première approche des mots libère déjà un peu de la "peur de mal faire", tout en faisant vivre un certain plaisir de l'étrangeté.

### **Le Go Fish et le Jeu des 7 (ou des 8) familles**

peuvent donner lieu à l'invention de jeux multiples, simples ou plus complexes. Il est important de ne pas tout de suite poser trop de contraintes linguistiques. On peut jouer à ces jeux en demandant "le roi de la famille finno-ougrienne", ce qui représente une entrée culturelle dans le jeu, et un apprentissage. Le but est d'ouvrir les esprits à la curiosité des langues, d'autoriser à se les autoriser.

On trouvera

- 1) sur les cartes, un texte un peu long qui présente dans la langue de la carte,
  - en caractères un peu gros, la planète et le personnage,
  - en caractères un peu plus petits, sa première réaction à l'arrivée du petit prince
  - en bas de la carte, en italiques, les noms de tous les personnages de la famille.
- 2) sur les planches,
  - en gras, les noms des six langues de la famille
  - une présentation abrégée du personnage dans sa langue, extraite du texte de la carte.
  - le nom de la Terre dans les six langues de la famille.
- 3) sur le tableau des langues, la même phrase que sur les planches.

# Domino-puzzle : romanes

## Règles du Jeu

Adultes et enfants à partir de 8-10 ans.

Excellente initiation aux langues romanes, et à chacune des langues du jeu.

### Composition du jeu :

- Ce jeu se compose de 2 x 28 cartes, permettant de découvrir, et d'apprendre à discriminer, en s'amusant, 12 langues romanes bien ou moins bien connues. Le sens d'un texte s'y construit progressivement, presque à l'insu des joueurs, alors qu'on joue aux dominos avec des cartes sur lesquelles les traditionnels points noirs sont remplacés par un texte latin et ses 11 traductions, découpés chacun en huit fragments.

- Un tableau d'identification des langues présentées sur les cartes, à mettre à la disposition des joueurs s'ils manifestent la curiosité de connaître le nom des langues avec lesquelles ils jouent.

### Objectif :

Faire entrer dans la lecture et l'apprentissage des langues par le pôle d'une reconnaissance esthétique, premier stade de la construction de la norme linguistique, et fondement logique de la motivation. Faire entrer dans la compréhension d'un texte par l'interaction de langues proches et différentes.

## Le jeu complet se joue en trois manches

### - Première manche : le domino.

3 à 8 joueurs.

De 2 à 4 joueurs, avec une première série de 28 cartes, soit six langues, puis, éventuellement, la deuxième. À partir de 6 on peut jouer en parallèle avec les deux moitiés du jeu, soit les douze langues. Les joueurs reçoivent chacun sept cartes s'ils sont deux, six s'ils sont trois, cinq cartes s'ils jouent à 4. NB : le jeu à 3 ou 4 est plus amusant qu'à deux. Le but du jeu du domino est d'être le premier joueur à avoir posé tous ses dominos.

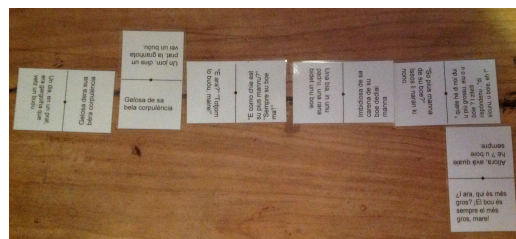
Les dominos sont distribués face cachée. Le premier domino de la pioche est retourné. Le joueur suivant le distributeur commence. Il doit poser soit la même langue soit la même phrase à l'un des bouts du premier domino.

Si le joueur possède un domino correspondant, il le pose à la suite. Sinon, il pioche et passe son tour. Au fur et à mesure de la partie, les dominos forment une chaîne qui s'étend par ses deux extrémités.

Si un joueur a le double correspondant à la langue demandée, il le pose sans attendre son tour.

Les doubles sont les dominos dont les deux côtés sont écrits dans une même langue, et donc ce sont les seuls à présenter deux phrases différentes. Tous les autres sont constitués d'une même phrase dans deux langues différentes.

Si le jeu se bloque, la partie est déclarée nulle, ou le joueur qui a le moins de cartes en mains remporte la partie.



### - Deuxième manche : le puzzle multilingue

Lorsque la partie de dominos se termine, les cartes sont réunies au milieu de la table, côté face, et chaque joueur va prélever celles qu'il lui faudra pour reconstituer le puzzle du texte, c'est-à-dire la suite des huit phrases qui le composent, dans l'ordre, en prenant les langues comme elles viennent, sans les trier. On compare ensuite les différentes propositions, jusqu'à parvenir à un accord général argumenté.

### - Troisième manche : le puzzle monolingue

La troisième phase est coopérative. Les joueurs se regroupent à deux ou trois pour reconstituer le texte dans une même langue, qu'ils la choisissent ou qu'elle leur soit affectée par tirage au sort.