

~ JEU ~

Inspiré par la lecture de...



Un jeu pour rire et
s'amuser à partir des
expressions et jeux de
mots du livre.

Jeu réalisé par



Julienledoux.fr



Installation et préparation

Esprit du jeu et lien avec ***Comment j'ai réparé le sourire de Nina ?***

Comment j'ai réparé le sourire de Nina ? est rempli d'humour. Il est un parfait ouvrage pour réfléchir aux divers procédés dont disposent les auteurs pour faire rire leurs lecteurs.

Ce jeu se veut un prolongement de la gaieté suscitée par la lecture de l'ouvrage.

Préparation :



Imprimez les pages 4 et 8 (recto/verso), 5 et 8 (recto/verso), 6 et 8 (recto/verso) et 7 et 8 (recto/verso).



Découpez les cartes ainsi formées.

Matériel nécessaire pour jouer :

- Les cartes.
- Des crayons.
- Papier ou ardoise.

Installation :

À Partir de 9 ans

Nombre de joueurs :

2 équipes.

Installation :

Répartir les joueurs en deux équipes.

Faire deux piles équivalentes avec les cartes découpées et les partager entre les deux équipes.

Chaque équipe prend un crayon et plusieurs feuilles de papier (ou une ardoise) pour dessiner.





Règles du jeu

But du jeu :

L'équipe gagnante sera celle qui arrivera la première à 10 points (ou tout autre score accepté par l'ensemble des joueurs).

Déroulement :

Un dessinateur désigné par son équipe dessinera le mot (ou l'expression) inscrit sur la première carte de la pile en face de lui. Les autres membres (dont les joueurs de l'autre équipe) essaieront de deviner le mot ou l'expression en question.

La première équipe qui devinera le mot ou l'expression gagnera 1 point.

Ensuite, c'est à l'autre équipe de jouer. Comme précédemment, un dessinateur sera désigné, piochera la première carte de sa propre pioche, dessinera ce qui est indiqué pour faire deviner l'expression ou le jeu de mots.

Remarque :

Le dessinateur peut représenter tout ce qu'il veut mais il n'a pas le droit de parler ni de mimer pendant qu'il dessine. Son dessin ne peut comporter ni chiffres ni lettres.

Variantes/astuces :

À la fin du jeu, on pourra organiser une seconde phase : il s'agira de reprendre toutes les cartes utilisées auparavant, de les mélanger et de les distribuer équitablement entre les deux équipes. Un joueur devra alors retourner une carte, la lire et essayer de faire deviner ce qui est écrit à ses coéquipiers (pas à l'autre équipe cette fois-ci) en ne disant qu'un seul mot (évidemment pas celui qui est inscrit). Que son équipe ait trouvé ou non, c'est ensuite à l'autre équipe de jouer.

Une troisième phase basée sur le même principe pourra également être proposée. Dans cette phase, les joueurs devront mimer ce qu'ils lisent et seulement mimer. Rien ne devra être prononcé : ni mots, ni cris...

Des cartes sont restées vierges afin que les joueurs puissent ajouter leurs propres mots ou expressions issus de l'œuvre.

Ichtyologue	Entomologue	Batrachologue	Tignasse	Être tiré(e) à 5 épingles	Lèvres en cul-de- poule
Singe asthmatique	Paracétamolle	Tsunami Sonore	Des caleçons à pois	Une facture dans le grille-pain	Madame Tofu
Chanter <i>la Marseillaise</i> sur son vélo	Des testicules bleu turquoise	Claude Girofle	Noah Demuscade	Un chien végane	Une salle de bains occupée à 77,5%

Magma de Roquefort gluant et périmé	Les chaussettes se promènent	Une flatulence fétide	Une tente 17 places	Lancer une pomme de pain sur les fesses	Arrière-train de babouin
Crème solaire protection 150	Écraser deux teckels	Disséquer	Fayot	Un <i>Body</i>	Fainéanter
<i>Air guitar</i>	Luthier	Geindre	Sadique	Krav-maga	Cage

Sot-l'y-laisse	Vénération	Potasser	Souk	Boutonner lundi avec mardi	Nasique
Hyperlaxe	Ambidextre	Twist	Occiput	Manique	Féministe
Tissu vichy	Onguent	Potron-minet	Hystérique	Sniper	Sanibroyeur

Saltimbanque	Guérite	Sardine (camping)	Lombaires	Rapiécé(e)	

