

# jouons avec des lettres

## LE MOT INCOMPLET

### matériel:

des lettres de l'alphabet accessibles à tous les joueurs:

-deux séries complètes de lettres

-un exemplaire supplémentaire de chacune des lettres les plus usitées en français:

E S A R I N T U L O

un dictionnaire

papier/crayon pour inscrire les points

### joueurs:

plusieurs joueurs

### le jeu:

Le premier joueur choisit une lettre et la place sur la table ou sur une réglette au mur afin que tous les joueurs la voient.

Le joueur suivant ajoute une lettre à droite de la première. Cette nouvelle lettre ne doit pas former un mot avec la ou les lettre(s) précédente(s).

exemple:

si la première lettre posée est T,

on n peut pas ajouter U car cela ferait TU

mais on peut mettre I car le mot TI n'existe pas

Cette nouvelle lettre, par contre, doit être telle qu'on puisse, après l'avoir posée, continuer de former un mot.

exemple:

(reprise de l'exemple ci-dessus)

on peut mettre un I parce que cela peut se continuer en TIR ou TISSU

celui qui fera TIE aura perdu parce qu'il a, là, terminé un mot.

### les règles:

Il faut les énoncer clairement.

Pour s'assurer que le joueur qui pose une lettre a bien dans sa tête un mot qui peut se continuer, on peut lui demander, après qu'il ait posé sa lettre, de dire quel mot il est en train de composer:

-si le joueur n'est pas capable de répondre

il est sanctionné pas un mauvais point

-s'il donne une réponse valable

(on peut vérifier dans le dictionnaire)

c'est le questionneur qui a le mauvais point.

On comprend pourquoi on n'a pas le droit de s'aider du dictionnaire pendant le jeu.

Il faut déterminer avant le jeu quelles sont les catégories de mots qu'on peut, ou ne peut pas, utiliser. Par exemple:

.noms propres (historiques, géographiques, prénoms, patronymes,...)

.verbes conjugués (ils sont intéressants parce qu'ils ont une grande variété de terminaisons)

.exclamations, interjections (dont l'orthographe n'est pas fixée)

nomatopées, abréviations, symboles,...

### décompte des points:

Sont gratifiés d'un mauvais point

-les joueurs qui terminent un mot

-les joueurs qui déclarent forfait parce qu'ils ne savent pas comment continuer

-les joueurs qui interrogent un joueur et se voient donner une bonne réponse

Dans chacun de ces trois cas le jeu s'arrête, le point est noté, les lettres remises à leur place.

On recommence avec une nouvelle lettre. C'est le joueur qui a perdu la partie précédente qui commence.