



Particularité : Ce jeu nécessite par moments un silence total pendant lequel les joueurs communiquent par signes !



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes, les cartes d'aide restent dans la boîte. Papier et crayon pour noter les points.

Lisez bien « **LIBERTÉ !.. ÉGALITÉ !.. PARTAGE !..** » avant de lire la règle de ce jeu.

BUT DU JEU : Se souvenir de suites de syllabes, de suites de mots, puis de phrases.

LE JEU se joue en 3 manches.

MANCHE SYLLABES : Deux pioches face cachée sont posées au centre des joueurs. Chacune a été mélangée. Une pioche faite de toutes les voyelles, 3 étoiles, 1 pétard, et une autre de toutes les consonnes, 4 étoiles, 2 pétards.

Le plus jeune retourne la 1ère des consonnes. Par exemple P. Et pose cette lettre entre les 2 pioches. Le joueur suivant retourne la 1ère carte de l'autre pioche. Par exemple O. Et pose le O sur le P en le couvrant complètement. Tout le monde garde en mémoire la syllabe PO. Le joueur suivant pose une consonne, le suivant une voyelle, etc.

Si un joueur retourne une **étoile**, il gagne toutes les cartes posées et l'étoile et les met de côté.

Si un joueur retourne un **pétard**, il donne une carte à chaque joueur s'il en a déjà gagné. Le pétard est glissé sous la pile, le jeu continue, la suite de lettres s'allonge.

Les joueurs communiquent par signes. Besoin d'une seconde de pause avant l'ajout d'une lettre ? Un signe de la main. D'accord pour continuer ? Un signe de la main. Quand un joueur renonce, il se « pose ».

En silence, il pose la paume d'une de ses mains sur le dos de son autre main. Si certains préfèrent continuer, les « posés » attendent la fin du tour sans jouer.

Quand tous se sont posés, sauf un, celui-ci a le choix : Se poser et énoncer la suite de syllabes ou rester seul à ajouter des cartes et se poser et énoncer plus tard.

Pendant que le joueur énonce lentement la suite :

De syllabes « PO, ZI, BI, NE, CA, etc. »

On étale une à une les cartes en commençant par la 1ère posée et on vérifie.

Bonne réponse ? Le joueur gagne les cartes et les met de côté.

Erreur ? Les autres se les partagent. Celles en trop retournent dans les pioches.

La manche continue jusqu'à la fin des voyelles.

MANCHE MOTS : Toutes les cartes sont distribuées, en nombre égal pour chaque joueur. Les cartes en trop sont écartées. Chacun fait une pile de ses cartes, sans les regarder. Le plus jeune retourne sa 1ère carte et la pose au centre de la table.

Par exemple V.

Chacun pense à un **mot** qui contient cette lettre. Par exemple « aVion ».

Le suivant retourne sa 1ère carte sur le V et le couvre complètement.

Chacun pense à un 2ème mot, qui contient la 2ème lettre, et garde en mémoire les deux mots dans l'ordre. Le joueur suivant pose une lettre, etc. « Avion, livre, rêve, plage, nage, etc. ».

LA SUITE DE MOTS NE DOIT PAS ÊTRE UNE PHRASE, mais rien n'interdit de faire une suite de mots ayant pour soi-même un lien, qui aide à s'en souvenir ! La manche continue jusqu'à la fin des cartes.

MANCHE PHRASE : Elle est jouée comme celle des mots. Chacun pense à un mot qui contient la lettre posée. Cette fois chacun pense à une unique phrase qui s'allonge. La manche continue jusqu'à la fin des cartes.

On joue les 3 manches.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de cartes.