

Dis moi dix mots avec l'Attrap'mots

HISTOIRE

Ce jeu fut inventé en février 2011 par la classe de première maintenance des équipements industriels du lycée professionnel Claude Chappe d'Arnage.

Dans le cadre du concours «Dis moi dix mots», la classe décide de s'amuser avec les mots en s'inspirant d'un jeu de société *le Jungle Speed®*.

C'est un projet pluridisciplinaire. Après avoir effectué une recherche étendue sur les dix mots proposés par le concours, nous avons établi les règles du jeu ainsi que la pagination des cartes (Mme Simon-Dbouss, professeur de Lettres-Histoire). Les élèves ont construit leur propre Totem, dessiné les plans grâce à la construction (Mme Martin, professeur de construction), puis réalisé la confection de la pièce au tour dans les ateliers de Maintenance (M. Tuffereau, professeur de Maintenance).

REGLES DU JEU

Le but du jeu est de réussir à se débarrasser, le plus vite possible, de toutes ses cartes.

Le totem est placé au milieu des joueurs.

On distribue le plus équitablement possible les 80 cartes, face cachée (les joueurs ne les regardent pas).

Les joueurs dévoilent une carte devant eux, chacun leur tour (dans le sens des aiguilles d'une montre), puis la recouvrent au tour suivant, formant ainsi un tas de cartes retournées.

DUEL DE FAMILLE: lorsque 2 joueurs ont retourné 2 cartes de la même famille de carte, le premier des 2 qui attrape le totem et crie «Avec» gagne la manche.

Exemples

«C ORDÉE» (série mot) **-avec-** «nom féminin» (série nature et genre)

*(«cordée» et «nom féminin» appartiennent tous les deux à la **même famille de cartes**, celle de «cordée»)*

«H ARMONIEUSEMENT» (série mot) **-avec-** «avec de l'harmonie» (série définition)

*(«Harmonieusement» et «avec de l'harmonie» appartiennent tous les deux à la **même famille de cartes**, celle de «Harmonieusement»)*

«ensemble de chanteurs» (série définition) **-avec-** «chorale» (série synonyme)

*(«chorale» et «ensemble de chanteurs» appartiennent tous les deux à la **même famille de cartes**, celle de «chœur»)*

Le perdant de la manche récupère les cartes retournées de son adversaire, ainsi que les siennes et celles du «pot», s'il y en a. Ensuite, il recommence à jouer.

Erreur: un joueur qui attrape ou fait tomber le totem alors qu'il n'y a pas lieu de le faire ramasse toutes les cartes retournées sur la table: celles de tous les joueurs et celle du pot. Cette règle vaut également pour un joueur qui intervient dans un duel qui ne le concerne pas.

On ne joue qu'avec une seule main, l'autre ne doit jamais intervenir.

Les cartes doivent être retournées vers les autres.

ENSEMBLE DES CARTES

Il y a 8 séries de cartes + 3 types de jokers différents.

- Les séries de cartes

Série synonyme (9 cartes)

Série nature et genre (9 cartes)

Série définition (18 cartes)

Série étymologie (9 cartes)

Série illustration (9 cartes)

Série phonétique (9 cartes)

Série mot (9 cartes)

Série expression, citation (9 cartes)

Chaque série est représentée par une couleur.

- Les jokers

Il y a trois jokers différents.

Joker 1,2,3: TOUT LE MONDE RETOURNE UNE CARTE , SIMULTANEMENT (Au début, on vous conseille de compter 1, 2, 3, ça aide pour que tout le monde retourne une carte en même temps). On compare alors les cartes et si rien ne se passe, le joueur placé après celui qui a posé la carte totem recommence à jouer.

Joker totem: lorsqu'un joueur découvre la carte Totem, tous les joueurs (lui compris) doivent attraper au plus vite le totem. Celui qui remporte le totem met son tas de cartes découvertes au « pot » sous le totem. Ce « pot » sera pour le prochain perdant. C'est ensuite à celui qui a attrapé le totem de recommencer à jouer.

Joker couleur : Lorsqu'un joueur retourne cette carte, les joueurs ayant des cartes de couleurs identiques, c'est à dire de la même série de cartes, doivent se saisir du totem. Le déroulement de cette manche est similaire à un duel

normal (dans un duel à plusieurs, le gagnant partage ou choisit entre les perdants à qui il donne ses cartes).

Attention : les duels de couleurs remplacent les duels de familles tant que la carte couleur n'est pas recouverte

Cas particulier

- Deux duels apparaissent en même temps : celui qui a eu le totem l'emporte sur son adversaire et le deuxième duel est annulé.
- Lorsque 3 personnes ou plus ont la même carte : les perdants de la manche se partagent les cartes du gagnant ou le gagnant peut décider de répartir comme il le décide ses cartes (et celles du pot) entre les perdants de la manche.

LA VIE D'ATTRAP' MOTS

Exemple entre 4 joueurs: Brahim, Antoine, Xavier et Ahmet

Brahim retourne une carte appartenant à la même série que Ahmet.

Antoine et Xavier ne doivent pas intervenir.

Brahim attrape le totem avant Ahmet.

Ahmet a perdu, il ramasse toutes les cartes que Brahim a retournées aux tours précédents, celles qu'il a lui même retournées, ainsi que les cartes du pot, s'il y en a. Il les met sous son paquet.

Les cartes de Antoine et Xavier restent en jeu.

C'est à Ahmet de recommencer à jouer.

Autre cas de figure: Ahmet croit avoir une carte appartenant à la même série que Brahim mais il se trompe (ou intervient dans un duel qui ne le concerne pas). Il attrape le totem ou le fait tomber. Ahmet ramasse alors les cartes retournées par tous les joueurs y compris les siennes et les cartes du pot s'il y en a .

FIN DE PARTIE

- Lorsqu'un joueur retourne sa dernière carte, celle-ci reste en jeu pendant que les autres joueurs continuent de jouer. Il n'a pas gagné tant qu'il ne s'est pas débarrassé de son paquet de cartes découvertes.

- La partie s'achève dès que l'un des joueurs est parvenu à se débarrasser de toutes ses cartes.

Cas particuliers:

- Si la dernière carte retournée par un joueur est la carte « Joker totem » et qu'il n'attrape pas le totem, il ramasse toutes les cartes en jeu et recommence à jouer.
- Si la dernière carte posée par un joueur est la carte « Joker 1,2,3 »...
Bravo !! Il a gagné !

ASTUCES

- La farandole des mots sur chaque carte indique la réponse si deux joueurs ont un doute sur le duel.