

# JEU – Όμοια

## Règles du jeu :

Il s'agit d'une variante du jeu *Similo*.

C'est un jeu coopératif : tous les joueurs cherchent à identifier le mot secret à l'aide d'une série d'indices.

## Préparation :

Dans le groupe d'élèves, on choisit un joueur (ou le déterminer au hasard) qui sera le **grammairien**. Lui seul connaîtra la carte que les autres joueurs s'efforceront de deviner. Le grammairien mélange les cartes pour former une pioche, face cachée.

Ensuite, le narrateur doit :

- 1) Piocher la première carte et la consulter secrètement. C'est le **mot secret** que les autres joueurs doivent trouver !
- 2) Piocher 11 cartes secrètes supplémentaires, y ajouter la carte du mot secret, et mélanger l'ensemble. Il y a donc 12 cartes en jeu.
- 3) Placer les 12 cartes sur la table, face visible, pour former une grille de 4x3.
- 4) Enfin, le grammairien tire 5 cartes de la pioche pour former sa main de départ : ce sont les **indices** qu'il pourra donner.

## Tour de jeu :

Chaque partie se joue en 5 tours ; lors de chaque tour, le grammairien joue 1 indice de sa main, puis les autres joueurs retirent un ou plusieurs mots de la grille. S'ils retirent le mot secret, le groupe **perd immédiatement** la partie. S'il ne reste que le mot secret sur la table à la fin du 5<sup>e</sup> tour, **tout le monde gagne** !

### I) Jouer un nouvel indice

Le grammairien doit jouer 1 indice de sa main pour aider les joueurs à identifier le mot secret. Un indice peut être joué horizontalement ou verticalement :

**VERTICALEMENT** – Les mots joués verticalement ont quelque chose en commun avec le mot secret (exemple : ils appartiennent à la même déclinaison, ont le même genre, le même cas, le même nombre,...etc.).

**HORIZONTALEMENT** – Les mots joués horizontalement ont quelque chose qui les oppose au mot secret.

Le grammairien ne doit pas parler, ni faire de gestes, ni chercher à communiquer de quelque manière que ce soit ; il ne peut que jouer des indices.

Après avoir posé un indice, le grammairien reprend une carte dans la pioche pour avoir toujours 5 cartes en main.

Les indices joués ne sont pas retirés et un nouvel indice est ajouté à chaque tour. Tout indice est valable jusqu'à la fin du jeu. C'est aux autres joueurs de comprendre ce que le

grammairien essaye de suggérer.

## II) Discuter et retirer des mots

Les joueurs analysent maintenant l'indice fourni par le grammairien et discutent entre eux pour retirer du jeu les cartes qui ne correspondent **pas**, selon eux, au mot secret.

Lors du premier tour, en s'appuyant sur l'unique indice fourni par le grammairien, les joueurs doivent retirer une seule carte du jeu, dont ils sont convaincus qu'elle ne correspond pas au mot secret.

Si la carte retirée ne correspond **pas** au mot secret, alors on passe au tour suivant.

Le grammairien joue un nouvel indice. Les joueurs doivent retirer 2 cartes au tour 2, 3 cartes au tour 3, et 4 cartes au tour 4. Lorsque le dernier indice est joué, il ne reste plus que deux cartes sur la table : les joueurs doivent en retirer une des deux.

**Si le dernier mot en jeu est le mot secret, tous les joueurs (et le grammairien) ont gagné !**