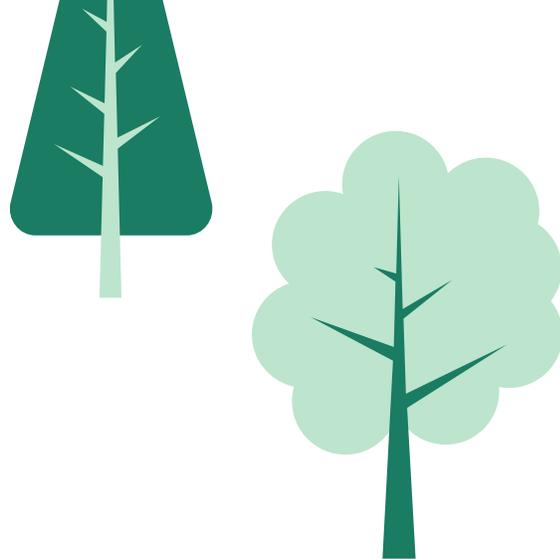


Fiche 12

Contact



But:

- Les autres joueurs doivent deviner le mot du meneur.



Groupes d'âge:

- 10-12 ans
- 13-15 ans



Déroulement:

- Le meneur du jeu choisit en secret un mot d'au moins quatre lettres.
- Au début de la partie, le meneur donne la première lettre du mot choisi aux autres joueurs. Exemple : Si le mot est Contact, le meneur donne la lettre C.
- Les autres participants ont deux tentatives pour deviner le mot choisi.
- S'ils n'y arrivent pas, ils devront faire des contacts pour obtenir deux nouvelles tentatives pour deviner le mot principal.

Comment faire un Contact?

- Un contact est toujours lié à la dernière lettre révélée par le meneur. Exemple : dans notre cas, la lettre C.
- Pour réaliser le contact, un des participants doit penser à un mot commençant par C, par exemple Cheval et donner un mot indice à voix haute pour que les autres joueurs puissent le deviner, tel que Poney.
- Si l'un des autres participants pense avoir trouvé le mot à deviner à partir de l'indice, il dit à voix haute CONTACT. Les deux joueurs comptent alors de 10 jusqu'à 1 et disent en même temps à voix haute, pour l'un le mot à deviner, pour l'autre le mot qu'il a cru deviner. Si les mots sont identiques, le contact est réalisé et le jeu continue. Sinon, les joueurs doivent continuer à tenter des contacts.
- Lorsqu'un contact est réussi, le meneur doit donner la lettre suivante de son mot. Dans notre cas, la lettre O. Les autres joueurs ont alors deux nouvelles tentatives pour trouver le mot du meneur.
- Si après leurs deux tentatives, ils n'ont pas trouvé le mot, les participants devront maintenant faire un contact avec un mot commençant par la lettre O. Par exemple, dire Astérix comme indice afin de faire deviner Obélix.
- Le jeu se termine lorsque le mot du meneur est deviné par les joueurs, ou que le meneur révèle toutes les lettres de son mot.



Variantes:

- Le meneur du jeu a le droit d'intervenir pour ajouter de la difficulté. Quand deux joueurs sont en train de compter de 10 à 1, il peut tenter de deviner le mot afin de briser le contact. S'il réussit à briser le contact (en ne nommant pas le mot que le participant essaie de faire deviner), ce dernier ne compte pas et les participants doivent tenter un autre contact.
- Choisir des verbes conjugués pour ajouter de la difficulté.

