
ACTIVITÉ 2
À VOUS DE JOUER !

PARTIE 1

Créer du vocabulaire pour votre propre roman

DIRE

ÉCRIRE

A Réunissez le matériel : du papier brouillon, des crayons ou des stylos, un dictionnaire.

Lancez le jeu !

Le joueur qui a la plus petite main commence. C'est le créateur en chef. Il prend le dictionnaire et choisit un mot compliqué ou trompeur (par exemple : astragale, jéjunum, occipital, xiphoïde etc.) et l'annonce aux autres sans lire la définition. Il écrit la définition du dictionnaire sur une feuille, qu'il plie en quatre.

Les autres joueurs écrivent chacun une définition, qu'ils imaginent, sur une feuille, qu'ils plient en quatre.

B Par exemple, voici la fausse définition de Luc pour astragale = n.f. Grosse araignée bleue qui donne la gale quand elle te pique, visible dans la forêt enchantée des elfes du Sud. Le créateur en chef prend tous les papiers, les mélange et lit ensuite les définitions à voix haute.

Chaque joueur doit voter pour une définition, sans savoir qui a écrit quoi évidemment, ni révéler quelle définition il a écrit !

Les joueurs gagnent autant de points qu'ils ont de votes pour leur définition.

À la fin, le créateur relit la vraie définition.