

# Contact – le jeu sans matériel

Le meneur du jeu choisit en secret un mot

**But du jeu : Les autres joueurs doivent deviner le mot du meneur.**

Au début de la partie le meneur donne la première lettre du mot choisi aux autres joueurs.

*Exemple : Si le mot est Fleuriste, le meneur donne la lettre F.*

Les autres participants ont une tentative chacun.e pour deviner le mot choisi.

S'ils n'y arrivent pas, ils devront faire des CONTACTS pour bénéficier de nouvelles tentatives et d'une nouvelle lettre.

## CONTACT

Un contact est toujours lié à la nouvelle lettre révélée par le meneur (*Exemple : Dans notre cas, le F*).

Pour réaliser le contact, l'un des joueurs doit penser à un mot commençant par F, comme «Fleur» et donner un mot indice à voix haute pour que les autres joueurs puissent le deviner, tel que «Bouquet».

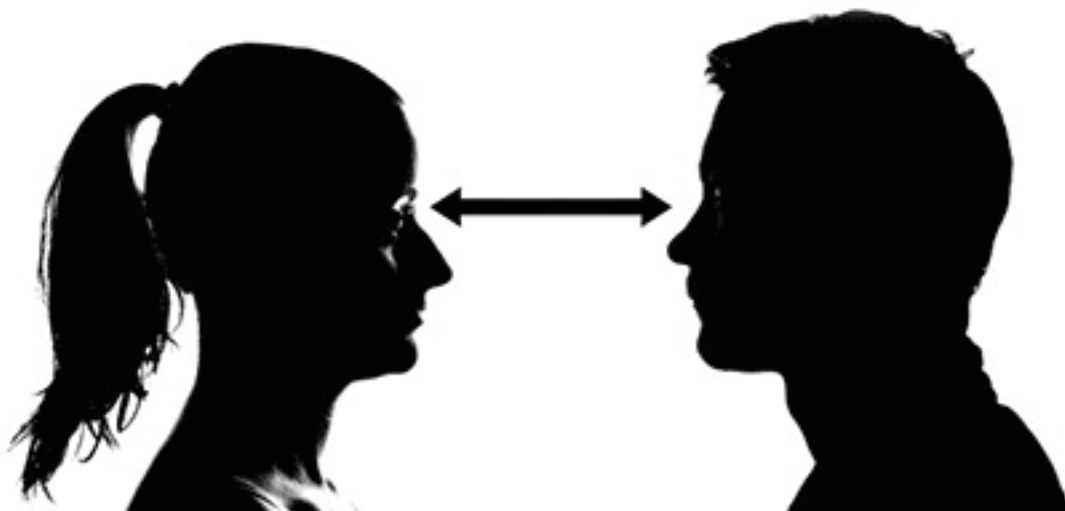
Si l'un des autres joueurs pense avoir trouvé le mot à deviner à partir du mot indice, il dit à voix haute «Contact». Les deux joueurs comptent alors jusqu'à 3 et disent en même temps à voix haute, pour l'un le mot à deviner, pour l'autre le mot qu'il a cru deviner. Si les mots sont identiques, le contact est réalisé et le jeu continue. Sinon les joueurs doivent continuer à tenter des contacts.

Difficulté : Pour que ce ne soit pas trop facile, le meneur du jeu a le droit d'intervenir. En effet, lorsque deux joueurs sont en train de compter de 1 à 3, il peut lui aussi tenter de deviner le mot afin de briser le contact. Il a par ailleurs le droit de faire autant de tentatives qu'il le souhaite. S'il réussit à briser le contact, ce dernier ne compte pas.

Contact réussi : Lorsqu'un contact est réussi, le meneur doit donner la lettre suivante de son mot. Dans notre cas, la lettre L. Les joueurs ont alors une nouvelle tentative pour trouver le mot choisi. Après avoir donné leurs tentatives, si elles sont infructueuses, ils devront faire un nouveau contact avec un mot commençant par la lettre L.

*Un exemple serait de dire «Asticot» afin de faire deviner «Lombric».*

**Fin du jeu :** Le jeu se termine lorsque le mot du meneur est deviné par les joueurs. le joueur ayant trouvé le mot devient meneur pour la manche suivante.



# Contact – le jeu sans matériel

Le meneur du jeu choisit en secret un mot

**But du jeu : Les autres joueurs doivent deviner le mot du meneur.**

Au début de la partie le meneur donne la première lettre du mot choisi aux autres joueurs.

*Exemple : Si le mot est Fleuriste, le meneur donne la lettre F.*

Les autres participants ont une tentative chacun.e pour deviner le mot choisi.

S'ils n'y arrivent pas, ils devront faire des CONTACTS pour bénéficier de nouvelles tentatives et d'une nouvelle lettre.

## CONTACT

Un contact est toujours lié à la nouvelle lettre révélée par le meneur (*Exemple : Dans notre cas, le F*).

Pour réaliser le contact, l'un des joueurs doit penser à un mot commençant par F, comme «Fleur» et donner un mot indice à voix haute pour que les autres joueurs puissent le deviner, tel que «Bouquet».

Si l'un des autres joueurs pense avoir trouvé le mot à deviner à partir du mot indice, il dit à voix haute «Contact». Les deux joueurs comptent alors jusqu'à 3 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.

Difficulté : Pour que ce ne soit pas trop facile, le meneur du jeu a le droit d'intervenir. En effet, lorsque deux joueurs sont en train de compter de 1 à 3, il peut lui aussi tenter de deviner le mot afin de briser le contact. Il a par ailleurs le droit de faire autant de tentatives qu'il le souhaite. S'il réussit à briser le contact, ce dernier ne compte pas.

Contact réussi : Lorsqu'un contact est réussi, le meneur doit donner la lettre suivante de son mot. Dans notre cas, la lettre L. Les joueurs ont alors une nouvelle tentative pour trouver le mot choisi. Après avoir donné leurs tentatives, si elles sont infructueuses, ils devront faire un nouveau contact avec un mot commençant par la lettre L.

*Un exemple serait de dire «Asticot» afin de faire deviner «Lombric».*

**Fin du jeu :** Le jeu se termine lorsque le mot du meneur est deviné par les joueurs. le joueur ayant trouvé le mot devient meneur pour la manche suivante.

