

# POÉTÊTE

Age : 8-99

Joueurs : 2-8

Durée : 20 minutes

Un jeu de : *Dave De Vega*

Contenu : 26 cartes-thème ;

1 fiche-nom ; 1 feutre effaçable ;

Règles du jeu

Ce jeu se base sur le mécanisme des acrostiches, c'est-à-dire sur l'élaboration de textes poétiques dans lesquels les initiales des vers forment un prénom ou tout autre mot ayant une signification.

Le nombre idéal de joueurs est compris entre 4 et 6, jusqu'à un maximum de 8 joueurs mais il est tout à fait possible de jouer seul, tout simplement pour s'exercer à écrire des acrostiches.

## Préparation

On commence par mélanger les cartes-thème et on les place, faces cachées, au centre de la table, une à une ou en tas. Les fiches-nom doivent également être à portée de main. Tous les joueurs doivent se munir de papier et stylo.

## Déroulement

Le joueur le plus jeune écrit en colonne, sur la fiche-nom, les lettres d'un nom (celui-ci doit obligatoirement être composé de 4 à 9 lettres et peut être un nom propre ou un nom commun désignant une chose, une personne, un animal etc.). Le joueur dépose ensuite sa fiche-nom au centre de la table, en la montrant aux autres joueurs. Il pêche une carte-thème et la dépose à côté de la fiche-nom. Le jeu peut commencer !

Le premier joueur qui réussit à écrire une phrase ayant trait au thème désigné par la carte-thème et formée de mots ou de vers, dont les initiales lues dans l'ordre forment le nom indiqué sur la fiche-nom, gagne la manche. Lorsque la phrase du joueur en question n'est pas pertinente, c'est le deuxième joueur le plus rapide qui gagne et ainsi de suite. Le gagnant remporte la carte-thème et on entame une autre manche en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre). La partie prend fin au bout d'un ou deux tours (au choix). Celui qui a remporté le plus grand nombre de cartes-thème gagne la partie. En cas de joueurs ex-aequo, on organise une autre manche.

I	INCROYABLEMENT BELLE
R	RAYONNANTE ET SPIRITUELLE
E	ENJOÛÉE ET REBELLE
N	NI MÉCHANTE, NI CRUELLE
E	ELLE EST MON AMIE LA PLUS FIDÈLE

**PERSONNES**

D	DIX
A	ALLIGATORS
M	MANGANT
I	INSATIABLEMENT
E	EN
N	NAGEANT

**ANIMAUX**

## Variante poétique (au minimum 3 joueurs)

Le dernier joueur à avoir lu un recueil de poésie sera le juge. Il écrit les lettres qui composent un nom sur la fiche-nom et pêche une carte-thème. Les autres joueurs doivent alors écrire un texte poétique, ayant trait au thème, dont les initiales des vers correspondent aux lettres du nom inscrit sur la fiche-nom, (lues dans le bon ordre). Le juge lit tous les textes et choisit le plus beau, en motivant son choix. Le gagnant remporte la carte-thème et devient juge de la manche suivante. Le premier à remporter au minimum quatre cartes-thème remporte la partie.