

PROVERBONS

Age : 7-99

Joueurs : 2-6

Durée : 20 minutes

Un jeu de :

Paolo Bernacca

Contenu : 32 cartes rouges ;

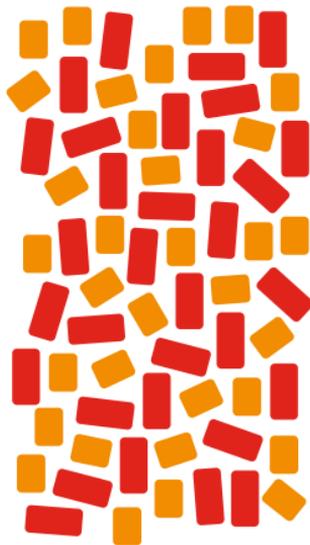
32 cartes orangées ; 1 carte noire ;

Règles du jeu

Ce jeu contient 32 paires de cartes : le début d'un proverbe est inscrit sur une des cartes et la conclusion sur une autre. Vous trouverez la liste des proverbes complets dans les pages qui suivent. Les cartes permettent de mettre en place deux modes de jeu distincts : le memory des proverbes et le memory créatif.

Le memory des proverbes

On éparpille les cartes, faces cachées, sur la surface de jeu. Le joueur le plus jeune commence. Il retourne successivement une carte rouge puis une orangée. Si les deux cartes forment un proverbe existant, le joueur remporte les cartes et en retourne deux autres. Dans le cas contraire, il replace les cartes, faces cachées, dans leur position initiale. Les joueurs jouent ainsi à tour de rôle dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Attention : lorsqu'un joueur retourne la carte noire, il perd toutes les cartes qu'il a remportées jusque-là et les remet dans la pioche. Une fois que toutes les cartes ont été conquises, le joueur qui aura composé le plus grand nombre de proverbes remporte la partie.



Ce que l'on garde
pourrit, ce que
l'on donne

fleurit



Mémory créatif

Les règles du jeu sont les mêmes que dans le mode précédent excepté que lorsque les cartes retournées ne forment pas un proverbe, le joueur saute le tour suivant. Toutefois, les joueurs peuvent éviter la pénalité s'ils réussissent à donner un sens au « nouveau » proverbe qu'ils viennent de former. Dans ce cas, ils devront savoir motiver la signification qu'ils en donnent. Si la motivation est acceptée par les autres joueurs, le joueur en question ne saute pas de tour mais il doit quand même remettre les cartes à leur place, faces cachées et passer son tour. Par exemple, « Ne tuez pas... le taureau » pourrait être un nouveau proverbe parce que...

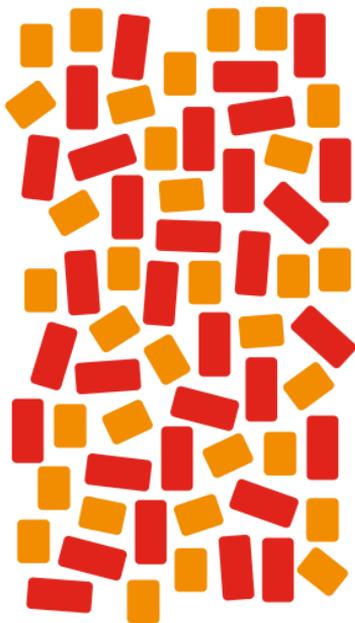
A bon vin
ne faut point...

un trésor



L'avenir
appartient à ceux
qui se lèvent...

de l'argent



Les proverbes



Ne tuez pas... le messager.

On ne peut pas attribuer la faute à celui qui est chargé de porter une mauvaise nouvelle de la part des autres.



Chacun porte... sa croix.

Tout le monde a des difficultés personnelles.



A bon vin ne faut point... d'enseigne.

Ce qui est bon se recommande de soi-même.



La sauce vaut mieux que... le poisson.

Lorsque les circonstances font passer quelque chose de peu agréable.



Qui trouve un ami, trouve... un trésor.

Il est tellement rare de trouver un bon ami que celui-ci peut être comparé à un trésor.



Il faut prendre le taureau par... les cornes

Il faut savoir affronter les problèmes et non pas les éviter.



L'enfer est pavé de... bonnes intentions.

Qui fait du bien va au paradis mais qui n'a que de bonnes intentions finit en enfer.



Nécessité n'a pas de... loi.

Lorsque l'on se trouve dans des conditions difficiles on a tendance à penser que la nécessité excuse la faute commise.



C'est dans les vieilles marmites qu'on fait les meilleures soupes.

Rien ne vaut l'expérience et les méthodes bien rodées et vérifiées.



Homme plaideur, homme menteur.

Celui qui défend une cause avec ferveur est en général de mauvaise foi.



Le temps c'est... de l'argent.

Pour faire du profit, il faut savoir bien utiliser son temps.



L'habit ne fait pas... le moine.

Les apparences sont souvent trompeuses.



L'avenir appartient à ceux qui se lèvent... tôt.

Ce que l'on fait de bon matin lorsque l'on est bien reposé et lucide est plus efficace.



L'exception confirme... la règle.

Un événement surprenant permet souvent de comprendre la validité d'une règle.



L'occasion fait... le larron.

Lorsqu'une situation permet de commettre une action malhonnête sans prendre de risques même les plus vertueux peuvent être tentés.



Bien mérite d'aller à pied qui ne prend soin de son... cheval

Il faut savoir tempérer son ambition et ne pas abuser de ses privilèges.



La vie, même avec ses peines vaut mieux que le sommet de la... tombe.

La vie est toujours préférable à la mort.



L'union fait... la force.

Il est plus facile d'atteindre un but lorsque l'on est nombreux et que l'on collabore.



Les échecs fortifient... les forts.

Les échecs ne découragent pas les forts, au contraire ces derniers les utilisent pour mieux appréhender l'avenir.



La meilleure défense, c'est... l'attaque.

Le fait d'anticiper un adversaire nous met dans une position de supériorité.



Ce que l'on garde pourrit, ce que l'on donne fleurit.

Le don a plus de valeur que l'égoïsme.



Les poules pondent par... le bec.

Tout ce que l'on soigne donne de meilleurs résultats.



Jamais deux sans... trois.

Les événements qui se vérifient plusieurs fois ont des chances de se répéter.



La souris revient toujours à son... trou.

On finit toujours par retourner chez soi.



Au renard endormi rien ne tombe dans... la gueule.

On n'obtient rien lorsque l'on est oisif.



Toute médaille a... son revers.

Toute situation présente toujours des avantages et des inconvénients.



Chose promise... chose due.

Toute promesse devient une obligation.



Donner un œuf pour avoir un bœuf.

Donner peu en espérant recevoir beaucoup.



**Il vaut mieux pain sans nappe que nappe sans...
pain.**

Les choses essentielles sont plus importantes que les éléments superficiels.



On peut haïr le péché mais aimer... le pécheur.

On peut condamner un comportement tout en tolérant celui qui s'est mal comporté.



A bon chat, bon rat.

Lorsque celui qui attaque tombe sur un adversaire digne de lui.



**Entre l'enclume et le marteau,
il ne faut pas mettre le doigt.**

Il ne faut pas se mettre entre deux adversaires.

Qu'est-ce qu'un proverbe ?

Les proverbes sont des devises issues de la sagesse populaire. Ils sont brefs et incisifs et expriment une idée, un jugement, un conseil ou une règle morale qui est le fruit d'une expérience commune de la vie et des comportements humains.

Jouer avec les proverbes

Le mode de jeu prévoit la possibilité d'inventer de nouveaux proverbes en associant les segments de deux proverbes différents afin d'obtenir des effets comiques et surréels. On peut toutefois jouer avec les proverbes d'une autre façon.

Remettre un proverbe dans l'ordre

Après avoir lus tous les proverbes du jeu avec attention, choisis-en un et prononce-le dans le désordre. Les autres joueurs devront deviner de quel proverbe il s'agit et le remettre dans le bon ordre.

Par exemple, « le doigt et il ne faut pas entre le marteau l'enclume mettre ». Le premier joueur qui remet le proverbe dans le bon ordre propose à son tour un proverbe dans le désordre.

Mimer un proverbe

Choisis un des proverbes et tente de faire deviner aux autres joueurs duquel il s'agit sans parler mais en le mimant.

Créer une chaîne de proverbes en exploitant les rimes

Il s'agit d'une technique fréquemment utilisée dans les poèmes destinés à la jeunesse. Cette technique consiste à identifier la rime à la base d'un proverbe et à l'exploiter pour en créer de nouveaux.

Consulte les exemples à la page suivante.

Choisissons deux proverbes :

*Jour de l'an beau,
mois d'août très chaud*

*Qui va à la chasse
perd sa place.*

Analysons pour commencer la structure du premier proverbe :

1^{er} vers = Jour de l'an... (+ condition météorologique)

2^e vers = mois d'août... (+ condition météorologique)

Il s'agit d'un distique avec une rime pauvre.

Analysons maintenant la structure du deuxième proverbe :

1^{er} vers = Qui va à... (+nom de lieu)

2^e vers = perd... (+nom commun)

Il s'agit cette fois-ci d'un distique avec rime suffisante.

Voici une série d'exemples de proverbes en chaîne :

*Toussaint mouillée,
canicule au mois de juillet.*

*Noël blanc,
Épiphanie au vent.*

*Pâques au soleil,
Pentecôte pareil.*

*Qui va à Marseille
perd sa bouteille.*

*Qui va à Paris
perd ses radis.*

A toi d'essayer maintenant ! Ecris des proverbes en rimes en utilisant par exemple les noms de villes suivants : Marseille, Rouen, Lyon, Lille, Strasbourg...