

<https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article391>



Le quart de singe

- Activités - Jeux - Jeux pouvant se jouer à l'intérieur -

Date de mise en ligne : samedi 16 février 2008

Un petit groupe de joueur.euses en cercle ou autour d'une table.

Le but du jeu est d'arriver à constituer un mot.

Un.e 1ere joueur.euse donne la première lettre d'un mot. Le/la 2nde doit ajouter une lettre à celle déjà donnée, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un mot soit terminé.

- ▶ Celui ou celle qui ne peut pas ajouter de lettre car le nom est terminé a $\frac{1}{4}$ de singe.
- ▶ Celui ou celle qui ne sait pas quelle lettre ajouter a la possibilité de demander au/à la joueur.euse précédent.e : À quel mot tu penses ?
 - > si le joueur ou la joueuse interrogé.e donne un mot valable, il prend $\frac{1}{4}$ de singe.
 - > si le joueur ou la joueuse interrogé.e ne sait pas non plus, c'est l'interrogé.e qui prend $\frac{1}{4}$ de singe.
- ▶ C'est le/la joueur.euse qui prend $\frac{1}{4}$ de singe qui propose une lettre pour un nouveau mot.
- ▶ Lorsqu'un.e joueur.e a pris 4 $\frac{1}{4}$ de singe, il/elle est singe : il/elle ne peut plus participer à la construction du mot. Il/elle peut « perturber » le jeu par ses remarques, et si un.e joueur.euse lui répond, ce joueur ou cette joueuse prend $\frac{1}{4}$ de singe et « le singe » peut recommencer à jouer.