SOUMIS PAR
Irmgard

ON
18/11/2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Qu'est-ce que Saraswatis ?



Énigmes et jeux de réflexion

Quel groupe propose l'encyclopédie la plus fiable ?

« Qu'est-ce que les « Saraswatis » ? C'est avec cette question que ce jeu passionnant peut commencer. Il faut avant tout faire preuve d'imagination et avoir le don de formuler les choses de manière à convaincre les autres. Une bonne culture générale ne fait pas de mal non plus, mais ce n'est en aucun cas une condition préalable. Constatez par vous-même que « Saraswatis » vous procurera un immense plaisir lors de vos soirées entre amis ou pendant les soirs de pluie à Pfila.

Qu'est-ce que « Saraswatis » ?

- Objet culte de l'hindouisme
- Une collation de type sandwich venue de Russie
- Cirque national persan
- Déesse indienne
- Nom russe des Smarties
- petite tente nomade

Voici comment nous allons procéder

Il nous faut cinq à six groupes, composés chacun d'au moins deux joueurs. Chaque groupe dispose de petits bouts de papier et d'un crayon. Les groupes se répartissent dans la salle et se donnent un nom, par exemple « Lexicon de Loosli (LL) », « Jungschar Duden (JD) » ou « Dictionnaire de Baumann (BW) ». L'animateur inscrit ces noms sur la liste des points préparée au tableau. Qui aura le plus de points à la fin ?

Déroulement du jeu

L'animateur écrit au rétroprojecteur un mot aussi méconnu que possible, par exemple « Saraswatis ». Chaque groupe doit alors trouver une explication aussi crédible que possible pour ce mot et l'écrire sur une feuille de papier en indiquant le nom du groupe. Ce papier est immédiatement remis au meneur de jeu, car la cloche sonne au bout de deux minutes. Le meneur de jeu n'accepte que les propositions qu'il a en sa possession à ce moment-là (il lit les propositions dès qu'il les reçoit, afin de pouvoir les réciter ensuite sans rire, si possible). Il mélange ensuite les propositions des groupes avec son propre bout de papier contenant la bonne réponse et lit les explications (voir encadré) lentement et clairement. Les groupes disposent alors d'une demi-minute pour discuter de la proposition qu'ils préfèrent. Le chef de groupe demande alors : « Quelle explication est la bonne ? » Il relit les propositions dans l'ordre inverse.

- Deux groupes ont choisi la **première suggestion** (une personne de chacun des deux groupes se lève après la première suggestion). L'animateur note un 2 sur le bout de papier correspondant
- Personne ne croit à la **deuxième suggestion** (notée : 0)
- La **troisième suggestion** recueille le vote d'un groupe (l'animateur note un 1 sur le bout de papier correspondant à cette suggestion).
- Vient ensuite la **quatrième suggestion (la bonne !).**Seul le groupe « Dictionnaire de Baumann » croit à cette variante. L'animateur note sur ce bout de papier l'abréviation du nom du groupe des votants qui ont donné la bonne réponse (BW).
- La **cinquième suggestion** n'est à nouveau acceptée par personne (noté : 0)
- La **sixième proposition** obtient une voix (le meneur de jeu note un 1)

Répartition des points

- Chaque groupe ayant trouvé la bonne explication obtient 5 points (l'animateur note au tableau : groupe BW : 5)
- Mais il est également possible de gagner des points en proposant des suggestions plausibles : pour chaque groupe ayant cru à l'affirmation (fausse), le groupe à l'origine de celle-ci remporte 2 points. Par exemple, la première suggestion a été faite par le groupe LL. Deux groupes ont pensé qu'il s'agissait de la bonne explication. Le groupe LL obtient donc 2 × 2, soit 4 points (qui sont inscrits au tableau).
- La suggestion du groupe JD n'ayant pas été retenue, ce groupe obtient 0 point pour son explication.

L'animateur écrit le deuxième mot sur le rétroprojecteur : « Glabella ». Attention, le deuxième tour commence.

Règles du jeu

- On ne peut pas choisir sa propre suggestion

- Si quelqu'un connaît le mot, deux cas de figure sont possibles

- Le groupe note la bonne définition comme suggestion et remporte 2 points par participant ayant voté correctement (ainsi, s'il y a 5 groupes, le maximum est de 8 points, car le groupe ne peut pas choisir sa propre suggestion).
- Le groupe invente une bonne explication (mais erronée) et peut ensuite choisir lui-même la bonne réponse, ce qui lui assure 5 points. C'est généralement plus gratifiant !

Préparatifs

- L'animateur cherche dans un dictionnaire environ 15 mots aussi méconnus que possible. Il les note, accompagnés d'une explication simplifiée, sur des feuilles de notes (utilisez exactement les mêmes feuilles que celles qui seront ensuite distribuées pendant le jeu). Il est important que l'explication ne soit pas trop savante, sinon elle se démarquera des explications inventées.
- Des feuilles de notes et un crayon sont mis à disposition de chaque groupe
- Installez un projecteur dans une salle bien éclairée ainsi qu'un tableau blanc avec du matériel d'écriture
- Préparez une horloge et une cloche

Mots possibles

Fatra, Wuhu, Funkia,

Elura, Bussole, Fennich,

Bolas, Toga, Eppich,

Jocus, fascicle, etesia,

Chanchito, Futhark,

Dachia, Ranulta, Datscha, Transuse, Doina

(C'est amusant de chercher des mots particuliers !)

Qu'est-ce que Saraswatis_YW ?

Crédits de la source :

Contenu et image de couverture : Copyright BESJ, www.besj.ch

Auteure : Helen Stalder, Huttwil

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Énigmes
Jeu de réflexion
Quiz
Jeu de connaissances
Jeu de devinettes

Vieux
Aucune donnée disponible.

Nombre de participants
Aucune donnée disponible.

Bible
Cette information manque.

Durée
Aucune donnée disponible.

Terrain / environnement
Dans les espaces clos

Matériau
Presque sans effort

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Vieux
Nombre de participants
Bible
Durée
Terrain / environnement
Matériau

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/quest-ce-que-saraswatis