

# NONSENSE FAMILY

## LE JEU QUI FAIT GRANDIR L'IMAGINATION



Fort de son succès, le jeu Nonsense nous revient en édition Family, version illustrée à destination des plus jeunes. Les règles sont les mêmes. Une carte « situation » connue de tous pour planter le décor, une carte « mot » que seul le narrateur connaît et doit glisser incognito dans une histoire qu'il invente, et c'est parti : l'imagination fait le reste, le temps d'un sablier. La spécificité vient des dessins sur les cartes. Ils stimulent l'imaginaire des enfants et les aident à se projeter dans leur récit. Les situations font référence à des thèmes inspirés de leur quotidien : famille, copains, école, nourriture, loisirs, animaux... Le tout à travers des mini-scénarios bourrés d'humour, signés de l'illustrateur Pierre Dalla Palma. Défi, tension, chance, perspicacité, fous rires... Tous les ingrédients sont réunis pour de vraies parties de plaisir.

### Règle du jeu

**But du jeu :** Improviser des histoires au départ des situations illustrées, tout en plaçant un ou plusieurs mot(s) imposé(s) sans que les autres joueurs ne les trouvent.

**Contenu :** 80 cartes mots illustrées – 80 cartes situations illustrées – 6 cartes scores – 6 pions un sablier d'une minute.

**Préparation du jeu :** Chacun doit se munir d'un crayon et d'une feuille de papier, d'une carte score et d'un pion. Les deux paquets de cartes sont disposés au centre, face cachée. On décide combien de tours de table on souhaite jouer.

**Déroulement du jeu :** Le joueur avec les chaussettes les plus rigolotes démarre la partie. Il pioche une carte situation, la montre à tous et la lit à haute voix. Il tire ensuite une carte mot et garde le mot secret. Si celui-ci est trop difficile, le joueur pioche une seconde carte mot. On retourne le sablier. Le joueur a une minute pour raconter une histoire sur base de la situation tout en plaçant son mot secret. Pendant qu'il raconte son histoire, les autres joueurs doivent noter tous les mots qui leur semblent suspects. Une fois l'histoire terminée, tour à tour, les adversaires nomment sans

se consulter le mot qui leur a paru le plus suspect dans l'histoire. À la fin du tour de table, le joueur révèle le mot qu'il a placé. Chacun compte ses points et place son pion sur sa grille. Ensuite on passe au joueur suivant.

### **Qui gagne ?**

**Pour le raconteur :** Il gagne 25 points pour avoir placé le mot dans son histoire. Le raconteur qui place son mot sans que personne ne le découvre gagne 50 points.

**Pour les autres joueurs qui ont deviné le mot caché :** chacun gagne 25 points par mot trouvé. Il n'y a pas de pénalité si le joueur ne place pas son mot dans le récit, le joueur doit cependant le signaler.

**Pour ceux qui aiment épater :** Après un échauffement suffisant, tirer 2 cartes mots et placer ceux-ci dans votre situation.

**Pourquoi pas par équipe de deux :** Une fois les cartes en mains, le tandem élabore secrètement son histoire et décide qui commence et à quel moment le deuxième joueur prend ou non le relais. Dans ce cas unique, on peut dépasser le temps du sablier.

**Suggestions :** Vous pouvez combiner le Nonsense Family avec le Nonsense Classique pour les adultes.