

# NOMEN

Âge : 8-99

Joueurs : 2-4

Durée : 40 minutes

Un jeu de :

*Frankese*

Contenu : 36 cartes-lettres ;

36 cartes-activité ; 1 girouette ;

4 ardoises ; 4 feutres effaçables ;

4 jetons-bonus ; 1 sablier ;

1 fiche-score

Nomen est un jeu qui engage les compétences lexicales et grammaticales. On mélange séparément le paquet des cartes-lettres et celui des cartes-activités et on les place au centre de la table. La girouette, le sablier et la fiche-score doivent être à portée de main. Chacun des concurrents se munit d'une ardoise, d'un jeton-bonus et d'un feutre.

## Déroulement

Le joueur le plus jeune commence et retourne une carte-lettre et une carte-activité. Une fois que les autres joueurs ont lu le contenu des cartes, il fait tourner la girouette afin de déterminer la catégorie. On retourne alors le sablier et les joueurs doivent écrire sur leur ardoise le plus grand nombre de mots possible qui d'une part commencent par la lettre indiquée sur la carte-lettre et qui d'autre part respectent les indications données sur la carte-activité. De plus, les mots doivent appartenir à la catégorie indiquée par la girouette. Lorsqu'une manche est finie, on en entame une autre et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des joueurs ait accumulé 100 points et remporte la partie (les joueurs peuvent d'un commun accord déterminer un score inférieur ou supérieur avant la partie).

## Score

Les joueurs marquent 3 points par mot « original » (que personne d'autre n'a écrit) et 1 point pour les mots « communs » (écrits par plusieurs joueurs). On écrira le score des joueurs sur la fiche prévue à cet effet avec le feutre effaçable.

Au début de chaque manche, les joueurs, en fonction de leurs propres connaissances et inclinations, peuvent décider de jouer leur jeton-bonus, juste après que la catégorie a été définie. Le jeton-bonus, que les joueurs peuvent jouer deux fois dans le courant d'une même partie, permet de gagner un point en plus pour chacun des mots originaux qu'ils ont trouvés.

## Règles concernant les mots

Les mots doivent commencer par la lettre indiquée sur la carte-lettre, respecter les indications fournies par la carte-activité et appartenir à la catégorie indiquée par la girouette. Lorsque les joueurs ont un doute sur la validité d'un mot, c'est l'opinion de la majorité qui permettra de trancher. Lorsque l'on a écrit un mot, on ne peut proposer le même mot décliné en genre ou en nombre : par exemple, si un joueur écrit lion, il ne peut écrire ni lions ni lionne. Par contre, on pourra écrire des mots qui se ressemblent mais qui ont des significations différentes. Par exemple, si un joueur écrit zèbre, il peut aussi écrire zébré (motif) mais pas zèbres. Certains mots peuvent évidemment appartenir à plusieurs catégories comme le mot banane qui appartient aussi bien à la catégorie alimentation (fruits) qu'à la catégorie flore et faune (puisqu'il s'agit d'un fruit).

## Suggestion

Plusieurs niveaux de difficulté sont prévus. Avec les enfants de 8 à 12 ans, il vaut mieux éviter les cartes-activité difficiles.

## LÉGENDE DES CATÉGORIES



FLORE ET FAUNE



CINÉMA ET SPECTACLE



SPORT



ART ET MUSIQUE



LITTÉRATURE



HISTOIRE



HABILLEMENT



GÉOGRAPHIE



ALIMENTATION



SCIENCES



PROFESSIONS



TECHNOLOGIE

**Attention :** nettoyer l'ardoise avec un chiffon humide, après l'usage.