Bandar-Log (Singe)

- Durée : variable
- Type d'activité : Petit jeu
- Tranche d'âge : Grands enfants à grands ados (de 8 à 18 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Pour une patrouille, une sizaine ou un staff...

Le but du jeu est de former le plus long mot possible. Chaque joueur reçoit trois jetons (allumette, pince à linge, etc...). Le premier joueur choisit une lettre (par ex : C) le deuxième joueur doit ajouter une lettre pour continuer le mot (par ex : A) et ainsi de suite jusqu'au moment où l'on ne sait pas aller plus loin (par ex : CAROTTES). Les mots peuvent être mis au pluriel, être conjugués, etc. mais ne peuvent pas être des noms propres. Le joueur qui ne peut ajouter de lettre au mot perd un jeton. Lorsqu'on a perdu ses 3 jetons, on devient Bandar-Log et l'on peut perturber la partie sans bouger de sa place, si l'on arrive à perturber un joueur, on récupère le jeton de celui-ci. Si un joueur en suspecte un autre d'ajouter une lettre sans avoir une idée de mot existant en tête, il peut lui dire "Menteur". Si le joueur "Menteur" ne peut pas donner le mot auquel il pensait ou que ce mot n'existe pas il perd son jeton, sinon l'accusateur perd le sien.

C'est un jeu très amusant ! Et qui permet d'avoir une meilleure maîtrise de l'orthographe, de la conjugaison et du vocabulaire, ce qui ne gâche rien !

Matériel :

des jetons

Créée le : 30/11/2018
Mise à jour le : 27/02/2023
Auteur : mowglibert