



Le jeu

A la maison les enfants étalèrent le jeu. Il y avait une planche qui se déplaçait et dessus, un itinéraire de cases coloriées. Un message était écrit dans chaque case. Le sentier partait de la jungle la plus profonde et se terminait dans la ville de Jumanji. Pierre commença par secouer les dés et par jouer avec tous les pions de la boîte. "Pose tout ça et écoute", dit Judith. "Je vais lire les instructions :

- A. Le joueur choisit un pion et le met dans la jungle la plus profonde.
- B. Le joueur secoue les dés et avance sur la piste tracée à travers la jungle parsemée de dangers.
- C. Le premier joueur qui arrive à Jumanji et hurle le nom de la ville est le vainqueur.
- D. A partir du moment où une partie est commencée elle ne peut se terminer avant qu'un des joueurs n'ait atteint Jumanji.

DES MOTS POUR LE DIRE

- un jeu** : un agrément, une distraction, un divertissement, un loisir, un passe-temps, une récréation
- les jeux de société** : les jeux de plateau, de dés, de cartes les jeux de plein air les jeux de stratégie, coopératifs, de réflexion, d'ambiance, d'adresse, de hasard
- les lieux de jeu** : la ludothèque, le casino, la cour de récréation, une salle de jeu
- le matériel** : le plateau, l'échiquier, la case, la tuile, le sablier, les pièces, les cartes, une pile, le joker, la pioche, les couleurs (cœur, trèfle, carreau, pique), les figures (dame, valet, roi) les billets, le pion, les figurines, le jeton, le dé, les boules
- une stratégie** : le bluff, la coopération, une alliance, une action, une tactique

DES VERBES

jouer : tirer au sort, participer, affronter, passer son tour, tourner dans le sens des aiguilles d'une montre, prendre la main distribuer, piocher une carte, poser (une carte, une tuile), se défausser, lancer les dés, avancer d'une case, se déplacer, miser, tricher compter les points, donner le score, gagner, perdre, battre, départager, arriver ex aequo,

DES HOMMES

- les joueurs** : une équipe, le meneur, un gagnant, un vainqueur, un perdant, un équipier, un partenaire, un tricheur
- la règle** : le but du jeu, l'enjeu, le déroulement d'une partie (les manches), la fin

DES ADJECTIFS

ludique, interactif, amusant, divertissant, addictif, convivial, distrayant, récréatif

QUELQUES EXPRESSIONS

- c'est un jeu d'enfant*
- arriver comme un chien dans un jeu de quilles*
- le jeu n'en vaut pas la chandelle*
- jouer un double jeu*
- entrer dans le jeu de quelqu'un*
- être pris à son propre jeu*
- se laisser prendre au jeu*
- voir clair dans le jeu de quelqu'un*

DES MOTS EN FAMILLE

- jouer** – un joueur – jouable- injouable - un jouet – rejouer – un enjeu – être hors-jeu - déjouer