



te présente son jeu

## Anacrostiche Naval

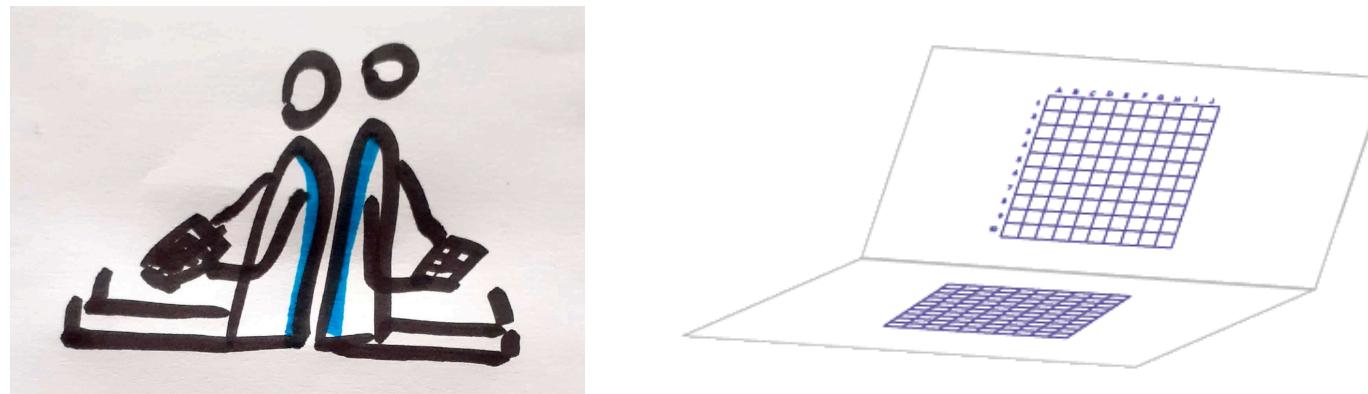


Acrostiche, du grec akrostikhos (akros, haut, et stikhos, le vers, merci Wiki), est un poème, formé à partir d'une première lettre ou un premier mot, qui, lu à la verticale forme un prénom en général ou une phrase en lien avec le poème. Alors "Pourquoi Anacrostiche dans ce cas ?" me diras tu, et nous te répondons " Excellente question". Parce que le nôtre il est un peu anarchiste, on l'a un peu adapté pour en faire un jeu de vivre ensemble. D'où le terme Anacrostiche.

### Le But ?

Jouer pardi ! Mais aussi, apprendre à se connaître, il crée du lien et renforce les relations.

Et surtout, ce jeu permet de partager un moment ensemble car il a été imaginé dans la même pédagogie que nos jeux apprenants et de vivre ensemble.



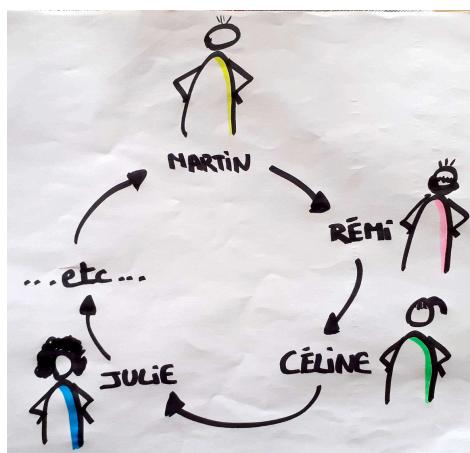
## Comment jouer?

Anacrostiche Naval se joue à 2 personnes. Chaque joueur.se va devoir placer des mots clé dans sa grille, en lien avec la personne en face, autant de mots à cacher qu'il y a de lettre dans le prénom du joueur.se en face. Ces mots comportent tous une lettre du prénom du joueur.se en face. Chaque joueur.se doit retrouver tous les mots cachés dans la grille de l'autre. ( voir exemple P3)

### Il te faut

- De quoi écrire, crayon de bois si possible pour rejouer ( maliiin )
- La grille vierge ci après imprimée sur papier, où une tablette, un portable pour éviter le papier ( super maliiin ).

### Plus de 2 joueur·euses



Anacrostiche Naval se joue à 2 personnes. Il est possible de jouer à plus. Si tu joues à plus de 2, exemple : Martin prend le prénom de Rémi, qui prend celui de Céline, qui prend celui de Julie... jusqu'à ce que la dernière personne prenne le prénom de Martin, le gars du début. Les joueur·ses positionnent donc les mots où ils veulent dans la grille en respectant la taille de la grille et une lettre par case. Les mots peuvent se toucher, se coller, s'entrecroiser ou être placés de manière isolée. Voir démo page suivante.

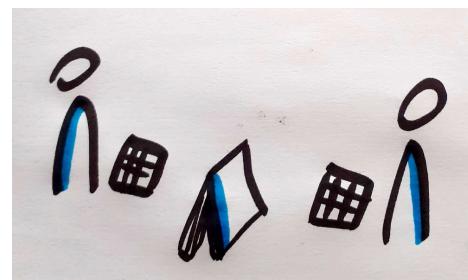
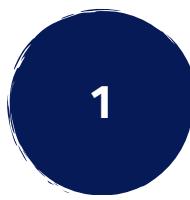
### Le choix des mots

Toutes les lettres du prénom de l'autre joueur.se doivent être utilisées dans des mots différents, de 3 lettres minimum.

Ces mots ne sont pas choisis au hasard. Ils sont en lien avec la personne avec qui tu joues, donc du prénom. L'impératif que nous y mettons est de faire le choix de mots bienveillants. Les insultes n'ont rien de constructives dans ce jeu, elles le sont seulement quand tu es en train de râler chez toi, pieds nus, en train de te frotter l'orteil après avoir tapé dans un meuble. Ces mots sont donc des mots clés qui t'évoquent la personne qui joue avec toi. Sont autorisés les sigles ( ex : SNCF ), les noms propres, les double mots ( ex : PORTECLE écrit en un seul mot dans la grille sans trait d'union ) Les possibilités de mots à écrire :

- Ses qualités, ses goûts, ses choix, ce qui est important pour elle, une habitude, son talent...
- Un mot qui évoque un souvenir commun, ou quelque chose que tu sais de cette personne
- Quelque chose qu'elle a dit qui la définit bien
- D'autres trucs auxquels on n'a pas pensé...

### Jouer



Pour garder ta grille secrète, tu peux placer entre vous des objets, des plantes, un livre à l'envers... faire preuve de créativité ou de confiance !

Pour commencer à jouer : riez ! Celui ou celle qui rigole le plus fort commence.



Chacun leur tour les joueur·ses proposent une case. S'il n'y a rien, tu coches la case pour ne pas la proposer à nouveau.

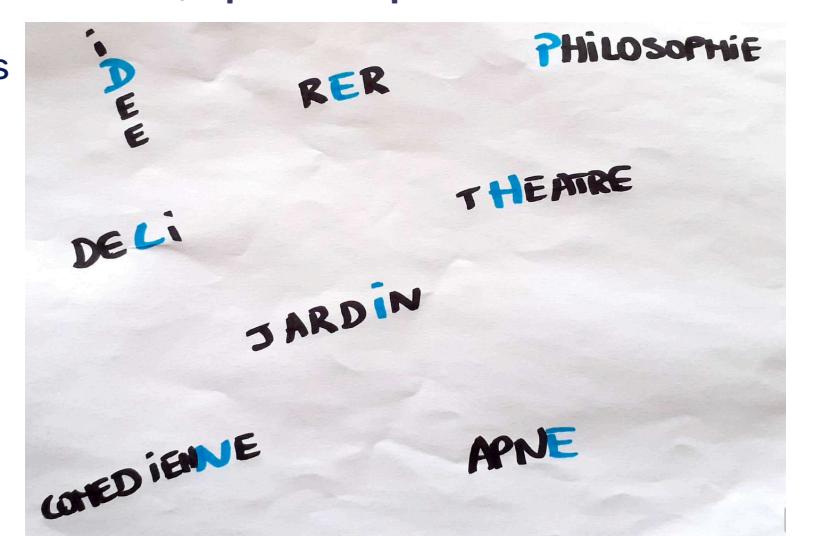
Si c'est "touché" l'autre joueur.se te donne la lettre qui se trouve sur cette case. Exemple ci dessus : Joueur·se 1 « B2 » Joueur·se 2 "Touché. La lettre A", Joueur·se 1 l'inscrit sur sa grille et rejoue.



Quand tu as trouvé le mot en entier, l'autre joueur.se confirme en annonçant "coulé", de quelle lettre du prénom il s'agit et explique son choix de mot. C'est l'occasion de se souvenir de bons moments passés ensemble, d'une private joke et, évidemment, de bien rigoleyyyy ! Tu peux rejouer.

Le 1er·e joueur·se à avoir trouvé tous les mots cachés dans la grille de l'autre gagne et met fin à la partie

E-vi-de-ment, on ne joue pas avec Pierre Emmanuel, Marie Madeleine, Jean Baptiste, Carole Anne, Philippe André.... c'est trop long !! Sinon, tu ne prends qu'un prénom sur les 2. Ha bah si, tu peux jouer avec eux alors.



 A B C D E F G H I J K L M N O

1	A	P	N	E						I				
2										D	J	A	R	D
3	E		T	H	E	A	T	R	E					
4	N									E				
5	N									S	O	E	U	R
6	E													
7	I		P	H	I	L	O	S	O	P	H	I	E	
8	D									D	E	L	I	
9	E													
10	M													
11	O													
12	C													

 A B C D E F G H I J K L M N O

1														
2	✈	A	V	I	O									
3														
4											✈			
5			✈											
6														
7														
8														
9														
10											✈			
11														
12														

### Exemple : Ta grille de jeu.

Placer ici les mots que l'autre doit deviner en lien avec son prénom.

Les mots sont positionnés dans la grille en respectant la taille de la grille et une lettre par case.

Comme montré dans cet exemple, les mots peuvent se toucher, se coller, s'entrecroiser ou être placés de manière isolée.

Plie la feuille pour que cette 1ère grille soit relevée face à toi pour mieux la lire et la cacher de ton binôme.

### Exemple : Ta 2eme grille de jeu.

La grille de jeu de l'autre personne où tu tentes de deviner les mots cachés.

En B2, l'exemple présenté dans la page précédente, la lettre A qui a été découverte est indiquée dans la case B2

Les cases sont noircies quand c'est "coulé" pour éviter de demander 2 fois la même case.

