

Les règles de *Puissance nominale*

Matériel : jetons natures de mots (déterminants / noms / adjectifs de couleur bleue, mots invariables de couleur noire pour le niveau 2), cartes « défi » et cartes « transformation ».

Pour chaque joueur, une feuille séparée en quatre sections (masculin singulier / féminin singulier / masculin pluriel / féminin pluriel) et un stylo.

masculin singulier	masculin pluriel
féminin singulier	féminin pluriel

feuille de jeu

Préparation : Les jetons mots sont au milieu de la table. Les cartes « action » et les cartes « défi » sont séparées en deux piles distinctes, face cachée.

On décide en amont de la durée de la partie.

Les jetons nature de mot :



nom



adjectif



déterminant



mot invariable

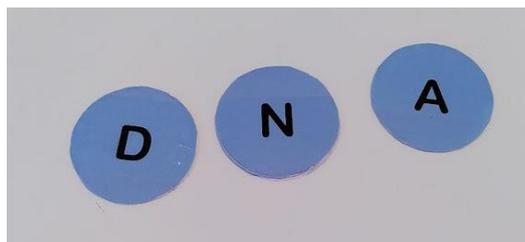
Déroulement :

Les joueurs doivent d'abord réussir au moins trois défis chacun.

Les défis

Un joueur défie son ou ses adversaires en posant les jetons mots dans certain ordre sur la table. Il doit utiliser au moins deux jetons, mais il n'y a pas de maximum.

Le ou les joueurs défiés doivent inventer un groupe nominal cohérent en employant les mots demandés dans le bon ordre, et l'écrire dans la section appropriée de leur feuille.



Pour ce défi, une réponse possible est *le chat velu*, à inscrire dans la case « masculin singulier », ou encore *les vaches rouges* à inscrire dans la case « féminin pluriel ».

Chaque défi réussi fait gagner un point. Pour réussir un défi, il faut :

- trouver un groupe nominal cohérent avec les bonnes natures de mot dans le bon ordre
- l'écrire dans la bonne section
- faire les accords nécessaires

Les contraintes

Chaque carte défi propose deux contraintes.

Les contraintes possibles sont les suivantes :

- créer un groupe nominal au féminin / masculin / singulier / pluriel
- utiliser un déterminant particulier. Dans ce cas, les différentes formes du déterminant sont indiquées, et c'est au joueur de choisir la plus adaptée.
- utiliser un mot original, rare, étonnant. C'est le bonus « waouh ! » pour mobiliser son vocabulaire

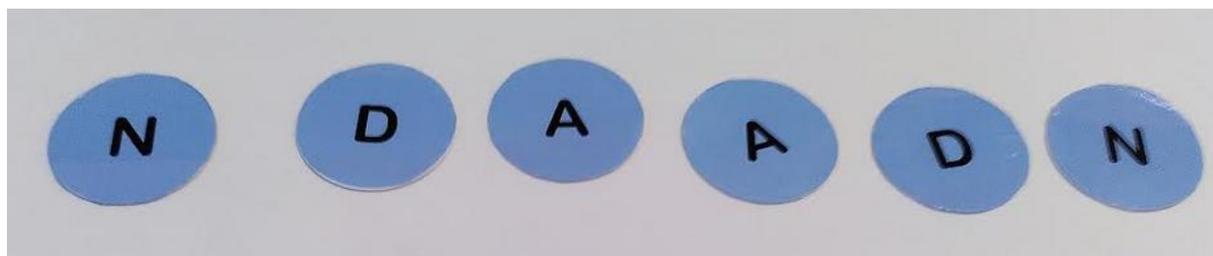


Si le joueur respecte une des deux contraintes, il remporte un point supplémentaire. S'il respecte les deux contraintes, il remporte deux points supplémentaires (soit trois points en tout).

La carte défi est ensuite défaussée.

Les défis impossibles

Il arrive que le défi proposé par l'adversaire soit grammaticalement impossible. Par exemple :



Dans ce cas, le joueur défié pose la carte « impossible ! ». Celui qui lui a proposé le défi perd un point.



Si le joueur défié pose la carte « impossible ! » et que son adversaire lui prouve que le défi était possible (en créant un groupe nominal respectant l'ordre proposé), alors c'est le joueur défié qui perd un point.

Les adjectifs « antéposés » (placés avant le nom)

Seuls certains adjectifs peuvent être placés avant un nom. On peut dire *un grand garçon* mais pas *un blond garçon*.

Si, face à un défi, un joueur a des difficultés à trouver des adjectifs de ce type, on peut l'aider en lui donnant des indices. Les adjectifs antéposés expriment par exemple :

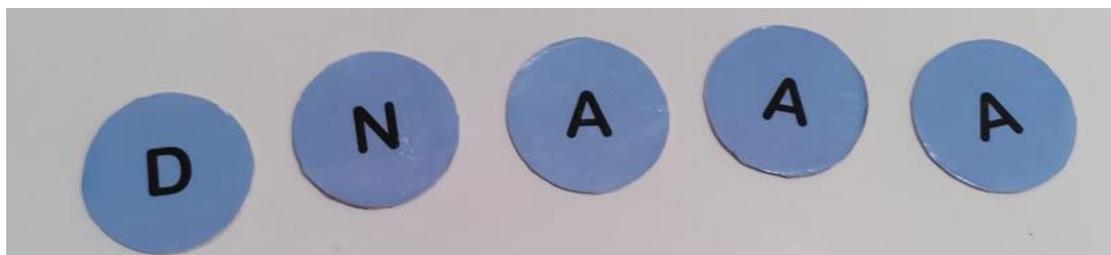
- La taille (petit, grand, gros, long, vaste)
- L'âge (jeune, vieux)
- Le goût ou la qualité (bon, mauvais, merveilleux, terrible)
- La beauté (beau, joli)

etc.

Les séries d'adjectifs

Le nombre d'adjectifs à associer au nom est potentiellement infini. Lorsque le défi comporte deux adjectifs alignés ou plus, on autorisera l'ajout de la conjonction *et*.

Par exemple, pour le défi :



Une réponse possible serait « Un loup vilain, sale et impoli ».

Lorsque les joueurs ont remporté trois défis, ils peuvent choisir à leur tour entre les défis et les cartes transformations.

Les cartes « transformation »

Avec la carte « singulier / pluriel », le joueur choisit un des groupes nominaux qu'il a créés, et le fait passer du singulier au pluriel, ou vice versa. Il doit ensuite inscrire la nouvelle version dans la section appropriée de sa feuille.

Avec la carte « féminin / masculin », le joueur choisit un des groupes nominaux qu'il a créés, et le fait passer du féminin au masculin, ou vice versa. Si le mot ne peut pas être transformé du masculin au féminin, on choisira un mot proche. Exemple : *la chaise / le fauteuil* ou *le poisson / la truite*.

Avec la carte « mélimélo », le joueur choisit deux des groupes nominaux qu'il a créés et doit les mélanger. Par exemple : *un gentil garçon* et *une jolie maison* devient *une gentille maison* et *un joli garçon*. Cela peut donner lieu à des combinaisons étranges ! Il faut ensuite inscrire le nouveau groupe nominal dans la bonne section de la feuille.

Avec la carte « waouh ! », le joueur choisit un des groupes nominaux créés, et remplace un des mots pour que celui-ci soit plus original, surprenant, étonnant, quitte à en changer le sens, ou le genre.

Par exemple :

- *un gentil chat* peut devenir *un gentil lynx*
- *une vieille maison* peut devenir *une maison biscornue*
- *une grande porte* peut devenir *un grand portail*

Avec la carte « blabla », le joueur invente une histoire à l'oral en utilisant au moins deux des groupes nominaux qu'il a créés.

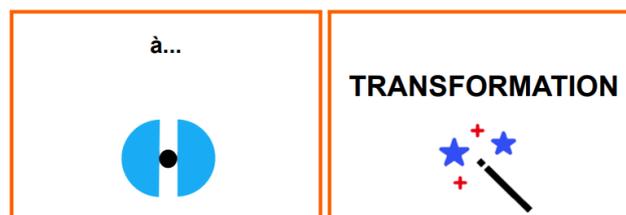
Avec la carte  , le joueur ajoute un adjectif à un groupe nominal déjà créé

Chaque transformation réussie remporte trois points.

Le gagnant est celui qui a le plus de points à la fin du temps imparti.

Niveau 2

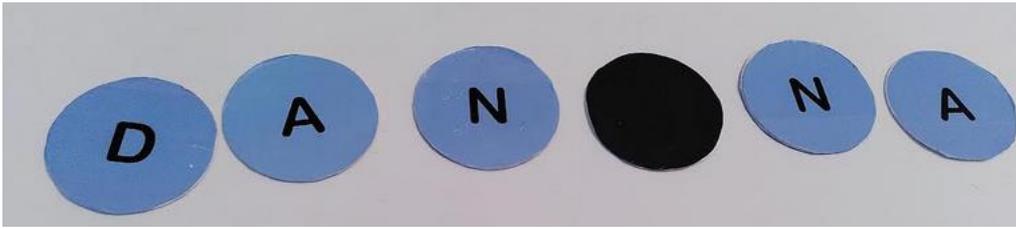
On ajoute en bas de la feuille une section mixte.



carte complément du nom

Avec la carte « complément du nom », le joueur doit ajouter un complément à un groupe nominal déjà créé avec l'aide du mot invariable proposé (*de, en, à, sans*). Il peut se servir des jetons pour cette transformation.

Par exemple :

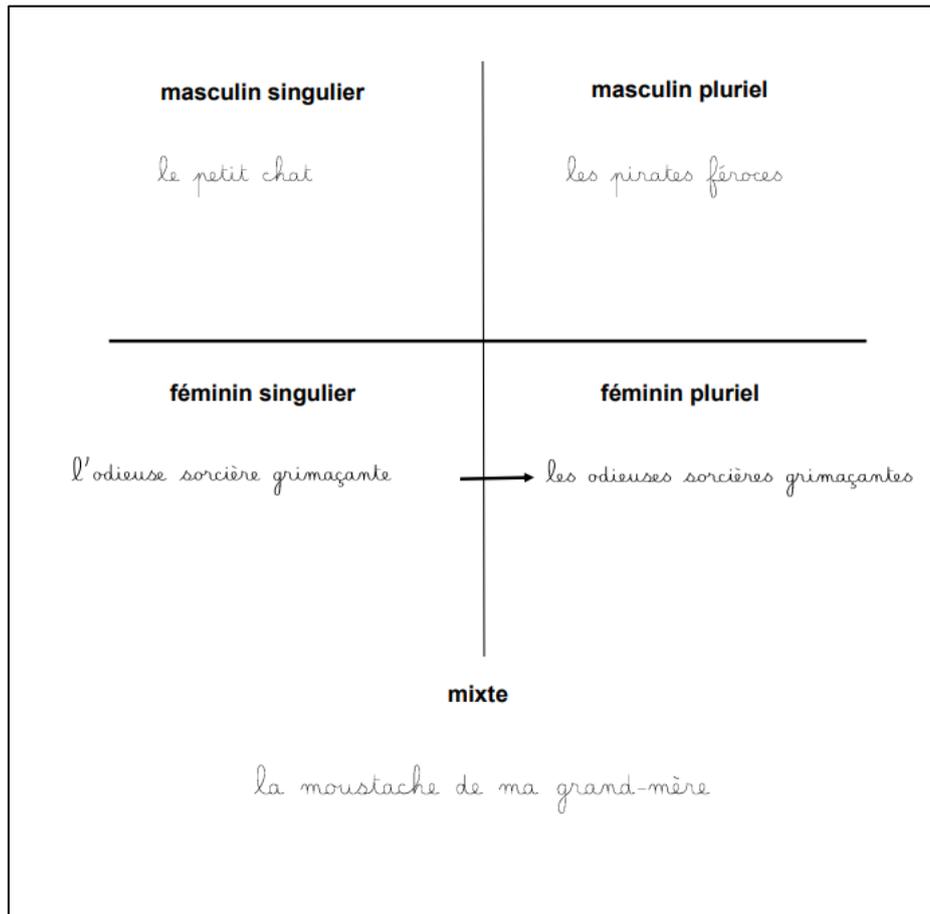


Le petit oiseau à plumes bleues

Le joueur inscrit la réponse dans la section mixte de la feuille, y compris si les deux noms sont du même genre et du même nombre.

S'il choisit de changer le genre ou le nombre d'un groupe nominal avec complément du nom, il ne changera qu'un des deux noms dans le groupe.

La voiture rouge de mon cousin peut devenir La voiture rouge de mes cousins.



exemple de feuille de jeu