

# RÈGLE DU JEU DES INTRADUISIBLES PLURILINGUES

Qu'est-ce qu'un **mot intraduisible** ? C'est un mot qui n'existe pas dans une autre langue à moins d'expliquer ce qu'il veut dire l'aide d'une périphrase.

Par exemple, en japonais 森林浴 (shinrinyoku) signifie littéralement "bain de forêt", indiquant le fait de "se plonger" dans la forêt pour s'apaiser ; ou encore en hawaïen "alo'lokiki" décrit le fait de courir sous la pluie pour chercher un abri.

Le jeu est constitué de plusieurs **puzzles recto/verso** représentant 15 mots. Chaque puzzle est constitué d'**une carte ronde centrale** et de **deux ou trois grandes cartes périphériques**.

Sur la carte ronde : au recto le "mot intraduisible" et au verso ce qu'il veut dire en français. Sur les grandes cartes périphériques autour du mot central : au recto des dessins qui illustrent les différents éléments du mot (bain, forêt). Au verso les composantes étymologiques du mot.

Par exemple, pour "shinrinyoku" :

RECTO

Carte ronde centrale



Cartes périphériques

VERSO



Les illustrations du jeu ont été réalisées par Valentina Semeghini.

- Morphologie comparée des langues
- Les intraduisibles : le monde interprété par les langues



# LE JEU

## Première manche : Deviner le sens des mots intraduisibles et les expliquer

Etaler sur une même table les différentes cartes rondes : par équipes de deux, choisir une ou plusieurs cartes. Etaler également sur la table toutes les grandes cartes périphériques pour que le côté où on peut lire la traduction des éléments qui composent le mot soit visible. Le but du jeu ? A voix basse, chaque équipe doit reconstituer le puzzle puis imaginer ce que veut dire le mot. Pour corser le jeu, on peut décider que cette première phase se fera dans un temps limité. Chaque binôme retourne ensuite les cartes rondes pour vérifier leurs hypothèses, sans les faire voir aux autres groupes.

Chaque équipe retourne les grandes cartes périphériques côté recto (dessins) pour les montrer aux autres équipes. A tour de rôle, chaque équipe essaie de deviner le mot en s'aidant des dessins. Les propositions sont validées/rejetées en retournant les cartes.

## Deuxième manche : Inventer des mots composés plurilingues

Cette deuxième manche du jeu se joue avec les grandes cartes périphériques posées sur la table devant les joueurs (face étymologie). Chaque équipe doit piocher deux ou trois cartes en différentes langues et inventer des mots composés en se servant de ces cartes, puis expliquer ce qu'ils signifient à l'aide et de l'étymologie et des illustrations. Chaque équipe présente son mot et sa signification aux autres groupes. Exemple : en associant «shinrin» (forêt en japonais) et «vent» on pourra créer «ventinrin» : le vent léger qui souffle entre les arbres d'une forêt.

## Troisième manche : Créer des puzzles de mots intraduisibles

Téléchargez les cartes vierges pour créer et illustrer vous-mêmes de nouveaux intraduisibles plurilingues et enrichir ainsi votre jeu !

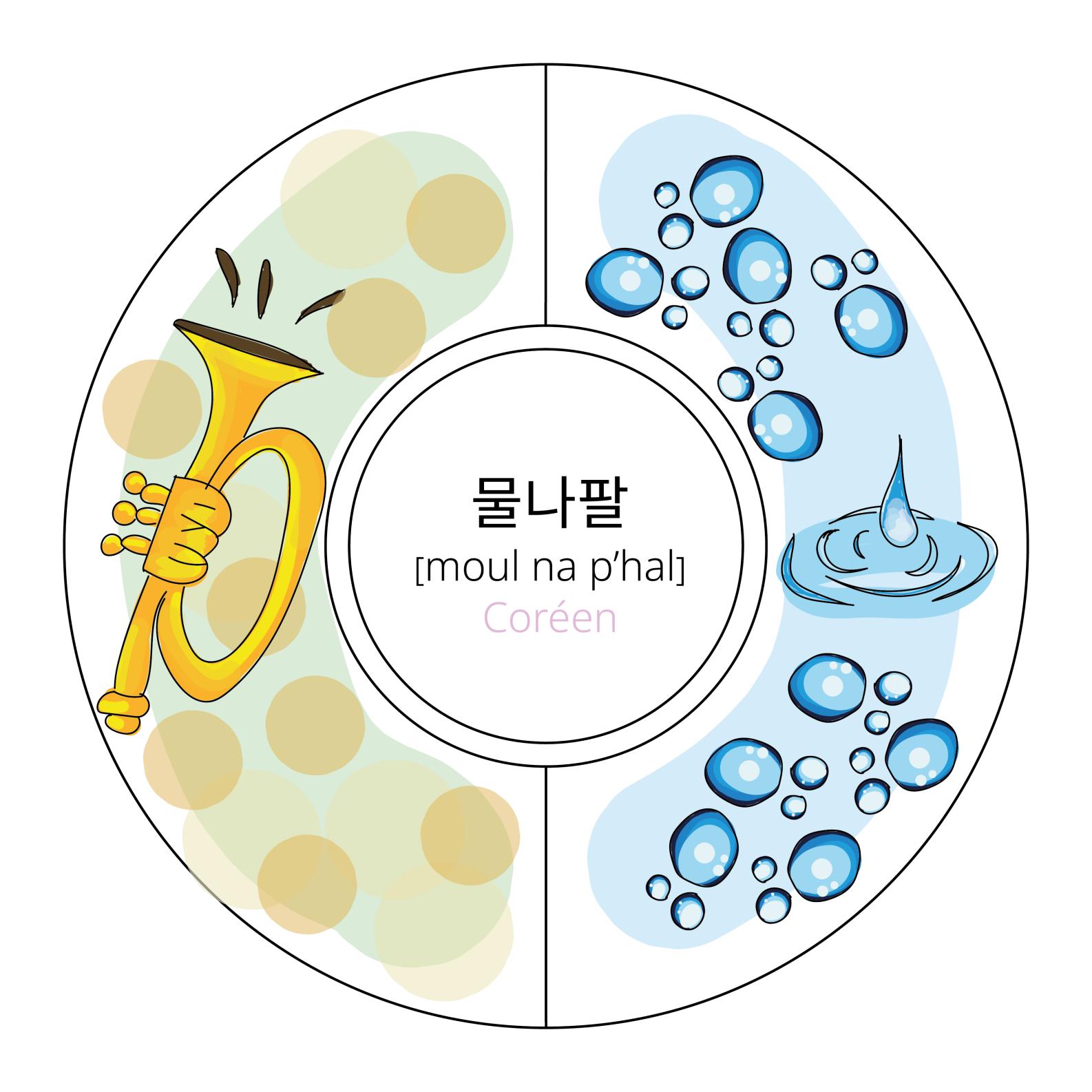
### Les mots du jeu :

**Breacaimsir** (gaélique irlandais)  
**Gattara** (italien)  
**Jólabókaflóð** (islandais)  
**Kittiwanqiji** (soninké)  
**木漏れ日 [Komorebi]** (japonais)

**Kummerspeck** (allemand)  
**Mångata** (suédois)  
**Peiskos** (norvégien)  
**Schilderwald** (allemand)  
**Takaw-tulog** (tagalog)

**Tandsmør** (danois)  
**積ん読 [Tsundoku]** (japonais)  
**Turun nuxunne** (soninké)  
**Urong-sulong** (tagalog)  
**물나팔 [Moul na p'hal]** (coréen)





물나팔

[moul na p'hal]

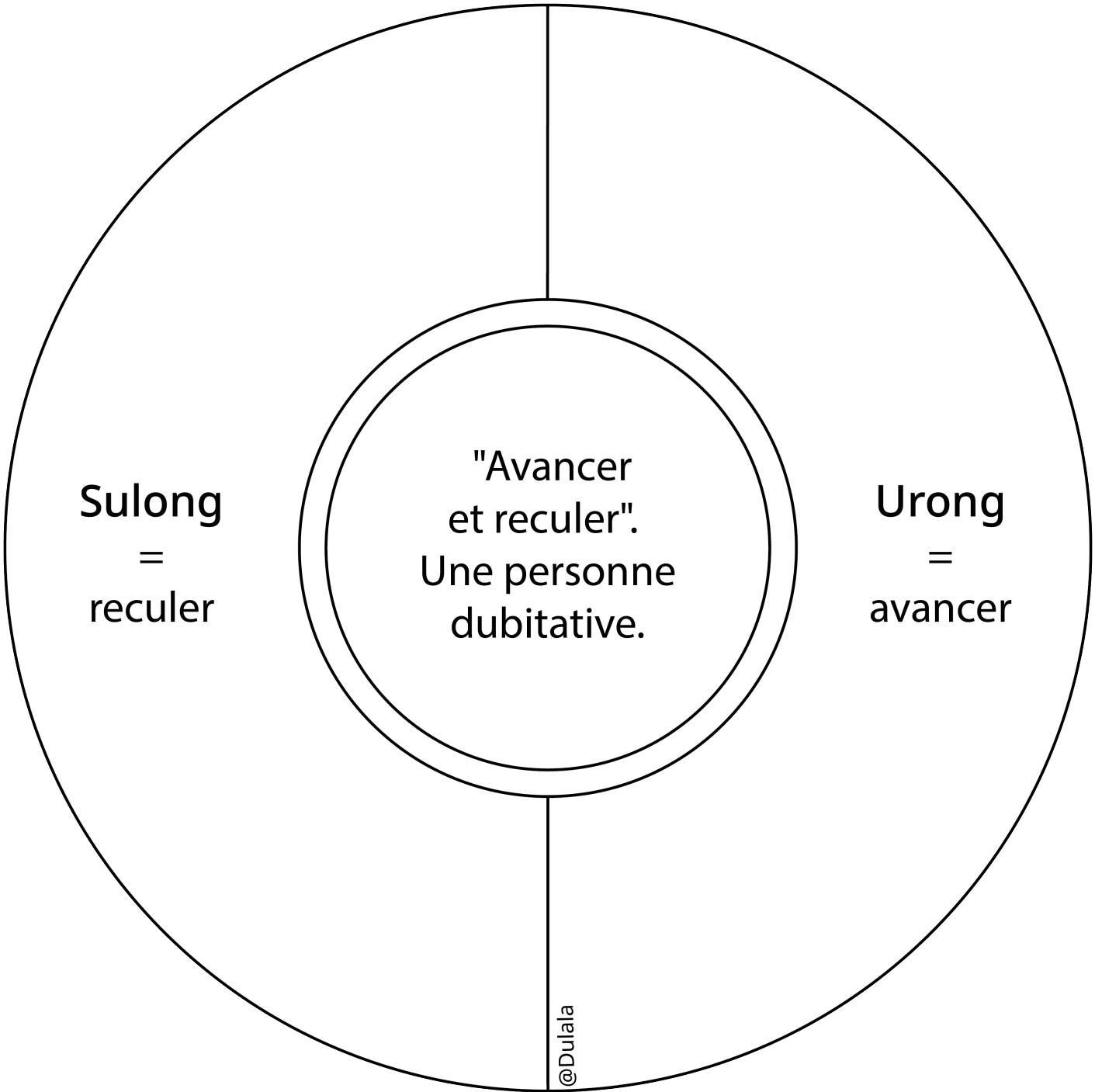
Coréen

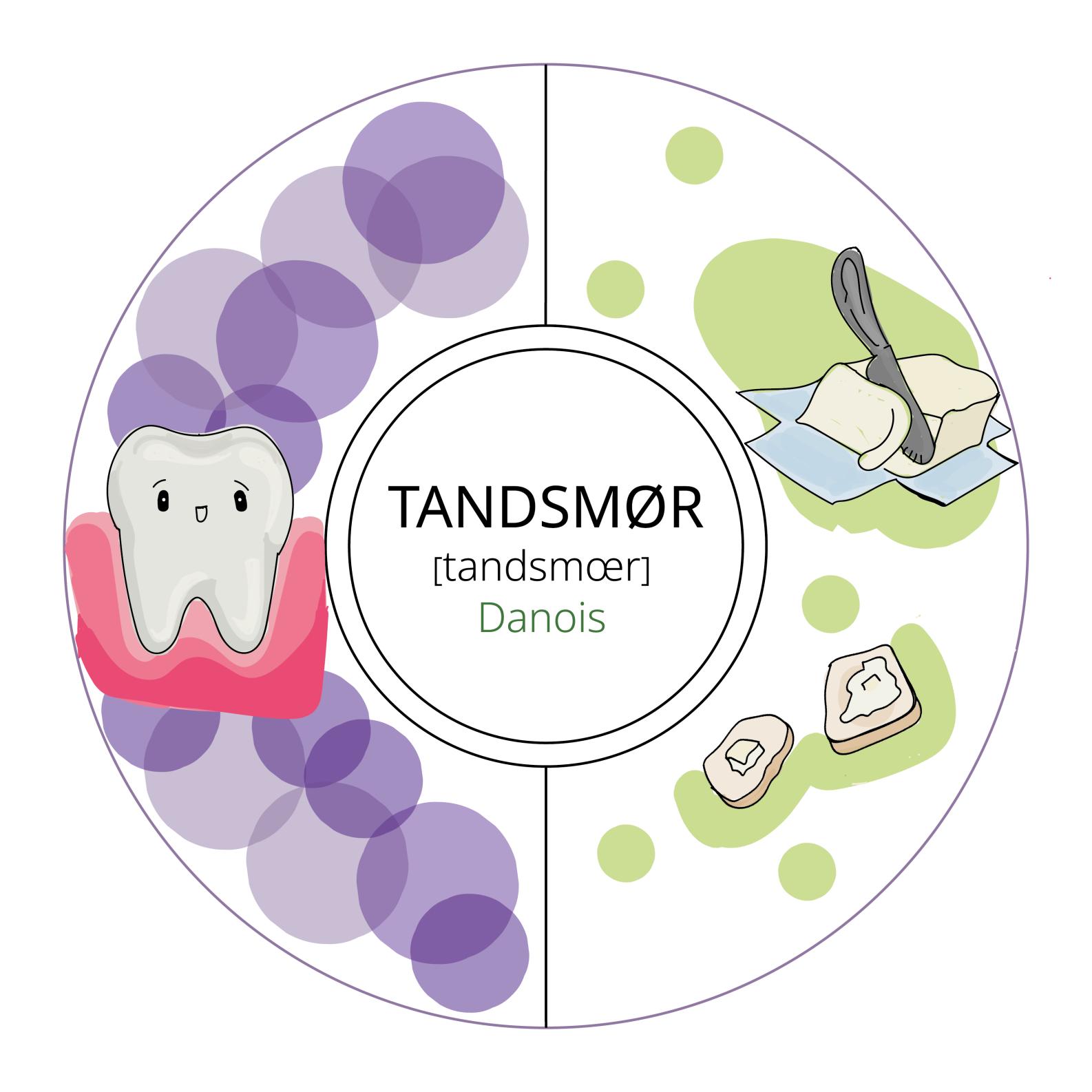
물  
=  
l'eau

Faire des bulles  
sous l'eau pour  
s'amuser.

나팔  
=  
la trompette

**URONG-SULONG**  
[urong sulong]  
Tagalog





# TANDSMØR

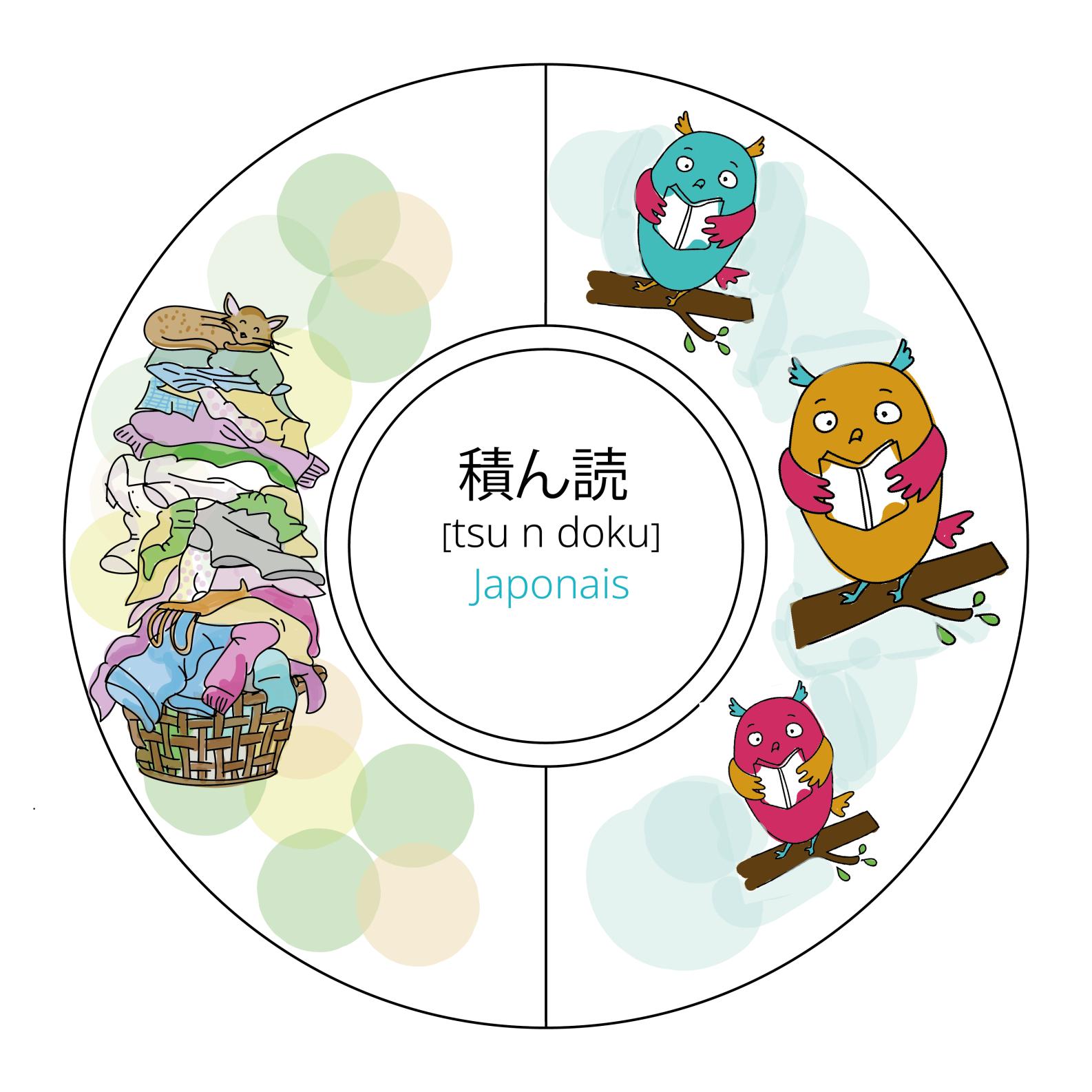
[tandsmøer]

Danois

**Smør**  
=  
le beurre

**Tand**  
=  
la dent

Une couche de  
beurre sur une  
tartine tellement  
épaisse qu'on y laisse  
la marque  
des dents.

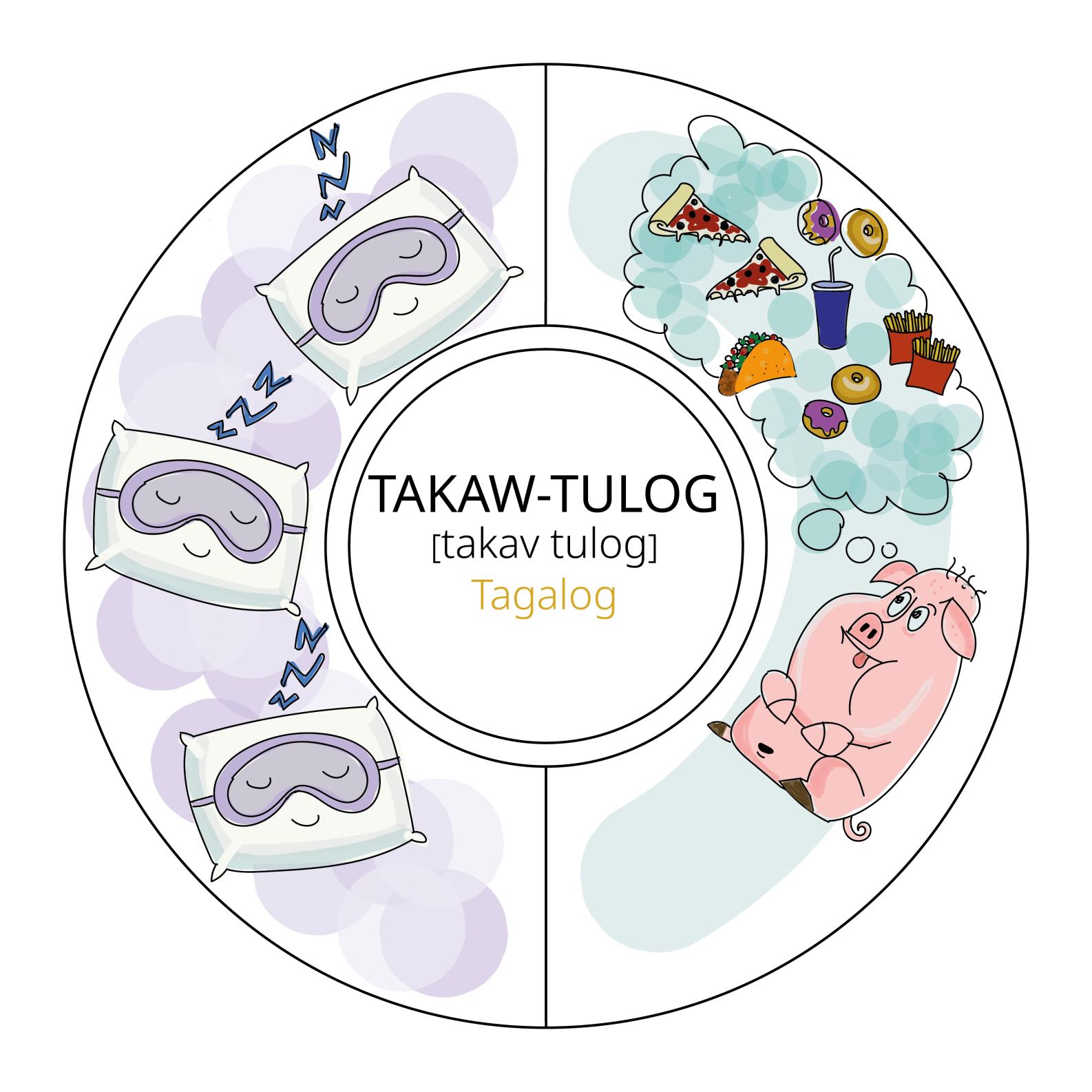


積ん読  
[tsu n doku]  
Japonais

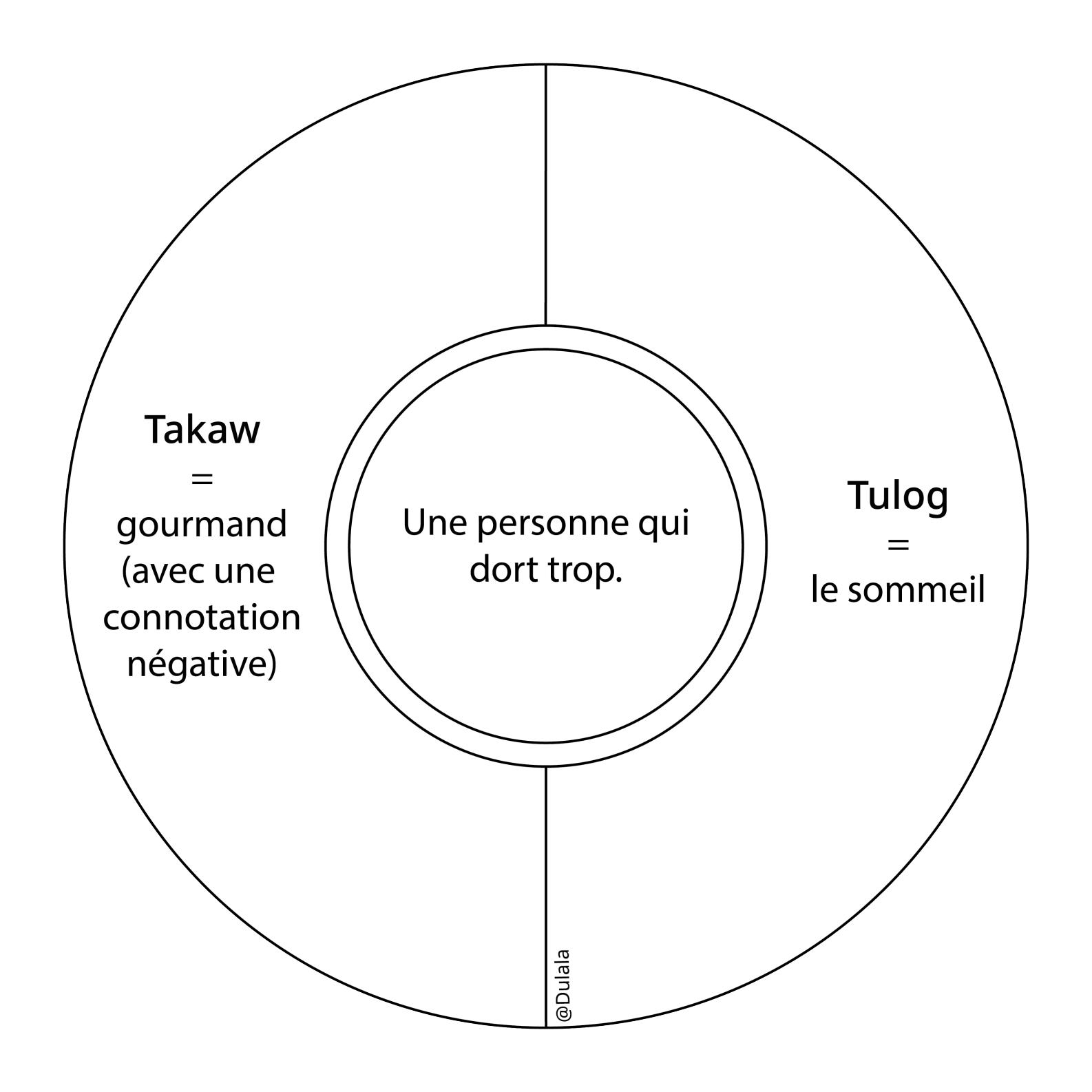
読  
=  
lire

積  
=  
tas, pile

"Empiler et stocker  
des livres".  
L'acte de  
cumuler des livres  
sans jamais les  
lire.



**TAKAW-TULOG**  
[takav tulog]  
Tagalog



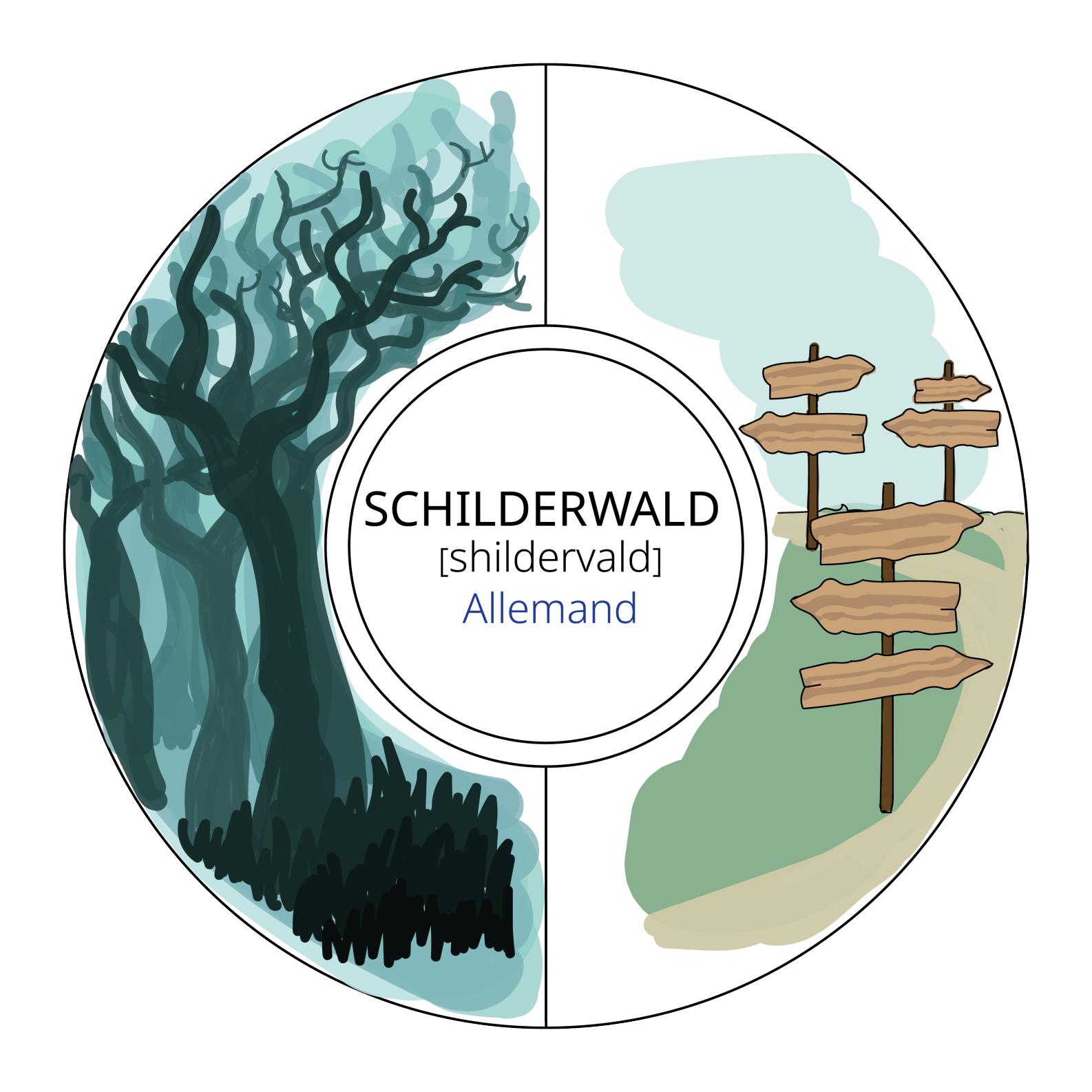
**Takaw**

=  
gourmand  
(avec une  
connotation  
négative)

Une personne qui  
dort trop.

**Tulog**

=  
le sommeil



**SCHILDERWALD**  
[shildervald]  
Allemand

**Schilder**  
=  
pluriel de  
"Schild",  
"panneau"

**Wald**  
=  
forêt

"Forêt de panneaux".  
Une rue tellement  
chargée en panneaux  
que l'on ne sait pas  
quelle direction  
prendre.



# PEISKOS

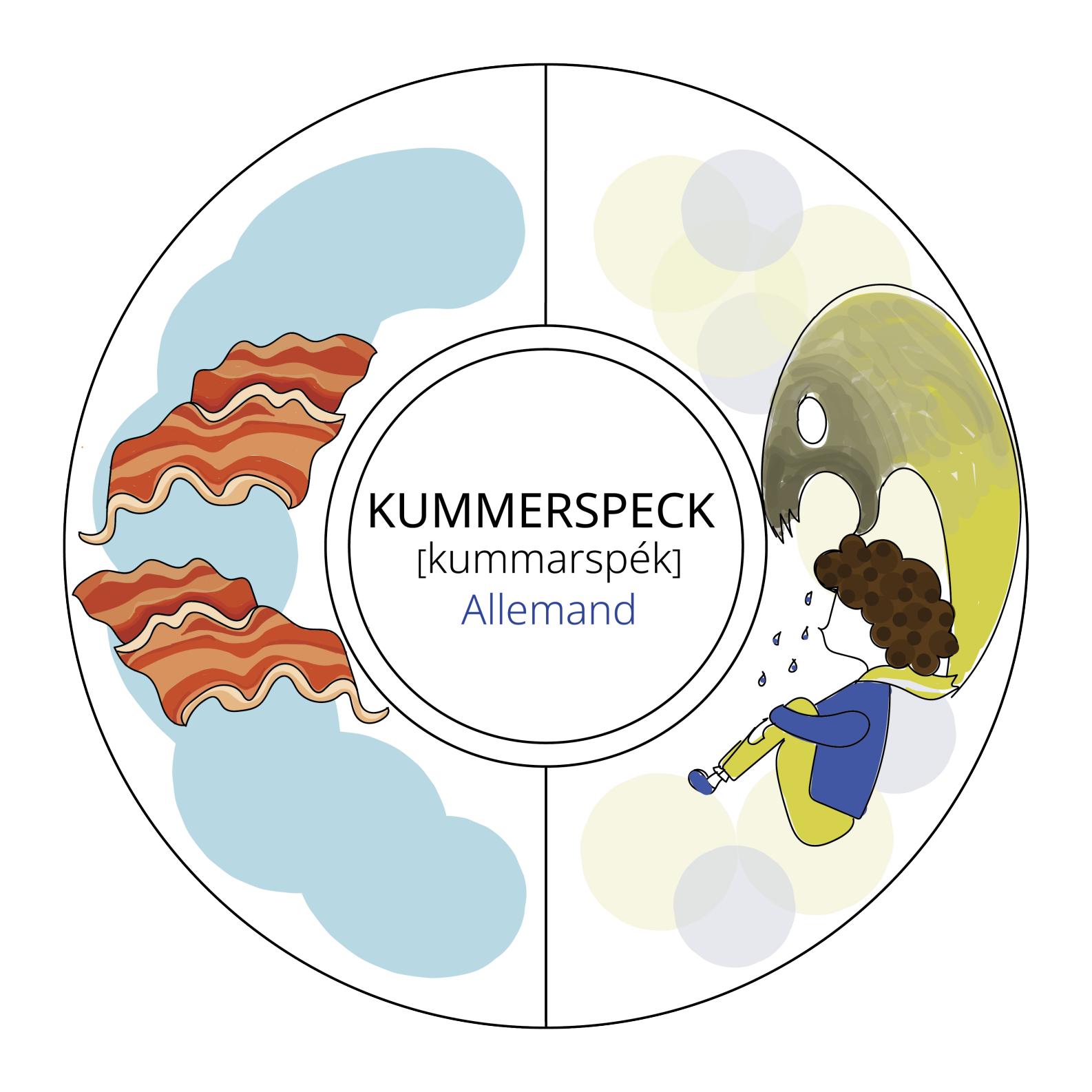
[péiskos]

Norvégien

**Kos**  
= confort

Adjectif indiquant  
le plaisir de  
se réchauffer au coin  
d'un feu.

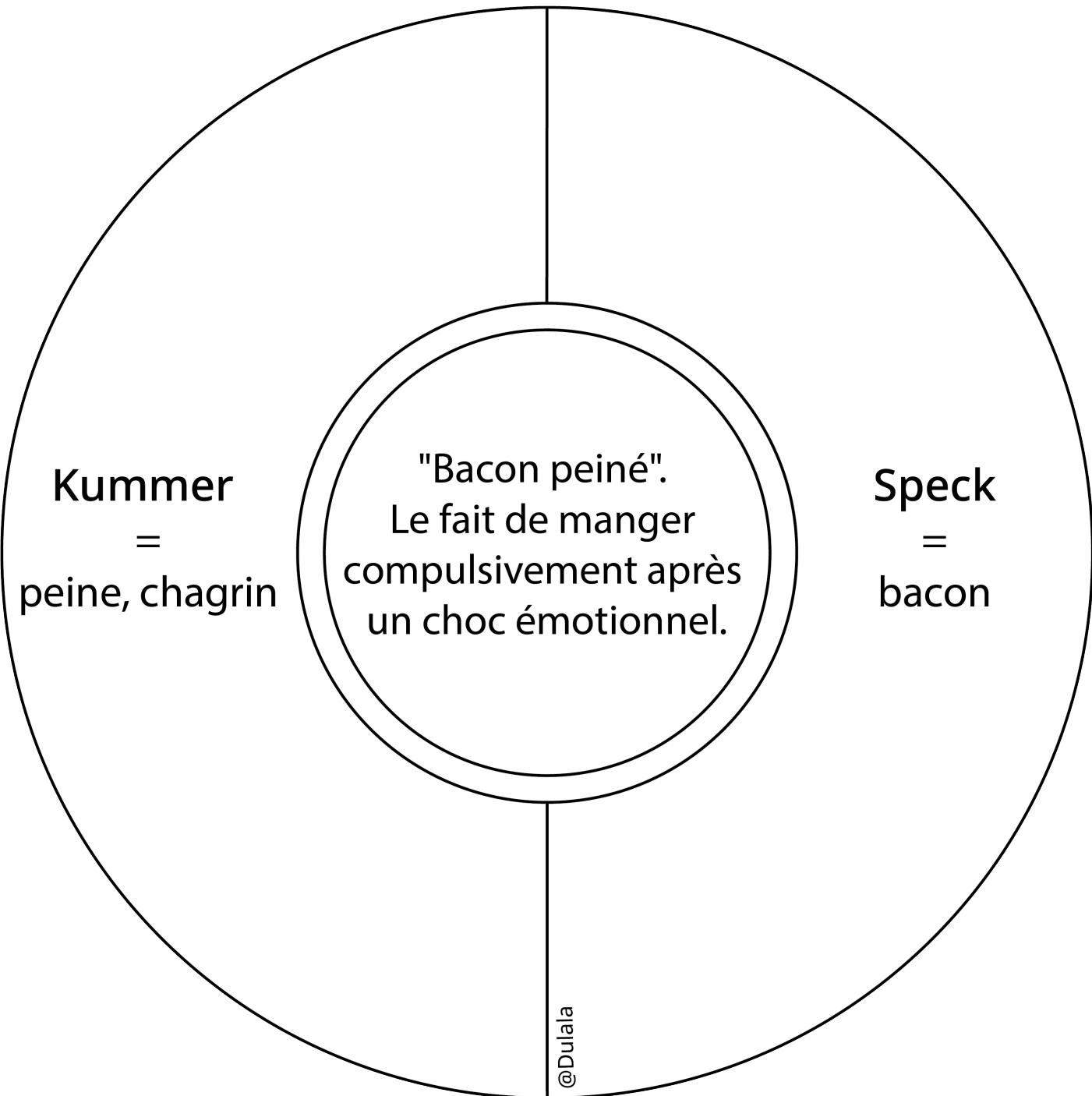
**Peis**  
= cheminée

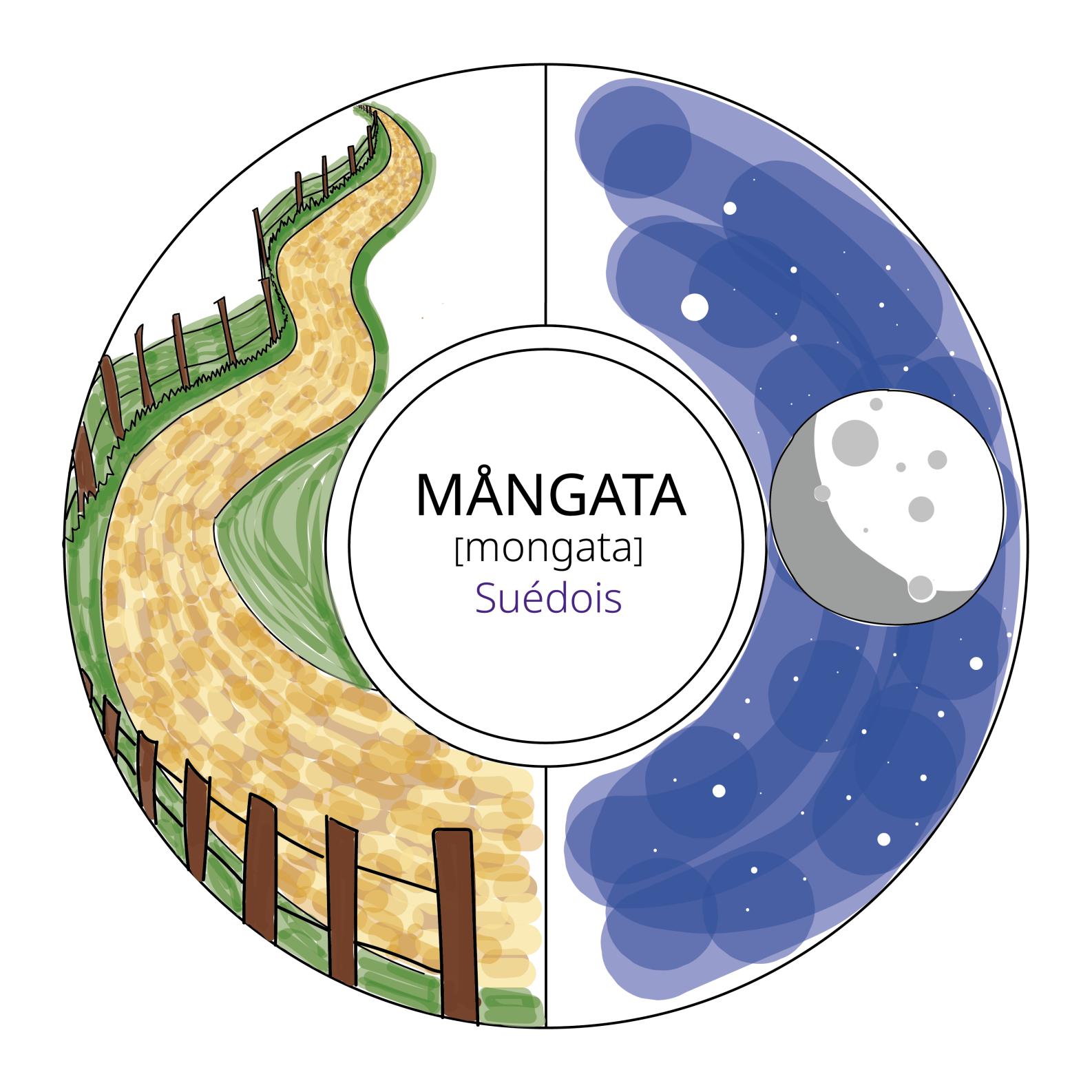


# KUMMERSPECK

[kummarspék]

Allemand





MÅNGATA  
[mongata]  
Suédois

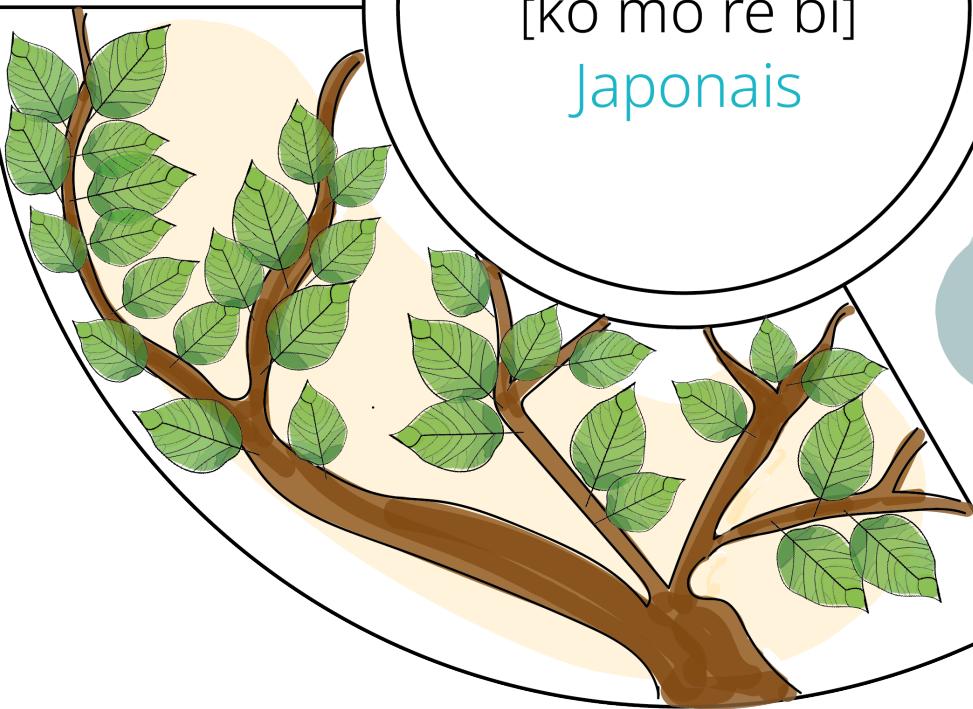
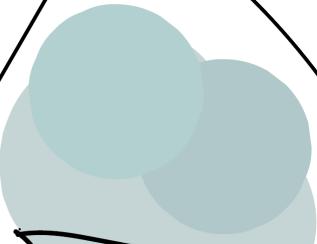
**Måne**  
=  
lune

**Gata**  
=  
chemin, rue

Le reflet de la lune  
sur l'eau qui crée  
une sorte de  
chemin de lumière.



木漏れ日  
[ko mo re bi]  
Japonais



日

=

soleil

漏れ

=

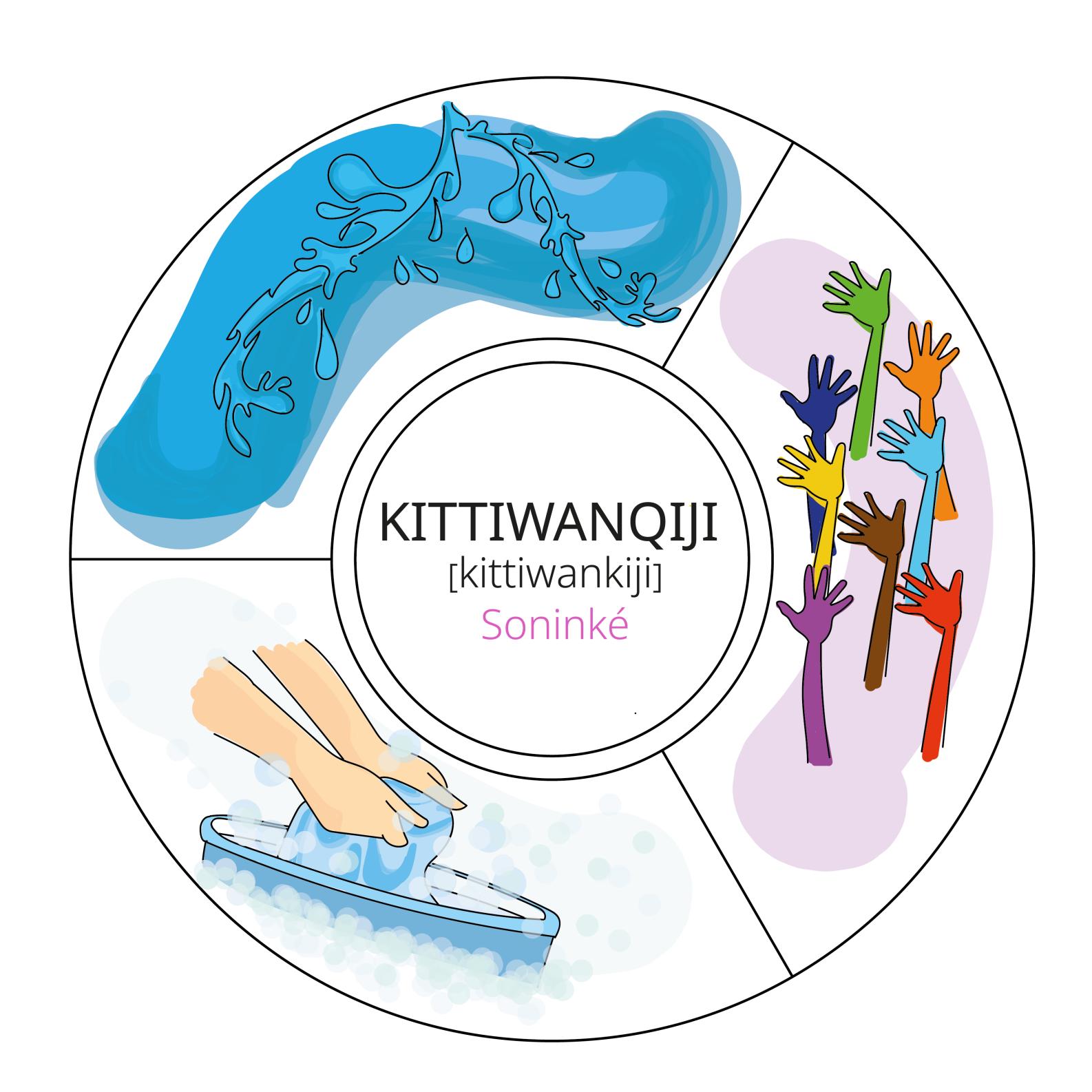
filtrer

La lumière du soleil  
qui filtre à travers les  
feuilles des arbres.

木

=

arbre



# KITTIWANQIJI

[kittiwankiji]

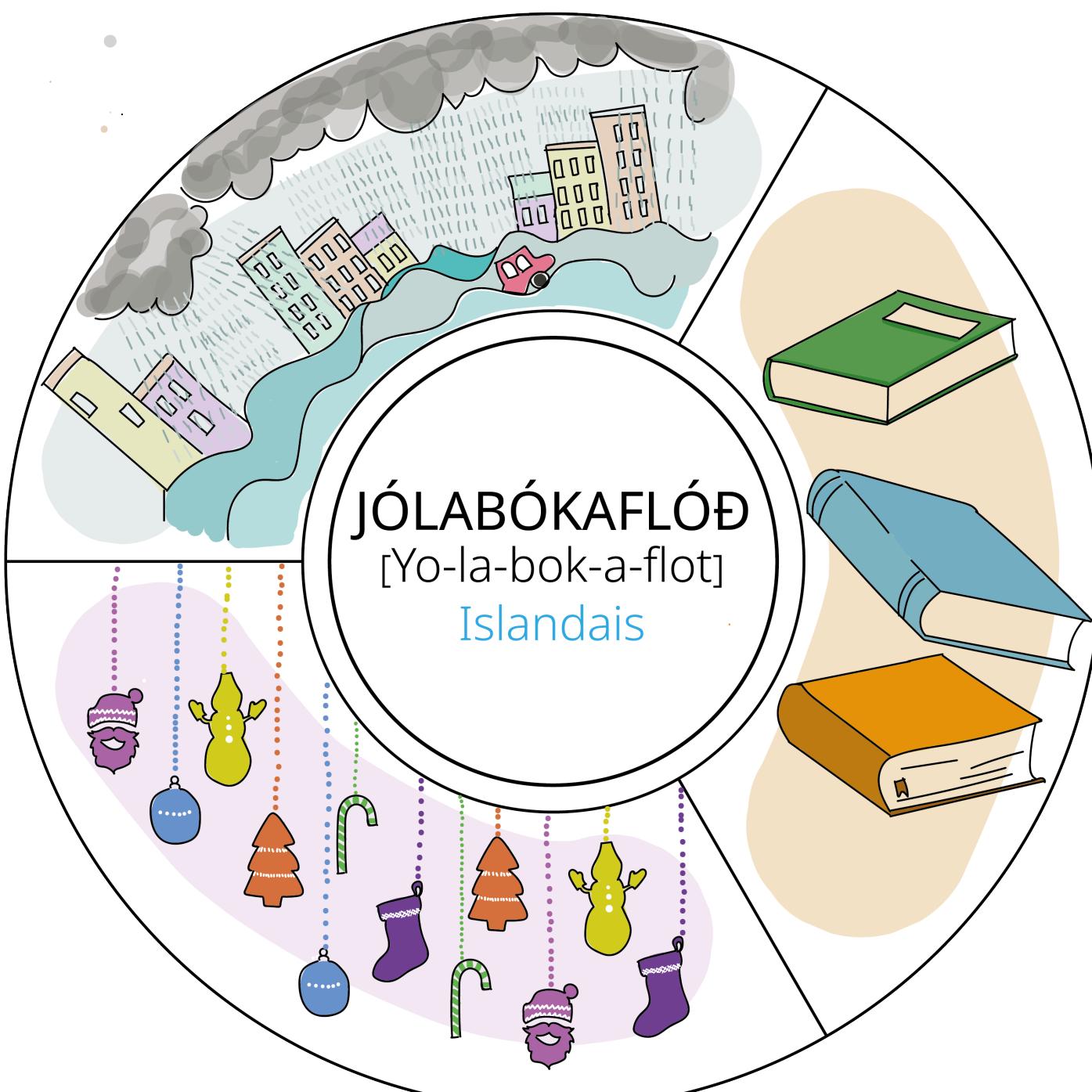
Soninké

Ji  
=  
eau

Kitte  
=  
main

L'eau utilisée pour  
se laver les mains  
(avant et après  
les repas).

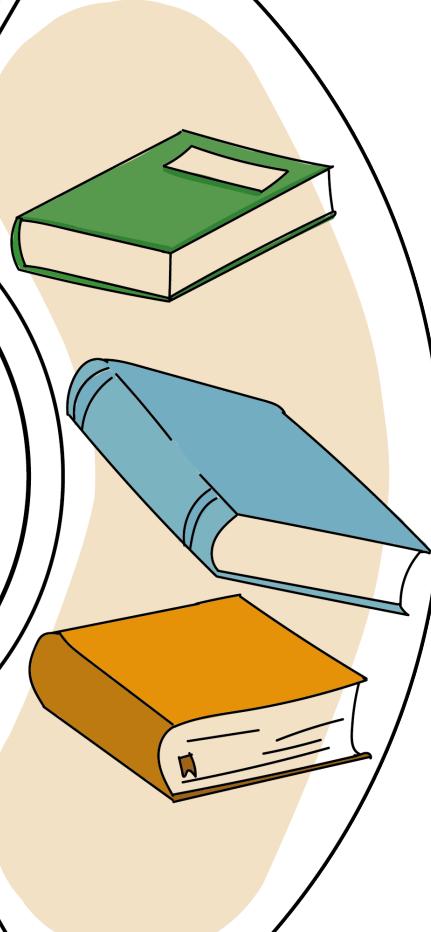
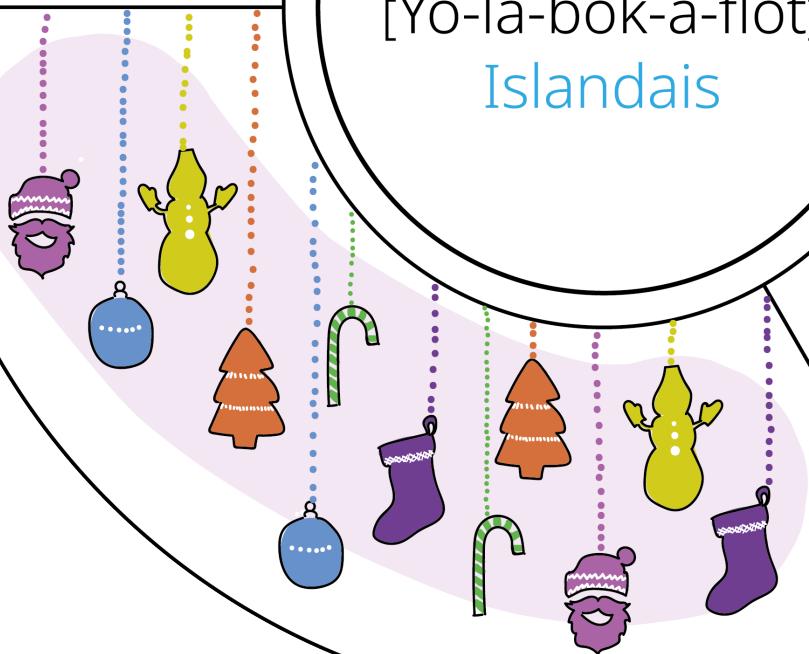
Wanqui  
=  
laver



# JÓLABÓKAFLÓÐ

[Yo-la-bok-a-flot]

Islandais



flóð

=

inondation

bók

=

livre

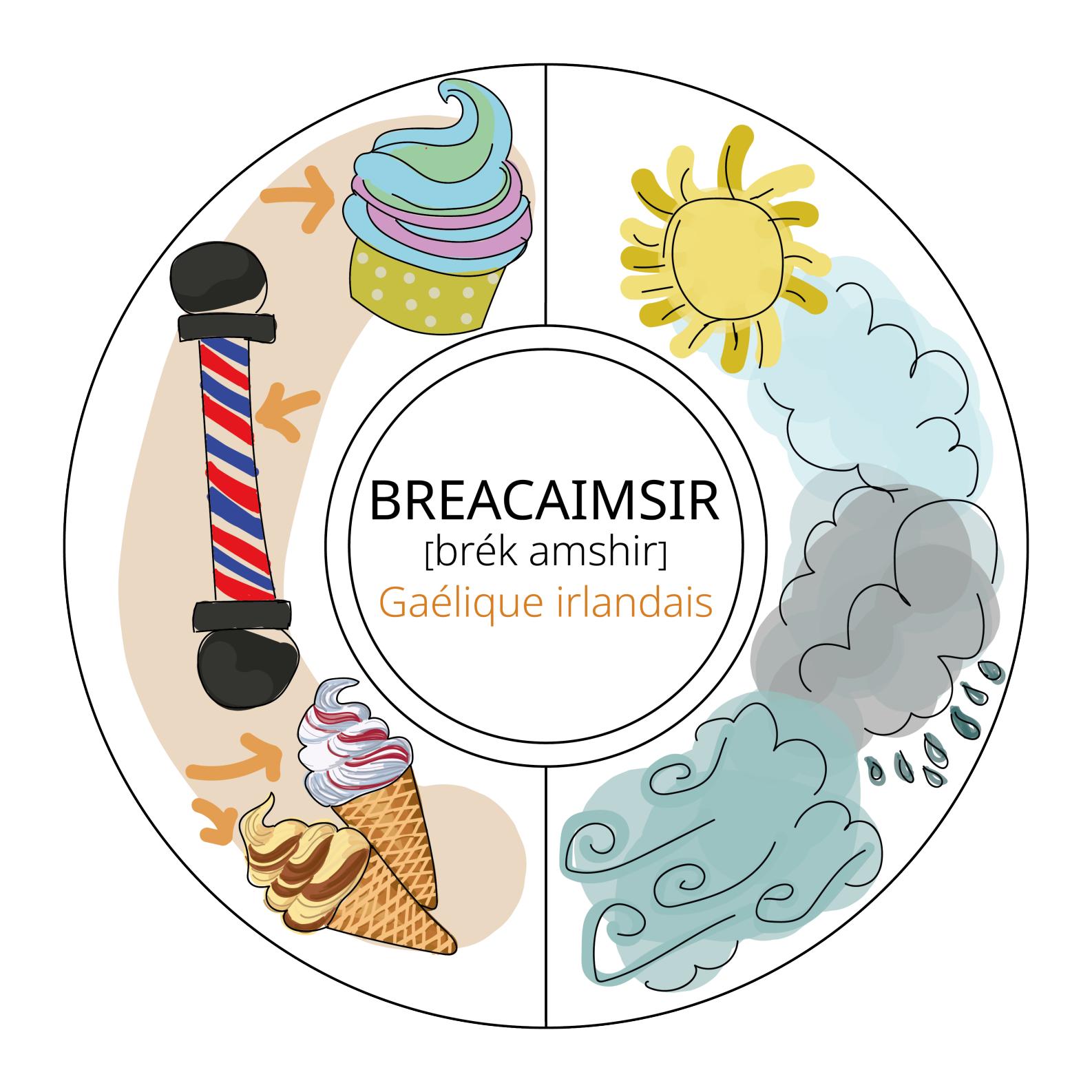
"Le déluge de livres  
de Noël".

*En Islande, les livres sont  
publiés et donc disponibles  
à la vente surtout dans la  
période qui précède  
Noël !*

jól

=

Noël



# BREACAIMSIR

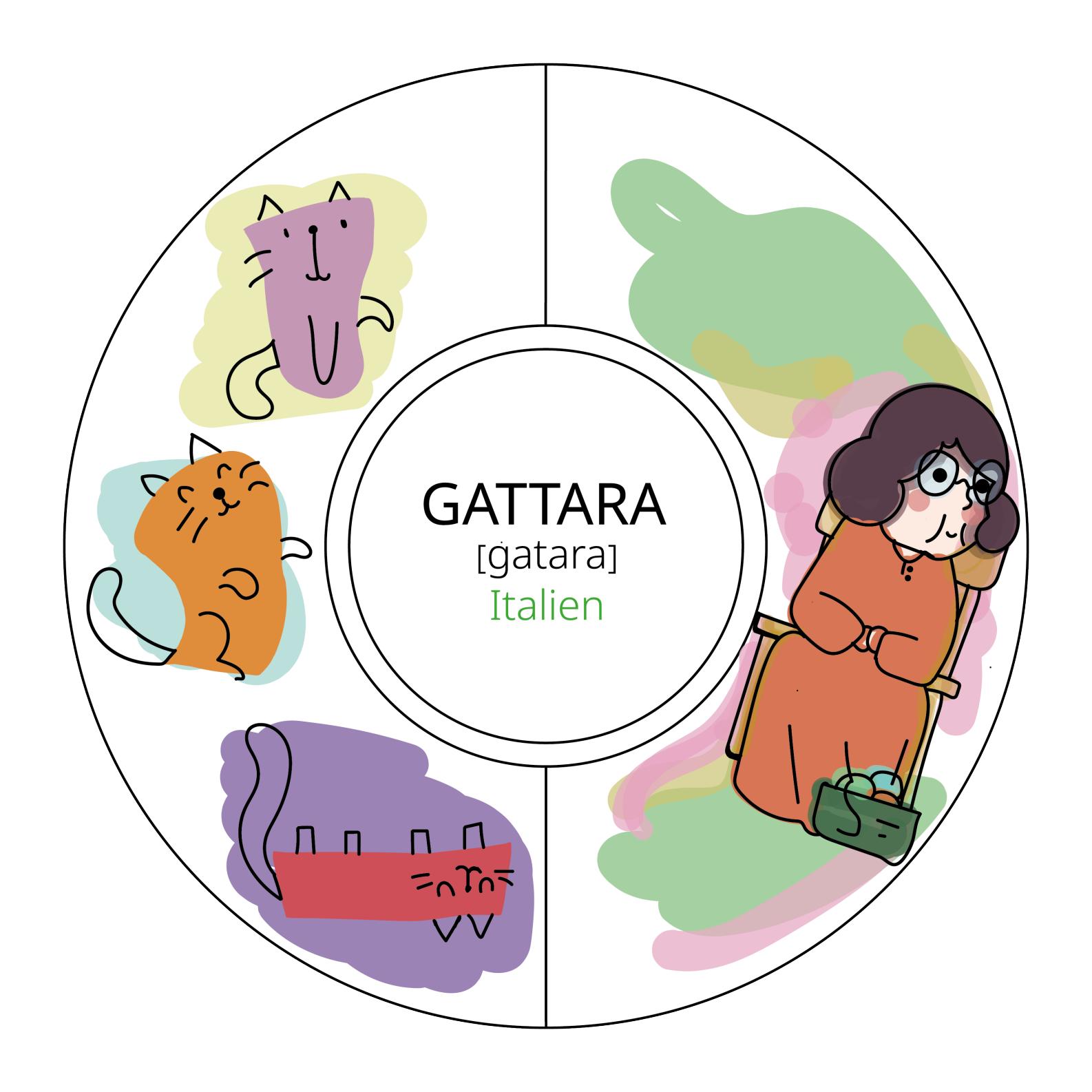
[brék amshir]

Gaélique irlandais

Lorem ipsum  
**Amsir**  
=  
le temps

**Breac**  
=  
de plusieurs  
couleurs,  
varié, bigarré

Mot pour décrire le  
temps quand il n'est  
ni bon ni mauvais.



# GATTARA

[gatara]

Italien

□ □  
= n m =  
VV

- *ara*

=

suffixe *feminin*  
qui transforme  
un mot en  
profession,  
qui a acquis  
aussi des  
tournures  
négatives

Mot pour désigner,  
plutôt négativement,  
une dame d'âge mûr  
qui vit toute seule  
avec ses chats.

**Gatto**  
=  
chat

