

RÈGLE DU JEU DES INTRADUISIBLES PLURILINGUES

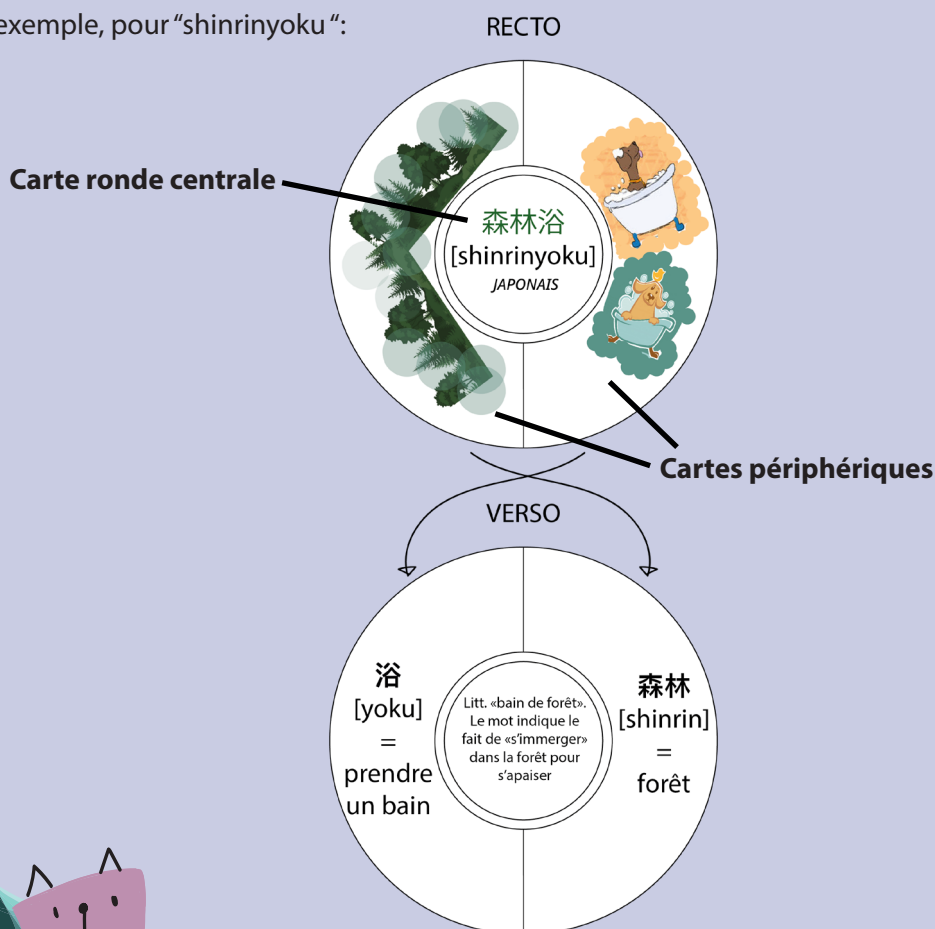
Qu'est-ce qu'un **mot intraduisible** ? C'est un mot qui n'existe pas dans une autre langue à moins d'expliquer ce qu'il veut dire l'aide d'une périphrase.

Par exemple, en japonais 森林浴 (shinrin-yoku) signifie littéralement "bain de forêt", indiquant le fait de "se plonger" dans la forêt pour s'apaiser ; ou encore en hawaïen "alo'alokiki" 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.

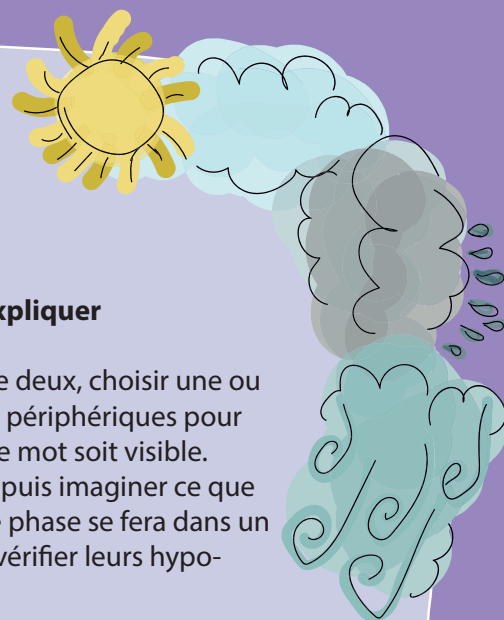
Par exemple, pour "shinrin-yoku" :



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 :

Breacairsir (gaélique irlandais)

Gattara (italien)

Jólabókaflóð (islandais)

Kittiwangiji (soninké)

木漏れ日 [Komorebi] (japonais)

Kummerspeck (allemand)

Mångata (suédois)

Peiskos (norvégien)

Schilderwald (allemand)

Takaw-tulog (tagalog)

Tandsmør (danois)

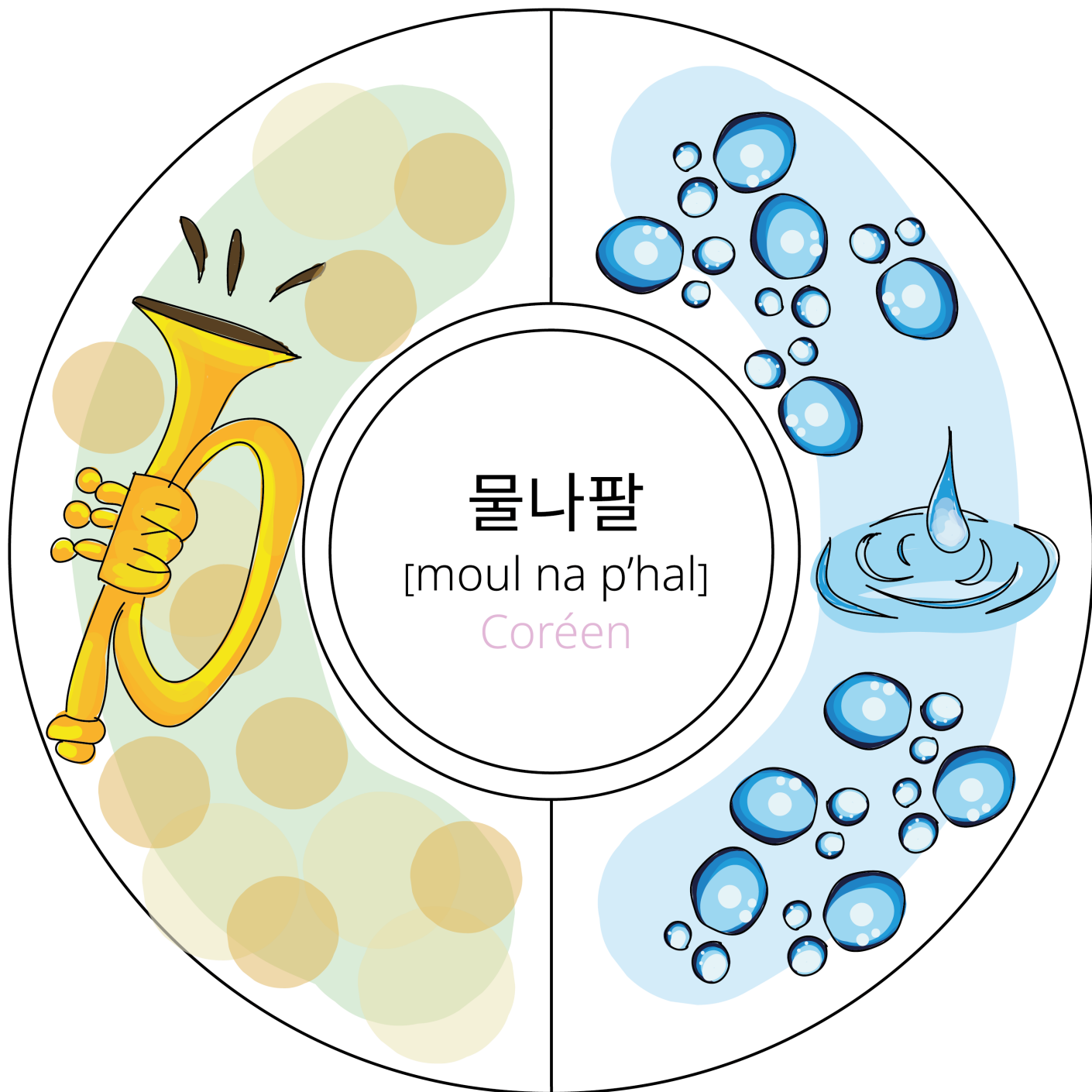
積ん読 [Tsundoku] (japonais)

Turun nuxunne (soninké)

Urong-sulong (tagalog)

물나팔 [Moul na p'hal] (coréen)

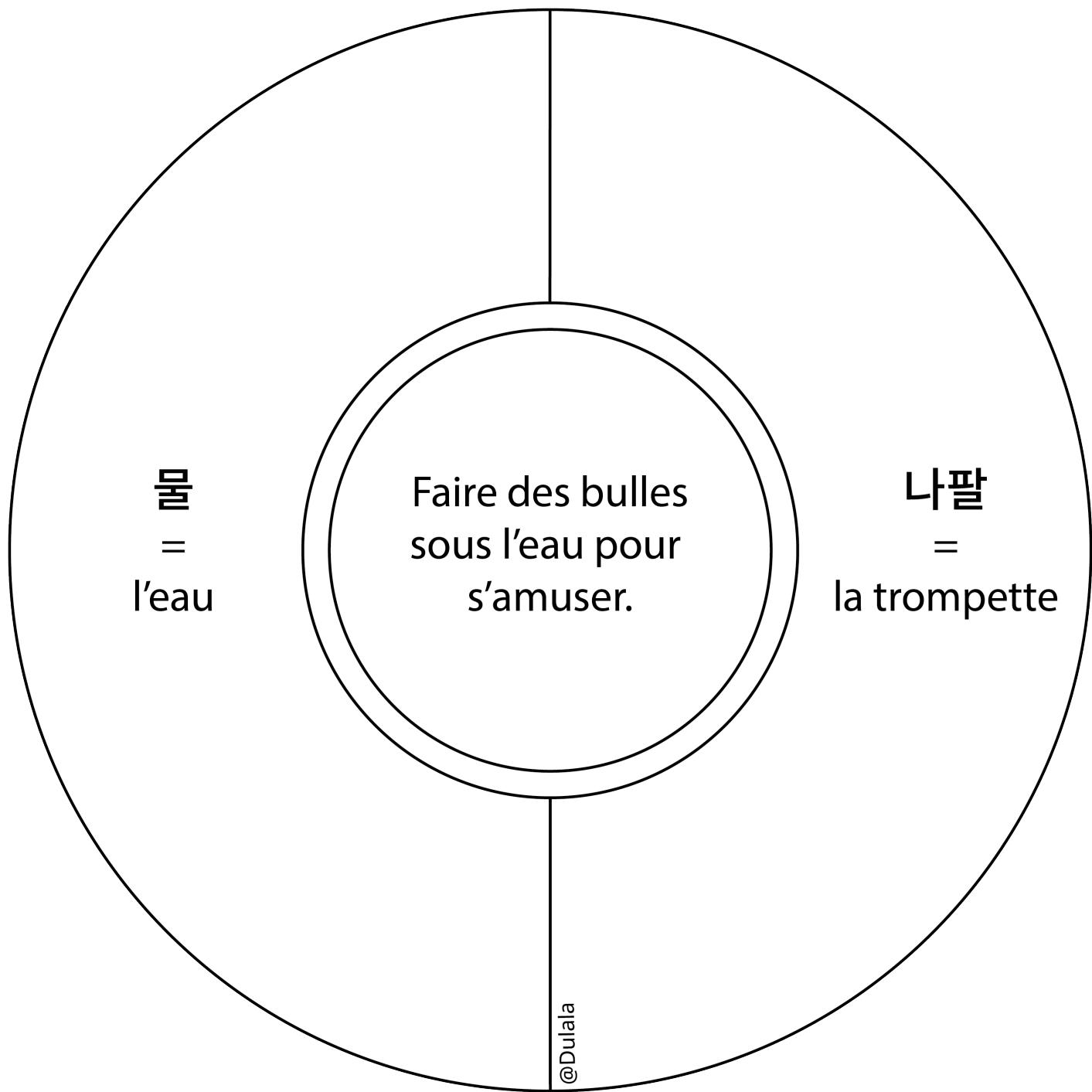




물나팔

[moul na p'hal]

Coréen



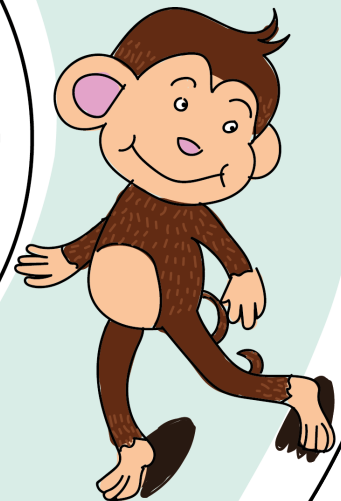
물
=
l'eau

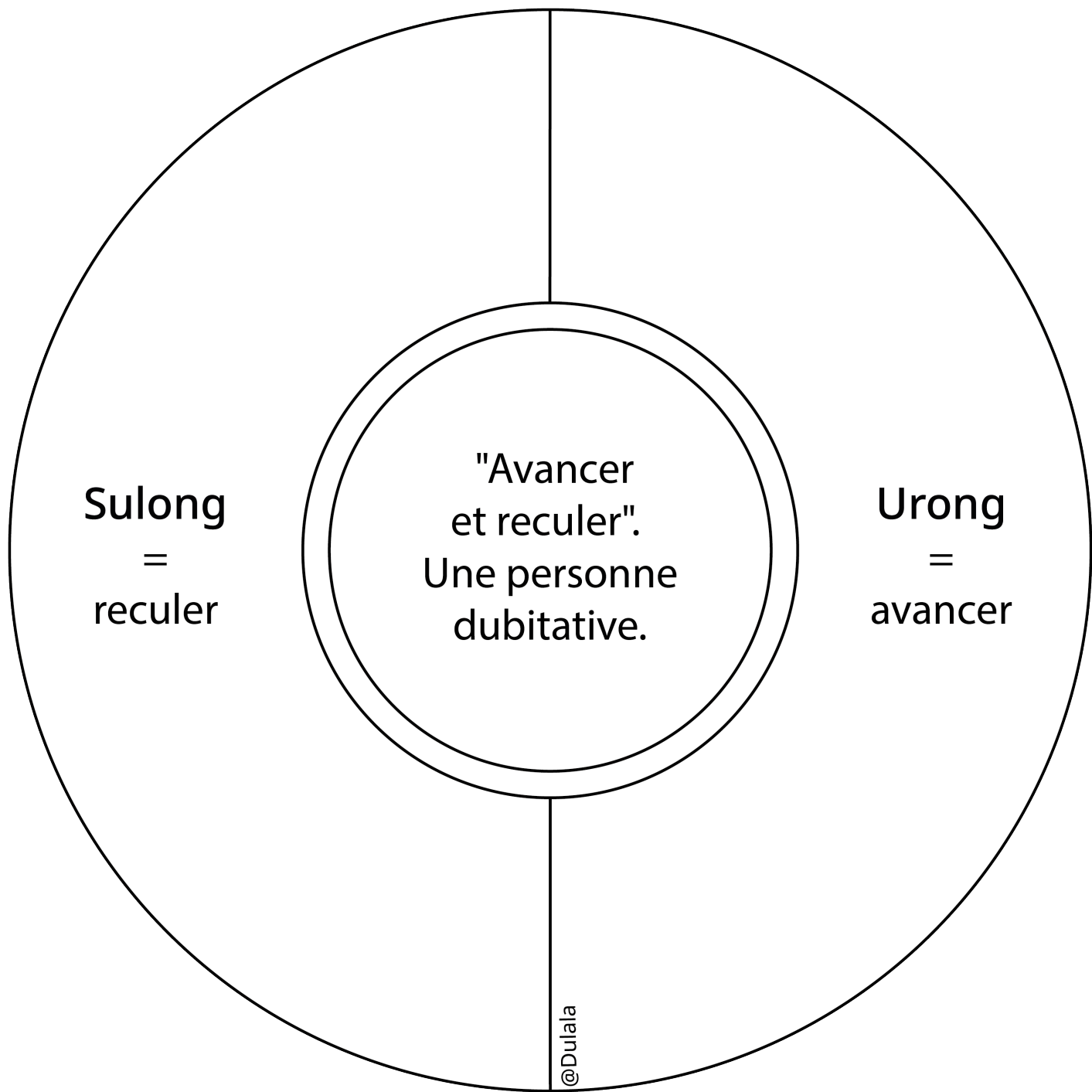
Faire des bulles
sous l'eau pour
s'amuser.

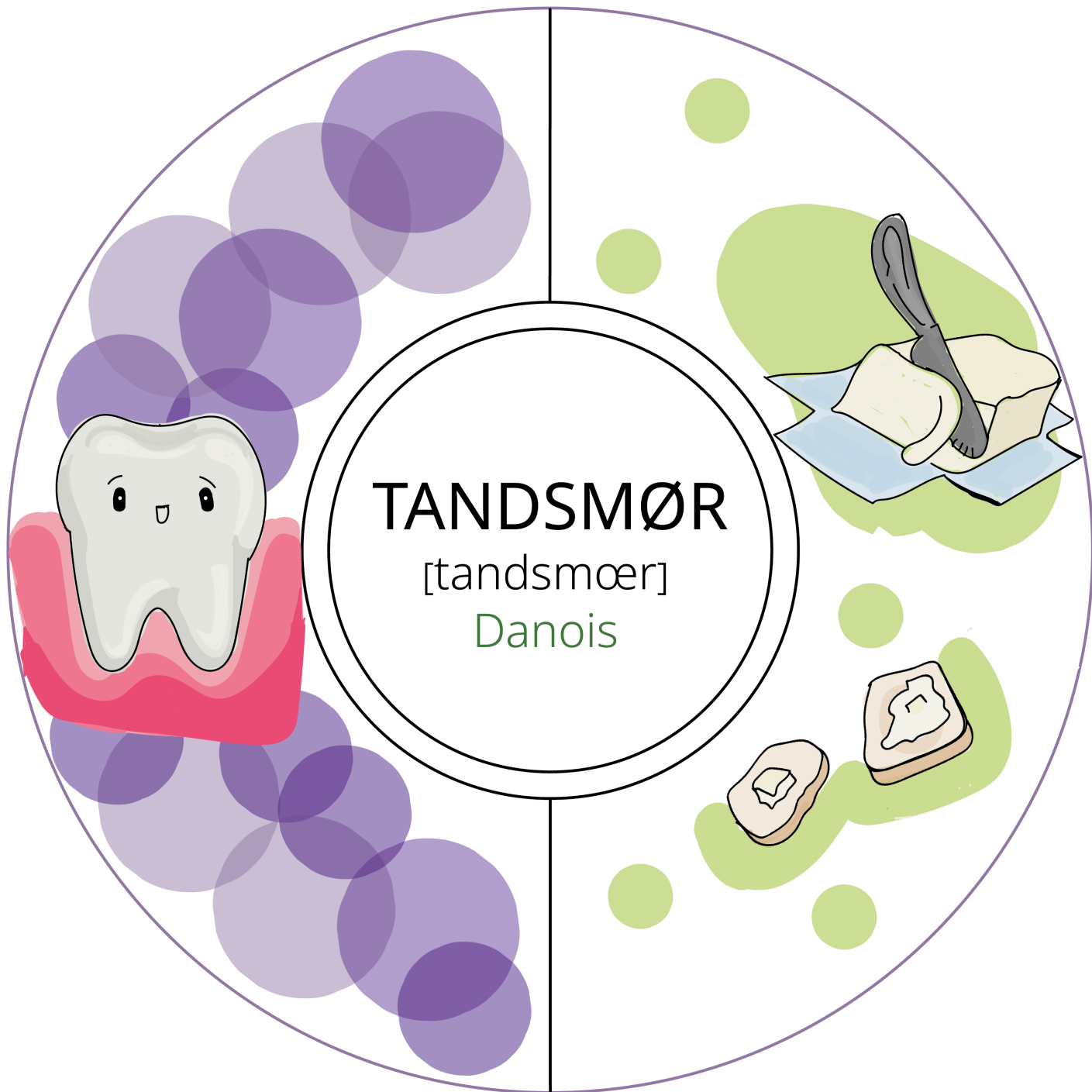
나팔
=
la trompette

@Dulala

URONG-SULONG
[urong sulong]
Tagalog







TANDSMØR

[tandsmoær]

Danois

Smør
=
le beurre

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

Tand
=
la dent

積ん読

[tsu n doku]

Japonais



読
=
lire

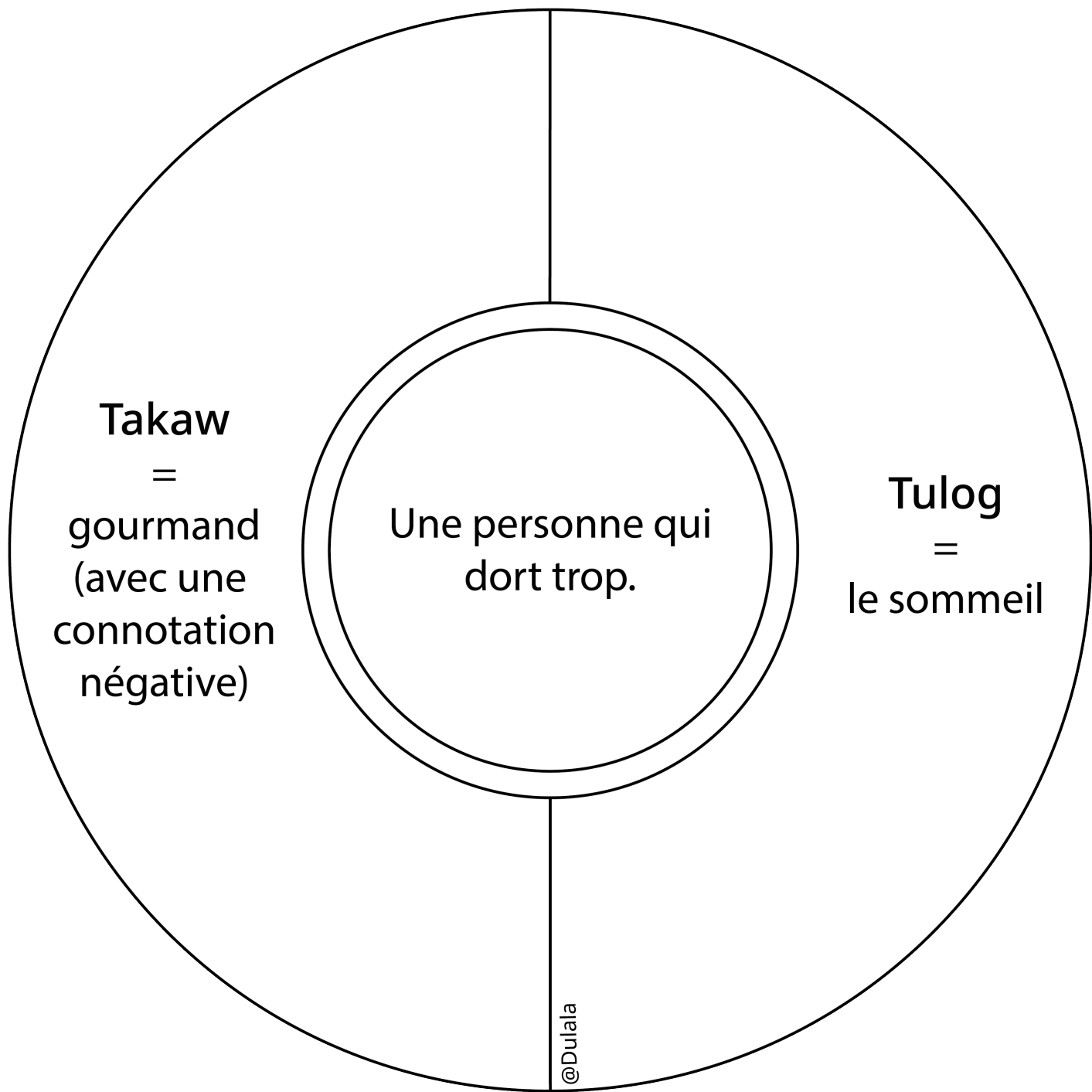
"Empiler et stocker
des livres".
L'acte de
cumuler des livres
sans jamais les
lire.

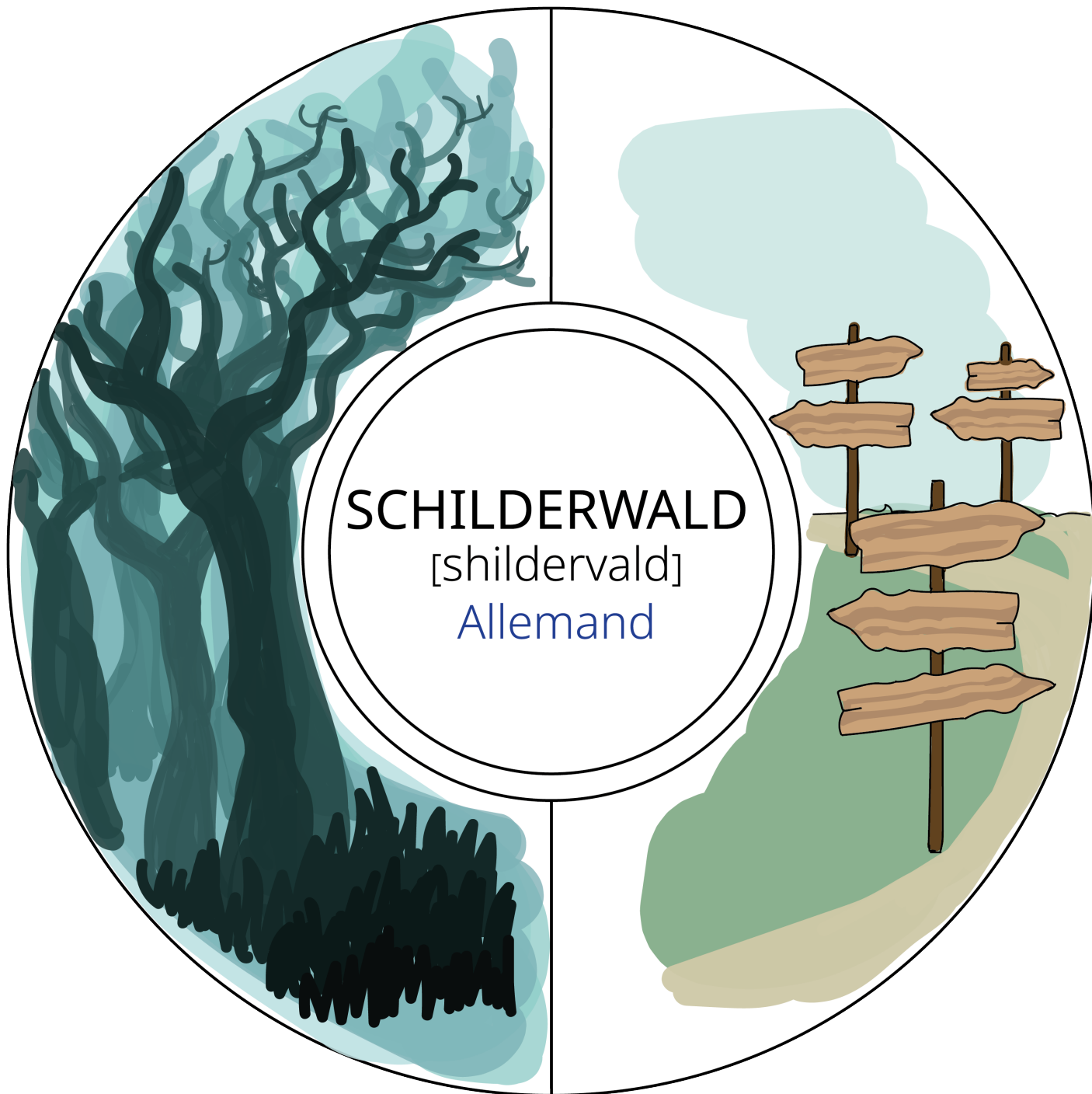
積
=
tas, pile

TAKAW-TULOG

[takav tulog]
Tagalog





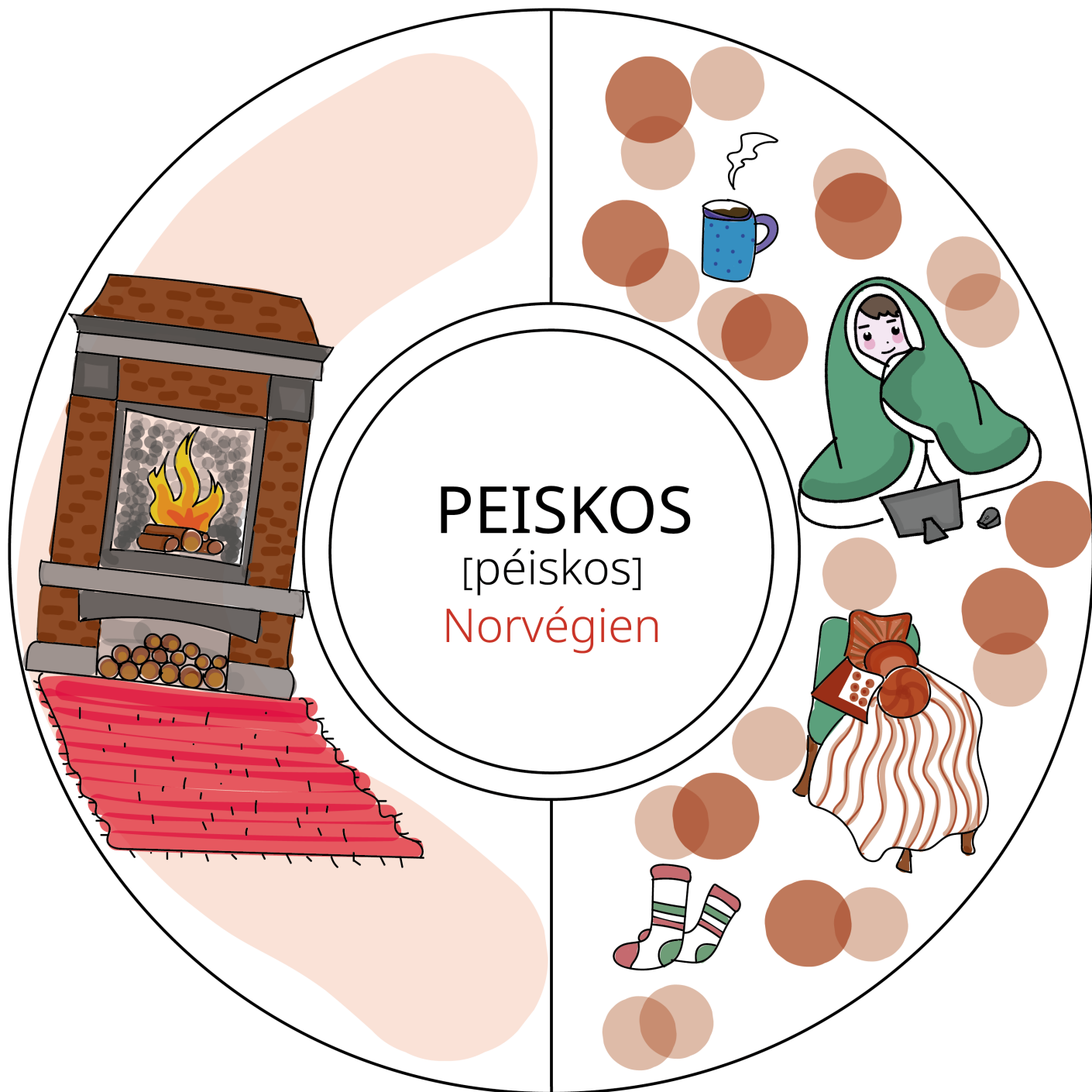


SCHILDERWALD
[schildervald]
Allemand

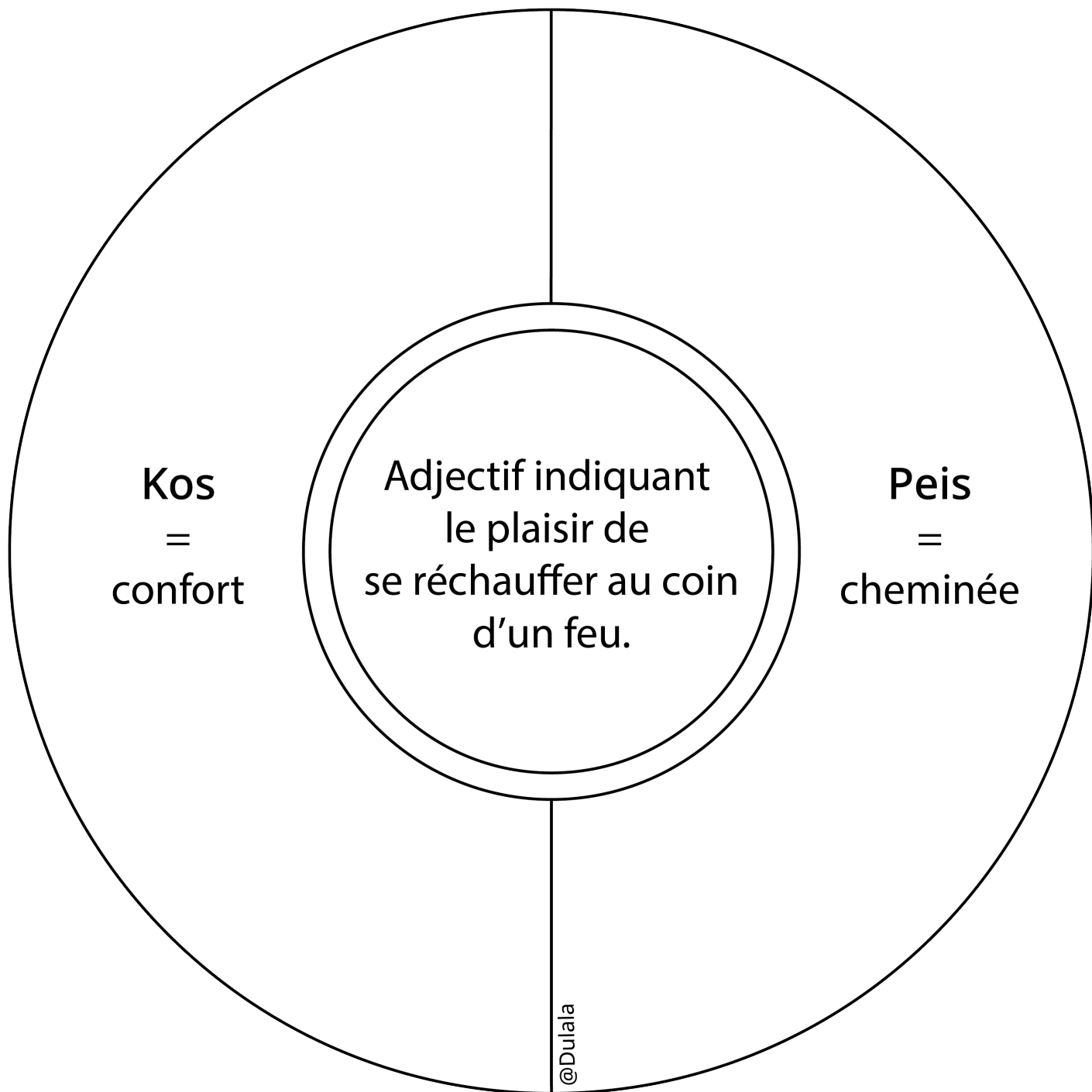
Schilder
=
pluriel de
"Schild",
"panneau"

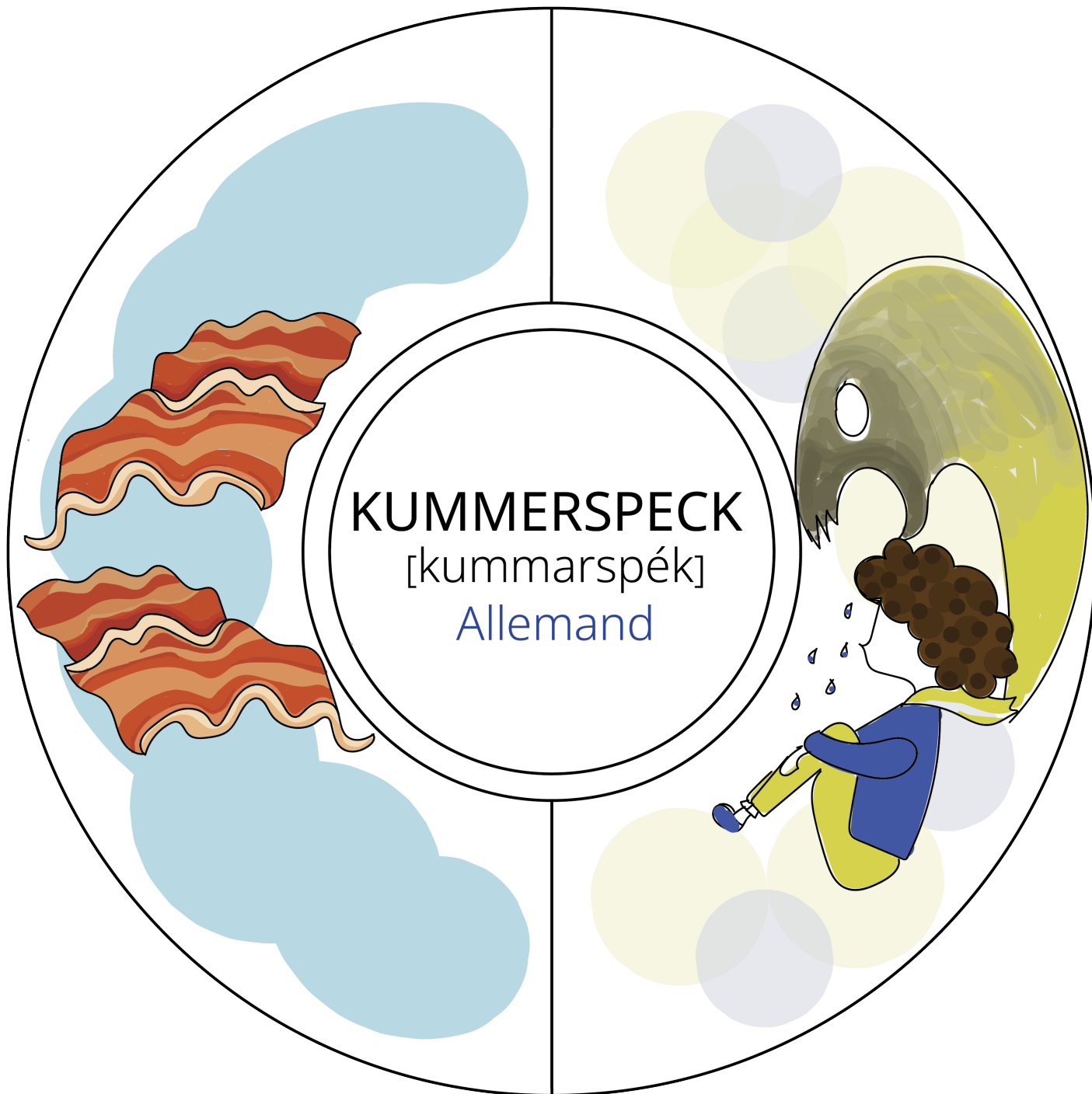
"Forêt de panneaux".
Une rue tellement
chargée en panneaux
que l'on ne sait pas
quelle direction
prendre.

Wald
=
forêt

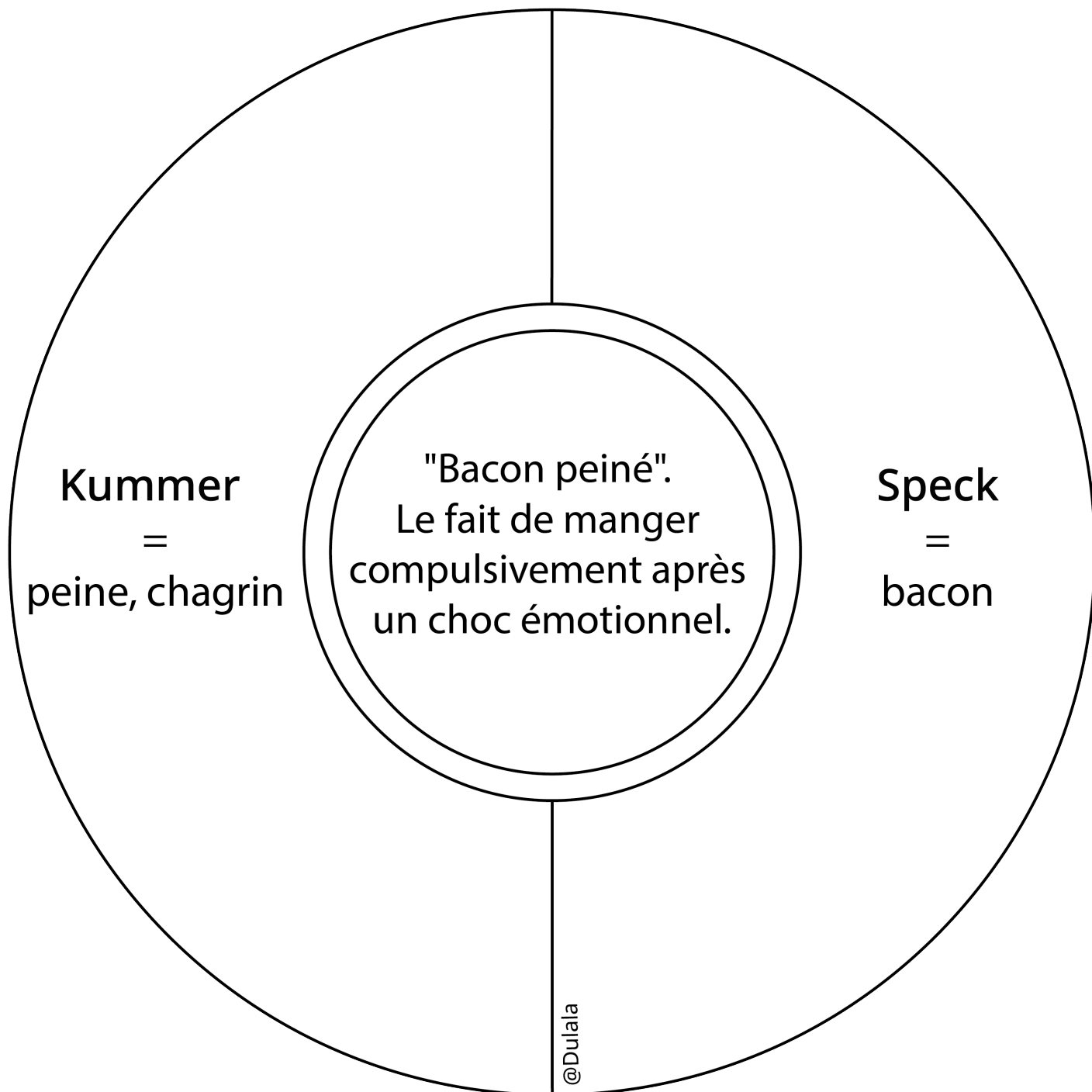


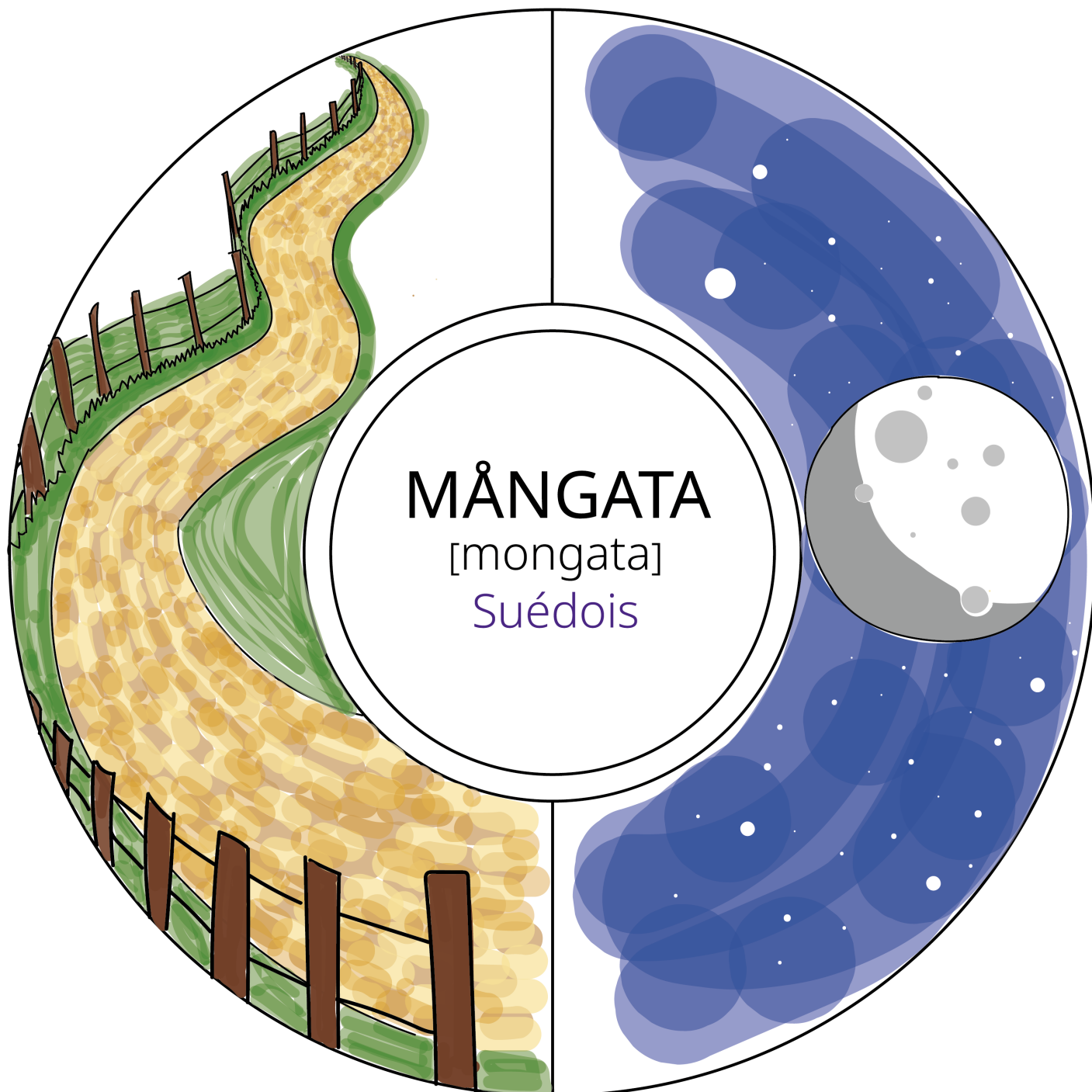
PEISKOS
[péiskos]
Norvégien





KUMMERSPECK
[kummarspék]
Allemand





MÅNGATA
[mongata]
Suédois

Måne
=
lune

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

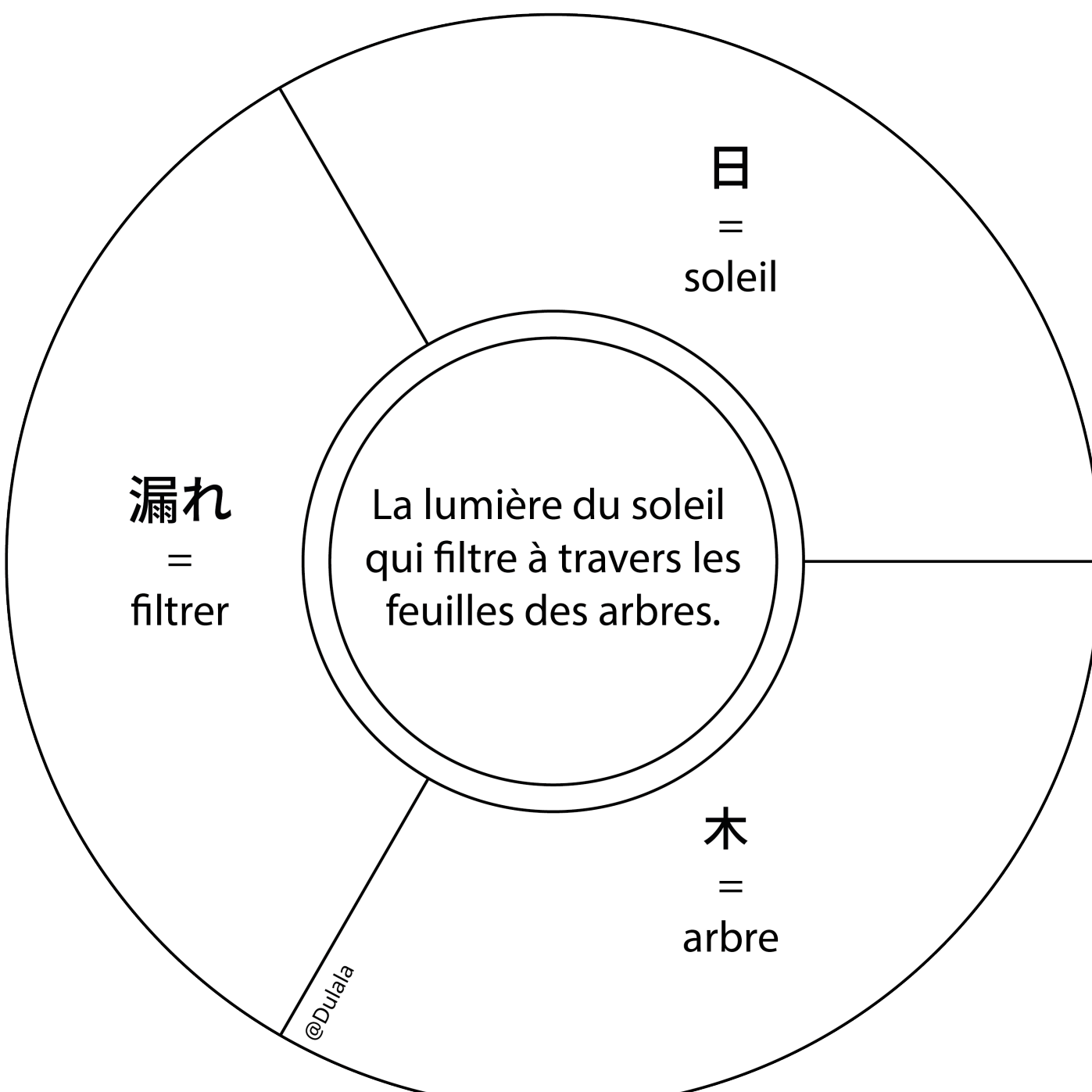
Gata
=
chemin, rue



木漏れ日

[ko mo re bi]

Japonais



日
=
soleil

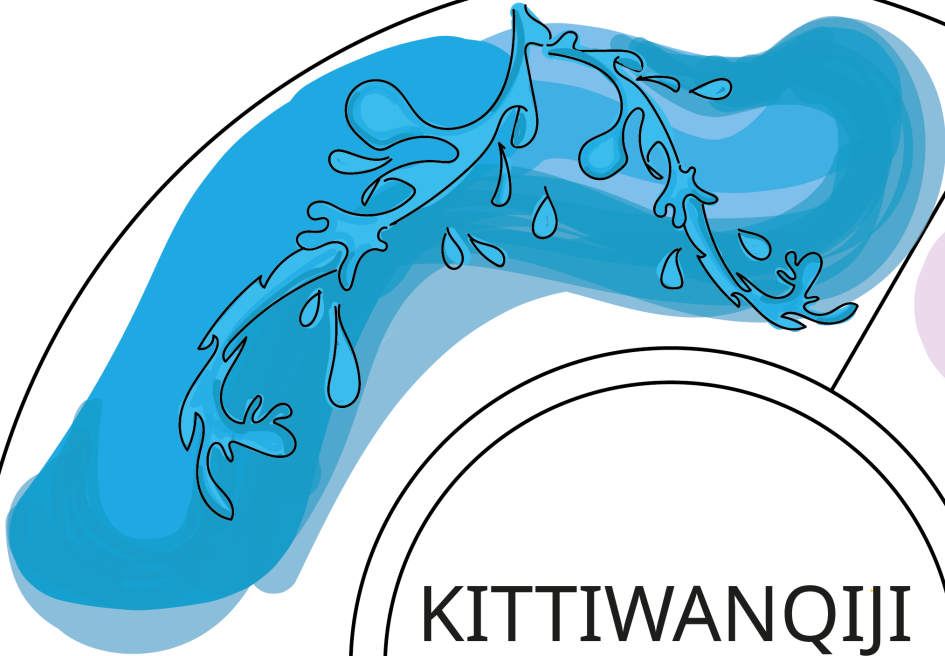
木
=
arbre

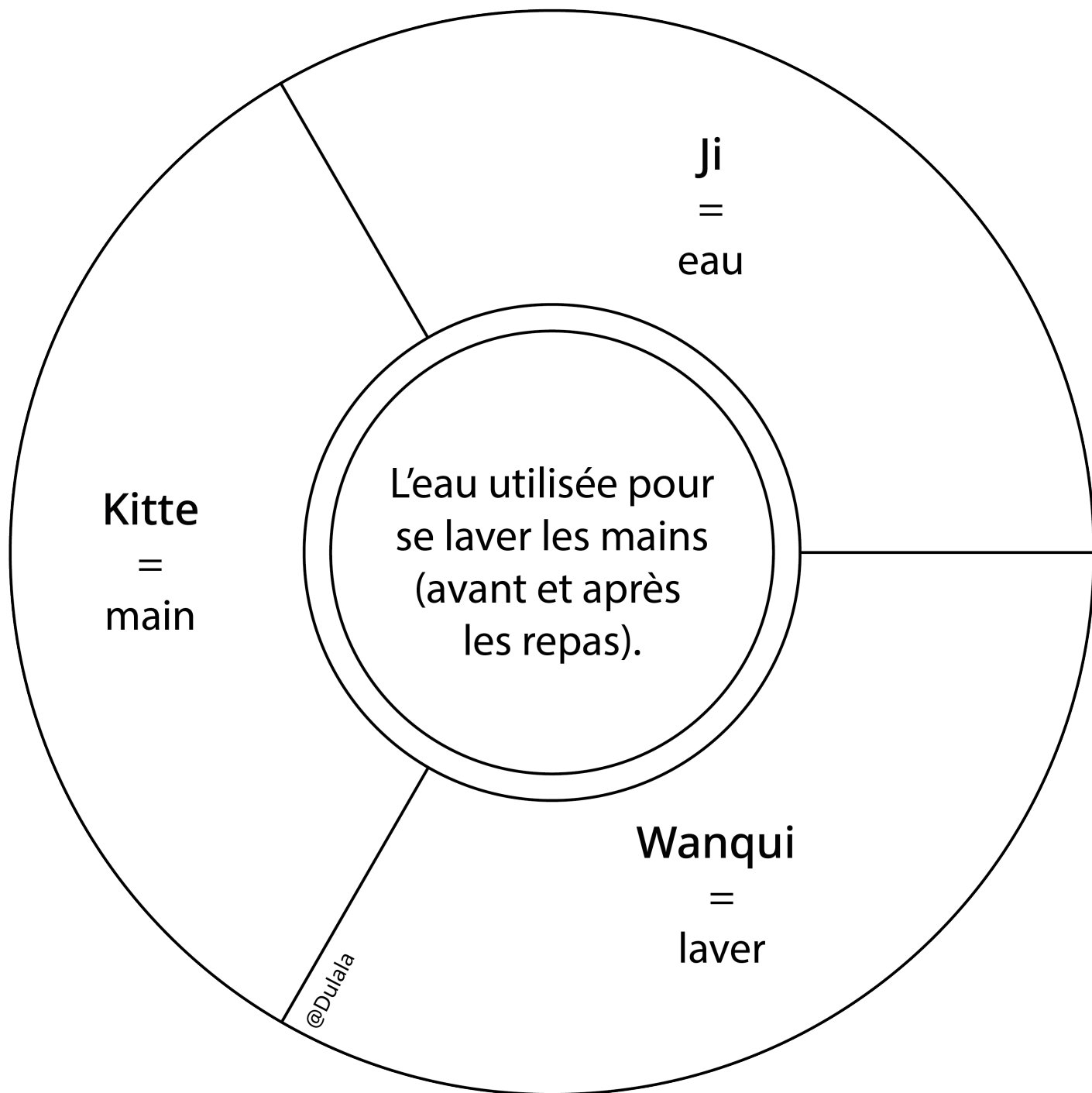
漏れ
=
filtrer

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

@Dulala

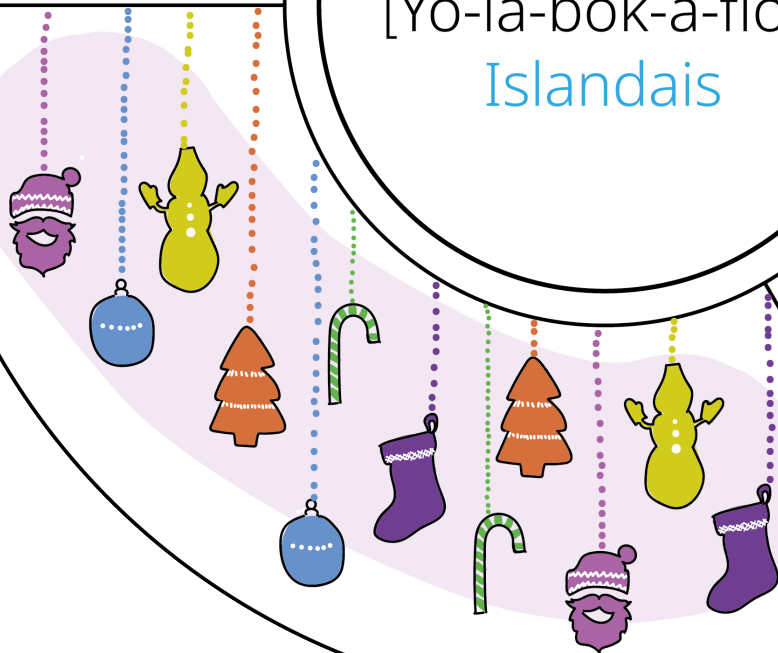
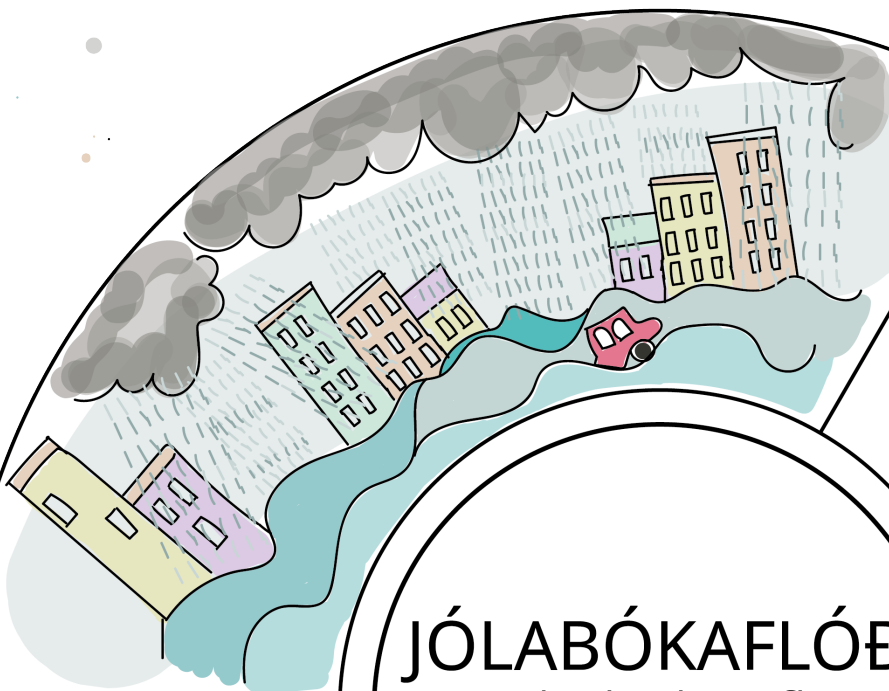
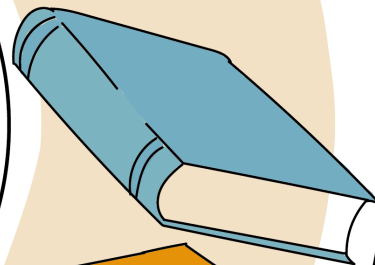
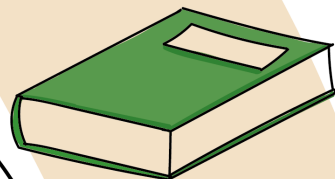
KITTIWANQIJI
[kittiwankiji]
Soninké





JÓLABÓKAFLÓÐ

[Yo-la-bok-a-flot]
Islandais



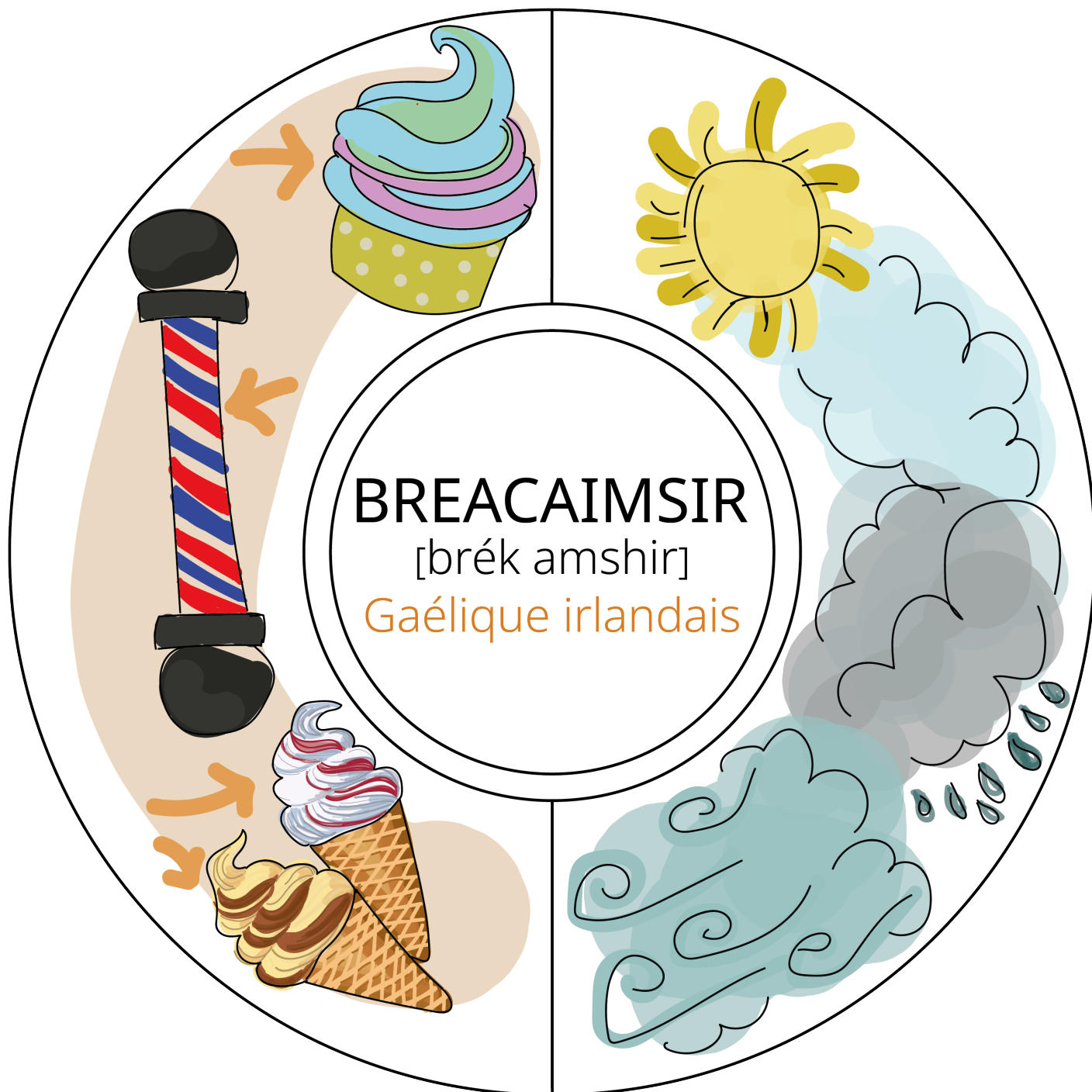
flóð
=
inondation

bók
=
livre

jól
=
Noël

"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 !*

@Dulala



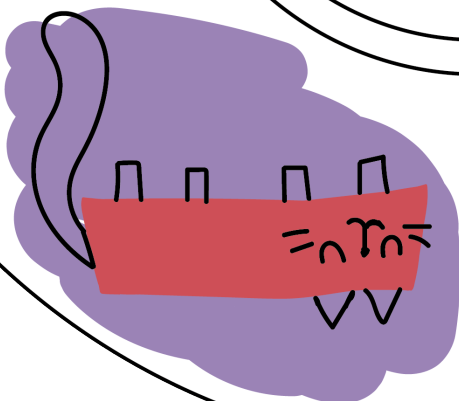
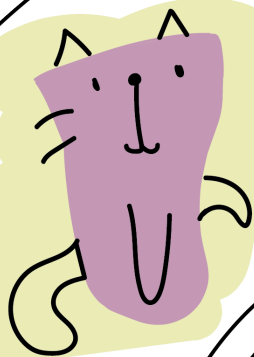
Amsir
=
le temps

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

Breac
=
de plusieurs
couleurs,
varié, bigarré

GATTARA

[gatarà]
Italien



- ara

=

suffixe *féminin*
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

