du la la
d'une langue à l'autre

Règle du jeu des

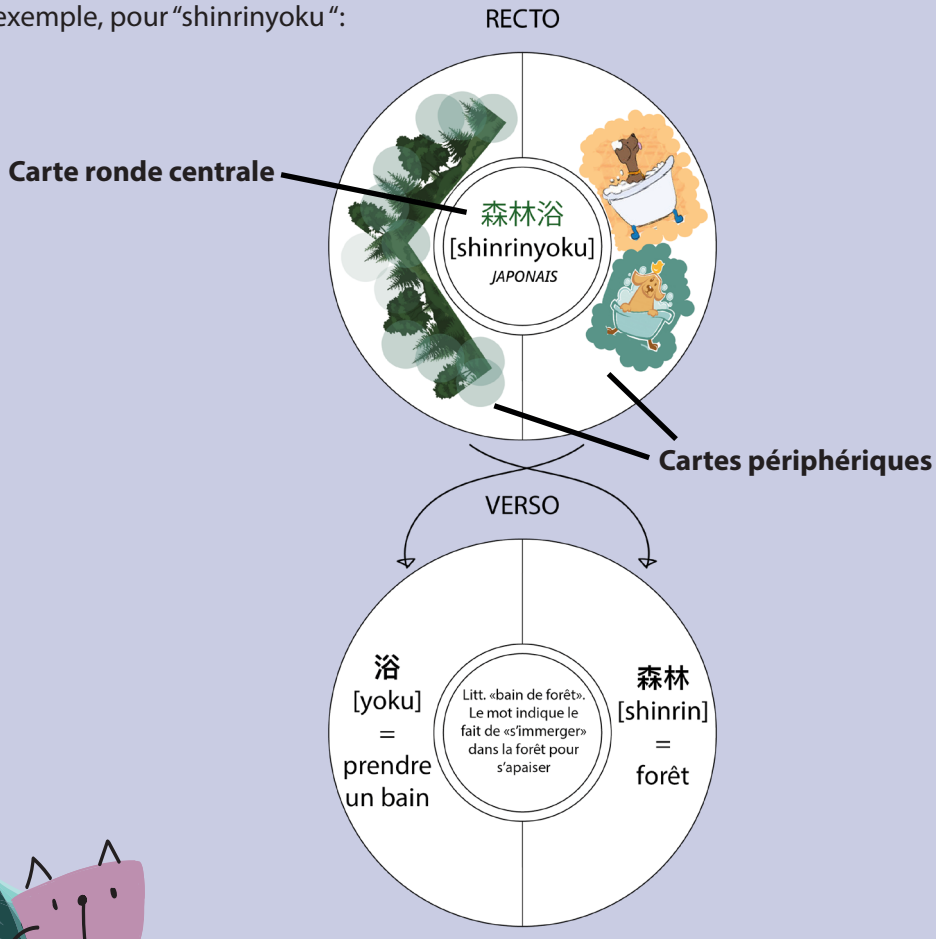
INTRADUISIBLES PLURILINGUES

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'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 "shinrinyoku ":



Les illustrations du jeu ont été réalisées par Valentina Semeghini.

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

Attribution - Pas d'utilisation commerciale - Pas de modification.
CC BY NC ND

du la la
d'une langue à l'autre

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

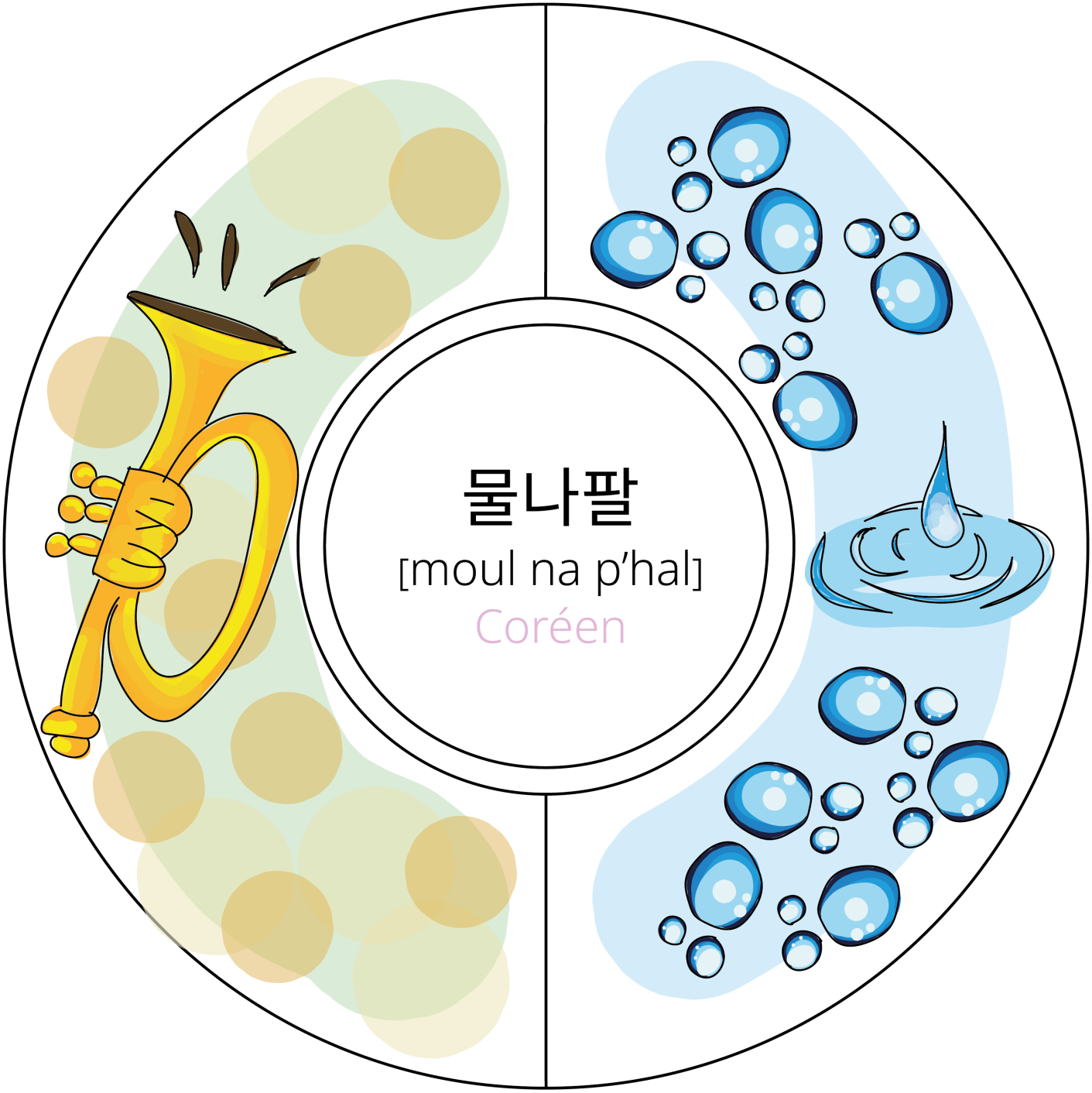
Téléchargez les cartes vierges pour créer et illustrer vous-mêmes de nouveaux intraduisibles plurilingues et enrichir ainsi votre jeu !

Les mots du jeu :

Breacaimsir [brékamshir] (gaélique irlandais)
Gattara [gatara] (italien)
Jólabókaflóð [yolabokaflot] (islandais)
Kittiwanqiji [kitiwankiji] (soninké)
木漏れ日 [komorebi] (japonais)
Kummerspeck [kumarspék] (allemand)
Mångata [mongata] (suédois)
Peiskos [péiskoss] (norvégien)
Schilderwald [childervald] (allemand)
Takaw-tulog [takavtulog] (tagalog)
Tandsmør [tandsmeur] (danois)
積ん読 [tsundoku] (japonais)
Urong-sulong [urong sulong] (tagalog)
물나팔 [moul na p'hal] (coréen)



Attribution
- Pas d'utilisation commerciale
- Pas de modification.
CC BY NC ND


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

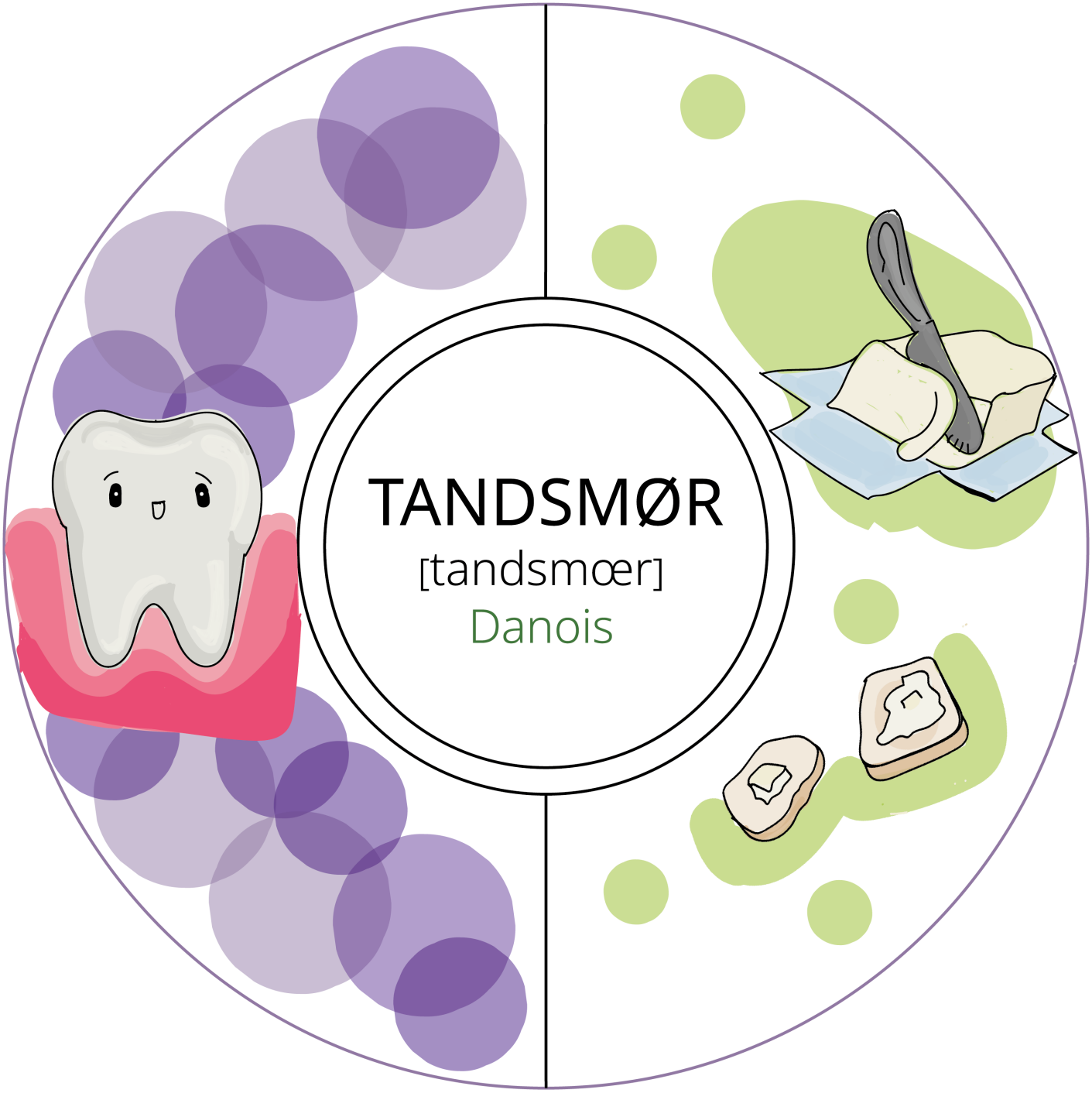


Sulong
=
reculer

"Avancer
et reculer".
Une personne
dubitative.

Urong
=
avancer

@Dulala


TANDSMØR
[tandsmœr]
Danois

Smør
=
le beurre

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

Tand
=
la dent

@Dulala

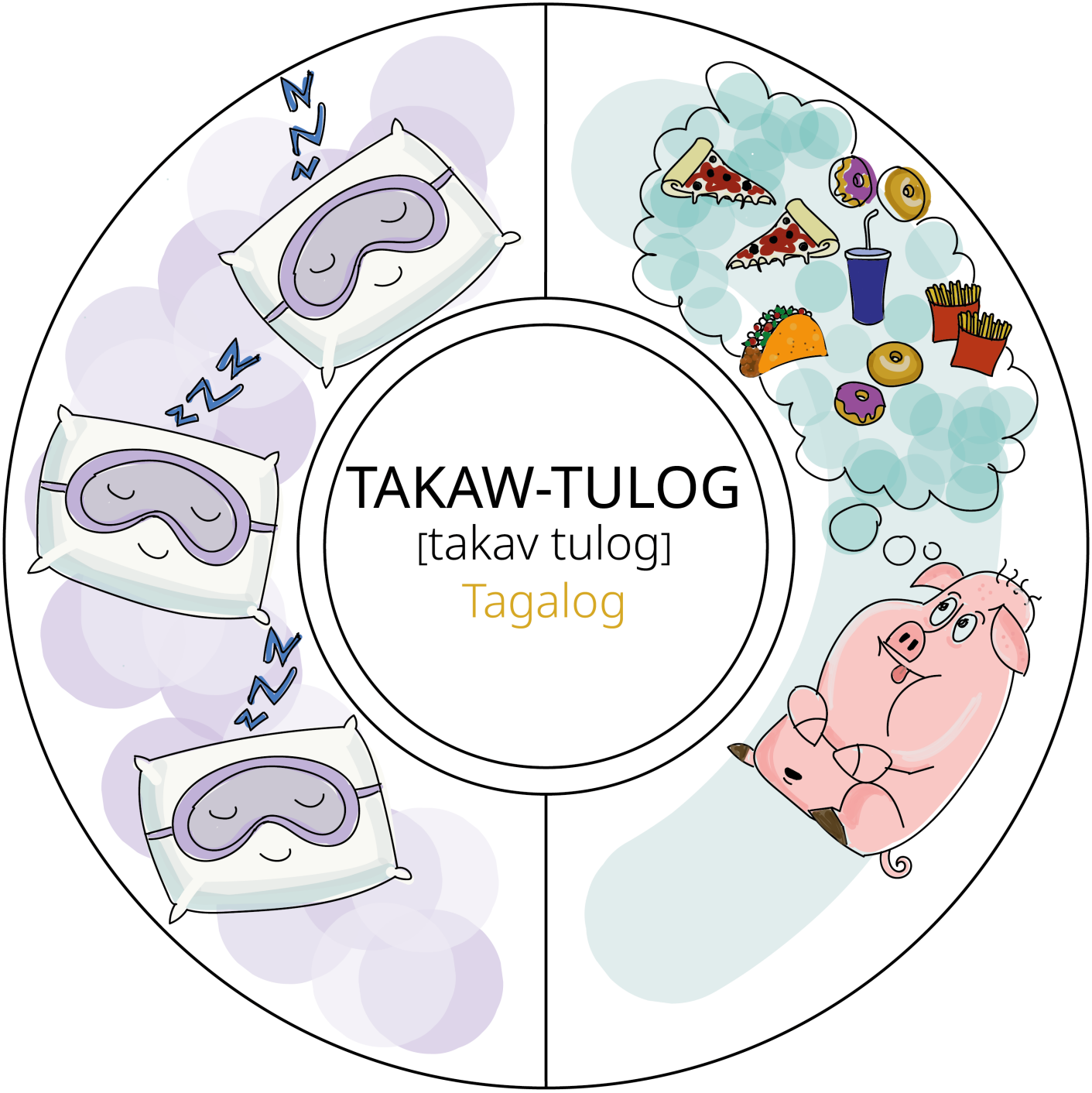

積ん読
[tsu n doku]
Japonais

読
=
lire

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

積
=
tas, pile

@Dulala

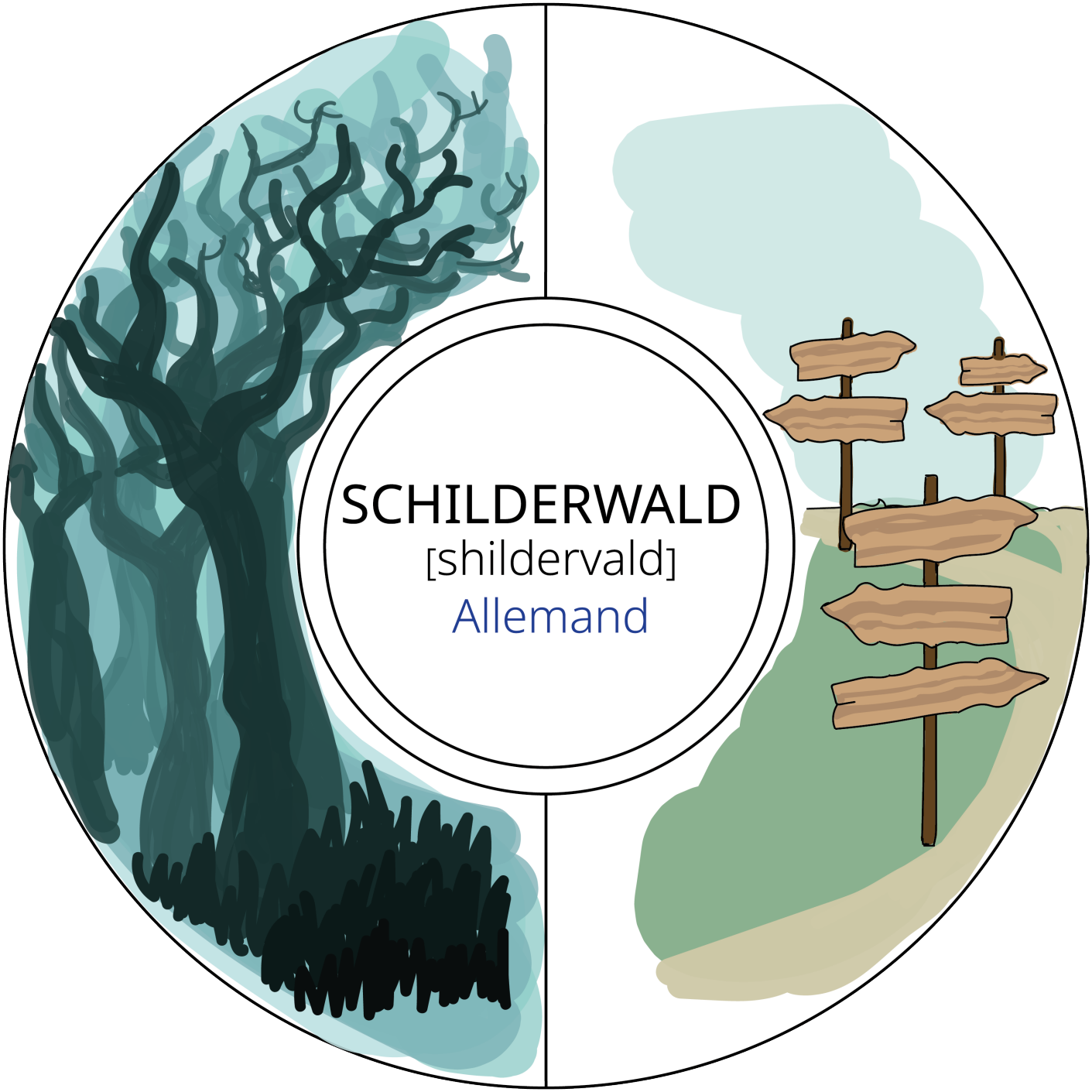

TAKAW-TULOG
[takav tulog]
Tagalog

Takaw
=
gourmand
(avec une
connotation
négative)

Une personne qui
dort trop.

Tulog
=
le sommeil

@Dulala


SCHILDERWALD
[shildervald]
Allemand

Schilder
=
pluriel de
"Schild",
"panneau"

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

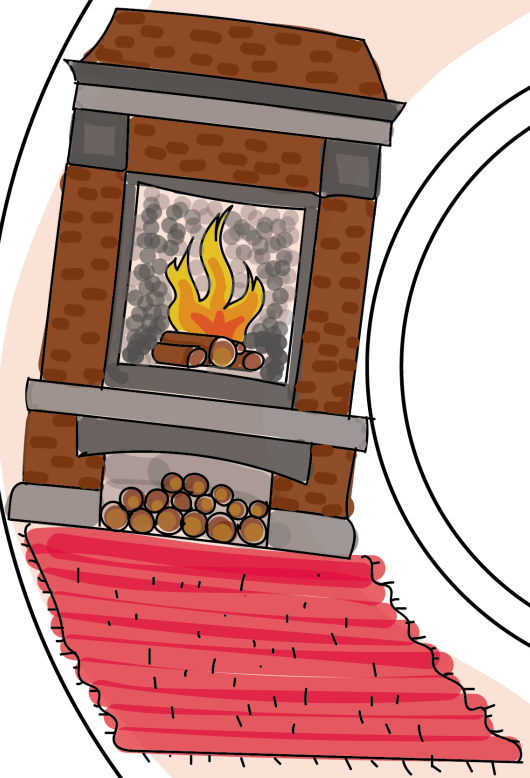
Wald
=
forêt

@Dulala

PEISKOS

[péiskos]

Norvégien









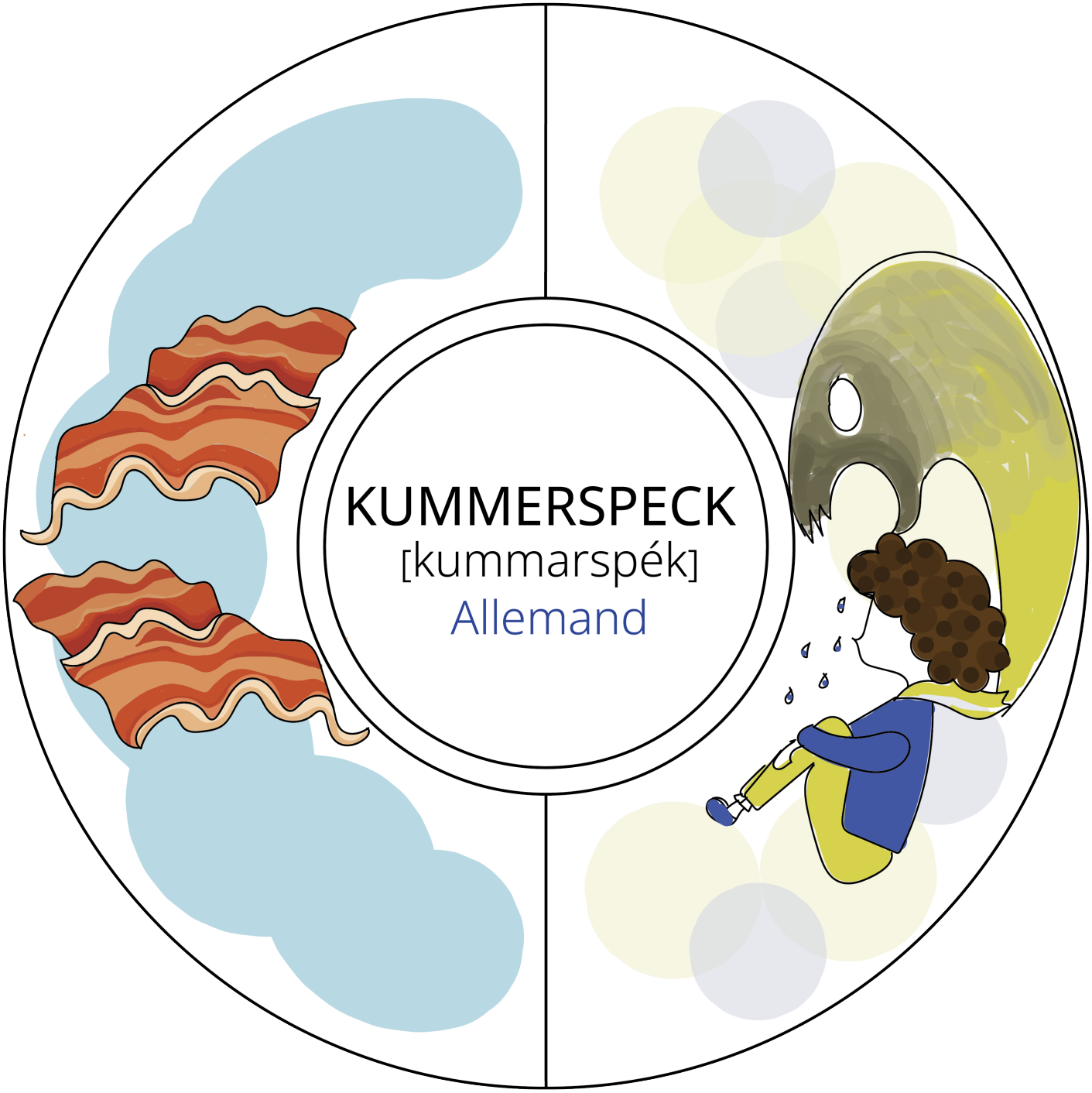


Kos
=
confort

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

Peis
=
cheminée

@Dulala

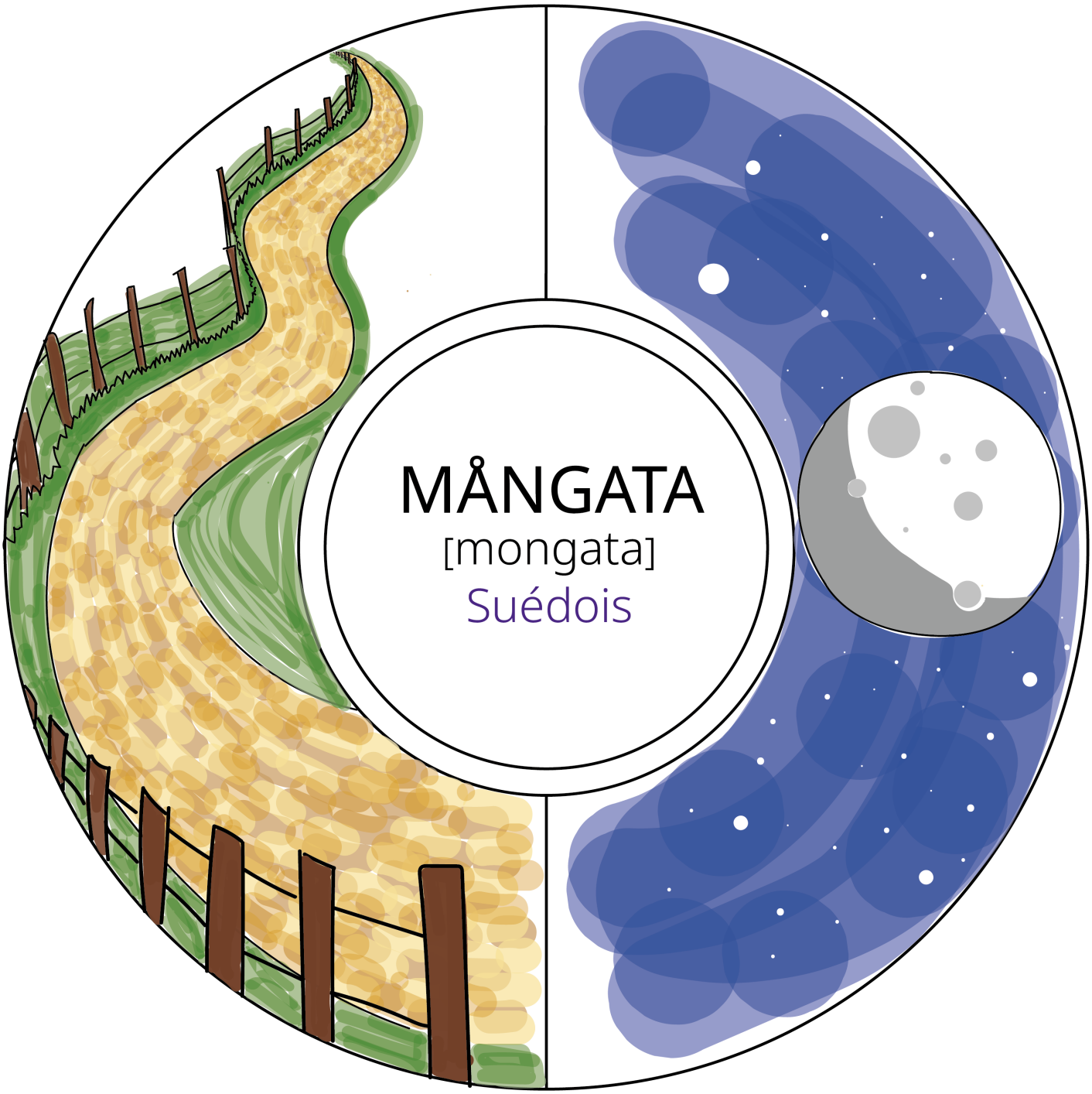

KUMMERSPECK
[kummarspék]
Allemand

Kummer
=
peine, chagrin

"Bacon peiné".
Le fait de manger
compulsivement après
un choc émotionnel.

Speck
=
bacon

@Dulala


MÅNGATA
[mongata]
Suédois

Måne
=
lune

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

Gata
=
chemin, rue

@Dulala


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

@Dulala


KITTIWANQIJI
[kittiwankiji]
Soninké

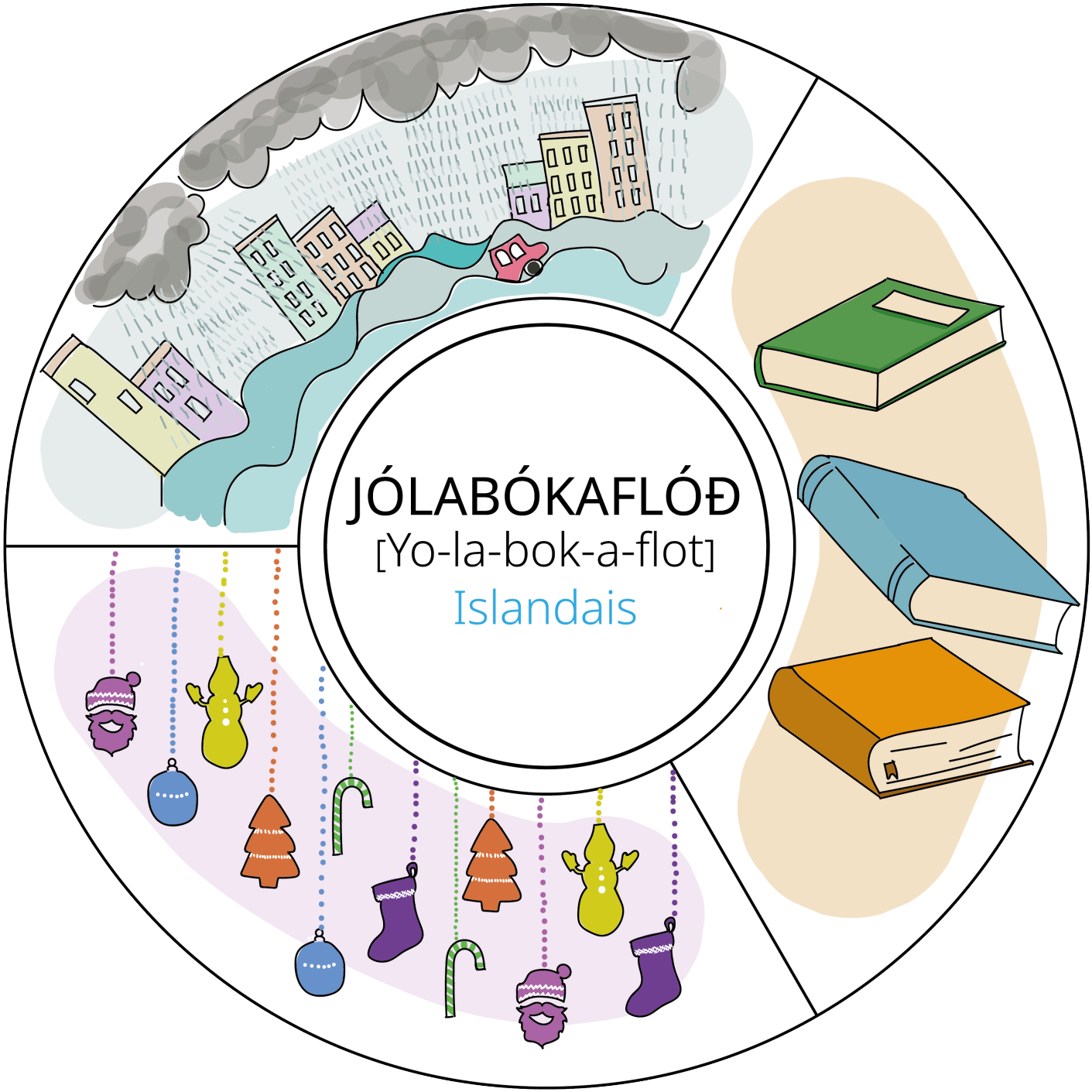
Ji
=
eau

Kitte
=
main

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

Wanqui
=
laver

@Dulala


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

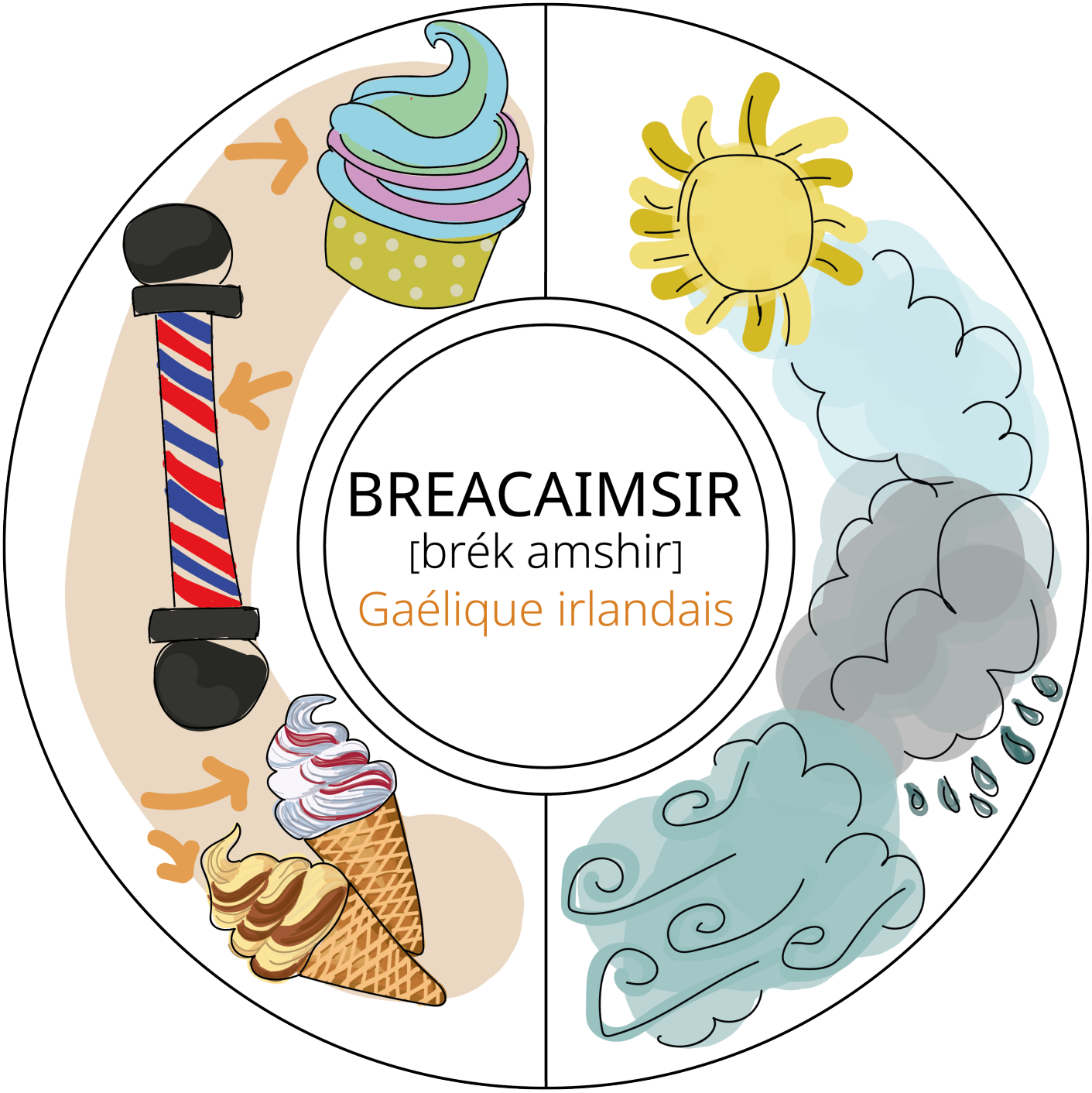
flóð
=
inondation

"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 !

bók
=
livre

jól
=
Noël

@Dulala


BREACAIMSIR
[brék amshir]
Gaélique irlandais

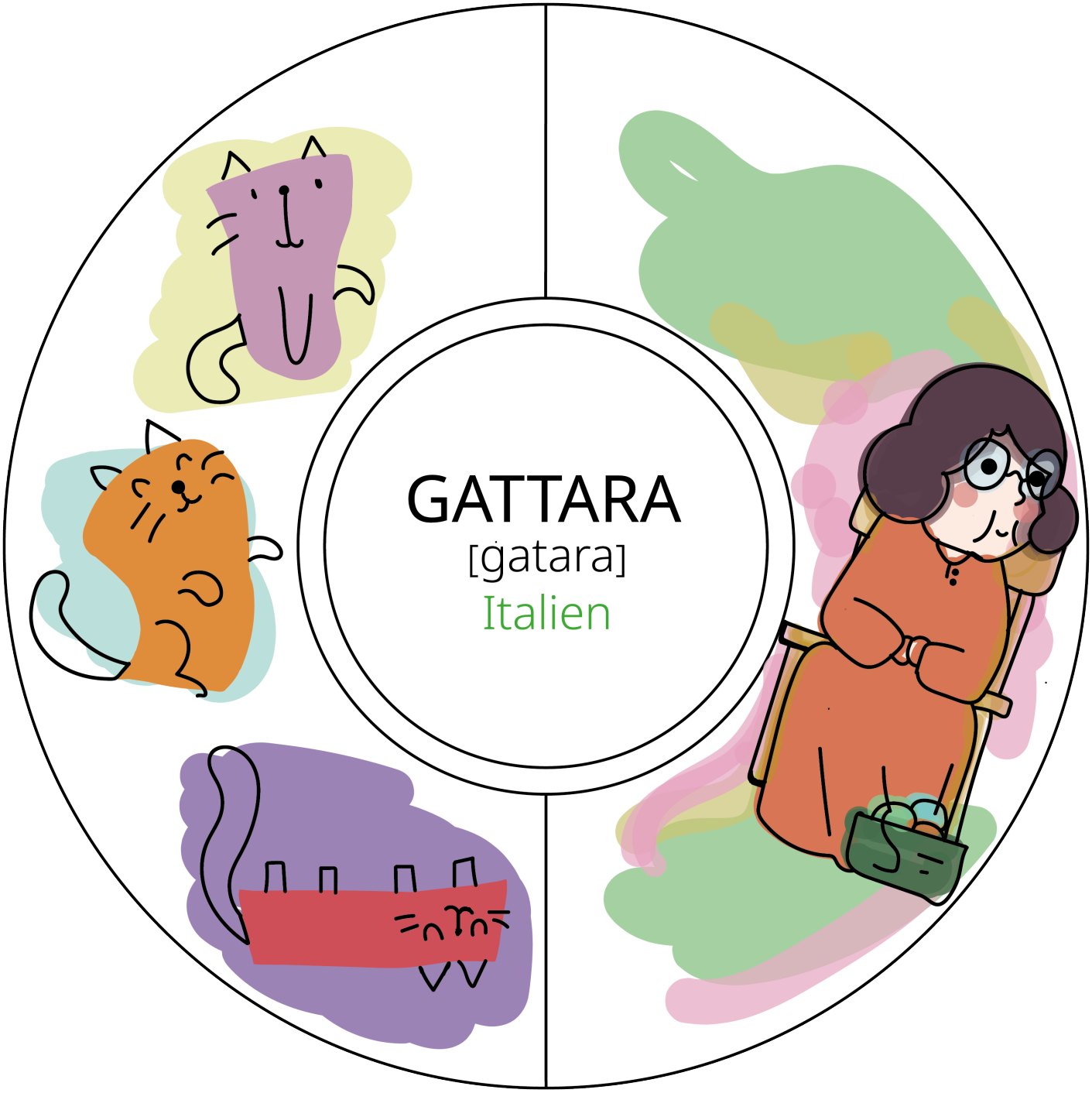
Lorem ipsum

Amsir
=
le temps

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

Breac
=
de plusieurs couleurs, varié, bigarré

@Dulala


GATTARA
[gatara]
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

@Dulala

