

RÈGLES DU JEU

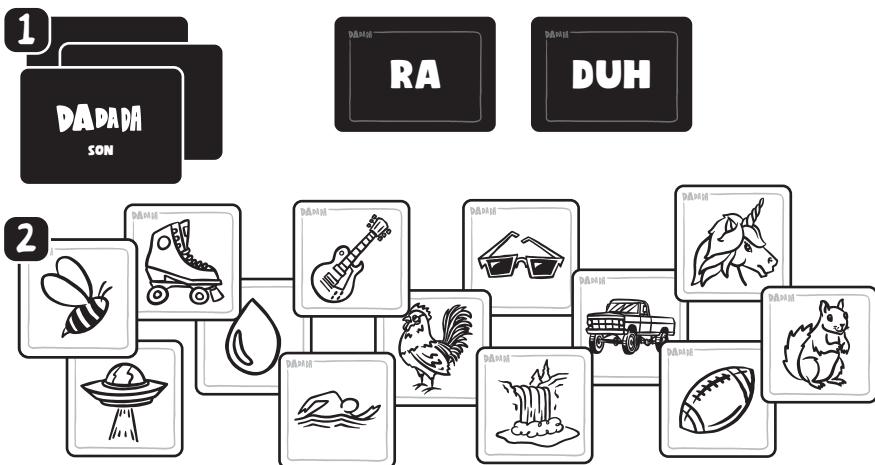
**DADADA EST UN JEU COOPÉRATIF SUR LA CRÉATION D'UN "LANGAGE". UNE FOIS LA PARTIE COMMENCÉE, LES JOUEURS NE PEUVENT PAS UTILISER DE LANGUES CONNUES. LE DÉFI POUR L'ÉQUIPE EST DE COMMUNIQUER EN UTILISANT EXCLUSIVEMENT LES SONS VISIBLES SUR LA TABLE.**

## BUT DU JEU

Faites deviner des images grâce au "langage" que vous avez créé, en faisant le moins d'erreurs possible.



**<< REGARDEZ CETTE VIDÉO OU CONTINUEZ DE LIRE POUR COMPRENDRE LES RÈGLES !**



1. Révélez 2 cartes SON en prononçant chaque son à haute voix, afin que tout le monde puisse s'accorder sur leur prononciation.
2. Retournez 13 cartes IMAGE face visible au centre de la table, mais sans décrire ce que vous voyez.

## ÉTAPE 1. CRÉATION (ENVIRON 5 MINUTES)

Dans un premier temps, commencez par trier les 13 cartes IMAGE en différents groupes et associez-les comme bon vous semble aux sons visibles sur la table. Ne cherchez pas à trouver des sons logiques par rapport aux images. En d'autres termes, pas besoin d'avoir un son "VRÔUM" pour l'image d'une voiture.

Pour communiquer avec vos coéquipiers ou décrire les images que vous avez sous les yeux, une grosse restriction s'impose à vous :

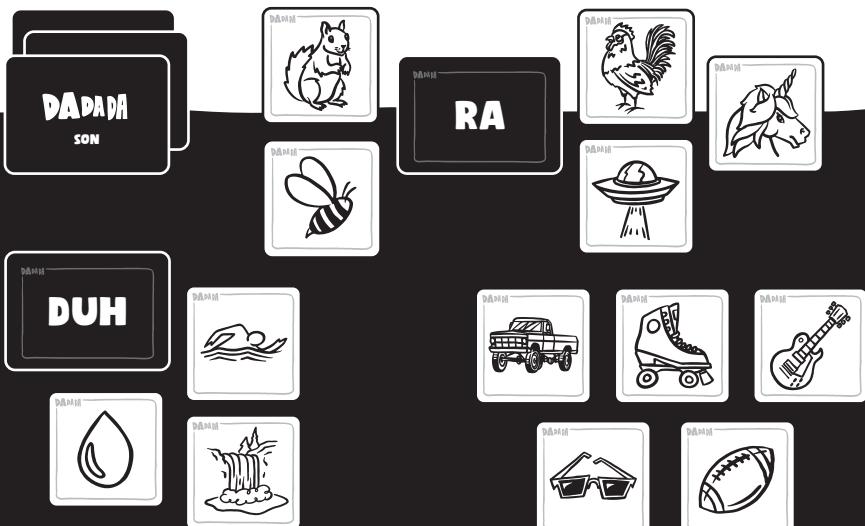
### VOUS NE POUVEZ UTILISER QUE LES SONS VISIBLES SUR LA TABLE.

En jouant, essayez de limiter vos gestes, ce n'est pas un jeu de mimes, mais nous comprenons que des mouvements de mains puissent se produire. Secouez la tête ou utilisez votre pouce pour indiquer un "oui" ou un "non".

Prenez le temps de réorganiser les images de façon à bien vous faire comprendre, pour trouver une logique commune avec vos petits camarades.

Si le "langage" ne vous semble pas encore tout à fait prêt et que les sons disponibles ne suffisent plus, vous pouvez tirer jusqu'à 3 cartes SON additionnelles (soit un total de 5 cartes SON au maximum).

Afin d'affiner votre "langage" et de vous permettre de trier vos 13 cartes IMAGE, nous vous conseillons d'ajouter des cartes SON les unes après les autres.

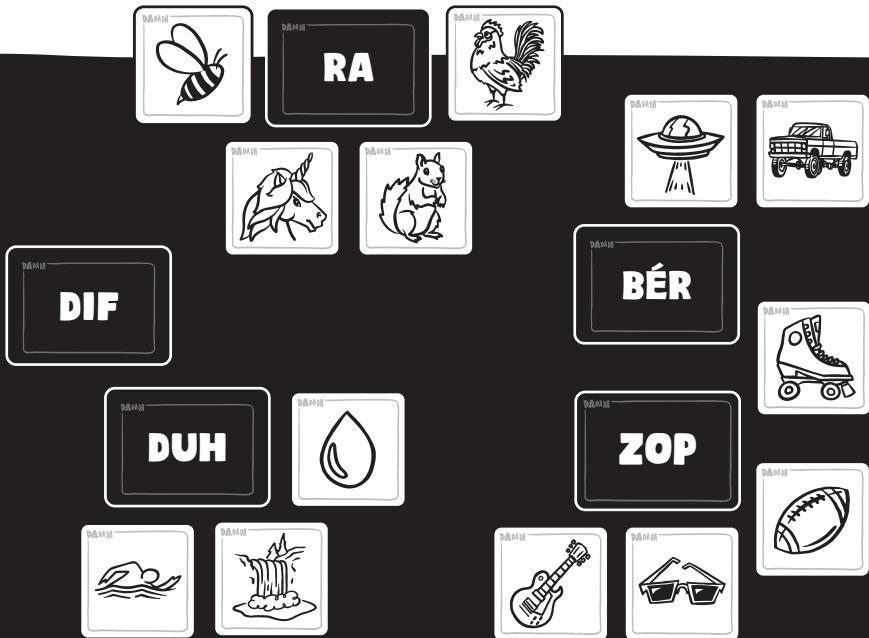


CELA PEUT SEMBLER ÉTRANGE À PREMIÈRE VUE,  
MAIS SAURIEZ-VOUS DIRE POURQUOI LE VAISSEAU  
SPATIAL EST ASSOCIÉ AU SON "RA" ?

SUITE ÉTAPE 1 >>

## SUITE ÉTAPE 1 >>

**ASTUCE :** Vous pouvez combiner 2 sons, ou plus, ensemble ("RA-BÉR", par exemple) ou encore accentuer verbalement les sons (en disant "RA ?" ou "RA !!!") pour aider à partager vos pensées. Mais gardez toujours en tête que vous ne pouvez communiquer qu'avec les sons visibles sur la table !



TRIÉ DE CETTE MANIÈRE, "BÉR" POURRAIT DÉCRIRE LE VAISSEAU SPATIAL.

PEUT-ÊTRE QUE LE PATIN À ROULETTES POURRAIT ÊTRE UN "ZOP-BÉR"?  
C'EST À LA FOIS UN MOYEN DE LOCOMOTION ET UN LOISIR.

DANS CET EXEMPLE, LE SON "DIF" N'A PAS ÉTÉ NÉCESSAIRE POUR CRÉER NOTRE "LANGAGE".

Après 5 minutes environ, vous devriez être prêts à tester votre nouveau "langage" avec des images que vous n'avez pas encore vues.  
Il est temps de passer à l'ÉTAPE 2 : **Communication**.

## ÉTAPE 2. COMMUNICATION

### DURANT CETTE ÉTAPE, VOUS ALLEZ TESTER LE "LANGAGE" CRÉÉ DURANT L'ÉTAPE 1.

Choisissez de façon aléatoire un joueur qui débutera. On l'appellera le **Communicant**.

Cette personne pioche d'abord 1 carte IMAGE et la regarde, sans la montrer aux autres. C'est la carte qu'elle devra faire deviner au groupe.

Ensuite, le Communicant pioche 5 autres cartes IMAGE et les mélange avec la première carte IMAGE. Puis, il les dispose toutes, face visible, sur la table.

Enfin, en utilisant un son ou une série de sons visibles, le Communicant devra faire deviner la carte IMAGE qu'il a piochée en premier.

Les autres joueurs (**les Interprètes**) peuvent alors discuter, mais exclusivement en utilisant les sons visibles, afin de choisir la bonne carte IMAGE.

#### IMPORTANT!

Le Communicant ne peut plus parler ni réagir, pendant la discussion des Interprètes.



#### QUELLE IMAGE CHOISIRIEZ-VOUS SI LE COMMUNICANT DISAIT "RAAAA - DUH"?

Une fois que les Interprètes s'accordent sur une carte, ils doivent la pointer du doigt. C'est ensuite au Communicant de confirmer si le groupe a choisi la bonne image.

- Si c'est correct, ajoutez la carte à une pile "**IMAGES TROUVÉES !**". Vous marquez 1 point pour chaque carte dans la pile.
- Si c'est faux, ajoutez la carte à une pile "**QU'EST-CE QUI DIT ?**". Le jeu se termine lorsque 2 cartes se trouvent dans cette pile.

#### LA BONNE IMAGE ÉTAIT CELLE-CI.



Ensuite, défaussez toutes les autres cartes IMAGE.

Puis, commencez un nouveau tour en choisissant un autre Communicant.

Il testera ce même "langage", en tirant 1 carte IMAGE qu'il devra faire deviner, après l'avoir mélangée à 5 autres cartes IMAGE.

#### IMPORTANT!

Évitez de parler dans votre langue maternelle entre chaque tour.

Vous pourrez débattre plus tard !

## ÉTAPE 3. FIN DE LA PARTIE

Dans ce jeu, les joueurs font autant de tours qu'ils le souhaitent. On vous recommande juste de bien alterner le rôle du Communicant.

Quoiqu'il se passe, la partie prend fin à partir de la seconde erreur, lorsqu'une seconde carte est ajoutée à la pile "QU'EST-CE QUI DIT ?".

## DÉBRIEFING

Une fois la partie terminée, il est temps que les joueurs puissent à nouveau discuter dans leur langue maternelle.

Prenez le temps de parler des mots et des concepts que le groupe vient de créer.

- Mais que voulait dire "DIF", pour vous ?
- Comment ces images sont-elles liées ?
- Pourquoi avez-vous dit "DIF - RA - ZOP" pour cette image ?

## COMPTAGE DES POINTS

Dans Dadada, toutes les langues sont belles. Mais pour ceux qui sont intéressés par le score, comptez le nombre de cartes dans la pile "IMAGES TROUVÉES !" et suivez ce barème de points :

- 6+ : LANGUE OFFICIELLE À L'ONU**
- 4-5 : LANGAGE COURANT**
- 3 : LINGUISTES EN FORMATION**
- 2 : PAS AFFREUX MAIS IL Y A DU BOULOT**
- 0-1 : CE SERA MIEUX LA PROCHAINE FOIS**

Peu importe votre score... **FÉLICITATIONS !**

Vous venez de construire votre propre "langage".

## UN PEU DE CULTURE

Ce n'est pas évident de communiquer des idées nuancées avec seulement 5 sons. La langue française compte environ 100 000 mots, mais ce n'est rien comparé aux 12 millions de mots du vocabulaire arabe !

Les termes techniques pour les 2 types de cartes dans ce jeu sont "pictogrammes" et "phonèmes". Voici quelques définitions pour vous, linguistes en herbe jouant à ce jeu, à ajouter à votre vocabulaire :

**PICTOGRAMME [ PIK-TO-GRAM ]** : les premiers systèmes d'écriture connus sont des pictogrammes datant d'environ 9 000 avant J.-C. Ce sont des images qui représentent des personnes, des lieux, des objets ou même des idées.

**PHONÈME [ FO-NEM ]** : il s'agit de la plus petite unité possible par laquelle des mots et des phrases sont formés. Les phonèmes ne sont pas des mots en eux-mêmes, mais plutôt des sons. Ce sont les éléments de base pour créer des mots qui sont souvent des combinaisons complexes de phonèmes.

## COMMENT DADADA EST DEVENU RÉALITÉ ?

Dadada est né de l'initiative de 4 joyeux lurons, parlant 3 langues maternelles distinctes et qui aiment s'enfermer dans des pièces !

Après des heures d'exploration, et alors que la fatigue s'installait, leurs pulsions les plus folles ont commencé à prendre le dessus. C'est alors qu'une remarque farfelue a tout fait basculer, créant la base du jeu : "Et si nous ne parlions qu'en sons absurdes ? Pourrions-nous encore communiquer et nous comprendre ?"

Ils ont rapidement choisi 5 sons aléatoires : "DA", "DIFF", "DOOF", "BING" et "BONG". Après avoir crié des phrases incompréhensibles avec une énergie débordante, quelque chose d'étrange s'est produit : l'absurde a commencé à avoir du sens ! Cela les a fait réfléchir sur les origines du langage. Peut-être que toutes les langues du monde ont émergé de la même manière. Et c'est ainsi que Dadada est né.

# DADADA

CELA N'A AUCUN SENS TANT  
QUE VOUS N'AVEZ PAS JOUÉ !



Dadada, The Op et USAopoly sont des marques USAopoly, LLC.  
Droits d'auteurs © 2025 par USAopoly, LLC. Tous droits réservés.  
Conçu par Gustavo "mut" Guimaraes, Lee McGir, TJ Spalty et Julian Spinelli.  
Adapté par Sylvestre Bermuda et Rigorem. Rafistolé par Vincent Burger !  
Édité par L'ESPADON INSOUCIANT.