

*Ce jeu se joue avec un paquet de cartes qui vont toutes par paires, sauf une, appelée le mistigri. Les cartes sont mélangées puis distribuées une à une. Les joueurs se débarrassent des paires présentes d'emblée dans leur main en les étalant sur la table. Puis le donneur présente son jeu en éventail, face cachée, à son voisin de droite. Celui-ci pioche une carte au hasard ; si la carte le permet, il forme une paire et s'en débarrasse ; puis il présente à son tour son jeu en éventail au joueur suivant, qui pioche une carte, et ainsi de suite. Le mistigri passe de main en main, puisqu'il est impossible de le poser. Celui qui se retrouve avec le mistigri à la fin de la partie a perdu.*

Ce jeu de hasard, connu aussi sous d'autres noms (le Pouilleux, le Jeu de la mouche, le Vieux garçon...) se pratique habituellement avec un paquet de 32 ou 52 cartes classiques dont on a préalablement retiré les valets de cœur, carreau et trèfle, tandis que le seul valet restant, le valet de pique ou mistigri, devient le pouilleux à éviter. Il en existe plusieurs variantes, tel le Pouilleux massacreur.

### **Variante détaillée : Bistigri**

**Activité(s) langagière(s) visée(s) :** production orale guidée.

**Compétence(s) générale(s) ou langagière(s) sollicitée(s) :** compétence phonologique (opposition [b]/[v])

**Niveau de langue :** A1 et plus.

**Matériel requis :** un paquet de 21 à 61 cartes allant par paires sauf une, qui sera le mistigri.

Pour cette variante, un corpus de 24 phrases autour de l'opposition phonétique [b]/[v], plus une carte mistigri rebaptisée bistigri : « C'est un excellent avis./C'est un excellent habit. – Elle adore les bagues./Elle adore les vagues. – Il a perdu ses bottes./Il a perdu ses votes. – Il est en bas./Il est temps, va. – Il fait le beau.<sup>1</sup>/Il fait le veau.<sup>2</sup> – Il sent bon./Ils s'en vont. – J'ai tout bu./J'ai tout vu. – Je suis à bout./Je suis à vous. – La bile me dégoûte./La ville me dégoûte. – Le banc est léger./Le vent est léger. – Prenez un bain chaud./Prenez un vin chaud. – Tu connais l'abbé ?/Tu connais l'Ave ? – Bistigri ! »

**Effectif idéal/effectif possible :** 3 à 6 joueurs/illimité, en organisant des parties en parallèle.

1. Se tenir debout sur ses pattes postérieures, en parlant d'un chien.

2. S'avachir, se laisser aller moralement et physiquement.

**Dispositif de travail :** par groupes de 3 à 6 joueurs ; participation individuelle.

**Durée moyenne d'une partie :** 3 à 10 mn.

**But du jeu :** se débarrasser le premier de ses paires et, surtout, ne pas garder le mistigri (ici, le bistigri).

### ► Démarche

- Choisir un donneur dans chaque groupe de joueurs. Lui demander de battre les cartes, puis de les distribuer une à une au reste des joueurs de son groupe.

- Donner la consigne initiale.

*Dans ce jeu, les cartes vont toutes par paires, sauf une, le bistigri. Les paires sont constituées par des phrases presque identiques, où seul les sons [b] ou [v] changent : par exemple, « Demande-lui son avis. » est la paire de « Demande-lui son habit. »*

*Commencez par vous débarrasser des paires que vous avez déjà en main en les étalant sur la table et en prononçant les deux phrases. Il faut que l'on puisse clairement distinguer les deux phrases différentes.*

- Faire un tour de table afin que les joueurs se débarrassent des paires existantes, puis donner la consigne de jeu proprement dite, en la faisant accompagner des actions correspondantes.

*La partie peut désormais commencer pour de bon. Celui qui a mélangé et distribué les cartes présente son jeu en éventail, face cachée, à son voisin de droite... Celui-ci pioche une carte au hasard ; si la carte le permet, il forme une paire et s'en débarrasse, toujours en prononçant les deux phrases. Quoi qu'il arrive, ce sera maintenant à lui de présenter son jeu en éventail au joueur suivant, qui piochera à son tour une carte, et ainsi de suite.*

*Quelqu'un parmi vous a le bistigri, qui passera de main en main, puisqu'il est impossible de le poser. Celui qui se retrouvera avec le bistigri à la fin de la partie aura perdu et devra accomplir un gage...*

- Éventuellement, ajouter des précisions sur ce qui est autorisé et interdit. *Avant d'offrir vos cartes à votre voisin, vous avez le droit de les mélanger, si vous le souhaitez. Vous pouvez aussi encourager ou décourager votre voisin par des gestes ou par des paroles sincères ou hypocrites, en restant poli... Mais vous ne pouvez pas lui interdire de prendre une carte, ni lui remettre une carte de votre choix.*

### ► Remarques sur l'exploitation pédagogique

Ce jeu convient particulièrement à la systématisation. Il peut aussi être utilisé pour le réinvestissement, voire pour la sensibilisation ou la conceptualisation dans de petits groupes où le professeur peut encadrer, commenter et faire commenter la partie.

Pour donner un caractère plus ludique au support de jeu, on peut illustrer la carte mistigri par une image de valet de pique ou une image humoristique.

Il est recommandé d'encourager l'intercorrection au sein des groupes de joueurs.

On peut jouer au mistigri avec des groupes de plus de 6 joueurs, mais il faut alors un nombre de cartes plus élevé, chaque joueur devant recevoir 4 cartes ou plus. En outre, le rythme dynamique du jeu se voit affecté si les joueurs doivent attendre trop longtemps leur tour.

## Quelques suggestions de variantes



**Pour augmenter la difficulté du jeu :** on peut jouer avec des trios de cartes au lieu de constituer des paires.



**Pour varier le niveau de langue requis :** on peut ajouter des contraintes linguistiques ou langagières choisies en fonction du niveau visé.



**Pour faire travailler la production orale :** on peut jouer avec un corpus de thèmes relatifs à différents domaines d'action sociale, thèmes qui seront répétés deux fois (par exemple: Achats/Amis/Amour/Argent/Cinéma/Cuisine/Défauts/Enfance/Études/Famille/Goûts/Habitudes/Lectures/Moyens de transport/Musique/Passe-temps/Passions/Projets/Qualités/Rêves/Santé/Travail/Voyages/Mistigri!), puis demander à chaque participant de développer brièvement chaque thème par rapport à sa propre expérience, au moment de poser la paire de cartes.



**Pour faire travailler la réception de l'écrit :** on peut constituer un corpus où l'un des éléments (voire les deux) des paires à reconstituer est un court texte (titre + article bref; image + description; question + réponse...).



**Pour aborder la médiation :** On peut élaborer des corpus où les paires sont constituées par des items en langue maternelle et en langue cible; ou encore par des mots et leur paraphrase.



**Pour aborder l'interculturel :** on peut élaborer des corpus permettant d'apparier des items relatifs à l'interculturel (expressions + signification explicite; geste + transcription écrite; plat ou objet typique + ville...).



**Pour travailler autour du lexique :** On peut élaborer des corpus où les paires sont constituées par des images à associer à un mot (objet dessiné + nom de l'objet) ou des images à associer entre elles (drapeaux + nationalités; professions + outils; parties du corps + vêtements...). Voir aussi les corpus proposés au chapitre II.

**Pour travailler autour de la grammaire :** On peut élaborer des corpus où les paires sont constituées par des éléments grammaticaux à associer (adjectif + adverbe ; féminin + masculin ; singulier + pluriel ; infinitif + temps conjugué...) ou bien ajouter une contrainte grammaticale (au moment de poser la paire de cartes, il faut conjuguer le verbe, proposer une phrase obéissant à une structure donnée, etc.).