

3^e jeu : TÂTE-MOI DONC UNE LETTRE



Il s'agit de découvrir, les yeux fermés, des lettres de carton en les manipulant et de résoudre ensuite des devinettes à l'aide de ces lettres.

Chaque bonne réponse vaut 1 point.

CONSIGNES ET PRÉPARATION

- Les équipes jouent l'une après l'autre.
- L'équipe qui commence désigne 4 « joueurs-devineurs », qui recevront les lettres de carton. Note: S'il y a plus de 4 joueurs dans l'équipe, les autres pourront aider à trouver les mots. S'il y a 3 joueurs et moins, ils devront selon le cas prendre plus d'une lettre à la fois.
- Les « joueurs-devineurs » se placent l'un à côté de l'autre pour recevoir les lettres.
- **Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir les yeux fermés.**
- L'animateur prend une carte de jeu **Tête-moi donc une lettre**, côté A ou B, et prépare les lettres de carton inscrites dans le haut de la carte de jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

- Parmi les lettres préparées, l'animateur sélectionne les 4 lettres (en bleu) de la 1^{re} devinette et les distribue aux « joueurs-devineurs ».
- (S'il y a 2 « joueurs-devineurs », il leur donne 2 lettres chacun, s'il y en a 3, il remet 2 lettres à celui du centre.)
- L'animateur lit la 1^{re} devinette à voix haute, et enclenche le chronomètre.
- Chaque « joueur-devineur » doit découvrir la lettre qu'il a entre les mains en la tâtant et la nommer à voix haute pour ses coéquipiers. Tous les joueurs essaient de résoudre la devinette à l'aide de ces 4 lettres.
- Les « joueurs-devineurs » doivent placer les lettres devant eux dans l'ordre de lecture afin de former le mot (la réponse). Ils peuvent s'échanger les lettres ou se déplacer.
- **Si c'est la bonne réponse**, l'animateur confirme le mot et poursuit avec la 2^e devinette. Il retire la ou les lettres inscrites en rouge sur la carte et remet la ou les nouvelles lettres inscrites en bleu, après quoi il fait la lecture de la 2^e devinette.
- **Si ce n'est pas la bonne réponse**, les joueurs doivent donner une autre réponse en replaçant les lettres devant eux.

- **S'ils sont incapables de trouver la réponse**, l'animateur révèle le mot de 4 lettres recherché, remplace les lettres rouges par les lettres bleues comme indiqué plus haut et fait la lecture de la devinette suivante.
- L'animateur arrête le chronomètre dès que la dernière réponse est donnée par les joueurs, et ceux-ci peuvent maintenant ouvrir les yeux.
- C'est ensuite au tour de l'équipe adverse de s'exécuter en suivant la même procédure.

FIN DU JEU

- Lorsque les 2 équipes se sont exécutées, l'animateur comptabilise les points.
- Chaque bonne réponse vaut 1 point.
- En cas d'égalité, l'équipe qui a résolu ses devinettes le plus rapidement obtient 3 points supplémentaires.

LES RECOMMANDATIONS POUR L'ANIMATEUR

- Toujours préparer la ou les lettres (en bleu) de la devinette suivante pendant que les « joueurs-devineurs » cherchent la réponse.



4^e jeu : 50 NUANCES DE MIME



Deux « joueurs-devineurs » adverses doivent deviner le plus rapidement possible des mots mimés simultanément par leur coéquipier qui ont les mains attachées.

Chaque bonne réponse vaut 1 point.

CONSIGNES ET PRÉPARATION

- Les 2 équipes jouent en même temps.
- Le jeu se joue en 2 manches avec **une seule carte de jeu** (recto verso).

« JOUEURS-DEVINEURS »

- Chaque équipe détermine un « joueur-devineur » pour toute la durée du jeu. Les autres joueurs sont les « joueurs-mimes ».
- Les 2 « joueurs-devineurs » se placent un en face de l'autre en gardant une distance d'environ 2 mètres entre eux.

« JOUEURS-MIMES »

- Les « joueurs-mimes » forment 2 files une à côté de l'autre (voir schéma plus haut) vis-à-vis de leur « joueur-devineur » respectif à une distance d'environ 5 mètres.
- Tous les « joueurs-mimes » doivent avoir les mains attachées devant eux.
- Placez une carte de jeu **50 nuances de mime**, côté *Mains attachées devant*, entre les deux 1^{ers} « joueurs-mimes » à s'exécuter.

DÉROULEMENT DU JEU

- Le 1^{er} duo de « joueurs-mimes » à s'affronter consultent la carte de jeu et annoncent à voix haute la lettre avec laquelle commenceront tous les mots de la 1^{re} manche.
- Au signal de départ, ils devront se rendre le plus rapidement possible devant leur « joueur-devineur » respectif et mimer le 1^{er} mot pour que ce dernier le devine avant son adversaire.
- Les « joueurs-devineurs » peuvent dire tout ce qui leur passe par la tête et les « joueurs-mimes » peuvent dire « OUI » lorsqu'une partie ou la totalité de la réponse est trouvée.
- Dès qu'un « joueur-devineur » donne une bonne réponse (peu importe l'équipe), les 2 « joueurs-

mimes » retournent rapidement derrière leur file respective pour passer le relais aux 2 « joueurs-mimes » suivants, qui doivent mimer le 2^e mot de la carte.

- La 1^{re} manche prend fin lorsque les 9 mots du 1^{er} côté ont été mimés.
- La 2^e manche se joue de la même façon, sauf que les « joueurs-mimes » ont les **mains attachées derrière eux** et ils utilisent l'autre côté de la carte de jeu.

PASSE

- D'un commun accord, **seulement** les 2 « joueurs-devineurs » peuvent dire PASSE s'ils sont incapables de deviner un mot. Les 2 « joueurs-mimes » retournent rapidement derrière leur file pour passer le relais aux 2 « joueurs-mimes » suivants.

FIN DU JEU

- Lorsque le dernier mot de la carte a été mimé, l'animateur comptabilise les points.
- Chaque bonne réponse vaut 1 point.

LES CONTRAINTES

On annule un mot et on passe au mot suivant si les « joueurs-mimes » parlent ou font des sons.

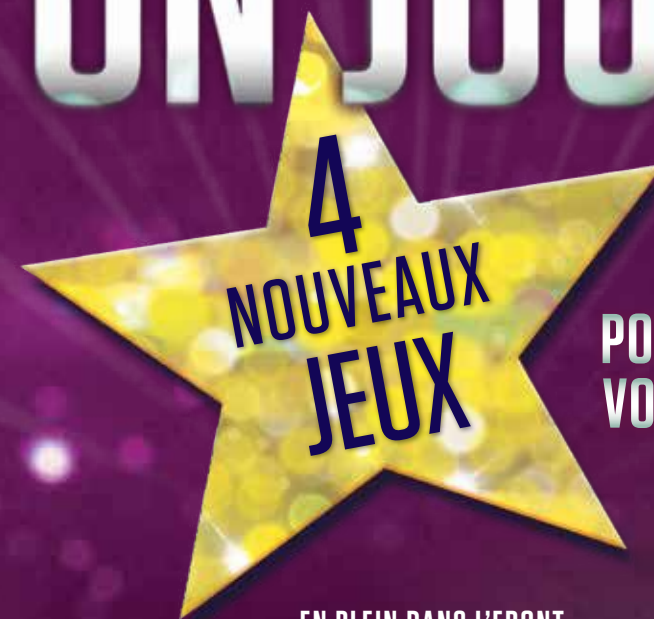


FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin après le 4^e jeu. L'équipe qui a accumulé le plus haut pointage remporte la partie.

10 ANS +
4 JOUEURS +

SILENCE ON JOUE!



POUR ANIMER
VOS PARTYS

EN PLEIN DANS L'FRONT
À L'AFFICHE
TÂTE-MOI DONC UNE LETTRE
50 NUANCES DE MIME

FORMEZ DEUX ÉQUIPES ET AFFRONTÉZ-VOUS DANS DES JEUX
QUI SOLLICITENT RAPIDITÉ, VIVACITÉ D'ESPRIT ET CONNAISSANCES GÉNÉRALES.

Informations à conserver.



www.gladius.ca

© 2016



AVANT DE JOUER

- Formez 2 équipes en nombre égal de joueurs.
- Si vous êtes en nombre impair, un joueur agira à titre d'animateur. Si ce n'est pas le cas, un joueur de l'équipe adverse agira à titre d'animateur pour chaque jeu.
- Prévoyez crayon et papier pour inscrire les points, ainsi qu'une minuterie pour chronométrer les jeux (cellulaire, chronomètre, montre, etc.).

L'animateur devra :

- chronométrer les jeux;
- piger les cartes de jeu, les montrer aux joueurs ou lire les énoncés;
- faire respecter les règles de chaque jeu;
- comptabiliser les points à la fin de chaque jeu.

Nous suggérons que les 2 équipes se placent face à face pour faciliter le déroulement de la partie.

Une partie comprend 4 jeux :

1. EN PLEIN DANS L'FRONT
2. À L'AFFICHE
3. TÂTE-MOI DONC UNE LETTRE
4. 50 NUANCES DE MIME

Note : Lorsque vous jouerez la première fois, lisez les règles du 1^{er} jeu et jouez-le immédiatement. Procédez ainsi pour les jeux suivants.

Les données qui se rapportent au jeu *Silence, on joue!* datent de 2016.

Doublez votre plaisir en combinant les 2 jeux *Silence, on joue!*



Rendez-vous à ICI.radio-canada.ca/silenceonjoue pour visionner des exemples de jeux.

1^{er} jeu : EN PLEIN DANS L'FRONT



Un donneur d'indices doit faire deviner à son coéquipier un mot inscrit sur une carte de jeu qu'il a placée devant son front.

Chaque bonne réponse vaut 1 point.

CONSIGNES ET PRÉPARATION

- Les 2 équipes jouent l'une après l'autre.
- Chaque équipe dispose de 90 secondes pour deviner le plus grand nombre de mots.
- Les joueurs de la 1^{re} équipe à jouer choisissent une des 10 couleurs de la carte de jeu et se placent en file l'un en arrière de l'autre. Le 1^{er} joueur de la file est le 1^{er} « joueur-devineur ».
- On place le paquet de cartes de jeu **En plein dans l'front** à la portée du « joueur-devineur », en cachant le côté de la couleur choisie.

DÉROULEMENT DU JEU

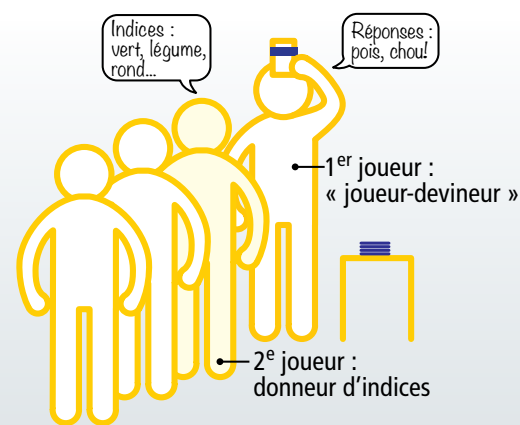
- Le « joueur-devineur » prend une carte, la place devant son front sans la regarder et se retourne vers le 2^e joueur de la file (donneur d'indices). Au même moment, l'animateur enclenche le chronomètre.
- Le donneur d'indices doit faire deviner le mot inscrit dans la bande de la couleur choisie en donnant n'importe quel indice, sauf la réponse, une partie de cette dernière ou un mot de même sonorité.
- Le « joueur-devineur » peut dire absolument tout ce qui lui passe par la tête jusqu'à ce qu'il trouve la bonne réponse. Lorsque c'est le cas, il dépose sa carte à côté de la pile et va se placer à la fin de la file.
- Le donneur d'indices devient le nouveau « joueur-devineur ». Il prend une nouvelle carte de jeu, la place devant son front et se retourne vers le coéquipier derrière lui, qui devient le nouveau donneur d'indices.
- L'équipe s'exécute ainsi jusqu'à ce que les 90 secondes soient écoulées.
- C'est ensuite au tour de l'équipe adverse de s'exécuter avec une nouvelle couleur.

PASSE

- En tout temps, si un joueur ne parvient pas à deviner ou à faire deviner un mot, il peut dire PASSE. Le « joueur-devineur » dépose alors sa carte, va se placer à la fin de la file, et c'est au tour du joueur suivant.

FIN DU JEU

- Lorsque les 2 équipes se sont exécutées, l'animateur comptabilise les points.
- Chaque bonne réponse vaut 1 point.



2^e jeu : À L'AFFICHE



L'animateur annonce la catégorie de « l'artiste » recherché (acteur, auteur, animateur, etc.), puis lit la marquise (indice). L'équipe qui trouve la réponse en premier obtient les points.

Chaque bonne réponse vaut 2 points.

La marquise est un indice servant à faire deviner « l'artiste » recherché. C'est une phrase créée à l'aide de mots tirés des titres de plusieurs de ses œuvres.

CONSIGNES

- Les 2 équipes jouent en même temps.
- Le jeu se joue en 2 manches avec la même carte de jeu. La 1^{re} manche se joue avec le côté A de la carte.

DÉROULEMENT DU JEU

- L'animateur* prend une carte de jeu **À l'affiche** du côté A. Il lit à voix haute la **catégorie indiquée** (acteur, réalisateur, chanteur, etc.), puis lit la **marquise**.
- Simultanément, les joueurs de chaque équipe se consultent et tentent de trouver la réponse (« l'artiste ») avant les joueurs de l'équipe adverse.
- Dès qu'un joueur donne une réponse à voix haute, l'équipe ne peut plus changer d'idée.
- Si c'est la bonne réponse, l'animateur confirme et dévoile les titres complets ayant servi à former la marquise. L'équipe obtient 2 points.
- En cas de mauvaise réponse, on accorde un droit de réplique à l'équipe adverse. Si les joueurs donnent la bonne réponse, ils obtiennent 2 points. S'ils donnent une mauvaise réponse, les 2 équipes recommencent à chercher et peuvent donner une nouvelle réponse pour obtenir 1 point.
- Si personne n'a trouvé « l'artiste » recherché, l'animateur peut alors dévoiler la réponse ainsi que les titres complets ayant servi à former la marquise.
- Lorsque l'animateur a lu les 7 énoncés du côté A de la carte de jeu, il tourne la carte de jeu et entame la 2^e manche avec le côté B de la carte.

LA FIN DU JEU

- Lorsque les 2 côtés de la carte ont été joués, l'animateur comptabilise les points.
- Chaque bonne réponse vaut 1 point.

* S'il n'y a pas d'animateur, chaque équipe désigne à tour de rôle un joueur pour animer une manche.

N.B. : Les titres qui ont été retenus pour former la marquise concernent principalement la catégorie indiquée, et ce, même si l'artiste peut apparaître dans plusieurs catégories.

