

AVIS DE RECHERCHE

A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	8 minimum
Durée :	au moins 20 minutes	Lieu :	salle moyenne
Intérêts :	coopérer en équipe pour partager ses réflexions - exercer sa faculté de déduction - exploiter ses connaissances.		
Conseils sécurité :			
Matériel :	1 dé (le plus gros possible), plusieurs panneaux en carton par équipe, feutres, scotch, une table par équipe, autant de chaises qu'il y a de joueurs.		
Déroulement / Règles :	<p>✚ but du jeu : chaque équipe essaye de deviner quel personnage elle représente en posant des questions aux autres équipes, celles-ci ne répondent que par oui ou par non.</p> <p>✚ Chaque équipe se voit attribuer un nom de personnage connu, mais dont elle ignore l'identité. Seules les autres équipes la connaissent.</p> <p>✚ Les joueurs sont assis derrière les tables disposées en U. Sur le devant de la table de chaque équipe est fixé un panneau portant le nom de son personnage ; il est visible seulement par les autres équipes.</p> <p>✚ Les équipes lancent le dé l'une après l'autre. Si l'équipe dont c'est le tour sort le chiffre suivant :</p> <p>✚ 1 ou 6 : le meneur de jeu demande à chacune des autres équipes de fournir un indice sur le personnage de l'équipe ;</p> <p>✚ 2, 3, 4 ou 5 : l'équipe dispose d'une minute pour poser des questions sur son personnage aux autres équipes qui ne peuvent répondre que par oui ou par non.</p> <p>✚ Après la fourniture de l'indice ou la minute de questions, l'équipe peut faire une proposition de nom : si elle a bien deviné, elle marque 1 point et se voit attribuer un nouveau personnage. Si elle ne veut pas faire de propositions, elle peut attendre le prochain tour pour en apprendre plus sur son personnage.</p> <p>✚ Une équipe ne peut pas faire plus de deux propositions pour un même personnage. Si elle se trompe 2 fois, on lui révèle le nom sans qu'elle marque de point. On lui attribue un nouveau personnage.</p> <p>✚ À la fin du temps imparti, l'équipe qui compte le plus de points gagne.</p>		
Variante :	si l'équipe tire un 5 au dé, elle doit piocher un nom de personnages et les autres équipes essayent, en une minute de questions, de deviner ce personnage. L'équipe qui trouve marque 1 point. si personne n'a trouvé à la fin de la minute, c'est l'équipe dont c'est le tour qui marque le point.		
Conseil :	attention, adapter le choix des personnages à l'âge des participants. Vérifier la véracité et l'intérêt des indices apportés par les équipes. Si ce n'est pas le cas, l'animateur demandera de fournir un autre indice.		

