

**CHABADABADA****Ambiance festive et dynamique**

A partir de

12 ans

Effectif +/- :

16 minimum

Durée :

45 à 90 min

Lieu :

Intérieur - Extérieur

Intérêts :

Partager des connaissances musicales - Jouer ensemble, en équipe

Conseils

-

sécurité :

Matériel :

Des cartes, des chaises, éventuellement une sono...

Déroulement

/ Règles :

**Préparation / installation** : prévoir des cartes de jeu sur lesquels sont écrits des mots en français ou en anglais. Installez un espace scénique sur lequel se produiront les chanteurs. Cet espace est entouré par les équipes participantes.

**Déroulement** : pour commencer, les joueurs se répartissent en deux équipes. Les cartes sont ensuite battues. les joueurs en tire 11 (plus ou moins selon la durée que l'on veut accorder à la partie mais toujours un nombre impair) et les places en pile afin de former une pioche. Ils écartent les autres cartes qui ne sont pas utilisés au cours de la partie. La première équipe est désignée aléatoirement.

pour continuer, l'un des joueurs de la première équipe retourne la première carte de la pioche. Tous les joueurs de cette équipe s'efforcent alors de trouver un extrait de chanson, de comptine ou de poème comprenant l'un des mots proposés. il faut chanter au minimum une phrase ou réciter, ou mieux déclamer, un vers complet. On ne sera pas à cheval sur la justesse lorsqu'il s'agit d'une chanson.

C'est ensuite aux joueurs de la seconde équipe de trouver à leur tour un extrait de chanson, de poèmes... avec l'un des mêmes mots. Le tour se poursuit ainsi temps que les équipes trouvent alternativement un extrait correspondant à la carte. Les équipes ont 10 secondes pour se lancer sur l'espace scénique et interpréter le titre comportant le mot. Toute l'équipe n'est pas obligée d'interpréter la chanson en même temps seul un joueur peut se lancer, tant que les joueurs chantent, le compte à rebours ne peut pas commencer. Dans le cas où elle "cale" l'équipe adverse compte à rebours à partir de 10. si elle parvient à arriver à zéro elle remporte la carte.

Pour terminer, la partie s'arrête quand la pioche est épuisée. L'équipe qui a gagné le plus de cartes remporte la victoire.

**Animation** : il faut un arbitre garant des règles et de leur bonne application. Pour ce rôle il faut donc les connaître par cœur. Un tableau du nombre de cartes remportées peut être fait ce qui permet de visualiser les scores à tout moment. On peut enjoliver la chose en faisant un présentateur officiel, dans un concours officiel, avec un public, etc... un peu d'imagination et d'espièglerie...

Les outils :


[Exemple de cartes de mots....](#)


Vous pouvez acheter le jeu sur :

**Variante(s)  
/ Règlement :**

les joueurs chantent ou récitent un extrait avec, au choix, le mot en anglais ou le mot en français. (inscrit sur la carte). S'ils commencent par l'anglais ils doivent poursuivre uniquement en Anglais.

Afin de faciliter la tâche des joueurs, certaines cartes comprennent plusieurs mots : chacun choisit celui qu'il préfère dans son extrait.

Les verbes sont indiqués à l'infinitif : ils peuvent être conjugués !

Il existe quelques cartes spéciales dont le texte est inscrit en italique. Elle propose, non pas des mots, mais des thèmes : avec « *un prénom féminin* » par exemple, tout extrait comportant Isabelle, Lucie, Germaine, Daniela, etc. est autorisé.

Il est interdit de chanter deux extraits d'une même chanson pour un même mot il est par contre autorisé de chanter un extrait d'une chanson déjà cité pour un mot différent.

**Conseil(s) :**

-