

QUI EST QUI (VERSION

ADAPTATION JEUX TV)

Ambiance Plateau TV - Dynamique

A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	30 minimum
Durée :	90 min	Lieu :	Grande salle avec espace scénique aménagé
Intérêts :	Faire connaissance - se découvrir - valoriser les talents de chacun - Créer une ambiance dynamique et survoltée, carton, feutre, tentures...		

**Conseils
sécurité :**

Attention à tous les appareils qui chauffent (lumières) ou autres appareils électriques.

Matériel :

Une sono, des lumières permettant de créer deux à trois ambiances différentes, de quoi faire un décor, un micro, chaises, pupitre, éventuellement fauteuils, etc.

**Déroulement /
Règles :**

Comme dans le "Qui est qui ?" ordinaire, tous les participants sont priés de coucher sur papier un savoir-faire particulier qu'il possède ou une spécificités (je sais imiter untel, je suis capable de faire 20 pompes d'un coup, je pratique la boxe...). Ces indications vous permettent alors de mettre en place les défis.

Tous les participants sont accueillis sur le plateau de télévision et regagnent l'emplacement réservé au public.

Dans un premier temps, l'animateur de l'émission appelle les six personnages mystères que l'on devra découvrir. Ils rejoignent alors les six fauteuils qui leur sont réservés. Ils se présentent uniquement en donnant leur prénom.

sur un tableau, on indiquera les spécificités que l'on doit rechercher chez les candidats ((je sais imiter untel, je suis ou encore, un footballeur, un cuisinier, un chanteur, un faiseur de macramés, un membre du conseil municipal jeunesse de sa commune, un délégué de classe, fils de charcutier...). Ces indications devront être écrites sur des cartons forts ovales. L'animateur présente au public les personnages qui devront être retrouvés.

Dans un second temps : l'animateur de l'émission appelle les joueurs. Constituer 3 équipes de 2 à 4 joueurs. Chaque équipe reçoit un capital points de 100 dont il se servira pour miser par la suite. les joueurs sont placés face au personnage mystère de sorte à ce que le public puisse voir à la fois les joueurs et les personnages.

Première partie du jeu : l'un des joueurs choisi un personnage mystère, en disant : "je joue avec Emmanuel", par exemple, et il doit attribuer à Emmanuel une des spécificités inscrites sur le tableau. Exemple : "je joue avec Emmanuel car je pense qu'il est fils de charcutier. Je mise 10 points là-dessus". l'animateur de l'émission pose alors une question en rapport avec la spécificité du personnage mystère (la charcuterie). Si le personnage mystère répond correctement, le joueur remporte le nombre de points qu'il a misé (10 pts). Dans le cas contraire il perd le même nombre de points. Les questions sont posées à toutes les équipes de joueurs une à une. A la fin de cette première partie de jeu, l'équipe qui a le moins de points est éliminée et rejoint le public.

seconde partie du jeu : sur le même principe de la mise et du choix du personnage mystère en fonction d'une des spécificités indiquées sur le tableau, les personnages mystères vont devoir réaliser un défi permettant aux joueurs de le démasquer. Exemple : "je joue avec Emmanuel car je pense qu'il est fils de charcutier. Je mise 10 points là-dessus" Emmanuel, devra faire un défi sur le plateau en rapport avec la charcuterie. Cette fois, c'est le public qui vote sur la prestation du personnage mystère (Emmanuel). Si plus de la moitié du public est convaincue que Emmanuel mystère est bien le fils d'un charcutier, l'équipe de joueurs remporte le nombre de points misés. A la fin de cette

première partie de jeu, l'équipe qui a le moins de point est éliminée et rejoint le public.

troisième partie du jeu : l'équipe de joueurs restante, a maintenant 30 secondes, pour placer devant chaque personnage mystère les cartons spécificités et tenter de faire un sans-faute. Designner une seule personne pour remettre les cartons.

conclusion : on demande à chaque personnage mystère s'il possède bien la spécificité qui lui a été attribuée. On compte le nombre de points en fonction du nombre de bonnes réponses. Dans cette opération, le public peut aider l'équipe à attribuer les spécificités à chacun des personnages mystères.

On peut reprendre une nouvelle partie en appelant de nouveaux personnages mystères ainsi que de nouveaux joueurs qui étaient jusqu'alors dans le public.

Variante :

Conseil :

-

l'animateur de l'émission devra veiller à conserver une ambiance dynamique, chaleureuse et conviviale sur le plateau. Il ne faut pas qu'il y ait de temps mort. Il doit se faire aider par des assistants notamment pour la mise en place des défis, ou pour la présentation des spécificités... prévoir des jingles, un chauffeur de salle, ...

Filmer pourquoi pas la soirée pour en faire un pontage dans un atelier vidéo et rediffuser le film monté à l'occasion, un autre soir.