

✱ PRÉPARATION :

- Constituez deux équipes.
- Mélangez séparément la pile de cartes « **Je suis** » et la pile de cartes « **Qui** » et posez-les sur la table.
- Déterminez avec quelle lettre et quel chiffre vous allez jouer pendant toute la partie : choisissez une lettre entre **A** et **H** et un chiffre entre **1** et **8**.



✱ LE JEU :

Les équipes jouent à tour de rôle.

À chaque tour, un membre de l'équipe tire une carte dans chaque pile (« **Je suis** » et « **Qui** »). Il les regarde discrètement, les repose à côté de lui faces cachées, puis le sablier est retourné. Le joueur dispose d'une minute pour faire deviner aux membres de son équipe la phrase correspondante à l'aide de mimes et de bruits (les onomatopées et les airs fredonnés sont autorisés).

Ses coéquipiers peuvent faire **autant de propositions qu'ils veulent**.

Dès que la phrase est retrouvée, la paire de cartes est gagnée. Le joueur tire deux nouvelles cartes et continue ainsi jusqu'à l'épuisement du sablier.

CONSEILS :

- ✓ Vous avez le droit de faire deviner dans un premier temps votre personnage et ensuite ce qu'il fait.
- ✓ Les réponses proposées par les joueurs peuvent être légèrement inexactes.

Exemples : « le » pour « un », « des » pour « ses », etc.

Les paires de cartes qui ont été gagnées sont conservées faces visibles. La paire qui n'a pas été trouvée à temps est défaussée au milieu de la table.

★ FIN DU JEU :

La partie s'arrête quand les pioches sont épuisées. L'équipe ayant remporté le plus de cartes gagne la partie !

★ VARIANTES

P'TIT JOUEUR

Une fois par sablier, le joueur a le droit de changer l'une de ses 2 cartes.

DUEL EN COCOTTE-MINUTE

Les équipes jouent une paire de cartes chacune leur tour. Le sablier est retourné immédiatement à chaque paire validée (sans le remettre à zéro). Plus une équipe est efficace, moins l'équipe adverse dispose de temps ! La première équipe qui épuise son temps fait gagner un point à l'autre et jouera en premier lors de la manche suivante.

COURSE DE RELAIS

Un premier joueur mime une première combinaison. Dès que celle-ci est trouvée, le joueur n°2 de son équipe prend le relais, et ainsi de suite jusqu'à épuisement du sablier.

MODE HISTOIRE

L'adulte prend des cartes au hasard et donne les consignes à l'oreille de l'enfant. Celui-ci doit ainsi faire deviner à ses copains et l'adulte joue le rôle d'animateur. Cela peut se faire également en mode Théâtre si les enfants savent lire correctement : les spectateurs choisissent les cartes et les donnent au fur et à mesure à l'acteur.



SOIS MALIN, FAIS LE CRÉTIN !

Un jeu de Nicolas Bourgoïn illustré par Stivo
De 4 à 10 joueurs à partir de 6 ans

★ MATÉRIEL :

- 27 cartes « Je suis »
- 27 cartes « Qui »
- 1 sablier (1 min environ)
- la règle du jeu



★ BUT DU JEU :

Faire deviner plus de cartes que l'équipe adverse.

