

Le “meneur” retourne la première de ses cartes et improvise une question que lui inspire l’image. Du tac au tac, son “adversaire” retourne sa première carte et répond à la question en fonction de ce que lui évoque l’image. Puis, ce même “adversaire” retourne à nouveau une carte afin de poser à son tour une question au “meneur”. Ce dernier lui répondra en retournant sa deuxième carte, et ainsi de suite...

NB: Les images au recto, que l’on voit avant de retourner les cartes, ne sont pas à prendre en compte.

- Le débat

Le “meneur” retourne la première carte de la pile et se met d’accord avec son “adversaire” pour déterminer le thème du débat qui va se dérouler pendant au moins une minute. Par exemple, si l’image du hamburger est piochée, “Pour ou contre les fast-foods?”. Les deux joueurs décident ensemble qui sera pour et qui sera contre.



Le “meneur” prend en main les 5 premières cartes de la pile. Son “adversaire” prend également 5 cartes en main et ils regardent leurs propres images sans les montrer. Les images au verso des cartes ne sont pas à prendre en compte.

En commençant par le “meneur”, les 2 intervenants dévoilent tour à tour une de leurs cartes. Chaque carte doit illustrer l’argument avancé (“Je suis pour car..., il paraît que..., à mon avis...”). Ils jouent chacun 4 cartes, dans l’ordre de leur choix, mais la dernière n’est pas jouée. Ainsi, ils ne jouent pas la carte qui les inspire le moins.

Fin du jeu

À l’issue de la dernière joute, le joueur (ou l’équipe dans une partie en équipes) ayant gagné le plus grand nombre de joutes remporte la partie! En cas d’égalité, faites une ultime joute!



Cadeau bonus des auteurs : LE CADAVRE EXQUIS

Chaque joueur prend 3 cartes, qu’il regarde ou non (à vous de décider). Le but est de raconter l’histoire collective la plus étonnante. Un premier joueur se lance en montrant une de ses cartes et en démarrant l’histoire, il sera suivi par son voisin de gauche qui continuera la narration en fonction de l’image qu’il aura découverte et ainsi de suite...

On s’arrête quand plus personne n’a de carte, c’est au dernier joueur d’improviser la chute!

Cette épreuve ne rapporte aucun point à personne, il s’agit simplement d’un entraînement ludique.

Un jeu d’Yves Hirschfeld et Fabien Bleuze
Illustré par Pauline Berdal
De 3 à 12 joueurs - À partir de 8 ans

SPEECH



Matériel



- 54 cartes « Images »

- 1 règle du jeu

But du jeu :

Gagner le plus grand nombre de joutes verbales grâce à son imagination et ses talents d’orateur.

Préparation du jeu :

Mélangez les cartes “Images” et faites-en une pile au milieu de la table.

Pour compter les points, prenez un crayon et une feuille de papier (distribuer des chips en guise de points pourra aussi faire l’affaire).

Le jeu : De 3 à 5 joueurs

Une partie compte autant de joutes qu'il y a de joueurs. Le joueur ayant la langue la plus pendue sera le "meneur" pour la première joute :

- Il choisit l'un des 4 modes de jeux expliqués ci-après.
- Son voisin de gauche (joueur 2) sera "l'adversaire".
- La joute commence...

À la fin de cette première joute, c'est à "l'adversaire" (joueur 2) de choisir l'un des 4 modes de jeux (expliqués ci-après) et de défier son voisin de gauche (joueur 3). Et ainsi de suite...

On effectue ainsi un tour de table complet, c'est-à-dire que chacun doit avoir une fois le rôle du "meneur" et une fois celui de "l'adversaire".

De 6 à 12 joueurs

Les joueurs se répartissent, si possible équitablement, en 3 équipes : l'équipe A, l'équipe B et l'équipe C.

Un membre de l'équipe A, choisi par son équipe, sera le "meneur" pour la première joute :

- Il choisit l'un des 4 modes de jeux expliqués ci-après.
- Son "adversaire" sera un membre de l'équipe B, choisi par l'ensemble de l'équipe B.
- L'équipe C observe et la joute commence...

Ensuite, on procède de la même manière en changeant le rôle des équipes : l'équipe B choisit le nouveau mode de jeu et défie l'équipe C tandis que l'équipe A observe.



Pour la troisième joute, l'équipe C défie l'équipe A pendant que l'équipe B observe.

Enfin, on effectue un deuxième tour selon ce schéma, c'est-à-dire que l'on joue un total de 6 joutes.

Conseil : Ne faites pas jouer qu'un seul joueur au sein de votre équipe, même s'il semble imbattable !

Fin de la joute

À l'issue de chaque joute, les cartes utilisées sont remises dans la boîte.

Alors, les joueurs n'ayant pas participé à la joute (ou ceux de l'équipe n'ayant pas participé dans une partie en équipes) comptent jusqu'à 3 et pointent du doigt simultanément le joueur qui est, selon eux, le vainqueur de la joute. Par exemple, on peut préférer celui qui a été le plus drôle, imaginatif, émouvant, ou respectueux des images utilisées...

Le joueur le plus désigné remporte la joute ! En cas d'égalité, les 2 camps sont victorieux. Le nombre de joutes gagnées par chaque joueur (ou chaque équipe dans une partie en équipes) est inscrit sur la feuille de papier.

Les 4 modes de jeux

1 - Alors raconte !

Le "meneur" prend les 5 premières cartes de la pile sans les regarder et les empile devant lui. Il va devoir inventer une histoire (une aventure, une anecdote, une info...) d'au moins une minute à l'aide de 5 images qu'il découvrira au fur et à mesure.

Le "meneur" retourne sa pile de cartes. Ensuite, il pose la première carte à droite de sa pile (révélant ainsi la deuxième carte) et commence à raconter une histoire en s'appuyant sur la première image tout en connaissant la suivante. Dès qu'il pense avoir exploité ce que la première image évoque, il pose la deuxième carte sur la première (révélant ainsi la troisième) et poursuit son discours improvisé avec la deuxième image... L'histoire se termine après la cinquième image.



Le joueur commence son histoire en parlant d'un orage et voit déjà la deuxième image dont il devra parler.

Une fois que le "meneur" a terminé son histoire, c'est au tour de son "adversaire" de prendre 5 nouvelles cartes et de faire de même. Il essaye d'être aussi inventif... et plus encore !

2 - Qui dit mieux ?

Le "meneur" procède exactement comme pour **Alors raconte !**, puis son "adversaire" reprend les 5 mêmes cartes. Il les mélange et, en s'appuyant sur les 5 mêmes images que son concurrent, essaye de raconter une tout autre histoire, si possible meilleure !

3 - Questions-Réponses

Le "meneur" prend les 8 premières cartes de la pile sans les regarder et les empile devant lui. Son "adversaire" prend également 8 cartes qu'il ne regarde pas non plus.