



Catégories

À tour de rôle, citer des choses qui entrent dans une catégorie, sans répéter une réponse ni hésiter trop longtemps.

Joueurs 3–12 (idéal à 4–8)**Durée de jeu** 10 à 25 min**Matériel** Aucun matériel**Mouvement** Assis

RÈGLES RAPIDES

1. Quelqu'un annonce une catégorie, par exemple « des choses dans une boîte à outils ».
2. On fait le tour du cercle ; chaque joueur cite une chose qui correspond.
3. Pas de répétition, et pas de pause de plus de cinq secondes environ.
4. Raté, répétition ou blocage : vous perdez une vie. Le dernier joueur qui a encore une vie gagne.

MISE EN PLACE

1. Asseyez-vous en cercle ou autour d'une table pour que l'ordre des tours soit évident.
2. Donnez trois « vies » à chaque joueur : trois doigts levés, c'est le plus simple pour les suivre.
3. Choisissez qui annonce la première catégorie. Les catégories larges conviennent au premier tour : fruits, pays, choses bleues.
4. Mettez-vous d'accord sur la limite de pause. Un compte lent jusqu'à cinq par le joueur qui vient de répondre est juste et ne demande aucun minuteur.

COMMENT JOUER

1. Celui qui choisit la catégorie l'annonce et donne la première réponse.
2. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur donne une nouvelle réponse qui correspond.
3. Un joueur perd une vie s'il répète une réponse déjà donnée, propose quelque chose qui ne correspond pas, ou ne répond pas dans la limite de pause.
4. Chacun peut contester une réponse. Le groupe tranche vite à main levée ; en cas d'égalité, la réponse est acceptée.
5. Quand une vie est perdue, la manche s'arrête. Le joueur qui l'a perdue choisit la catégorie suivante et commence.

6. Un joueur qui n'a plus de vies est éliminé, mais devient juge des contestations.

7. Le dernier joueur à qui il reste au moins une vie gagne.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand il ne reste qu'un joueur avec des vies. Pour une partie plus courte, donnez deux vies à chacun, ou supprimez l'élimination et jouez dix catégories : celui qui a perdu le moins de vies gagne.

JOUER ASSIS

Se joue assis par défaut. Le rythme frappé facultatif n'utilise que les mains.

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

- Resserrez les catégories au fil du jeu : « animaux » au début, « animaux à rayures » plus tard.
- Soyez généreux sur les contestations avec des âges mélangés. Le but est l'élan, pas un tribunal.
- Si l'élimination laisse des gens sur la touche trop longtemps, passez au décompte sans élimination décrit plus haut.
- Évitez les catégories qui demandent de connaître des marques, des émissions ou des célébrités précises : elles excluent certains invités.

VARIANTES

Lettre imposée. Chaque réponse doit commencer par la même lettre : « des aliments qui commencent par P ». Bien plus difficile, à garder pour les deux ou trois derniers joueurs.

Rythme frappé. Gardez un rythme régulier à quatre temps (deux tapes sur la table, deux claquements de mains) et donnez chaque réponse sur les claquements. Le rythme remplace la limite de pause et ajoute de la pression sans minuteur.

IDÉES DE DÉPART: POUR BIEN DÉMARRER

- des choses dans un panier de pique-nique
- des choses qu'on trouve dans une boîte à outils
- des choses rondes
- des animaux à quatre pattes
- des choses qu'on emporte en vacances
- des aliments qu'on mange avec les doigts
- des choses dans un tiroir de cuisine
- des choses qui font du bruit

IDÉES DE DÉPART: DÉFIS PLUS SERRÉS

- des choses à roues
- des mots qui finissent par -tion
- des choses qu'on peut plier
- des légumes qui poussent sous terre
- des mots qui sont à la fois une couleur et un objet
- des instruments de musique dans lesquels on souffle
- des choses qu'on ne fait qu'une fois par an
- des choses qui fondent

Les durées sont des estimations éditoriales, pas des résultats de tests. Relu par la rédaction pour la clarté et la cohérence. Nous ne prétendons pas avoir testé cette page avec des groupes.

