Gather & Play

FICHE ANIMATEUR À IMPRIMER

Le chapeau

Faire deviner à votre équipe le même chapeau rempli de mots trois fois de suite : d'abord en décrivant, puis avec un seul mot, puis en mimant.

Joueurs 4–20 (idéal à 6–12) **Durée de jeu** 25 à 45 min **Matériel** Papier et stylo **Mouvement** Debout facultatif

RÈGLES RAPIDES

1. **Chacun écrit trois mots ou noms sur des papiers ; tous les papiers vont dans un même chapeau.**
2. **Manche un : décrire le papier sans le dire. Une minute par tour, les équipes alternent.**
3. **Manche deux : les mêmes papiers, mais un seul mot comme indice.**
4. **Manche trois : les mêmes papiers encore, mimés en silence.**
5. **Un point par papier deviné ; le plus haut total après trois manches gagne.**

MISE EN PLACE

1. Formez deux équipes et, si possible, installez-les en alternance pour que les tours fassent naturellement le tour de la pièce.
2. Distribuez trois papiers par joueur. Chacun écrit une chose sur chaque papier (une personne, un lieu, un objet ou une expression que toute la pièce connaît) et le plie dans le chapeau.
3. Réglez un minuteur d'une minute et choisissez l'équipe qui commence.

COMMENT JOUER

1. À son tour, un joueur tire les papiers un par un et fait deviner sa propre équipe jusqu'à la fin de la minute.
2. Chaque papier deviné est gardé par l'équipe. Un papier encore en main à la fin du temps retourne dans le chapeau.
3. Celui qui fait deviner peut passer un papier par tour ; il retourne dans le chapeau.
4. Les équipes alternent, avec un nouveau joueur à chaque tour, jusqu'à ce que le chapeau soit vide. Comptez les papiers, notez le score et remettez tous les papiers dans le chapeau.
5. Manche un : dites tout ce que vous voulez sauf les mots du papier ou des morceaux de ces mots.
6. Manche deux : dites exactement un mot comme indice, sans geste et sans deuxième essai.

7. Manche trois : aucun son, on mime.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand le chapeau a été vidé trois fois. Additionnez les papiers de chaque équipe sur les trois manches ; le plus haut total gagne. Si le temps manque, arrêtez-vous après n'importe quelle manche complète : les scores restent valables.

JOUER ASSIS

Entièrement jouable assis : celui qui fait deviner reste sur sa chaise pendant les trois manches et, dans la manche mimée, n'utilise que ses mains, son visage et le haut du corps. Convenez-en pour tout le monde, pas pour un seul joueur.

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

- Lisez les papiers avant de commencer et remplacez discrètement ce qu'une seule personne pourrait connaître.
- Rappelez que la première manche est la manche de la mémoire : écouter pendant que l'autre équipe joue paie plus tard.
- Faites circuler le chapeau. Le joueur qui fait deviner change à chaque tour, donc personne n'attend longtemps.
- Si c'est toujours le même joueur sûr de lui qui devine, demandez à celui qui fait deviner de regarder un coéquipier différent à chaque fois.

VARIANTES

Quatre manches. Ajoutez une dernière manche où celui qui fait deviner se cache sous un drap ou une couverture et ne donne l'indice qu'avec des sons, sans mots. À ce stade, la pièce connaît si bien les papiers qu'un simple fredonnement suffit souvent.

Chapeau court. Pour une partie de vingt minutes, écrivez deux papiers chacun et ne jouez que les manches un et trois. C'est la façon la plus douce de faire découvrir le jeu à une famille qui n'y a jamais joué.

IDÉES DE DÉPART: OBJETS

- une montgolfière
- un château de sable
- une pièce montée
- une carte au trésor
- un sac de couchage
- une machine à laver
- un avion en papier
- un canard en plastique

IDÉES DE DÉPART: MOMENTS

- un embouteillage
- un parapluie perdu
- un tour de montagnes russes
- une bataille de boules de neige
- une fanfare
- un pique-nique sous la pluie
- une valise qui ne ferme pas
- la dernière part de gâteau

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.