Gather & Play

FICHE ANIMATEUR À IMPRIMER

Fredonne l’air

Fredonner un air, sans paroles et sans « la la », jusqu’à ce que votre équipe le reconnaisse.

Joueurs 4–16 (idéal à 6–10) **Durée de jeu** 10 à 25 min **Matériel** Aucun matériel **Mouvement** Assis

RÈGLES RAPIDES

1. **Formez deux équipes.**
2. **Un joueur fredonne un air à sa propre équipe, bouche fermée, sans paroles.**
3. **L’équipe a une minute pour le reconnaître.**
4. **Trouvé à temps : un point ; puis c’est à l’autre équipe de fredonner.**

MISE EN PLACE

1. Formez deux équipes de taille à peu près égale et décidez du nombre de tours : deux par joueur, c’est une bonne durée.
2. Mettez-vous d’accord sur ce qui est juste : des airs que la plupart des personnes présentes ont entendus, comme les chansons pour enfants, les chansons de fête, les grands thèmes classiques et les génériques télé très connus.
3. Choisissez le premier à fredonner et lancez un minuteur d’une minute si vous en utilisez un.

COMMENT JOUER

1. Celui qui fredonne pense à un air, ou en prend un dans le mode animateur, et ne le dit à personne.
2. Il fredonne bouche fermée. Pas de paroles, pas de « la la », pas de mime et pas de rythme tapé.
3. Ses coéquipiers lancent librement leurs propositions. Il peut acquiescer ou secouer la tête, et recommencer l’air aussi souvent qu’il veut.
4. Un titre juste en moins d’une minute rapporte un point. Si l’équipe connaît clairement la chanson mais pas son titre exact, celui qui fredonne peut accepter la réponse.
5. Si la minute se termine sans bonne réponse, l’autre équipe a droit à une proposition pour prendre le point.
6. Les équipes alternent, et celui qui fredonne change à chaque tour.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand chacun a fredonné le nombre de fois convenu. L'équipe qui a le plus de points gagne ; en cas d'égalité, chaque équipe choisit un joueur pour un air décisif, et la réponse juste la plus rapide l'emporte.

JOUER ASSIS

Se joue assis par défaut. Aucune étape ne demande de se lever ou de se déplacer.

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

- Conseillez de commencer par le passage le plus célèbre de l'air, pas par son début.
- Les générations ne connaissent pas les mêmes chansons. Encouragez les airs des mariages, des anniversaires et de l'école plutôt que les tubes de l'année.
- Personne n'est jugé sur la justesse. Dites-le avant le premier tour : cela détend les plus réticents.
- Si quelqu'un a un trou de mémoire, laissez-le prendre un air de départ sans perdre son tour.

VARIANTES

Manche kazoo. Donnez un kazoo à chaque joueur, ou un peigne entouré de papier fin, et jouez la dernière manche avec. Le bourdonnement rend chaque air plus drôle et plus difficile : accordez quatre-vingt-dix secondes.

Manche d'une seule respiration. Celui qui fredonne n'a droit qu'à une seule respiration : ce qui tient dedans, c'est tout l'indice. Les tours durent quelques secondes au lieu d'une minute, ce qui en fait un bon départage ou une fin pleine d'entrain.

IDÉES DE DÉPART: VOUS CHOISISSEZ L'AIR

- Une berceuse qu'on vous chantait enfant
- La chanson que votre famille chante aux anniversaires
- Une chanson qu'on passe à chaque mariage
- Le générique d'un dessin animé de votre enfance
- Une chanson apprise à l'école
- L'hymne national du pays où vous êtes
- Un air qui veut dire que les vacances ont commencé
- Un chant de supporters dans un stade

IDÉES DE DÉPART: DES AIRS QUE LE MONDE ENTIER CONNAÎT

- L'Hymne à la joie
- La Lettre à Élise
- La Marche nuptiale
- Le Printemps, des Quatre Saisons
- Une petite musique de nuit
- Le Lac des cygnes
- L'ouverture de Guillaume Tell
- La valse du Beau Danube bleu

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.