



L'intrus

Écouter quatre choses, décider laquelle n'a rien à faire là, et convaincre la table que votre raison est la meilleure.

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

RÈGLES RAPIDES

1. Le lecteur cite quatre choses.
2. Chacun choisit en silence celle qui n'a rien à faire là, avec une raison.
3. À tour de rôle, chacun défend son choix en une ou deux phrases.
4. Le lecteur donne un point à l'argument le plus convaincant ou le plus inventif.

MISE EN PLACE

1. Choisissez le premier lecteur. Prenez une série dans le mode animateur, ou inventez quatre choses semblables mais pas identiques.
2. Soyez clair sur l'essentiel avant de commencer : il n'y a pas de réponse officielle. N'importe lequel des quatre peut être l'intrus si la raison est bonne.
3. Décidez du nombre de manches. Une manche par joueur, pour que chacun lise une fois, est une durée naturelle.

COMMENT JOUER

1. Le lecteur dit les quatre éléments deux fois, lentement.
2. Les joueurs réfléchissent en silence pendant une vingtaine de secondes.
3. À trois, tout le monde lève un, deux, trois ou quatre doigts pour montrer son choix.
4. En commençant à gauche du lecteur, chacun explique son choix en une ou deux phrases.
5. On ne peut pas reprendre une raison déjà donnée. Si quelqu'un a pris la vôtre, trouvez-en une autre, ou défendez un autre élément.
6. Le lecteur donne un point à l'argument qui l'a le plus convaincu et peut donner un second point au plus inventif.
7. Le joueur qui a remporté le point principal devient le lecteur suivant.

FIN DE LA PARTIE

Jouez jusqu'à ce que chacun ait été lecteur une fois, puis additionnez les points. Pour une partie plus courte, jouez six séries et arrêtez-vous. Les égalités se départagent avec une série de plus, jugée par un joueur qui n'est pas concerné.

JOUER ASSIS

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

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

- Les séries marchent le mieux quand les quatre éléments sont proches cousins. Si l'un est évidemment différent, la manche est pliée en quelques secondes.
- Récompensez le raisonnement plutôt que le savoir. Un argument que tout le monde peut suivre vaut mieux qu'un fait obscur.
- Le lecteur explique son jugement en quelques mots : « Je n'y avais pas pensé » suffit.
- Avec des âges mélangés, laissez les plus jeunes argumenter en premier pour que les raisons simples soient encore disponibles.

VARIANTES

Défendre l'oublié. Après la révélation, un élément que personne n'a choisi revient au lecteur, qui doit prouver que c'est lui le véritable intrus. Le lecteur reste ainsi impliqué à chaque manche.

Composer la série. Au lieu d'utiliser des séries préparées, chaque joueur ajoute à son tour un élément (quatre joueurs, quatre éléments), puis toute la table argumente comme d'habitude. Cela marche bien une fois que le groupe a compris ce qui rend une série intéressante.

IDÉES DE DÉPART: SÉRIES DE QUATRE

- | | |
|--|--|
| ■ un vélo · une brouette · un chariot de supermarché · un skateboard | ■ un parapluie · une tente · un chapeau · un toit |
| ■ une théière · une bouilloire · un arrosoir · une carafe | ■ une horloge · un calendrier · un cadran solaire · un sablier |
| ■ une bougie · une lampe de poche · un phare · une luciole | ■ une échelle · un escalier · un ascenseur · une corde |
| ■ un violon · une guitare · une harpe · un piano | ■ une abeille · un papillon · une chauve-souris · un cerf-volant |
| ■ une lettre · une carte postale · un colis · un télégramme | ■ du pain · du fromage · du yaourt · de la confiture |
| ■ une rivière · un canal · un lac · une flaque | ■ un banc · un tabouret · un canapé · une balançoire |
| ■ une carotte · une pomme de terre · une tomate · un oignon | ■ un sifflet · une cloche · un tambour · une sonnette |

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.