Gather & Play

FICHE ANIMATEUR À IMPRIMER

Le clin d’œil secret

Un joueur secret endort les autres d’un clin d’œil, pendant qu’un détective au centre essaie de le prendre sur le fait.

Joueurs 6–20 (idéal à 8–14) **Durée de jeu** 10 à 20 min **Matériel** Papier et stylo **Mouvement** Assis

RÈGLES RAPIDES

1. **Chacun tire un papier plié ; un seul porte un point : ce joueur est le cligneur secret.**
2. **Un détective s’assoit au centre et observe.**
3. **Celui à qui le cligneur fait un clin d’œil compte jusqu’à trois, puis « s’endort » de façon théâtrale.**
4. **Le détective a trois accusations pour nommer le cligneur avant que tout le cercle soit endormi.**

MISE EN PLACE

1. Choisissez un détective, qui place sa chaise au centre du cercle.
2. Pliez un papier pour chacun des autres joueurs, marquez un point à l’intérieur d’un seul, et mélangez-les dans un bol ou un chapeau.
3. Chaque joueur prend un papier, le regarde sans le montrer et le range. Celui qui a le point est le cligneur.

COMMENT JOUER

1. Tout le monde regarde autour du cercle et croise les regards aussi naturellement que possible.
2. Le cligneur fait un clin d’œil à un joueur à la fois, en choisissant les moments où le détective regarde ailleurs.
3. Le joueur qui reçoit un clin d’œil compte jusqu’à trois en silence, puis s’endort aussi théâtralement qu’il le souhaite et ne joue plus de la manche.
4. Le détective peut accuser un joueur à tout moment en disant son prénom. Un joueur accusé à tort dit « pas moi » et reste en jeu.
5. Le détective gagne s’il nomme le cligneur en trois accusations au plus. Le cligneur gagne si les trois accusations échouent, ou s’il ne reste que deux joueurs éveillés.

6. Les joueurs endormis gardent les yeux fermés et ne trahissent rien.

FIN DE LA PARTIE

Une manche se termine quand le cligneur est nommé, quand le détective a utilisé ses trois accusations, ou quand il ne reste que deux joueurs éveillés. Jouez autant de manches qu'il y a de détectives volontaires (cinq ou six suffisent en général), le cligneur précédent prenant la chaise du centre.

JOUER ASSIS

Se joue assis en cercle par défaut. Le détective s'assoit au centre et tourne simplement sur sa chaise.

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

- Insistez sur le compte jusqu'à trois avant de s'endormir ; sans lui, le détective n'a qu'à regarder où chaque endormi regardait.
- Encouragez les sorties spectaculaires. S'endormir, c'est la moitié du plaisir, et cela brouille les pistes du cligneur.
- Certaines personnes ne savent pas faire de clin d'œil. Convenez d'un autre signal avant de distribuer les papiers, comme un double clignement lent.
- Ramassez tous les papiers après chaque manche pour que le papier marqué ne soit pas reconnaissable.

VARIANTES

Sans détective. Jouez sans chaise au centre. Tout joueur éveillé peut lever la main et accuser ; si un deuxième joueur soutient l'accusation, l'accusé doit montrer son papier. Deux soutiens erronés s'endorment eux-mêmes : personne n'accuse à la légère.

Deux cligneurs. Dans un cercle de douze ou plus, marquez deux papiers. Les cligneurs ne se connaissent pas et peuvent s'endormir l'un l'autre par accident. Le détective a quatre accusations et doit nommer les deux.

IDÉES DE DÉPART: LENT ET SOMNOLENT

- Un bâillement si grand qu'il faut les deux bras
- Glisser lentement de sa chaise comme une glace qui fond
- Annoncer « encore cinq minutes » et laisser tomber la tête
- S'étirer comme un chat et se rouler en boule
- Se faner comme une fleur sans eau
- Se border avec une couverture invisible
- Serrer un oreiller imaginaire dans ses bras
- Faire un signe de bonne nuit à tout le monde

IDÉES DE DÉPART: SOUDAIN

- S'endormir au milieu d'une phrase
- Compter trois moutons à voix haute et s'arrêter
- Poser la joue sur sa main et la rater
- Ronfler une fois, poliment
- Piquer du nez, sursauter, piquer du nez à nouveau
- Souffler une bougie invisible
- Se figer comme une statue, les yeux fermés
- Lire un livre invisible jusqu'à ce qu'il tombe sur le visage

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.