



Le détective du mot secret

Glisser votre mot secret dans une conversation ordinaire sans vous faire prendre, et prendre les autres en train de glisser le leur.

Joueurs 4–12 (idéal à 5–8)**Durée de jeu** 20 à 60 min**Matériel** Aucun matériel**Mouvement** Assis

RÈGLES RAPIDES

1. Chacun reçoit un mot secret différent.
2. Continuez une conversation normale et placez votre mot naturellement.
3. Si vous pensez avoir entendu le mot secret de quelqu'un, lancez « Détective ! » et dites-le.
4. Juste : vous marquez. Faux : la personne accusée marque.

MISE EN PLACE

1. Donnez un mot secret à chaque joueur. Chuchotez-le, montrez-le discrètement en mode animateur, ou distribuez des papiers pliés.
2. Choisissez des mots inhabituels mais pas impossibles à placer à une fête : « phare », « trampoline », « marmelade ».
3. Expliquez la durée : le jeu se déroule discrètement pendant le plat suivant, ou une vingtaine de minutes.
4. Assurez-vous que tout le monde connaît le cri de défi, « Détective ! », et ce qui se passe ensuite.

COMMENT JOUER

1. La conversation continue normalement. Le jeu tourne en arrière-plan.
2. Chaque joueur essaie de prononcer son mot secret à voix haute, dans une phrase naturelle, sans que personne le remarque.
3. Un joueur qui soupçonne quelqu'un d'avoir placé son mot lance « Détective ! » et dit le mot.
4. Si l'accusation est juste, le détective marque deux points et le mot du joueur démasqué est retiré.
5. Si l'accusation est fausse, le joueur accusé marque un point et la conversation reprend.
6. Un joueur qui place son mot sans être contesté avant que la conversation passe à autre chose l'a « réussi ». Il le garde pour lui jusqu'à la fin.

7. Chaque joueur peut faire au plus trois accusations par partie.
8. À la fin du temps, chacun révèle son mot et dit quand il l'a placé. Chaque mot réussi rapporte trois points.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à un moment annoncé à l'avance : quand les assiettes sont débarrassées, ou au bout de vingt minutes. Chacun révèle son mot, la table confirme les mots réussis et on additionne les points. Le meilleur score remporte le titre de détective en chef.

JOUER ASSIS

Se joue assis, en arrière-plan d'un repas ou d'une conversation. Aucune étape ne demande de bouger : l'animateur peut chuchoter chaque mot ou le montrer discrètement sur un téléphone.

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

- Adaptez la difficulté des mots au groupe. Les habitués s'en sortent avec « périscope » ; les débutants ont besoin de « parapluie ».
- Si les accusations fusent dans tous les sens, rappelez la limite de trois.
- L'essentiel reste l'essentiel. Si le jeu étouffe la conversation, raccourcissez-le.
- Évitez les mots secrets liés à des sujets sensibles. Les objets du quotidien et la nourriture sont les plus sûrs, et les plus drôles.

VARIANTES

Un seul espion. Un seul joueur a un mot secret, et personne ne sait qui. Il doit le prononcer trois fois avant la fin du temps. Tous les autres ont droit à une seule accusation pour nommer à la fois l'espion et le mot.

Expression secrète. Pour les groupes aguerris, remplacez le mot par une courte expression : « avec la crise actuelle » ou « comme disait ma grand-mère ». Une expression est plus difficile à cacher, et bien plus drôle quand elle passe.

IDÉES DE DÉPART: DOUX (PREMIÈRE PARTIE)

- | | |
|-------------|--------------|
| ■ parapluie | ■ échelle |
| ■ sandwich | ■ couverture |
| ■ vélo | ■ manchot |
| ■ citron | ■ seau |

IDÉES DE DÉPART: SOURNOIS

- | | |
|--------------|-----------------|
| ■ trampoline | ■ avalanche |
| ■ marmelade | ■ harmonica |
| ■ phare | ■ moulin à vent |
| ■ périscope | ■ kangourou |

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.

