



Points communs

En petit groupe, trouver trois choses que vous avez tous en commun et que personne ne pourrait deviner rien qu'en vous regardant.

Joueurs 4–40 (idéal à 8–24)**Durée de jeu** 10 à 20 min**Matériel** Aucun matériel**Mouvement** Debout facultatif

RÈGLES RAPIDES

1. Formez des groupes de trois ou quatre, idéalement avec les personnes que vous connaissez le moins.
2. Vous avez quatre minutes pour trouver trois choses que vous partagez tous.
3. Rien de visible ne compte : ni les vêtements, ni « nous sommes tous à cette fête ».
4. Chaque groupe partage son point commun le plus surprenant avec toute la pièce.

MISE EN PLACE

1. Demandez aux gens de former des groupes de trois ou quatre. Encouragez le mélange : familles, générations et cercles d'amis différents.
2. Expliquez ce qui compte : un point commun doit être vrai pour chaque personne du groupe, et il ne doit être ni visible ni évident. « Nous avons tous des cheveux » ne compte pas. « Nous nous sommes tous cassé le même os » compte.
3. Donnez deux ou trois exemples de sujets qui marchent bien : la nourriture, les lieux, les premiers jobs, les petites habitudes.
4. Réglez un minuteur sur quatre minutes.

COMMENT JOUER

1. Au départ du minuteur, chaque groupe discute librement à la recherche de choses que tous ses membres partagent.
2. Un point commun ne compte que s'il est vrai pour tout le monde dans le groupe. Deux sur trois ne suffisent pas.
3. Un point commun ne doit pas être visible, ni vrai pour toute la pièce.
4. Les groupes visent trois points communs. Un groupe qui y arrive tôt cherche un quatrième, plus insolite.

5. À la fin du minuteur, chaque groupe choisit son point commun le plus surprenant.
6. En faisant le tour de la pièce, un porte-parole par groupe annonce ce point en une phrase.
7. Pour un deuxième tour, formez de nouveaux groupes, si possible sans personne de votre premier groupe.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine après la mise en commun. Deux tours avec des groupes différents suffisent largement : le but est de donner aux gens de quoi parler pour le reste de la soirée, alors arrêtez-vous pendant que la pièce est encore bruyante. Il n'y a pas de gagnant, mais l'animateur peut faire applaudir le point commun le plus inattendu.

JOUER ASSIS

Formez les groupes avec des personnes déjà assises les unes près des autres, au lieu de demander à tout le monde de circuler. Quand on remélange les groupes pour le deuxième tour, seuls ceux qui le souhaitent changent de place.

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

- Circulez pendant les quatre minutes. Un groupe bloqué n'a généralement besoin que d'un sujet : proposez « les pires vacances » ou « le premier job ».
- Dites clairement que personne n'a à partager ce qu'il préfère garder pour lui. Les points communs anodins sont les meilleurs.
- Avec plusieurs générations dans la pièce, demandez que chaque groupe compte au moins deux tranches d'âge.
- Gardez une mise en commun rapide. Une phrase par groupe : les histoires continueront à table.

VARIANTES

Ce qui nous distingue. En plus de trois points communs, chaque groupe cherche une chose vraie pour un seul de ses membres et personne d'autre. Chacun a ainsi son moment pour être intéressant.

Chaîne de liens. Après la mise en commun, chaque groupe essaie de trouver un lien avec le groupe voisin, et ainsi de suite autour de la pièce, jusqu'à former une chaîne qui traverse toute la fête. Un beau moment de clôture pour une grande réunion de famille.

IDÉES DE DÉPART: PISTES DE CONVERSATION

- | | |
|---|---|
| ■ Des aliments que vous refusez tous de manger | ■ Des talents qui vous manquent à tous |
| ■ Une corvée que vous aimez tous en secret | ■ Une habitude du matin que vous partagez tous |
| ■ Quelque chose qu'aucun de vous n'a jamais fait | ■ Quelque chose que vous avez tous appris plus tard que la plupart des gens |
| ■ Les premiers jobs | ■ Un temps qu'il fait que vous adorez ou détestez tous |
| ■ Ce qui vous faisait tous peur quand vous étiez enfants | ■ Quelque chose que vous avez tous cassé |
| ■ Un endroit où vous êtes tous allés | ■ Un objet que vous possédez tous sans jamais vous en servir |
| ■ Quelque chose que vous avez tous perdu sans jamais le retrouver | ■ Un aliment que vous mangez tous de la même façon bizarre |

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.

