



Vends l'objet !

En équipe, prendre un objet ordinaire de la pièce et le présenter à toute la fête comme une invention géniale qui sert à tout autre chose.

Joueurs 4–30 (idéal à 8–20)**Durée de jeu** 20 à 40 min**Matériel** Aucun matériel**Mouvement** Debout facultatif

RÈGLES RAPIDES

1. Des équipes de trois ou quatre choisissent chacune un objet du quotidien dans la pièce.
2. L'animateur lit une consigne : « présentez-le comme un gadget de voyage ».
3. Les équipes ont trois minutes pour inventer un nouvel usage, un nom et un slogan.
4. Chaque équipe présente pendant une minute. Tout le monde vote, mais pas pour sa propre équipe.

MISE EN PLACE

1. Formez des équipes de trois ou quatre. Mélanger les âges et les cercles d'amis donne de meilleures présentations.
2. Chaque équipe choisit un objet ordinaire et incassable de la pièce : un coussin, une cuillère en bois, une pantoufle, une passoire.
3. L'animateur lit la consigne à voix haute. Toutes les équipes travaillent sur la même consigne.
4. Réglez un minuteur de trois minutes pour la préparation.

COMMENT JOUER

1. Pendant la préparation, chaque équipe invente pour son objet un nouvel usage qui correspond à la consigne. Son usage réel est interdit.
2. L'équipe donne au produit un nom et un slogan d'une ligne, et décide qui dit quoi. Chaque membre doit parler au moins une fois.
3. À la fin de la préparation, les équipes présentent à tour de rôle. Chaque présentation dure une minute au plus.
4. Une présentation doit comprendre le nom du produit, ce qu'il fait, à qui il s'adresse, et une démonstration avec l'objet réel.

5. Après chaque présentation, le public peut poser une question, à laquelle l'équipe répond sans sortir de son rôle.
6. Quand toutes les équipes ont présenté, tout le monde vote en même temps en pointant son produit préféré. Personne ne vote pour sa propre équipe.
7. L'équipe qui a le plus de voix gagne la manche. Pour une deuxième manche, les équipes échangent leurs objets et reçoivent une nouvelle consigne.

FIN DE LA PARTIE

Une manche (une présentation par équipe, puis le vote) fait une partie complète. Deux manches avec échange d'objets, c'est le maximum que veulent la plupart des fêtes. Annoncez l'équipe gagnante et demandez-lui de répéter son slogan : le jeu se termine ainsi proprement.

JOUER ASSIS

Les équipes peuvent préparer et présenter depuis leur place, avec un objet déjà à portée de main sur la table. Se lever pour présenter est facultatif : une présentation assise, faite avec un sérieux imperturbable, est souvent plus drôle.

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

- Validez l'objet de chaque équipe avant le départ. Rien de fragile, de précieux, de coupant, ni appartenant à un invité qui n'a pas donné son accord.
- La limite de trois minutes compte. Plus de temps pousse les équipes à trop préparer et rend les présentations moins drôles.
- Insistez gaiement sur « chacun parle au moins une fois ». Cela évite qu'une seule personne s'empare de tout.
- Pour un groupe plus calme, supprimez la question du public et enchaînez directement les présentations.

VARIANTES

Même objet, autre présentation. Toutes les équipes présentent le même objet : une seule cuillère en bois qui fait le tour de la pièce. Sans la chance du choix de l'objet, la comparaison se fait uniquement sur les idées, et les présentations rebondissent sur les blagues des précédentes.

Jury d'investisseurs. Au lieu d'un vote de la pièce, trois invités forment un faux jury. Chaque membre ne peut « investir » que dans un seul produit et doit expliquer pourquoi. Idéal pour un anniversaire : installez la personne fêtée dans le jury.

IDÉES DE DÉPART: CONSIGNES DE PRÉSENTATION

- Présentez-le comme un produit pour le trajet quotidien.
- Présentez-le comme un équipement de camping indispensable.
- Présentez-le comme une révolution du sport à la maison.
- Présentez-le comme un cadeau de luxe.
- Présentez-le comme un outil pour s'endormir.
- Présentez-le comme un gadget de voyage.
- Présentez-le comme l'objet dont tout jeune parent a besoin.
- Présentez-le comme une innovation pour le jardin.
- Présentez-le comme une fourniture de bureau.
- Présentez-le comme un instrument de musique pour débutants.
- Présentez-le comme un équipement de sécurité.
- Présentez-le comme un moyen de se faire des amis.
- Présentez-le comme un gain de temps en cuisine.
- Présentez-le comme l'avenir des transports en commun.

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.