Gather & Play

FICHE ANIMATEUR À IMPRIMER

Interdit de rire

Garder un visage parfaitement impassible pendant que le reste de la table fait tout pour vous faire craquer, avec des mots seulement.

Joueurs 3–12 (idéal à 4–8) **Durée de jeu** 10 à 20 min **Matériel** Aucun matériel **Mouvement** Assis

RÈGLES RAPIDES

1. **Un joueur prend la place de l'impassible.**
2. **Chacun des autres a vingt secondes pour le faire rire : mots et voix uniquement, sans le toucher.**
3. **Un sourire qui montre les dents, ou n'importe quel rire, termine la manche.**
4. **Tenir face à toute la table rapporte des points ; puis la place passe au suivant.**

MISE EN PLACE

1. Installez tout le monde de façon à ce que chacun voie les visages des autres : autour d'une table, c'est idéal.
2. Mettez-vous d'accord sur la limite : un sourire bouche fermée est permis, mais montrer les dents ou émettre le moindre son de rire compte comme craquer.
3. Choisissez le premier impassible, et quelqu'un pour chronométrer vingt secondes par joueur.

COMMENT JOUER

1. L'impassible regarde chaque joueur à son tour et ne peut ni cacher son visage ni détourner les yeux.
2. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur a vingt secondes : une blague, une voix bizarre, un bruit étrange, un défi du mode animateur, tout ce qui se dit ou se chante.
3. Les joueurs restent à leur place, ne touchent pas l'impassible et n'utilisent pas d'accessoires.
4. Tout doit être bienveillant et adapté à la plus jeune personne présente. Les blagues sur les personnes présentes sont interdites.
5. Si l'impassible craque, le joueur qui l'a fait craquer marque un point et la manche s'arrête.
6. Un impassible qui résiste à tous les joueurs marque deux points. Dans tous les cas, la place passe à gauche.

FIN DE LA PARTIE

Jouez jusqu'à ce que chacun ait occupé la place de l'impassible une fois ; à moins de cinq joueurs, faites deux tours. Le meilleur score gagne ; une égalité se départage par un duel de regards entre les ex aequo pendant que le reste de la table fait son numéro ensemble.

JOUER ASSIS

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

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

- L'impassibilité bat les cris. Dites aux joueurs que la diction la plus calme et la plus sérieuse gagne le plus souvent.
- Gardez des tours de vingt secondes. Un tour plus long est dur pour le joueur, pas pour l'impassible.
- Certains rient tout de suite, d'autres jamais. Saluez les bonnes tentatives pour que le jeu ne tourne pas qu'autour de la victoire.
- Si c'est un enfant qui occupe la place, proposez un mode facile : tous les sourires sont permis, seul le rire compte.

VARIANTES

Duel d'équipes. Deux équipes s'assoient en rangs face à face. Une équipe fait son numéro ensemble pendant trente secondes pendant que l'autre reste impassible ; chaque visage qui craque vaut un point. C'est bruyant, rapide et parfait pour les grandes tables de famille.

Mode silencieux. Les joueurs n'ont pas le droit de faire de bruit : seulement des grimaces et des gestes, toujours sans toucher et sans quitter leur place. C'est la meilleure version en fin de soirée, ou quand les petits dorment à côté.

IDÉES DE DÉPART: AVEC UNE VOIX

- Lire la météo de demain comme un dragon très fatigué
- Chanter l'alphabet comme un opéra dramatique
- Compter jusqu'à dix comme un robot dont la batterie se vide
- Commander une pizza avec la voix d'une chouette nerveuse
- Réciter une comptine comme une directrice d'école très sévère
- Expliquer les règles de ce jeu comme un paresseux à moitié endormi
- Remercier tout le monde d'être venu, comme une oie
- Décrire la pièce comme si vous la vendiez au télé-achat

IDÉES DE DÉPART: AVEC LE PLUS GRAND SÉRIEUX

- Raconter votre petit déjeuner comme un flash spécial
- Expliquer comment faire un sandwich comme une mission top secrète
- Présenter la personne à votre gauche comme une grande exploratrice
- Commenter comme un match quelqu'un à table qui cligne des yeux
- Dire « Je suis une pomme de terre sérieuse » trois fois, de plus en plus sérieusement
- Raconter l'histoire de vos chaussettes comme une histoire du soir
- Présenter vos excuses à votre chaise parce que vous êtes assis dessus
- Porter un toast de mariage à une cuillère

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.