



Vingt questions

Trouver une personne, un lieu ou une chose secrète en posant au maximum vingt questions auxquelles on répond par oui ou par non.

Joueurs 2-10 (idéal à 3-6)**Durée de jeu** 10 à 25 min**Matériel** Aucun matériel**Mouvement** Assis

RÈGLES RAPIDES

1. Un joueur pense à quelque chose et dit seulement s'il s'agit d'une personne, d'un lieu ou d'une chose.
2. Les autres posent à tour de rôle des questions fermées (oui ou non), vingt au total.
3. Chacun peut utiliser son tour pour proposer une réponse à la place.
4. Trouvé en vingt questions : les devineurs gagnent ; sinon, c'est celui qui répond qui gagne.

MISE EN PLACE

1. Choisissez le premier joueur qui répond. Il pense à quelque chose que tout le monde à table peut raisonnablement connaître.
2. Il annonce la catégorie : personne, lieu ou chose. Avec des âges mélangés, autorisez aussi « animal » et « aliment ».
3. Désignez quelqu'un pour compter les questions à voix haute. Compter sur ses doigts, à la vue de tous, marche bien.

COMMENT JOUER

1. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque devineur pose une question à laquelle on peut répondre par « oui » ou par « non ».
2. Celui qui répond dit honnêtement oui, non ou, trois fois au plus par manche, « parfois ».
3. Chaque question compte dans les vingt, y compris une proposition directe comme « C'est un phare ? ».
4. Si une question ne peut pas honnêtement recevoir un oui ou un non, celui qui répond dit « reformule » et elle ne compte pas.
5. Une bonne réponse termine aussitôt la manche. Celui qui a trouvé devient le prochain à répondre.

6. Si les vingt questions passent sans bonne réponse, celui qui répond révèle le secret et choisit le suivant.

FIN DE LA PARTIE

Une manche se termine sur une bonne réponse ou après la vingtième question. Jouez une manche par joueur pour que chacun réponde une fois, puis arrêtez-vous ; ou comptez les manches gagnées par les devineurs et par ceux qui répondent, et arrêtez après un nombre convenu.

JOUER ASSIS

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

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

- Apprenez le réflexe de « couper en deux » avec les premières questions (plus grand qu'une chaise ? à l'intérieur ?) avant que quelqu'un tente des détails.
- Si le secret se révèle trop obscur, laissez celui qui répond donner un indice gratuit à la dixième question.
- Avec des âges très différents à table, associez un plus jeune et un adulte comme un seul devineur.
- Les blagues privées et les personnes que seule la moitié de la table connaît sont des secrets injustes. Demandez de choisir un terrain commun.

VARIANTES

Thème restreint. Chaque secret doit correspondre à un thème choisi pour la soirée : ce qu'on trouve dans une cuisine, les lieux à moins d'une heure d'ici, ce qu'on emporte en vacances. Les thèmes accélèrent le jeu et sont plus doux pour les débutants.

Vingt questions à l'envers. Un joueur s'éloigne pendant que le groupe se met d'accord sur un secret. À son retour, c'est lui qui pose les questions et le groupe répond à tour de rôle. Idéal pour les groupes où personne ne veut répondre seul.

IDÉES DE DÉPART: CHOSES

- | | |
|------------------------|-------------------------|
| ■ un phare | ■ une montgolfière |
| ■ un parapluie | ■ un timbre-poste |
| ■ une sonnette de vélo | ■ un fauteuil à bascule |
| ■ une théière | ■ une boussole |

IDÉES DE DÉPART: LIEUX

- | | |
|--------------------|----------------------------|
| ■ une bibliothèque | ■ une île déserte |
| ■ une gare | ■ un stade de football |
| ■ une boulangerie | ■ le sommet d'une montagne |

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.