



Indices en deux mots

Aider votre équipe à deviner un mot secret en donnant des indices d'exactly deux mots, ni plus ni moins.

Joueurs 4–16 (idéal à 6–10)**Durée de jeu** 15 à 30 min**Matériel** Aucun matériel**Mouvement** Assis

RÈGLES RAPIDES

1. Deux équipes. À chaque tour, un joueur donne les indices.
2. Il voit un mot secret et donne un indice en deux mots.
3. Ses coéquipiers ont droit à une proposition par indice.
4. Un point par mot deviné en 90 secondes. Moins d'indices, plus de mots.

MISE EN PLACE

1. Formez deux équipes ou plus et installez les coéquipiers là où ils s'entendent.
2. Décidez comment les mots sont transmis : le mode animateur sur un téléphone passé à celui qui donne les indices, ou un adversaire qui chuchote un mot.
3. Réglez un minuteur de 90 secondes par tour.
4. Expliquez ce qui est interdit : aucune partie du mot à deviner, aucun indice par rime, aucun geste et aucun « ça sonne comme ».

COMMENT JOUER

1. Celui qui donne les indices pour la première équipe regarde un mot, sans le montrer à son équipe.
2. Il donne un indice d'exactly deux mots, par exemple « boisson matinale » pour le mot « café ».
3. L'équipe se concerte brièvement et fait une proposition.
4. Si la proposition est fausse, il donne un nouvel indice en deux mots pour le même mot. On ne peut pas répéter un indice déjà donné.
5. Si la proposition est juste, l'équipe marque un point et il prend aussitôt un nouveau mot.
6. Il peut passer un mot. Un mot passé est lu à la fin et ne rapporte rien.
7. Si un indice enfreint une règle (un mot, trois mots, ou une partie du mot à deviner), l'autre équipe le signale et le mot est écarté.

8. À la fin du minuteur, la main passe à l'équipe suivante, avec un nouveau donneur d'indices.

FIN DE LA PARTIE

Jouez jusqu'à ce que chacun ait donné les indices une fois, puis comparez les totaux. Si les équipes n'ont pas le même nombre de joueurs, donnez à chaque équipe le même nombre de tours et laissez quelqu'un de la plus petite équipe donner les indices deux fois.

JOUER ASSIS

Se joue assis par défaut. Ceux qui donnent les indices restent à leur place ; aucune étape ne demande de se lever.

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

- Les mots composés avec un trait d'union ne comptent pour un seul mot que si tout le groupe est d'accord à l'avance. Décidez-le avant le premier tour.
- Encouragez les équipes à proposer vite. Une mauvaise réponse ne coûte que quelques secondes, le silence coûte davantage.
- Si un donneur d'indices peine, rappelez-lui que passer est gratuit et que certains mots sont simplement plus durs.
- Avec des âges mélangés, laissez les plus jeunes donner des indices en trois mots. Personne ne s'en formalise.

VARIANTES

Indices en un mot. Les indices se réduisent à un seul mot, et l'équipe a jusqu'à trois propositions par mot. C'est plus difficile et plus calme : une bonne deuxième mi-temps une fois que tout le monde a compris le rythme.

Mot partagé. Les donneurs d'indices des deux équipes voient le même mot et donnent chacun à leur tour un indice en deux mots, leur équipe proposant après chaque indice. La première équipe qui trouve marque. Chaque indice aide les deux équipes, ce qui fait d'un bon indice une prise de risque.

IDÉES DE DÉPART: FACILES

- | | |
|------------------|------------------|
| ■ café | ■ anniversaire |
| ■ oreiller | ■ parapluie |
| ■ phare | ■ bibliothèque |
| ■ file d'attente | ■ petit déjeuner |

IDÉES DE DÉPART: PLUS DIFFICILES

- | | |
|---------------|-------------|
| ■ thermomètre | ■ nostalgie |
| ■ écho | ■ horizon |
| ■ ombre | ■ appétit |
| ■ compromis | ■ souvenir |

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.

