Gather & Play

FICHE ANIMATEUR À IMPRIMER

Qui suis-je ?

Trouver le nom collé sur votre propre front, que tout le monde voit sauf vous, en posant des questions fermées (oui ou non).

Joueurs 3–12 (idéal à 4–8) **Durée de jeu** 10 à 25 min **Matériel** Papier et stylo **Mouvement** Assis

RÈGLES RAPIDES

1. **Chacun a sur le front un nom qu'il ne peut pas voir.**
2. **À votre tour, posez à la table une question fermée sur qui vous êtes.**
3. **Un « oui » vous donne une autre question ; un « non » passe le tour.**
4. **Trouvez votre nom pour terminer. On joue jusqu'à ce que tout le monde ait trouvé.**

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur écrit en secret un nom (un type de personne, un animal ou un personnage que toute la table connaît) sur un papier, et le passe face cachée au joueur à sa gauche.
2. Sans regarder, chacun tient le papier contre son front, ou l'y colle, pour que tous les autres puissent le lire.
3. Prenez un moment de silence pour que chacun lise tous les autres noms. Puis choisissez qui pose la première question.

COMMENT JOUER

1. À votre tour, posez à toute la table une question à laquelle on peut répondre par « oui » ou par « non ».
2. La table répond ensemble et honnêtement. Si les joueurs ne sont pas d'accord, la réponse est « ça dépend » et vous pouvez reposer une question.
3. Après un « oui », vous posez une autre question. Après un « non », le tour passe à gauche.
4. Une proposition directe (« Suis-je un manchot ? ») compte comme une question. Une mauvaise proposition termine votre tour.
5. Quand vous trouvez votre nom, retirez le papier et continuez à jouer en répondant, jusqu'à ce que tout le monde ait fini.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand chaque joueur a trouvé son nom, ou après un temps convenu : quinze minutes conviennent à la plupart des tables. Ceux qui cherchent encore peuvent alors demander un indice à chacun de leurs voisins avant la révélation.

JOUER ASSIS

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

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

- Demandez des noms que le plus jeune joueur connaîtrait. Un nom que seule la moitié de la table reconnaît gâche la partie de deux personnes.
- Suggérez une première question à ceux qui bloquent : « Suis-je une personne ? » resserre vite les choses.
- Si un joueur est très en retard, laissez la table lui donner un indice gratuit tous les trois « non ».
- Quand des enfants écrivent, vérifiez les papiers avant de les coller : l'orthographe et la lisibilité comptent ici.

VARIANTES

Tour à thème. Chaque nom doit correspondre à un thème choisi à l'avance : animaux, métiers, personnages de contes, objets de la cuisine. Un thème rend les questions plus précises et convient aux débutants comme aux âges mélangés.

Version en circulant. Pas de tours. Tout le monde se promène dans la pièce, pose une seule question à chaque personne croisée, puis passe à quelqu'un d'autre. Cela sert aussi de brise-glace pour des invités qui ne se connaissent pas.

IDÉES DE DÉPART: PERSONNES

- une gardienne de phare
- un pompier
- un pâtissier
- une astronaute
- un bibliothécaire
- une dompteuse de lions

IDÉES DE DÉPART: ANIMAUX

- un manchot
- une girafe
- une pieuvre
- un hérisson
- un flamant rose
- un kangourou

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.