Gather & Play

FICHE ANIMATEUR À IMPRIMER

Associations d’idées

Faire tourner une chaîne de mots reliés dans le cercle : dites le premier mot que le précédent vous évoque, et soyez prêt à expliquer le lien.

Joueurs 3–12 (idéal à 4–8) **Durée de jeu** 5 à 20 min **Matériel** Aucun matériel **Mouvement** Assis

RÈGLES RAPIDES

1. **Le premier joueur dit un mot, n’importe lequel.**
2. **Le suivant dit le premier mot qui lui vient à l’esprit, et ainsi de suite autour du cercle.**
3. **Chacun peut lancer « Le lien ? » et celui qui vient de parler doit expliquer le rapport.**
4. **Hésiter, répéter un mot ou ne pas savoir expliquer coûte un point. Le moins de points gagne.**

MISE EN PLACE

1. Installez-vous de façon à ce que l’ordre des tours soit clair.
2. Choisissez un premier joueur et un mot de départ : n’importe quel nom courant fait l’affaire.
3. Expliquez le rythme. Chaque réponse doit venir en trois secondes environ.
4. Décidez si vous comptez les points. En échauffement avant un autre jeu, jouez sans points.

COMMENT JOUER

1. Le premier joueur dit un mot.
2. Le joueur à sa gauche répond par un seul mot que le précédent lui évoque.
3. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d’une montre, à un rythme régulier.
4. À tout moment, un joueur peut contester le dernier mot en disant « Le lien ? ». Celui qui l’a dit a une phrase pour expliquer le rapport.
5. Si le groupe accepte le lien, c’est celui qui a contesté qui prend un point. Sinon, c’est celui qui a parlé.
6. On prend aussi un point si l’on hésite au-delà de la pause convenue, si l’on répète un mot déjà utilisé dans cette chaîne, ou si l’on répond en plusieurs mots.
7. Après chaque point, le joueur qui l’a pris lance une nouvelle chaîne avec un nouveau mot.

FIN DE LA PARTIE

Jouez un nombre fixe de chaînes (six, c'est une bonne longueur) ou arrêtez-vous quand le premier joueur atteint trois points. Le joueur qui a le moins de points gagne. En échauffement, jouez simplement cinq minutes et passez au jeu suivant.

JOUER ASSIS

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

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

- Montrez la vitesse dès le premier tour. Un rythme détendu va très bien, mais réfléchir longtemps tue le jeu.
- Les liens inattendus sont le cœur du jeu. Encouragez les « Le lien ? » par curiosité, pas par soupçon.
- Si quelqu'un semble mal à l'aise avec la vitesse, supprimez la règle de la pause et gardez seulement « pas de répétition ».
- Toute association qui pourrait gêner quelqu'un à table peut être écartée d'un « autre mot », sans point.

VARIANTES

Désassociation. Chaque mot ne doit avoir aucun rapport avec le précédent. Quiconque trouve un lien convaincant entre deux mots consécutifs donne un point à celui qui a parlé. C'est étonnamment difficile, et cela convient aux groupes qui ont déjà joué à la version de base.

Aller-retour. Le groupe choisit un mot de départ et un mot d'arrivée (« parapluie » vers « volcan », par exemple) et essaie, tous ensemble, d'amener la chaîne jusqu'à l'arrivée en le moins de tours possible.

IDÉES DE DÉPART: MOTS DE DÉPART

- pont
- bougie
- valise
- jardin
- tonnerre
- échelle
- confiture
- port
- couverture
- sifflet
- marché
- lanterne
- poche
- verger

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.