



Tu préfères ?

Choisir entre deux possibilités, défendre son choix et découvrir qui, autour de la table, pense comme vous.

Joueurs 2-30 (idéal à 4-10)**Durée de jeu** 10 à 30 min**Matériel** Aucun matériel**Mouvement** Assis

RÈGLES RAPIDES

1. L'animateur lit une question avec deux possibilités.
2. Chacun en choisit une : pas de « les deux », pas de « aucune ».
3. On fait le tour de la table et chacun donne une raison en une phrase.
4. La personne à la raison la plus inattendue lit la question suivante.

MISE EN PLACE

1. Choisissez qui lira la première question. Le mode animateur mélange le paquet ; sans téléphone, les joueurs peuvent inventer leurs propres questions.
2. Mettez-vous d'accord sur une règle de ton avant de commencer : les questions restent correctes et personne n'a à justifier un choix qu'il préfère garder pour lui.
3. Décidez si vous jouez seulement pour la conversation ou si vous comptez quelques points avec la variante « devinez la salle ».

COMMENT JOUER

1. Le lecteur pose une question de la forme « Tu préfères... ou... ? » et la lit deux fois.
2. Chacun prend quelques secondes pour choisir en silence.
3. À trois, tout le monde montre son choix en même temps : un doigt pour la première possibilité, deux pour la seconde.
4. En commençant à gauche du lecteur, chacun donne une raison courte. Une phrase suffit.
5. Les joueurs peuvent discuter la logique des autres, mais le lecteur fait avancer le jeu au bout d'une minute ou deux.
6. Le lecteur choisit la raison la plus surprenante ou la plus drôle. Ce joueur lit la question suivante.

FIN DE LA PARTIE

Arrêtez-vous après un nombre de questions fixé (huit à dix conviennent à une table de dîner) ou quand arrive le plat principal. « Tu préfères » n'a pas de gagnant naturel : annoncez « encore deux questions » pour donner au jeu une vraie fin plutôt que de le laisser s'éteindre.

JOUER ASSIS

Se joue assis par défaut. Dans la version grand groupe, remplacez le déplacement d'un côté de la pièce par une main gauche ou droite levée : personne n'a besoin de bouger.

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

- Les meilleures questions rendent les deux possibilités un peu tentantes ou un peu gênantes. Sautez celles qui donnent tout de suite une réponse unanime.
- Invitez parfois les plus discrets à répondre en premier, pour qu'ils ne réagissent pas toujours aux voix les plus fortes.
- Si une question tombe mal, laissez-la de côté sans commentaire et tirez-en une autre.
- Avec des âges mélangés, commencez par la catégorie « choix du quotidien » ; les dilemmes imaginaires sont plus drôles une fois que tout le monde s'est échauffé.

VARIANTES

Devinez la salle. Avant de dévoiler les choix, chaque joueur prédit aussi si la majorité choisira la première ou la seconde possibilité. Un point par bonne prédiction. Le jeu devient un petit test amical de la façon dont le groupe se connaît.

Convainc-moi. Après la révélation, le camp minoritaire a trente secondes pour convaincre la majorité. Ceux qui changent vraiment d'avis changent de camp. La minorité marque un point par personne convertie.

IDÉES DE DÉPART: CHOIX DU QUOTIDIEN

- toujours arriver vingt minutes en avance — ou — toujours arriver pile à l'heure
- renoncer au café et au thé pendant un an — ou — renoncer aux desserts pendant un an
- avoir une maison toujours rangée mais jamais tout à fait propre — ou — toujours propre mais jamais tout à fait rangée
- faire le dîner tous les soirs — ou — faire la vaisselle tous les soirs
- vivre sans musique — ou — vivre sans films ni télévision
- avoir un week-end de trois jours chaque semaine — ou — avoir trois mois de congé une fois par an
- toujours prendre l'escalier — ou — toujours attendre l'ascenseur
- ne lire que la première moitié de chaque livre — ou — ne lire que la seconde moitié

IDÉES DE DÉPART: HYPOTHÈSES AMUSANTES

- avoir un bouton pour rembobiner ta journée — ou — un bouton pause
- pouvoir parler aux animaux — ou — parler toutes les langues humaines
- avoir des mains à la place des pieds — ou — des pieds à la place des mains
- devoir toujours te déplacer en sautillant — ou — devoir toujours marcher à reculons
- avoir une bande-son personnelle que tout le monde entend — ou — un narrateur qui décrit ta journée à voix haute
- pouvoir voler à la vitesse de la marche — ou — courir à la vitesse d'un avion
- éternuer des confettis — ou — avoir le hoquet en faisant des bulles
- avoir une queue qui montre ton humeur — ou — des oreilles qui se tournent vers ce à quoi tu penses

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.