



Une réunion de famille

Un après-midi tous âges pour huit à vingt-quatre personnes, avec des équipes qui mettent différentes générations côte à côte.

Joueurs 8 à 24, en équipes mêlant les âges

Durée de jeu Environ 80 minutes au total.

Pour qui: Des proches de plusieurs générations, dont certains ne se voient qu'une fois par an.

AVANT L'ARRIVÉE DES INVITÉS

- ☐ Imprimez le paquet de mimes, ou assurez-vous qu'un téléphone avec le mode animateur est chargé.
- ☐ Préparez du papier, des stylos et de quoi s'appuyer pour Décris et dessine.
- ☐ Décidez comment former des équipes mêlant les âges : compter à voix haute autour de la pièce est le plus rapide.
- ☐ Gardez un passage dégagé, et des sièges près de l'action pour ceux qui préfèrent rester assis.

PROGRAMME

- 1 Points communs** · 15 minutes · À l'arrivée des invités
Des groupes de trois ou quatre avec au moins deux générations dans chacun. Écoutez un point commun par groupe.
- 2 Mimes** · 30 minutes · Jeu principal
Des équipes de quatre à six. Annoncez la catégorie avant chaque tour, et proposez les cartes « se joue assis » à qui le souhaite.
- 3 Décris et dessine** · 15 minutes · De nouveau assis
Associez un adulte et un plus jeune. Utilisez la variante « un seul descripteur » si la pièce est bondée.
- 4 Histoire mot à mot** · 10 minutes · Autour de la table
Utilisez la variante en trois mots avec les jeunes enfants. Une histoire par table.

5 Tu préfères ? · 10 minutes · Avant le départ

La version à main levée pour toute la pièce. Terminez sur une question du groupe « plusieurs générations ».

Idée de remplacement: Le chapeau. Avec beaucoup de papier et quarante minutes devant vous, faites du Chapeau le grand jeu de l'après-midi à la place des Mimes. Les enfants écrivent les papiers avec autant de plaisir que les grands-parents.

NOTES DE L'ANIMATEUR

- Les enfants jouent aux côtés des adultes qui les ont amenés ; aucun jeu ici ne demande à un enfant de jouer sans surveillance.
- Proposez chaque jeu actif dans sa version assise, sans que personne ait à le demander.
- Au-delà de vingt-quatre personnes, organisez les mimes en deux parties séparées, aux deux bouts de la pièce.

POINTS COMMUNS — RÈGLES RAPIDES

4–40 joueurs · 10 à 20 min · Aucun matériel

1. Formez des groupes de trois ou quatre, idéalement avec les personnes que vous connaissez le moins.
2. Vous avez quatre minutes pour trouver trois choses que vous partagez tous.
3. Rien de visible ne compte : ni les vêtements, ni « nous sommes tous à cette fête ».
4. Chaque groupe partage son point commun le plus surprenant avec toute la pièce.

Fin de la partie: Le jeu se termine après la mise en commun. Deux tours avec des groupes différents suffisent largement : le but est de donner aux gens de quoi parler pour le reste de la soirée, alors arrêtez-vous pendant que la pièce est encore bruyante. Il n'y a pas de gagnant, mais l'animateur peut faire applaudir le point commun le plus inattendu.

MIMES — RÈGLES RAPIDES

4–20 joueurs · 20 à 45 min · Aucun matériel

1. Formez deux équipes ou plus.
2. Un joueur mime une carte secrète, sans mots, sans sons et sans articuler en silence.
3. Son équipe doit deviner avant la fin d'un chrono de 60 à 90 secondes.
4. Un point par bonne réponse ; les équipes alternent jusqu'à ce que tout le monde ait mimé.

Fin de la partie: Jouez jusqu'à ce que chaque joueur ait mimé le même nombre de fois, généralement deux tours complets ; l'équipe qui a le plus de points gagne. Si la soirée s'étire, annoncez une « dernière manche » avant le début du dernier tour plutôt que de vous arrêter au milieu.

DÉCRIS ET DESSINE — RÈGLES RAPIDES

2–16 joueurs · 10 à 25 min · Papier et stylo

1. Formez des binômes. L'un décrit, l'autre dessine.
2. Le descripteur voit une image simple ; le dessinateur ne doit pas la voir.
3. On décrit uniquement avec des formes, des tailles et des positions : on ne dit jamais ce que représente l'image.
4. Au bout de trois minutes, on compare le dessin à l'original, puis on échange les rôles.

Fin de la partie: Une partie complète compte deux manches, pour que chacun décrive une fois et dessine une fois. Pour finir en beauté, étalez tous les dessins à côté de leur original et laissez la pièce choisir le plus fidèle et le plus magnifiquement raté.

HISTOIRE MOT À MOT — RÈGLES RAPIDES

3–12 joueurs · 5 à 20 min · Aucun matériel

1. Choisissez un titre d'histoire.
2. En faisant le tour du cercle, chaque joueur ajoute exactement un mot.
3. Gardez des phrases correctes : les petits mots comme « le » ou « et » comptent pour un tour.
4. Chacun peut terminer une phrase en disant « point ». Bouclez l'histoire en trois tours de cercle.

Fin de la partie: Chaque histoire se termine quand le groupe trouve une dernière phrase pendant le troisième tour. Jouez trois ou quatre histoires et arrêtez-vous. Il n'y a pas de gagnant ; la récompense, c'est de la raconter à nouveau. Si une histoire ne mène nulle part après deux tours, l'animateur peut déclarer « Fin » et lancer un nouveau titre.

TU PRÉFÈRES ? — RÈGLES RAPIDES

2–30 joueurs · 10 à 30 min · Aucun matériel

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.

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.

Les durées sont des estimations éditoriales, pas des résultats de tests.
