
**Quelques pistes pour jouer et faire jouer à des jeux de société
en respectant les gestes barrière**

SEb. - Avril 2020

Pas facile de trouver des activités pour les temps de loisir tout en respectant les gestes barrière, dans le cadre d'accueil collectif notamment (je pense notamment l'accueil des enfants de soignant-es pendant les périodes de vacance à venir). Faut-il se limiter à du dessin, ou à regarder des vidéos en restant éloigné-es les un-es des autres ?

J'ai essayé d'imaginer quelques pistes à partir de jeux de société, afin de pouvoir jouer quand même, et à des bons jeux, en respectant les gestes barrière. Sentez-vous libre de reprendre ses idées, de les modifier et de vous en inspirer comme bon vous semble.

Avec rien

Eleusis :

Eleusis est un jeu d'énigmes et d'astuce qui peut se jouer avec n'importe quel matériel. Avec les contraintes actuelles, il faut simplement avoir la même série d'objets, ou le même paquet de cartes pour chacun-e des joueur-ses. Chacun-e peut alors reproduire devant lui la série d'objets de l'énigme en cours et faire ses propositions sans s'approcher des autres ou manipuler le même matériel.

Les règles d'Eleusis (qui a aussi été édité sous le nom de Zendo en utilisant des pièces en plastique à la place de cartes) :

En version courte : <https://www.trictrac.net/jeu-de-societe/eleusis>

Avec plein d'options et de détails : http://regle.jeuxsoc.fr/eleus_rg.pdf

En vidéo avec des pistes pour aborder des contenus intéressants après le temps de jeu : https://www.youtube.com/watch?v=wV4AlhDAz_I

Bataille navale :

Quasiment pas besoin de l'adapter puisqu'on joue par défaut à distance. Une bonne option est de faire fabriquer à chacun-e son plateau de jeu, de manière plus ou moins élaborée selon l'âge et le temps disponible.

Règles et description du matériel :

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Bataille_navale_\(jeu\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Bataille_navale_(jeu))

Teamwork :

La règle : deux joueur-ses reçoivent un mot, et doivent le faire deviner au reste du groupe. Leur contrainte est simple et fait tout le sel du jeu : ne pas se concerter, et dire chacun-e son tour un

seul mot, mais : les mots en se suivant doivent constituer une vraie phrase correcte. Les autres joueur-ses peuvent proposer tous les mots qu'ils et elles veulent jusqu'à avoir deviné. On passe alors à un autre binôme.

Il suffit de faire lire le mot à distance aux seules deux personnes du binôme à chaque manche (les autres ferment les yeux, on envoie par SMS, etc).

Seule préparation : une liste de mots, voire d'expressions.

En adaptant des jeux existant (voire sans le jeu en question)

Time's up :

Vous pouvez faire votre série de cartes et de mots.

Il faut juste trouver une solution pour montrer les cartes facilement à celui ou celle qui fait deviner. Par exemple : les écrire sur des grandes feuilles, tout le monde est tourné vers celui ou celle qui fait deviner, et l'animateurice est dans leur dos et montre les cartes.

Mim'too :

Jeu de mime dans lequel on fait deviner en mimant un personnage qui fait quelque chose. Le jeu est constitué de deux piles de cartes : une série de personnages, et une série d'action. On pioche/reçoit un personnage et une action et on fait deviner en mimant. Ce qui donne des mimes drôles et absurdes (un ver de terre faisant la vaisselle...).

Vous pouvez utiliser la même solution que pour Time's Up pour montrer les cartes, et faire vos séries de cartes vous-même si vous n'avez pas le jeu.

Zik :

Jeu très drôle : on se fait deviner des chansons en les chantant avec seulement des onomatopées (la Marseillaise avec uniquement Tsoin comme exemple facile).

En version ultra simplifiée : chacun-e choisit une chanson (tous styles autorisés, notamment les comptines). On choisit une onomatopée et chacun-e tente de faire deviner à son tour.

Ensuite, on change de chanson et on tente avec deux onomatopées alternées. Voire trois, voire quatre.

***You Robot* (si vous avez le jeu) :**

En reproduisant en grand format les cartes position pour que toutes puissent les voir en restant éloigné-es. Et en ne se transmettant pas les cartes télécommande : une solution est de les photocopier en grand format (pour bien voir de loin) avec un exemplaire par personne (et éventuellement de les plastifier pour pouvoir les nettoyer).

***Crazy Theory* (si vous avez le jeu) :**

Jeu de racontage de n'importe quoi, pour les plus grand-es. Peut facilement se jouer à distance, tant que tout le monde voit les mots au milieu. Vous pouvez simplement les écrire au tableau.

Codenames (si vous avez le jeu) :

Excellent jeu de devinette et d'astuce, basé sur la polysémie. Facile à adapter en notant les mots sur un grand tableau, en jouant en équipe et en ne touchant pas les cartes (envoi par SMS, photocopies mises de côté une fois utilisé-es).

TTMC (si vous avez le jeu) :

Jeu de quizz décalé avec un gestion de prise de risque. L'animatrice manipule seul-e les pions et les cartes et ça fonctionne.

Avec le pack mis à disposition en ligne par Asmodée (éditeur de jeux)

Unlock :

Une version de démo a été mise à disposition par l'éditeur :

<https://fr.asmodee.com/fr/news/2020/3/27/pack-jeux/>

Pour éviter de manipuler les cartes, vous pouvez les prendre en photo et les envoyer sur les smartphones des participant-es si ils et elles en ont, ou les projeter avec un vidéoprojecteur.

Sherlock Holmes :

Un gros jeu d'enquête, pour les plus grand-es et ceux qui aiment réfléchir longtemps, mais avec très peu de règles. Et qui se joue uniquement en parlant et en lisant des petits textes.

L'éditeur met à disposition une version démo :

<https://fr.asmodee.com/fr/news/2020/3/27/pack-jeux/>

Si vous disposez d'une boîte du jeu, il met également à disposition les supports pour pouvoir jouer à distance en ayant des copies de certains éléments de jeu :

<https://www.spacecowboys.fr/les-meurtres-de-la-tamise>

Petits meurtres et faits divers :

Un très bon jeu d'ambiance dans lequel il faut raconter plus ou moins n'importe quoi de manière plus ou moins crédible. Pour les plus grand-es. Ne nécessite que de parler, les supports étant mis à disposition par l'éditeur en pdf et pouvant donc être lus sur smartphone, ou imprimés d'avance pour chacun-e.

<https://fr.asmodee.com/fr/news/2020/3/27/pack-jeux/>

Contrario :

Un petit jeu amusant autour du détournement d'expressions classiques. Il peut se jouer sans manipulation, l'animatrice lisant les formules ou celles-ci étant envoyées par smartphone.

Les supports :

<https://fr.asmodee.com/fr/news/2020/3/27/pack-jeux/>

Pour se raconter des histoires

Jeux de rôle :

Le format jeu de rôle se prête particulièrement bien aux contraintes actuelles puisque par essence, il s'agit uniquement de parler et de raconter des histoires ensemble.

Les habitué-es pourront facilement imaginer des adaptations et se passer en partie voire entièrement des lancers de dés et éléments matériels, en visant un accent mis sur la dimension narrative.

Pour les non-habitué-es, je pense qu'il est tout à fait possible de se lancer en apprenant ensemble au fur et à mesure comment faire.

Refaire un film :

Choisir un film avec de nombreux personnages. Chacun-e choisit un personnage, sauf l'animateurice. L'animateurice commence à raconter l'histoire mais chaque fois qu'un-e joueur-se veut faire quelque chose, il prend la parole et raconte, en un temps limité (potentiellement avec un sablier en grand groupe). L'animateurice joue aussi les autres personnages que l'on rencontrera. Quand l'action proposée semble difficile, plusieurs solutions : les autres joueur-ses vote sur le succès ; le-la joueur-se doit réussir un mini-challenge (idéalement thématique : adresse, énigme, lancer, etc) ; l'animateurice lance un dé et c'est réussi si il fait plus que 3 (ou 4, ou 5, selon la difficulté estimée).

Pour tester, des tas de propositions gratuites de jeux de rôle minimalistes qui tiennent en une seule page :

<http://troplongpaslu.fr/>

Pour les plus ou moins habitué-es, des kits d'initiation disponibles :

Les Quatre de Baker street :

<https://web.archive.org/web/20150422220725/http://www.ventsdouest.com/bs/>

Nains et jardins : <https://www.sden.org/IMG/pdf/kit-nainsetjardins.pdf>

Tiny : http://www.jdreditions.com/PDFfree/PDFfree/TINY_kit_decouverte_v0617.pdf

Et puis plein plein d'autres dans tous les styles et pour tous les âges :

<https://www.trictrac.net/forum/sujet/liste-des-kits-d-introduction-et-d-initiation>

Compilé par Sébastien Hovart
<http://www.2nddegre.fr>