

Anti pote



LE JEU

**Variantes pour
les volumes 1 et 2**

VARIANTES AUX RÈGLES DU JEU

Le présent document se veut un complément au [feuillet d'instructions](#) dont vous devriez prendre connaissance avant de poursuivre votre lecture. Vous y noterez cette phrase importante, en introduction : « Pourvu que les règles soient les mêmes pour tout le monde, sentez-vous bien libre de jouer comme vous le voulez. » Voici quelques pistes pour explorer cette liberté.

Il existe deux axes principaux pour modifier facilement la dynamique de jeu : le délai accordé pour répondre aux questions et la façon de tenir le pointage. Le feuillet d'instructions suggère d'accorder un délai de 60 secondes pour les cinq catégories. C'est simple et généralement suffisant. Vous pourriez toutefois augmenter le temps accordé pour mimer une expression (disons 90 secondes, pour soutenir les plus timides) et réduire celui pour répondre aux questions d'autres catégories. Vous pourriez aussi accorder plus de points à la catégorie *Expression corporelle* (disons trois, pour motiver ces mêmes timides).

En appliquant ces principes et quelques autres, nous vous proposons trois variantes de jeu :



NIVEAU EXPERT



JOUER À DEUX



JOUER EN CLASSE



NIVEAU EXPERT

Au niveau expert, vous n'avez que 30 secondes pour répondre aux questions. Trois autres règles sont modifiées, affectant autant de catégories.



ANAGRAMME — Trente secondes pour intervertir les lettres d'un mot afin d'en former un autre, c'est déjà peu. Mais en plus, vous devez y parvenir sans papier ni crayon.



COUP DOUBLE — Le droit de ne pas répondre afin d'éviter de perdre un point n'existe plus. Une bonne réponse vaut deux points, mais si vous ne la trouvez pas, vous perdez deux points.



EXPRESSION CORPORELLE — L'expression doit être mimée en position assise. Vous allez voir, c'est parfois vraiment difficile, surtout en 30 secondes. Par ailleurs, au lieu de remettre la carte pour que le ou la capitaine mime l'expression, on peut demander à l'équipe adverse de trouver l'expression par son sens (inscrit au bas de la carte). Cette possibilité est particulièrement prisée des familles qui aiment jouer en voiture. Dans ce contexte, la personne au volant est officiellement dispensée de lire les questions, de manier le chronomètre ou de tenir le pointage !



JOUER À DEUX

Il est également très agréable de jouer à deux, et c'est tout aussi instructif. Notez qu'une partie dure moins longtemps en l'absence de coéquipiers ou coéquipières avec qui discuter avant de donner vos réponses.

À deux, il vous faudra probablement moins de dix minutes pour jouer une ronde. Si vous n'avez que trente minutes à consacrer au jeu, limitez la partie à trois rondes ou adoptez le niveau expert.

Les règles sont les mêmes, sauf pour la catégorie *Expression corporelle*. Au lieu de remettre la carte à votre adversaire, c'est vous qui mimez l'expression. Votre adversaire gagne un point si elle ou il devine l'expression. Votre esprit compétitif vous empêche de mimer avec toute l'ardeur nécessaire ? Demandez à votre adversaire de trouver l'expression à partir de sa définition (faites la lecture du sens inscrit au bas de la carte).



JOUER EN CLASSE

Les feuilles de pointage ont été conçues pour des parties de cinq rondes. Ainsi, lorsque dix personnes s'adonnent au jeu (le maximum recommandé dans le feuillet d'instructions), chacune d'elles tiendra une fois le rôle de capitaine. Il faut compter environ 60 minutes pour une partie.

En milieu scolaire, c'est trop long. C'est pourquoi nous vous invitons, enseignante ou enseignant, à lire toutes les questions et à manier le chronomètre. Une partie de cinq rondes ne demande alors que cinq cartes et ne dure plus qu'une trentaine de minutes.

- 1 – Formez des équipes de quatre ou cinq élèves. Vous leur garantissez ainsi de tenir au moins une fois le rôle de capitaine.
- 2 – Nommez l'élève qui sera capitaine pour la première ronde dans chacune des équipes et précisez que tous les membres d'une équipe doivent occuper successivement ce rôle.
- 3 – Expliquez l'importance du rôle de capitaine. C'est elle ou lui qui décide, après consultation à voix basse de ses collègues, de la réponse à inscrire sur une feuille ou, si vous en avez, sur un petit tableau blanc effaçable.
- 4 – Lisez le nom de la catégorie avant la question. Cela aide vos élèves à se préparer mentalement au prochain type de jeu. Pour la catégorie *Anagrammes*, n'oubliez pas d'épeler le mot dont vos élèves doivent trouver une anagramme.





JOUER EN CLASSE (SUITE)

5 – Pour la catégorie *Expression corporelle*, demandez à vos élèves de trouver l'expression à partir de sa définition (faites la lecture du sens inscrit au bas de la carte). Nous vous recommandons fortement de l'avoir préalablement enseignée ; une expression par jour au tableau de la classe, par exemple.

6 – Lancez le chronomètre dès que vous avez lu la question au complet. Le temps alloué pour répondre à chaque question est de 60 secondes. N'hésitez pas à répéter la question pendant ce délai. Lorsque retentit l'alarme de votre téléphone ou de votre montre annonçant l'expiration du délai, demandez aux capitaines de toutes les équipes de tourner leur feuille ou leur petit tableau effaçable vers vous.

7 – Tenez le pointage pour qu'il soit visible par l'ensemble de vos élèves (au tableau de la classe, par exemple). N'oubliez pas de faire lecture à voix haute de la réponse apparaissant sur la carte. Elle contient souvent des précisions intéressantes, comme le sens exact d'une expression ou la définition pertinente d'un mot.

8 – Avant de lire les questions de la prochaine carte et de commencer ainsi une nouvelle ronde, assurez-vous que toutes les équipes ont changé de capitaine.

Les règles du feuillet d'instructions qui ne sont pas modifiées par ce qui précède restent en vigueur (incluant la façon de tenir le pointage).





JOUER EN CLASSE (SUITE)

Éventuellement, vous pourriez introduire le mime pour identifier une expression. Lors de chaque ronde, invitez un ou une capitaine à mimer l'expression pour son équipe. Assurez-vous que toute la classe peut bien voir sa performance. Si le ou la capitaine ne parvient pas à faire deviner l'expression par son équipe dans le délai imparti, les autres équipes, par la plume de leur capitaine, sont invitées à écrire leur réponse et à la tourner vers vous. Une bonne réponse vaut un point.

Si votre classe répond bien à cette variante de jeu et n'est pas trop dissipée, proposez-lui une partie entre élèves. Toutes les directives du feuillet d'instructions sont alors suivies, sauf deux : les équipes doivent être de trois personnes et la partie doit être limitée à trois rondes.

Amusez-vous bien!



VOUS N'AVEZ PLUS DE FEUILLES DE POINTAGE ?

Suivez ce lien pour
en imprimer de nouvelles !



ÉDITION : Druide informatique inc.

IDÉATEUR : Jean-Guillaume Dumont.

CONCEPTION DU CONTENU : François Papik Bélanger,
Marie Pascale Brunelle, André d'Orsonnens, Patrice Hudon.

CONCEPTION DE L'IDENTITÉ VISUELLE : Aude Robert-Gingras.

GRAPHISME : Gaëlle Durocher.

RÉVISION LINGUISTIQUE : Geneviève Tardif.

© 2024, Druide informatique inc. Tous droits réservés.

1435, rue Saint-Alexandre, bureau 1040
Montréal (Québec) H3A 2G4
Canada

Antidote et *Antidote : le jeu* sont des marques de commerce de Druide informatique inc.
Toute reproduction totale ou partielle est interdite, sauf si Druide y a consenti par écrit.
Fabriqué au Canada.

V20241016