Amnesia

- Durée : Variable
- Type d'activité : Petit jeu
- Tranche d'âge : Grands enfants à grands ados (de 8 à 18 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

(Ce jeu est inspiré du jeu du même nom edité par Parker.)

Chaque équipe recoit un nom de personnage connu. Elle ignore qui est ce personnage, seules les autres équipes le savent (par exemple, on assied les équipes derrière des tables en "U" et on attache un panneau avec le nom sur l'avant de la table, visible seulement par les autres equipes).

Chacun à son tour, chaque équipe lance un dé: **Si le dé indique 1 ou 6** , les autres joueurs proposent à voix basse au meneur un indice sur le personnage de l'équipe. Si le meneur accepte l'indice, le joueur qui l'a proposé le donne à l'équipe dont c'est le tour. **Si le dé indique 2, 3, 4 ou 5** , l'équipe a une minute pour poser des questions sur son personnage aux autres équipes qui ne peuvent répondre que par oui ou non (la question "est-ce que c'est un homme" est valable, mais pas "c'est un homme ou une femme"). Après l'indice ou la minute de questions, l'équipe peut faire une proposition. Si elle a bien deviné, elle marque un point et se voit attribuer un nouveaux personnage. Si elle ne veut pas faire de proposition, elle peut attendre son prochain tour pour en apprendre plus sur son personnage. Une équipe ne peut cependant faire que deux propositions pour un même personnage. Si elle se trompe deux fois, on lui dit qui est son personnage et on lui en attribue un nouveau sans qu'elle ne marque de point. A la fin du temps imparti, quand le jeu n'amuse plus ou que l'on n'a plus de panneaux avec des noms de personnages, l'équipe qui a le plus de points gagne.

Notes:

- On peut remplacer le dé par une pièce de monnaie: pile c'est indice, face c'est questions (ou l'inverse).
- On peut aussi décider que sur un 5 au dé, l'équipe pioche un nom de personnage et les autres essayent, en une minute de question, de deviner ce personage. L'équipe qui trouve marque un point. Si à la fin de la minute personne n'a trouvé, c'est l'équipe dont c'est le tour qui marque le point.
- Les personnages choisis sont bien sûr à adapter selon les participants. Des loups ou des baladins auront du mal à découvrir des personnages comme Louis de Funes, Mr propre ou Le Grand Jojo, des éclaireurs pourraient avoir du mal et des pios devraient y arriver sans trop de problème.
- **Quelques idées de personnages:** Mr Propre, Baden Powell, Napoléon, Louis de Funes, Rambo, Harry Potter, Peppa Pig, Dalida, Jean-Jacques Goldman, Justin Biber, Picasso, Jules César, Votre ANU, Un membre du Staff, Un de vos scout, Alfred Hitchcok, Spirou, Tintin, Gaston lagaffe, la reine d'Angleterre...

Matériel :

- un dé (si possible un gros, voire un géant)
- des panneaux avec des noms (et quelques panneaux vierges pour les idées qui vous viendront en jouant)
- éventuellement : des tables et du scotch pour y accrocher les panneaux avec les noms

---

Créée le : 30/11/2018
Mise à jour le : 26/02/2023
Auteur : Vivi