L'imposteur - règle du jeu

4 à 8 joueurs • 5 à 10 minutes par manche • Collège, selon les notions déjà étudiées.

BUT DU JEU

Les joueurs qui connaissent le mot secret cherchent l'imposteur. L'imposteur écoute les indices, bluffe et tente de passer inaperçu ou de retrouver le mot.

MATÉRIEL ET INSTALLATION

Choisissez une mission : elle contient 7 cartes « Tu n'es pas l'imposteur » et 1 carte « Tu es l'imposteur ». Préparez aussi 20 petits papiers numérotés de 1 à 20, ou un dé à 20 faces.

Gardez exactement une carte par joueur : 1 imposteur et autant d'autres cartes que nécessaire. À 5 joueurs, prenez donc 1 carte imposteur et 4 autres cartes. Écartez le surplus avant de mélanger.

Mélangez et distribuez les cartes, faces cachées. Chacun regarde sa carte en secret. Désignez le premier joueur avant le tirage du numéro ; ce rôle changera à chaque manche.

1. LE MOT SECRET

Tirez un numéro de 1 à 20 et annoncez-le à tous. Chaque joueur consulte la ligne correspondante, puis cache sa carte. Tous lisent le même mot, sauf l'imposteur, qui ne le connaît pas.

2. LES INDICES

Dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun donne un indice bref : un mot ou un groupe de trois mots au maximum. L'imposteur joue comme les autres. Faites un seul tour de table.

L'indice doit évoquer le sens ou l'emploi du mot. N'utilisez ni le mot secret, ni un mot de sa famille, ni une indication sur ses lettres, son numéro ou sa place sur la carte. Ne répétez pas un indice déjà donné.

Exemple hors des missions : pour « bibliothèque », on peut proposer « silence ». Gardez les cartes cachées pendant tout l'échange.

3. LE VOTE

Échangez pendant une minute au maximum, sans dire le mot secret. Chacun explique son soupçon à partir des indices entendus. Au signal, tous désignent simultanément un autre joueur.

Le joueur qui reçoit le plus de voix est accusé. En cas d'égalité, accordez 30 secondes d'échange, puis votez à nouveau uniquement pour les joueurs à égalité. Une nouvelle égalité laisse l'imposteur s'échapper.

4. LA FIN DE LA MANCHE

Si le joueur accusé n'est pas l'imposteur, l'imposteur gagne. Si l'imposteur est accusé, il dispose d'une seule proposition pour retrouver le mot, avant toute révélation des cartes ou de la réponse.

Si sa proposition est exacte, l'imposteur gagne ; sinon, les autres joueurs gagnent. Acceptez un nom complet équivalent à un sigle : « complément d'objet direct » pour « COD », par exemple.

Avant de rejouer, révélez le mot et expliquez les indices. Passez à une mission encore inutilisée par le groupe, mélangez et redistribuez les cartes, puis changez le premier joueur. Cela évite qu'un ancien joueur mémorise la correspondance entre numéros et mots. Gardez toujours un seul imposteur.

IMPRESSION ET DÉCOUPE

Les cartes occupent 32 pages : 4 pages par mission, soit 2 feuilles A4 imprimées recto verso. Imprimez en paysage, à 100 % / taille réelle, avec retournement sur le bord court. Faites d'abord un essai sur les pages 1 et 2.

Les pages impaires portent les rôles ; les pages paires portent les dos. Coupez aux repères pour obtenir 4 cartes de même format par feuille. Les marges et les espaces entre les cartes sont à retirer. Les huit dos d'une mission sont identiques et sans logo.

Utilisez un papier opaque compatible avec l'imprimante ou des pochettes opaques identiques. Vérifiez qu'aucun texte ne se devine par transparence et qu'aucune découpe ne distingue la carte imposteur.

Sans recto verso automatique, imprimez séparément les pages impaires puis les pages paires, après un test de réinsertion. Imprimez ce guide à part ; ne l'insérez pas dans les planches de cartes.

L'imposteur - repères pour la classe

CHOISIR UNE MISSION

Missions 1, 2 et 3 : les trois séries initiales, relues et harmonisées. Les numéros des mots sont conservés ; quelques intitulés sont précisés pour éviter les ambiguïtés.

Mission 4 : grammaire, classes grammaticales, fonctions et phrase. Mission 5 : conjugaison, formation du verbe et temps. Mission 6 : récit et narration. Mission 7 : théâtre, poésie et procédés d'écriture. Mission 8 : mythologie et personnages littéraires.

ADAPTER SANS DÉVOILER LE RÔLE

Ne retenez que les numéros correspondant aux mots déjà étudiés par tous. Pour une première partie, gardez 8 à 10 numéros. Annoncez cette sélection avant la distribution, sans donner la correspondance entre numéros et mots.

Pour des élèves en difficulté, accordez à tous 30 secondes de préparation silencieuse et autorisez un second tour d'indices avant le débat. Annoncez cette adaptation avant le début de la manche.

Après la révélation, demandez une définition ou un exemple, puis faites expliquer les indices. Une hésitation ou un indice inexact peut venir d'une difficulté de compréhension : reprenez la notion avec le groupe.

PRÉCISIONS RETENUES

Mission 1 : « scène de théâtre » désigne une division de la pièce ; « ellipse narrative » désigne un moment de l'histoire que le récit passe sous silence. Mission 2 : « attribut du sujet » remplace « attribut » ; « complément du nom » remplace « CDN » ; la créature de Frankenstein est distinguée de son créateur.

Mission 3 : « apostrophe (signe) » renvoie au signe de l'élision ; « temps verbal » précise le domaine grammatical ; « récit épistolaire » renvoie à un récit composé de lettres. COD et COI signifient complément d'objet direct et complément d'objet indirect.

Dans la mission 7, « exposition » est prise au sens théâtral : elle présente la situation au début de la pièce. Dans la mission 8, les noms grecs sont conservés (par exemple Héraclès). Pour les personnages, l'indice doit s'appuyer sur un trait connu des élèves.

Référence grammaticale : ministère de l'Éducation nationale, La grammaire du français - Terminologie grammaticale. Consulter le guide Éduscol.