

LE KILLER

FICHE N° 4



ENTRE 1 JOUR
ET 1 SEMAINE



MIN. 5



INT./EXT.

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

MATÉRIEL

Du papier et un bic

BUT

Être le dernier
survivant !

CONDITIONS

Commence par désigner un modérateur du jeu; le reste du groupe joue. Le modérateur prépare deux lots de papier :

- Un lot avec le nom de chaque participant
- Un lot avec les différentes actions que nous proposons ci-dessous (tu peux évidemment en mettre d'autres)

Chaque joueur pioche d'abord le nom d'un autre joueur (si tu tombes sur ton prénom, remets-le avec les autres et pioche un autre papier). Chacun pioche ensuite une action à réaliser qui précise ce qu'il devra faire ou faire faire à sa cible.

Chaque joueur doit garder sa cible et son action secrètes. S'il parvient à « killer » sa cible en réalisant l'action, il lui dit « killer » et récupère la cible et l'action de celle-ci. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur.



LE KILLER

FICHE N° 4

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

1. Faire mettre une de tes chaussures aux pieds de la cible.
2. Faire faire ses lacets par la cible
3. Faire chanter « Sapés comme jamais » à la cible
4. Faire porter un de ses propres habits à la cible
5. Se faire servir une boisson par la cible
6. Se faire prendre en photo par la cible
7. Faire une blague qui fait rire la cible
8. Proposer une boisson à sa cible qui doit l'accepter
9. Faire parler une autre langue à la cible
10. Mettre un objet dans la poche de la cible sans qu'elle s'en aperçoive
11. Faire un pierre papier ciseaux avec la cible
12. Faire révéler son action à la cible
13. Se faire complimenter sur sa tenue par la cible
14. Le ou la convaincre de lire à haute voix son dernier message
15. Faire un selfie avec la cible
16. Faire croire à la cible que l'eau en poudre a été inventé
17. Faire lire une phrase à haute voix à la cible
18. Faire croire à la cible que ses yeux ne sont pas au même niveau
19. Parler sérieusement avec la cible de la reproduction des palourdes sans qu'il dise trouver cela bizarre
20. Faire dessiner un croquis ou un plan à la cible
21. Convaincre la cible de changer de place
22. Faire mettre à genou la cible
23. Faire faire un DAB à la cible
24. Comparer la taille de sa main avec celle de la cible
25. Faire danser la cible
26. Se faire souhaiter un joyeux anniversaire par la cible
27. Faire s'asseoir par terre la cible
28. Faire répéter la cible 3x de suite ce qu'elle vient de dire
29. Faire bâiller la cible.
30. Faire en sorte que sa cible se gratte le nez.



EXEMPLE DE JEU

Dorian doit « killer » Amandine en lui faisant chanter « Sapés comme jamais ». Amandine doit « killer » Marius en lui faisant faire un « DAB ». Amandine chante la chanson à un moment et Dorian lui dit « killer ». Amandine est alors morte et Dorian récupère sa cible et son action. Dorian doit donc « killer » Marius en lui faisant faire un DAB.

Les actions sont à réaliser durant les moments de vie. Pour cadrer le jeu, il est parfois utile d'interdire de « killer » quelqu'un durant certains moments (lorsqu'on donne classe, qu'on prend un repas, etc.).

POINTS D'ATTENTION

Le modérateur du jeu doit faire attention à éviter de créer un climat de méfiance permanente (ex : je ne rends plus de service de peur de me faire killer...)

Il est nécessaire d'adapter la durée du jeu pour que cela reste amusant (et ne pas laisser 3 jours avec seulement 3 personnes encore en jeu). N'hésite pas à arrêter le jeu, même non fini.

VARIANTES

Variante 1

A la place des actions (et pour éviter le climat de méfiance), tu peux mettre une liste de mots à faire dire à sa cible. Les deux variantes proposées ci-dessous fonctionnent également avec cette variante-ci.

1. Stabilo
2. Poney
3. Flamant rose
4. Dragon
5. Eponge
6. Pilule
7. Dinette
8. Stéthoscope
9. Hélicoptère
10. Quadrilatère
11. Saturne
12. Vietnam
13. Hakuna Matata
14. Préhistoire
15. Arc-en-Ciel
16. Walibi
17. Bulle
18. Synonyme
19. Abracadabra
20. Patron
21. Pince à linge
22. Cardiaque

LE KILLER

FICHE N° 4

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

23. Cérébral
24. Coopération
25. Hypothèse
26. Animation
27. Séjour
28. Maître Gims
29. Tuba
30. Héron

Variante 2

On peut ne pas nommer les cibles au départ mais simplement donner les actions. Si une personne meurt, la personne qui la tue doit alors lui mettre une trace sur la main (assez visible et qui ne part pas après 5min). Si une personne tente encore de la tuer (alors qu'elle est déjà morte), celui-ci meurt et la personne morte ressuscite en prenant l'action du joueur mort.

Variante 3

On peut modifier le but du jeu. Celui-ci est alors de ne plus avoir de papier avec une action à réaliser. Cette variante se joue sans nommer les cibles. Les joueurs reçoivent chacun une action à réaliser. Lorsqu'ils arrivent à faire leur action, ils donnent leur action au joueur qu'il vient de « killer ». Celui-ci devra alors réaliser deux actions différentes (à des moments distincts).

Il n'y a généralement pas un seul vainqueur mais plusieurs. Ce jeu est plus facile à réaliser dans un temps délimité. Il est important pour ce type de jeu de conscientiser tout le monde à être honnête et de ne pas se débarrasser de ses actions sans jouer.

