

<https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article264>



Les soirées de l'ambassadeur

- Activités - Jeux - Jeux d'Expression -

Publication date: samedi 20 janvier 2007

Une soirée est organisée par un personnage important de la communauté locale (village, communauté scientifique, ...).

But du jeu : pour chaque participant de récolter le plus de monnaie.

Terrain : plutôt en intérieur. Une décoration, une atmosphère est nécessaire. Il est donc préférable de l'inscrire dans un contexte, historique, imaginaire.

Matériel :

des déguisements, ou des signes distinctifs (chapeaux, casquettes, fausses moustaches, fausses lunettes, ...

de quoi faire un buffet, un banquet, ...

papier, crayons, ...

une monnaie (allumettes, rondelles de bouchons de lièges, faux billets, ...)

des ferrero roche d'or, des petits lu,

Nombre de joueurs : au moins 20, jusqu'à 50.

Durée : entre 1h30 et 2h00

Déroulement et règles :

1. Chacun leur tour, discrètement, les joueurs tirent au sort 2 ou 3 missions. Chaque mission est de faire dire ou faire faire quelque chose à quelqu'un. La mission ne doit pas être humiliante ou mettre en difficulté la personne. En fonction de la difficulté de la mission, elle va rapporter 1, 2 ou 3 points. Les missions sont écrites en relation avec le thème, avec les métiers, avec la situation de buffet, ...

2. Une fois que les joueurs ont pris connaissance de leurs missions, elles choisissent un métier. Par exemple dans un village, nous allons retrouver l'institutrice, le boulanger, la bouchère, le curé, l'industriel, la factrice, l'agriculteur, ... Dans une rencontre de la communauté scientifique, nous allons retrouver le mathématicien, le physicien, le neurologue, le paléontologue, ... De toute façon, l'hôte est entouré de personnels de maison, qui sont aussi des joueurs : la servante, le cuisinier, le sommelier, la femme de chambre, ...

3. Chaque joueur reçoit 10 éléments de la monnaie (ou plus, ou moins, selon le temps défini de jeu)

4. Quand tout le monde est prêt, l'hôte fait un discours pour expliquer pourquoi les gens sont là. Il en profite pour expliquer les règles.

5. La partie est lancée. Les joueurs vont à la rencontre des uns et des autres en essayant de remplir leur mission

Les soirées de l'ambassadeur

sans trop se faire remarquer. Quand un joueur réussit une de ses missions, c'est à dire qu'il a réussi à faire dire ou faire faire quelque chose, il montre sa mission au joueur qui s'est fait avoir qui le paye de la somme indiquée. Les joueurs vont s'appuyer sur leur métier, pour remplir leurs missions.

6. Quand un joueur n'a plus de monnaie, il continue à jouer mais ne peut pas payer s'il se fait avoir à nouveau.

7. L'hôte indique le temps, il frappe dans ces mains à intervalles réguliers pour donner le temps qui reste.

8. A la fin du temps prévu, le joueur ayant le plus de monnaie remporte la partie.