

Ciné'graphe



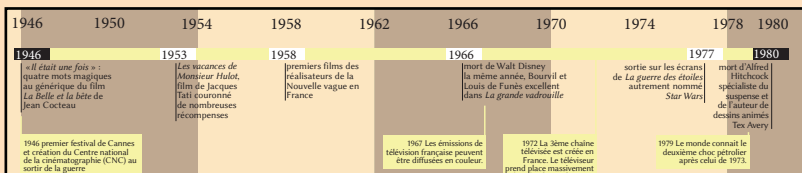
Ce jeu d'équipe est l'occasion d'acquisition de connaissances variées à propos du cinéma et de son Histoire de sa naissance à nos jours, par l'élaboration coopérative de « Frises historiques ». Il favorise ainsi la construction d'une culture cinématographique commune.

Nombre de joueurs : 3 minimum

Matériel : 1 jeu de 53 cartes dont 48 cartes « personnages », 5 cartes Spideurkid (codes du spectateur), 1 plateau (30X30cm) et 5 frises historiques.

But du jeu

Les joueurs doivent réfléchir ensemble, se concerter et collaborer afin de replacer, par ordre d'apparition à l'écran, le plus grand nombre possible de noms d'actrices, d'acteurs et de personnages de films, tous présents dans la salle de cinéma représentée sur le plateau de jeu. À l'aide des indices écrits sur les cartes à jouer et des repères fournis par les « Frises historiques », ils reconstituent ainsi ensemble une « petite histoire du cinéma » en se penchant sur la vie cinématographique d'une sélection de personnages qui ont marqué le 7ème art. La partie s'arrête une fois l'ensemble des cartes placées sur les 5 frises mises à disposition, ou quand les joueurs le décident. Tout le monde est gagnant quand une « petite histoire du cinéma » est reconstituée.



Organisation de départ

Les joueurs sont répartis autour de la table. En fonction du nombre de joueurs, un responsable de « Frises historiques » est désigné pour une ou plusieurs des 5 frises, représentant des périodes de durée différente : « de 1895 à 1945 », « de 1946 à 1980 », « de 1981 à 1989 », « de 1990 à 1999 » et « de 2000 à 2020 ». Les cartes forment une pioche au centre de la table, retournées de manière à ce qu'on ne puisse pas lire les informations qu'elles contiennent.

Déroulement de la partie

Chaque tour de jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Un premier joueur prend une des cartes et désigne sur le plateau de jeu le personnage figurant sur la carte piochée. Il demande au groupe si quelqu'un connaît son nom. Il confirme ou infirme les hypothèses émises, il donne le nom du personnage si nécessaire, puis lit à ses équipiers les informations fournies par la carte, sans révéler la date qui y est inscrite. Il invite son groupe à observer les 5 frises historiques et à répondre à la question : « Dans quelle période historique, parmi les 5 proposées, placer cette carte ? ».

Les joueurs se concertent pour proposer une hypothèse, aidés éventuellement par les informations présentes sur les « Frises historiques ».

Si la réponse est correcte, le premier joueur annonce alors la date précise de première apparition à l'écran du personnage, de l'acteur ou de l'actrice et donne la carte au joueur responsable de la période concernée. Celui-ci la place au bon endroit sur la « Frise historique » et lit à l'ensemble du groupe ce qu'il s'est passé, en matière d'Histoire du cinéma, au cours de la période.

Si la réponse est fausse, le premier joueur dit la date réelle de première apparition à l'écran, montre la carte au groupe et la carte rejoint la pioche. Il s'agit alors pour le groupe d'essayer de mémoriser cette information pour la prochaine fois.

C'est au tour du deuxième joueur de prendre une carte et de questionner le groupe. Le jeu se déroule ensuite comme précédemment avec la variante suivante : si la réponse est correcte et que, dans cette période historique, une carte ou plusieurs cartes sont déjà placées sur la frise concernée, le joueur n'annonce pas la date mais invite ses équipiers à placer la carte :

- avant (à gauche) ou après (à droite) la carte déjà placée.
- « entre » deux cartes identifiées par les équipiers si plusieurs cartes sont déjà positionnées sur le plateau.

Le groupe se concerta pour proposer une hypothèse. Si la réponse est fausse, le joueur qui mène le jeu apportera la bonne réponse et la carte est retirée du jeu. Si la réponse est correcte, la carte est placée au bon endroit par le joueur responsable de la « Frise historique » qui livre ensuite des éléments de connaissance complémentaires concernant la période en lisant les informations nouvelles.

Si, au cours du jeu, une des cartes tirées est une carte Spideurkid, le joueur ayant pioché la carte est alors chargé de lire l'anecdote y figurant puis d'animer une discussion avec les autres joueurs, toutes équipes confondues, sur la base des questions posées en bas de carte.

Le joueur à sa droite prendra la suite du tour.

Le jeu se poursuit selon le même schéma jusqu'à épuisement des cartes ou lorsque le groupe décide de s'arrêter là.