

CONSIGNES POUR LE JURY

Ne montrez SURTOUT PAS ces instructions aux joueurs !

- « 20 points » est un jeu truqué. Vous connaissez déjà les équipes gagnantes et perdantes : les Piques vont gagner, les Cœurs seront deuxièmes et les Carreaux, derniers.
- Votre mission consiste à donner aux équipes l'impression qu'elles ont vraiment une chance de gagner, et que vous attribuez les points sur des critères objectifs et équitables.
- Les joueurs pensent que le challenge va se poursuivre jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré et que pour ne pas être disqualifiés, ils doivent avoir marqué au moins 20 points à la fin de la 8e manche. Ils ne le savent pas, mais après la 8e manche, le jeu va s'arrêter. Vous devez motiver les équipes à rester mobilisées et à viser le score le plus élevé possible.
- Utilisez la cloche / le sifflet pour attirer l'attention lorsque vous devez annoncer et justifier vos décisions.

1ère manche : La queue du dragon

- Pendant le jeu, observez les équipes.
- À la fin de la manche, annoncez les scores suivants : Piques – 3 points, Cœurs – 2 points et Carreaux – 1 point, en justifiant votre décision.
- Notez les points sur la grille des résultats.

Pour vous justifier, vous pouvez vous fonder sur le déroulement du jeu, par exemple : « Les Piques ont été plus combatifs, les Carreaux n'étaient pas très concentrés, les Piques se déplaçaient avec plus d'élégance, telle équipe faisait trop de bruit, était plus ou moins soudée », etc. En général, et ce sera le cas pour toutes les manches impaires, ne vous montrez pas tendres avec les Carreaux : reprochez-leur par exemple de ne pas assez se remuer, de manquer de fair-play, de ne pas respecter les règles, de dire trop de gros mots, plaignez-les parce qu'ils sont moins nombreux que les autres, etc.

2ème manche : Le serpent à sonnettes

- Dans ce jeu, le score n'est pas truqué. Votre tâche consiste à inscrire sur la grille les points annoncés par les animateurs. On marque un point par tour remporté par une équipe.

3ème manche : Je vais souffler, souffler !

- Prenez votre temps pour délibérer, et justifiez les scores que vous attribuez de la même manière que pour la 1re manche. Vous pouvez prétendre vous fonder sur des critères objectifs, par exemple : les Piques ont soufflé plus souvent sur les ballons. Personne ne pourra vous contredire, puisque personne n'aura compté !
- Annoncez les scores suivants : Piques – 5, Cœurs – 1, Carreaux – 0.

Manche avec handicap

- Aidez l'animateur si vous sentez qu'il en a besoin.

4ème manche : Le serpent à sonnettes

- Lors de cette manche, chaque tour remporté par une équipe lui fait gagner 2 points.
- Notez sur la grille les scores annoncés par l'animateur.

5ème manche : Bonus

- Chaque équipe va avoir une minute pour convaincre le jury (donc vous !) qu'elle mérite que son score soit doublé ou triplé.
- Écoutez d'abord tous les arguments, puis annoncez les scores. Pour entretenir le suspense, il vaut mieux d'abord commenter les prises de parole de toutes les équipes et n'annoncer le résultat qu'à la fin. Vous pouvez utiliser le même type d'arguments que pour les autres manches, mais en y ajoutant la qualité des exposés : par exemple, les membres de telle équipe n'étaient pas assez convaincants, pas très bien habillés, ont mal structuré leurs arguments, ont fait des fautes de grammaire, etc. À la fin, triplez le score des Piques, doublez celui des Cœurs et multipliez celui des Carreaux par 1 – c'est-à-dire qu'il reste le même. Inscrivez les nouveaux scores sur la grille.

6ème manche : Le serpent à sonnettes

- Lors de cette manche, chaque tour remporté par une équipe lui fait gagner 3 points.

7ème manche : Le dessin voyageur

- L'animateur va vous donner une feuille de papier où est dessinée une forme simple.
- Montrez cette feuille aux représentants des Piques et de Cœurs, mais pas à la personne de l'équipe des Carreaux.
- Pour elle, vous ne ferez que décrire la forme, sans lui montrer le dessin. Attention ! Soyez discrets : les joueurs ne doivent pas remarquer que vous les traitez différemment. Aucun autre joueur ne doit voir le dessin.
- Pendant le jeu, observez les équipes.
- À la fin de la manche, annoncez haut et fort le score : 3 pour les Piques, 2 pour les Cœurs et 1 pour les Carreaux.
- Notez les scores sur la grille.

Là encore, vous devez justifier votre décision. Par exemple : les Piques ont fait un dessin plus précis, les Carreaux ont mis plus de temps que les autres, une équipe a fait trop de bruit, etc.

8ème manche : Le serpent à sonnettes

- Cette fois, chaque tour remporté par une équipe lui fait gagner 4 points. N'oubliez pas de noter les scores sur la grille.
- Additionnez les scores de toutes les manches.
- Très important : rappelez-vous que les participants ne savent pas (et ne doivent pas savoir) que le jeu s'arrêtera après la 8e manche !
- Faites un point rapide sur les scores : « Nous avons fini la 8e manche, les équipes qui n'ont pas atteint 20 points vont être disqualifiées ».
- Félicitez les Piques pour leur esprit combatif et leur excellent score, les autres équipes pour l'énergie qu'elles déploient. Commencez à dire « et ce n'est pas fini... ».

À ce moment, l'animateur annonce que le jeu est terminé !

A DISTRIBUER

Recopiez les règles suivantes sur une grande feuille, affichez-la, et lisez les règles à voix haute avant de lancer le jeu :

« 20 points » – Action, compétition, fair-play !

But : remporter le plus de points possible. Attention, il faut avoir gagné au moins 20 points au bout des 8 premières manches !

Notation :

Manches impaires : le jury distribue 6 points au total

Manches paires (jeu du Serpent à sonnettes) :

- 2e manche : l'équipe qui gagne marque 1 point
- 4e manche : l'équipe qui gagne marque 2 points
- 6e manche : l'équipe qui gagne marque 3 points
- 8e manche : l'équipe qui gagne marque 4 points

La 5e manche est un tour de Bonus : tentez votre chance pour doubler ou tripler vos scores !

À la fin de la 8e manche, si une équipe n'a pas atteint 20 points, elle sera éliminée.

Que le meilleur gagne !