

Hand's Up!

Jeu d'ambiance sur le Handball (4 à 12 joueurs)

But du jeu :

Devinez les mots, personnalités ou expressions sur les cartes !

L'équipe totalisant le plus de points remporte la partie

Matériel :

Cartes de **Hand's Up!** fournies (100 environs) ou cartes créées par vous.

Sablier de 30 secondes

Déroulement :

Une partie se joue en **3 manches**.

Durant son tour, une équipe dispose de 30 secondes pour deviner le maximum de cartes.

L'orateur essaie de faire deviner les cartes à ses coéquipiers.

Les manches :

Première manche : L'orateur parle librement avec tous les mots qui n'ont pas la même racine que celui de la carte.

Deuxième manche : L'orateur ne peut dire qu'un mot par carte.

Troisième manche : L'orateur ne peut plus parler, il choisit des mimes et des bruitages.

A l'issue des 3 manches, l'équipe totalisant le plus de points remporte la partie.

I – Préparation de la partie

Constitution des équipes

4 joueurs : deux équipes de 2 joueurs,

6 joueurs : trois équipes de 2 joueurs,

8 joueurs : quatre équipes de 2 joueurs,

9 joueurs : trois équipes de 3 joueurs,

10 joueurs : deux équipes de 3 et deux équipes de 2,

11 joueurs : trois équipes de 3 et une de 2,

12 joueurs : quatre équipes de 3 joueurs.

Mise en place du jeu :

Distribuez 40 cartes entre les joueurs + 2 cartes supplémentaires par joueur

Chaque joueur regarde en secret ses cartes et retire 2 cartes qui seront remises dans la boîte.

Regroupez les cartes sélectionnées et mélangez-les !

Ce paquet forme la pioche.

Un joueur commence, il est l'orateur.

II – Déroulement d'une partie

Une partie comporte 3 manches.

Une manche se déroule en un certain nombre de tours.

Chaque équipe joue à son tour.

Le joueur à droite de l'orateur est le responsable sablier.

Il retourne le sablier en criant "c'est parti".

L'orateur a 30 sec pour faire deviner le max de cartes à son équipe.

Durant la 1ère manche, l'orateur parle librement.

Durant la 2e, il ne dit qu'un mot par carte.

Durant la 3e, il ne peut parler, il doit utiliser des mimes et des bruitages.

1) Première manche

L'orateur peut parler librement mais doit respecter certaines règles.

Les coéquipiers peuvent faire autant de propositions qu'ils le veulent.

Dès que l'ensemble des mots de carte est trouvé, l'orateur pose la carte face visible devant lui.

-> il retourne la carte suivante et tente de la faire deviner.

[!] L'orateur doit faire deviner la carte avant de passer à la suivante

Dès que le temps est écouté on crie "Hand's Up!".

Le tour de cette équipe s'arrête et aucune proposition n'est plus acceptée, la carte en cours est remise au-dessus de la pioche.

Toutes les cartes devinées sont conservées.

On passe à l'équipe suivante.

L'Orateur devient le responsable du sablier et le joueur à sa gauche devient le nouvel orateur.

On continue jusqu'à ce que la pioche soit épuisée.

A) INTERDICTIONS :

Durant la 1ère manche, l'orateur ne peut pas :

Prononcer des parties ou des diminutifs et prénoms indiqués sur la carte.

Utiliser des traductions directes.

Énumérer des lettres de l'alphabet (ex : interdit de dire que ça commencer par un b)

Passer une carte.

Si l'orateur commet une faute, le tour de l'équipe se termine.

La carte est remise sur la pioche qui est mélangée.

B) Calcul des points

Lorsque la pioche est épuisée, la manche est finie.

Chaque équipe compte le nombre de cartes qu'elle a deviné.

Ces points sont notés sur la feuille de marque.

Chaque équipe lit ensuite à voix haut les cartes qu'elle a trouvé.

La pioche est reconstituée et mélangée.

Le 1er orateur de la 2nde manche est le suivant dans l'ordre du tour.

2) Deuxième manche

La 2ème manche est identique à la 1ère excepté les changements suivants :

L'équipe de l'orateur ne peut donner **qu'une proposition par carte.**

[!] Lorsque les équipes comportent plus de 2 personnes, seule la 1ère proposition compte, même si une 2nde proposition s'avère correcte la carte n'est pas gagnée.

En cas de bonne proposition, l'orateur pose la carte face visible et retourne la carte suivante.

En cas d'erreur, l'orateur pose la carte face cachée à côté de la pioche (les fautes ne terminent pas le tour) et retourne la carte suivante.

L'orateur n'est plus obligé de faire trouver la carte avant de passer à la suivante : il **peut passer des cartes.**

[!] Toute carte passée l'est définitivement pour le tour.

A la fin du tour, toutes les cartes face cachées (non trouvées et fautes) sont rassemblées, ajoutées à la pioche qui est mélangée pour l'orateur suivant.

Le calcul est identique celui de la 1ère m.

L'orateur suivant débute la 3e manche après une nouvelle relecture des personnages.

INTERDICTIONS :

Durant la 2e manche, l'orateur ne peut pas :

Prononcer plus d'un mot (mots composés acceptés).

Prononcer des parties ou des diminutifs des noms et prénoms indiqués sur la carte.

Utiliser des traductions directes.

3) Troisième manche

Identique aux précédentes, mais l'orateur n'a plus le droit de parler.

Il peut seulement mimer et effectuer des bruitages (onomatopées).

Ex : "Miaou, miaou".

[!] Interdit de fredonner des chansons.

Conseillé que l'orateur se mette debout.

ON EST TOUS
Handba!!EURS

COMITÉ
ARDENNES
FFHANDBALL



Jeu proposé par le