

# INSTRUCTIONS POUR LE JURY

- Ne dites pas un mot à personne de ces instructions !
- « Limite 20 » est un jeu truqué. Par conséquent, il est clair que le vainqueur et les perdants ont été choisis au départ (les Piques seront les gagnants, les Cœurs les seconds et les Carreaux les perdants).
- Votre principal rôle consiste à donner l'impression que les équipes participent véritablement à une compétition et possèdent toutes une chance réelle de gagner, et que vous distribuez les points de manière objective et juste.
- Les joueurs pensent que le jeu va durer jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant et que, pour ne pas être disqualifiée, leur équipe devra totaliser 20 points à la fin de la manche 8. Les joueurs ne le savent pas, mais le jeu prendra fin après cette manche. Votre tâche consiste à les motiver à continuer et à marquer des points.
- Utilisez une cloche pour mobiliser l'attention des participants lorsque vous voulez faire des annonces et justifier vos décisions.

## Manche 1 : « A la chasse aux queues de dragon »

- Observez les joueurs pendant la partie.
- A la fin de la partie, annoncez les scores haut et fort : Piques : 3 ; Cœurs : 2 ; Carreaux : 1.
- Notez les scores sur le tableau.

Vous pouvez justifier votre décision en fonction de la façon dont le jeu s'est déroulé, en disant : « *Les Piques ont été les plus ardents au jeu, les Carreaux n'ont pas pris le jeu au sérieux, les Piques étaient plus élégants, tel groupe était trop bruyant, il y avait plus ou moins d'esprit de groupe, etc.* ». En général, et cela sera le cas pour toutes les autres manches truquées, vous aurez tendance à reprocher aux Carreaux leur maigre score et leur paresse, à les blâmer de ne pas respecter les règles, de pas être polis ou d'avoir un groupe plus petit.

## Manche 2 : « Serpents à sonnette »

Dans les manches de « Serpents à sonnette », la distribution des points n'est pas truquée. Votre tâche consiste à noter les points annoncés par l'animateur. Le gagnant de la partie marque un point.

## Manche 3 : « Souffler sur les ballons »

Prenez le temps de délibérer et justifiez votre décision par des arguments similaires à ceux utilisés dans la manche 1. Vous pouvez prétendre que votre jugement repose sur un critère objectif, comme par exemple : Les Piques ont soufflé plus souvent sur les ballons. Personne n'aura compté et ne pourra donc vous contredire !

Donnez les scores suivants : Piques : 5 ; Cœurs : 1 ; Carreaux : 0

## **Manche avec handicap**

Aidez l'animateur si vous le jugez nécessaire.

### **Manche 4 : « Serpents à sonnette »**

Dans cette manche, le vainqueur de chaque partie de chasse marquera 2 points. Inscrivez les scores annoncés par l'animateur sur le tableau.

### **Manche 5 : « La chance »**

Chaque équipe disposera d'une minute pour vous convaincre qu'elle mérite de voir son score doublé ou triplé.

Tout d'abord, écoutez toutes les argumentations, puis annoncez les scores. Pour entretenir le suspense, il serait mieux, dans votre intervention, de commencer par commenter tous les discours, puis de communiquer les scores. Le type d'arguments utilisés peut être le même que pour les manches précédentes, avec des références aux compétences en matière de présentation, comme par exemple : manque de conviction, tenue incorrecte, discours non structuré, erreurs grammaticales, etc.

Triplez alors le score des Piques, doublez celui des Cœurs et multipliez celui des Carreaux par un, qui restera par conséquent inchangé.

### **Manche 6 : « Serpents à sonnette »**

Dans cette manche, le vainqueur de chaque partie de chasse marque trois points.

### **Manche 7 : « Chuchotements chinois »**

- L'animateur vous donnera une feuille de papier sur laquelle sera dessinée une forme simple.
- Montrez-la aux membres des Piques et des Cœurs, mais pas à la personne des Carreaux ; vous la lui décrierez oralement. Faites ceci discrètement, afin que les joueurs ne remarquent pas qu'ils sont traités différemment. Assurez-vous qu'aucun autre joueur ne voit la forme.
- Observez les joueurs durant la partie.
- A la fin de la partie, annoncez les scores haut et fort : Piques : 3 points ; Cœurs : 2 points et Carreaux : 1 point.
- Inscrivez les scores dans la grille.

Encore une fois, vous allez devoir justifier ces scores. Par exemple, en expliquant que ce sont les Piques qui ont dessiné la forme de la manière la plus précise, les Carreaux qui ont été les plus longs, que tel groupe n'était pas silencieux, etc.

### **Manche 8 : « Serpents à sonnette »**

Dans cette manche, le gagnant de chaque partie de chasse marque 4 points. N'oubliez pas de faire les totaux à la fin.

Très important : Rappelez-vous que les participants ne savent pas que la partie se termine à la fin de la huitième manche ! A présent, faites un bref discours pour passer en revue le déroulement de la compétition :

Nous voici à la fin de la manche 8, le ou les deux groupes n'ayant pas atteint les 20 points vont être disqualifiés.

Congratulez les Piques pour leurs efforts et leur superbe score et les autres pour leur énergie et leurs efforts - « *Mais il reste un long chemin à parcourir...* ».

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

# INSTRUCTIONS POUR LE JURY

- Ne dites pas un mot à personne de ces instructions !
- « Limite 20 » est un jeu truqué. Par conséquent, il est clair que le vainqueur et les perdants ont été choisis au départ (les Piques seront les gagnants, les Cœurs les seconds et les Carreaux les perdants).
- Votre principal rôle consiste à donner l'impression que les équipes participent véritablement à une compétition et possèdent toutes une chance réelle de gagner, et que vous distribuez les points de manière objective et juste.
- Les joueurs pensent que le jeu va durer jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant et que, pour ne pas être disqualifiée, leur équipe devra totaliser 20 points à la fin de la manche 8. Les joueurs ne le savent pas, mais le jeu prendra fin après cette manche. Votre tâche consiste à les motiver à continuer et à marquer des points.
- Utilisez une cloche pour mobiliser l'attention des participants lorsque vous voulez faire des annonces et justifier vos décisions.

## Manche 1 : « A la chasse aux queues de dragon »

- Observez les joueurs pendant la partie.
- A la fin de la partie, annoncez les scores haut et fort : Piques : 3 ; Cœurs : 2 ; Carreaux : 1.
- Notez les scores sur le tableau.

Vous pouvez justifier votre décision en fonction de la façon dont le jeu s'est déroulé, en disant : « *Les Piques ont été les plus ardents au jeu, les Carreaux n'ont pas pris le jeu au sérieux, les Piques étaient plus élégants, tel groupe était trop bruyant, il y avait plus ou moins d'esprit de groupe, etc.* ». En général, et cela sera le cas pour toutes les autres manches truquées, vous aurez tendance à reprocher aux Carreaux leur maigre score et leur paresse, à les blâmer de ne pas respecter les règles, de pas être polis ou d'avoir un groupe plus petit.

## Manche 2 : « Serpents à sonnette »

Dans les manches de « Serpents à sonnette », la distribution des points n'est pas truquée. Votre tâche consiste à noter les points annoncés par l'animateur. Le gagnant de la partie marque un point.

## Manche 3 : « Souffler sur les ballons »

Prenez le temps de délibérer et justifiez votre décision par des arguments similaires à ceux utilisés dans la manche 1. Vous pouvez prétendre que votre jugement repose sur un critère objectif, comme par exemple : Les Piques ont soufflé plus souvent sur les ballons. Personne n'aura compté et ne pourra donc vous contredire !

Donnez les scores suivants : Piques : 5 ; Cœurs : 1 ; Carreaux : 0

## **Manche avec handicap**

Aidez l'animateur si vous le jugez nécessaire.

### **Manche 4 : « Serpents à sonnette »**

Dans cette manche, le vainqueur de chaque partie de chasse marquera 2 points. Inscrivez les scores annoncés par l'animateur sur le tableau.

### **Manche 5 : « La chance »**

Chaque équipe disposera d'une minute pour vous convaincre qu'elle mérite de voir son score doublé ou triplé.

Tout d'abord, écoutez toutes les argumentations, puis annoncez les scores. Pour entretenir le suspense, il serait mieux, dans votre intervention, de commencer par commenter tous les discours, puis de communiquer les scores. Le type d'arguments utilisés peut être le même que pour les manches précédentes, avec des références aux compétences en matière de présentation, comme par exemple : manque de conviction, tenue incorrecte, discours non structuré, erreurs grammaticales, etc.

Triplez alors le score des Piques, doublez celui des Cœurs et multipliez celui des Carreaux par un, qui restera par conséquent inchangé.

### **Manche 6 : « Serpents à sonnette »**

Dans cette manche, le vainqueur de chaque partie de chasse marque trois points.

### **Manche 7 : « Chuchotements chinois »**

- L'animateur vous donnera une feuille de papier sur laquelle sera dessinée une forme simple.
- Montrez-la aux membres des Piques et des Cœurs, mais pas à la personne des Carreaux ; vous la lui décrierez oralement. Faites ceci discrètement, afin que les joueurs ne remarquent pas qu'ils sont traités différemment. Assurez-vous qu'aucun autre joueur ne voit la forme.
- Observez les joueurs durant la partie.
- A la fin de la partie, annoncez les scores haut et fort : Piques : 3 points ; Cœurs : 2 points et Carreaux : 1 point.
- Inscrivez les scores dans la grille.

Encore une fois, vous allez devoir justifier ces scores. Par exemple, en expliquant que ce sont les Piques qui ont dessiné la forme de la manière la plus précise, les Carreaux qui ont été les plus longs, que tel groupe n'était pas silencieux, etc.

### **Manche 8 : « Serpents à sonnette »**

Dans cette manche, le gagnant de chaque partie de chasse marque 4 points. N'oubliez pas de faire les totaux à la fin.

Très important : Rappelez-vous que les participants ne savent pas que la partie se termine à la fin de la huitième manche ! A présent, faites un bref discours pour passer en revue le déroulement de la compétition :

Nous voici à la fin de la manche 8, le ou les deux groupes n'ayant pas atteint les 20 points vont être disqualifiés.

Congratulez les Piques pour leurs efforts et leur superbe score et les autres pour leur énergie et leurs efforts - « *Mais il reste un long chemin à parcourir...* ».

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

# INSTRUCTIONS POUR LE JURY

- Ne dites pas un mot à personne de ces instructions !
- « Limite 20 » est un jeu truqué. Par conséquent, il est clair que le vainqueur et les perdants ont été choisis au départ (les Piques seront les gagnants, les Cœurs les seconds et les Carreaux les perdants).
- Votre principal rôle consiste à donner l'impression que les équipes participent véritablement à une compétition et possèdent toutes une chance réelle de gagner, et que vous distribuez les points de manière objective et juste.
- Les joueurs pensent que le jeu va durer jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant et que, pour ne pas être disqualifiée, leur équipe devra totaliser 20 points à la fin de la manche 8. Les joueurs ne le savent pas, mais le jeu prendra fin après cette manche. Votre tâche consiste à les motiver à continuer et à marquer des points.
- Utilisez une cloche pour mobiliser l'attention des participants lorsque vous voulez faire des annonces et justifier vos décisions.

## Manche 1 : « A la chasse aux queues de dragon »

- Observez les joueurs pendant la partie.
- A la fin de la partie, annoncez les scores haut et fort : Piques : 3 ; Cœurs : 2 ; Carreaux : 1.
- Notez les scores sur le tableau.

Vous pouvez justifier votre décision en fonction de la façon dont le jeu s'est déroulé, en disant : « *Les Piques ont été les plus ardents au jeu, les Carreaux n'ont pas pris le jeu au sérieux, les Piques étaient plus élégants, tel groupe était trop bruyant, il y avait plus ou moins d'esprit de groupe, etc.* ». En général, et cela sera le cas pour toutes les autres manches truquées, vous aurez tendance à reprocher aux Carreaux leur maigre score et leur paresse, à les blâmer de ne pas respecter les règles, de pas être polis ou d'avoir un groupe plus petit.

## Manche 2 : « Serpents à sonnette »

Dans les manches de « Serpents à sonnette », la distribution des points n'est pas truquée. Votre tâche consiste à noter les points annoncés par l'animateur. Le gagnant de la partie marque un point.

## Manche 3 : « Souffler sur les ballons »

Prenez le temps de délibérer et justifiez votre décision par des arguments similaires à ceux utilisés dans la manche 1. Vous pouvez prétendre que votre jugement repose sur un critère objectif, comme par exemple : Les Piques ont soufflé plus souvent sur les ballons. Personne n'aura compté et ne pourra donc vous contredire !

Donnez les scores suivants : Piques : 5 ; Cœurs : 1 ; Carreaux : 0

## **Manche avec handicap**

Aidez l'animateur si vous le jugez nécessaire.

### **Manche 4 : « Serpents à sonnette »**

Dans cette manche, le vainqueur de chaque partie de chasse marquera 2 points. Inscrivez les scores annoncés par l'animateur sur le tableau.

### **Manche 5 : « La chance »**

Chaque équipe disposera d'une minute pour vous convaincre qu'elle mérite de voir son score doublé ou triplé.

Tout d'abord, écoutez toutes les argumentations, puis annoncez les scores. Pour entretenir le suspense, il serait mieux, dans votre intervention, de commencer par commenter tous les discours, puis de communiquer les scores. Le type d'arguments utilisés peut être le même que pour les manches précédentes, avec des références aux compétences en matière de présentation, comme par exemple : manque de conviction, tenue incorrecte, discours non structuré, erreurs grammaticales, etc.

Triplez alors le score des Piques, doublez celui des Cœurs et multipliez celui des Carreaux par un, qui restera par conséquent inchangé.

### **Manche 6 : « Serpents à sonnette »**

Dans cette manche, le vainqueur de chaque partie de chasse marque trois points.

### **Manche 7 : « Chuchotements chinois »**

- L'animateur vous donnera une feuille de papier sur laquelle sera dessinée une forme simple.
- Montrez-la aux membres des Piques et des Cœurs, mais pas à la personne des Carreaux ; vous la lui décrierez oralement. Faites ceci discrètement, afin que les joueurs ne remarquent pas qu'ils sont traités différemment. Assurez-vous qu'aucun autre joueur ne voit la forme.
- Observez les joueurs durant la partie.
- A la fin de la partie, annoncez les scores haut et fort : Piques : 3 points ; Cœurs : 2 points et Carreaux : 1 point.
- Inscrivez les scores dans la grille.

Encore une fois, vous allez devoir justifier ces scores. Par exemple, en expliquant que ce sont les Piques qui ont dessiné la forme de la manière la plus précise, les Carreaux qui ont été les plus longs, que tel groupe n'était pas silencieux, etc.

### **Manche 8 : « Serpents à sonnette »**

Dans cette manche, le gagnant de chaque partie de chasse marque 4 points. N'oubliez pas de faire les totaux à la fin.



Très important : Rappelez-vous que les participants ne savent pas que la partie se termine à la fin de la huitième manche ! A présent, faites un bref discours pour passer en revue le déroulement de la compétition :

Nous voici à la fin de la manche 8, le ou les deux groupes n'ayant pas atteint les 20 points vont être disqualifiés.

Congratulez les Piques pour leurs efforts et leur superbe score et les autres pour leur énergie et leurs efforts - « *Mais il reste un long chemin à parcourir...* ».

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