



RÈGLES DU JEU



But du jeu : La personne qui possède le plus grand nombre de jetons audience gagne la partie. Le jeu s'arrête lorsque la dernière personne dépasse la case « **GO** ».

Déroulement d'un tour : Chaque personne incarne un.e journaliste à l'antenne et réalise une animation basée à la case sur laquelle elle tombe.

Les autres personnes : Pendant que vous réalisez votre défi, les autres personnes deviennent votre audience. Elles évaluent votre performance et votent pour vous donner un nombre de jeton audience.

Le refus de voter : Si une personnes ne souhaite pas voter, elle doit lancer le « **Dé du Destin** ».

Si le chiffre est **rouge**, alors le juge donne la quantité de points audience indiqués à le.a journaliste.

Si le chiffre est **bleu**, alors c'est le.a journaliste qui donne la quantité de points audience aux juges.

Certification : Il existe deux fins de tour. Si le.a journaliste reçoit plus de 20 points audience, iel obtient un « **Certificat du Talent** ». S'iel obtient moins de 20 points audience, la case est remise en jeu.

Matériel et Élimination : Pour commencer : Chaque personne reçoit 40 points audience ainsi qu'une carte « **Éloquence** » pour démarrer ses interventions comme un.e pro !

Élimination : Si une personne n'a plus de jeton audience, alors elle est éliminée. Afin de continuer l'aventure, elle peut toutefois échanger ses « **Certificat du Talent** » à la banque contre 10 points audience.

Fin de la partie : Lorsque que toutes les personnes dépassent la case « **GO** », la partie se termine. Il est tout à fait possible de jouer la case sur laquelle le pion tombe.

Si une personne tombe sur la case « **GO** », elle doit attendre que les autres personnes terminent leur tour.

On additionne alors les points audience et les « **Certificat du Talent** » de tous afin de désigner le.a vainqueur.e.



Déroulement



Comment jouer : Lancez les dés. Avancez et faites l'animation indiquée sur la case. A chaque animation, vos audiences sont mesurées. Vous recevrez des jetons audience des autres personnes ou de la banque.

Les juges : Les personnes dont ce n'est pas le tour ont le rôle de juge. Les juges observent le.a journaliste durant son animation. Elles évaluent sa performance et, si elles sont convaincues, lui donne le nombre de jetons audience qui leur semble juste. Elles peuvent également refuser de leur en donner.

Le refus de voter : Si une animation ne plaît pas, chaque juge décide individuellement s'il souhaite voter ou non. En cas de refus, le.a juge lance le « **Dé du Destin** ».

Le **Dé du Destin** : Le dé permet de laisser le succès entre les mains du destin. Lorsque le dé est jeté, c'est le hasard qui décide si le.a journaliste a perdu ou gagné des jetons audience.

Le **Certificat du Talent** : A la fin de chaque animation, le.a journaliste peut placer un « **Certificat du Talent** » sur la case qu'il vient de jouer s'il obtient plus de 20 points audience. Cette case devient donc certifiée et permet à le.a journaliste d'obtenir 10 points audience dès qu'une autre personne tombe sur cette case.

Les cartes : Elles indiquent la nature de l'animation. Chaque carte contient trois propositions, libre à le.a journaliste de choisir celle qui lui convient. Des cartes avec des code QR permettent d'avoir plus de propositions ou de faire une animation liée à un audio.

Les différents types de carte :

- **Éloquence** : elle permet de donner plus de caractère aux talents de le.a journaliste. Cinq phrases journalistiques y sont présentées et permettent d'animer les débats.
 - Surprise : cette carte est porteuse de bonnes nouvelles mais parfois aussi de malchance.
- **En direct** : cette carte présente un court texte qu'il faut jouer à la manière des personnages qui y sont présentés.
 - Situations : le.a journaliste doit choisir l'une des trois propositions et la présenter à l'antenne.
 - Sujets : le.a journaliste doit choisir l'une des trois propositions et la présenter à l'antenne.
- **Devinettes sonores** : le.a journaliste doit faire deviner les trois sons présentés. Il doit imiter les trois bruitages à l'aide de sa bouche ou sa gorge, sans mimer ! Pour plus de facilité, les autres personnes ont les yeux fermés.



A Savoir



Détails sur deux mécanismes clés du Jeu de la Radio qui peuvent totalement basculer le cours d'une partie :

Le « **Dé du Destin** » : Le joker

Le « **Dé du Destin** » intervient uniquement lorsqu'une animation ne convainc pas une personne. Dans ce cas, le.a juge ne vote pas mais lance le « **Dé du Destin** ».

Le hasard décide : le dé retire le pouvoir de décision aux juges pour le confier au destin.

Si le chiffre est **rouge** : La chance sourit à le.a journaliste. La personne qui a tiré le dé donne le nombre de points audience indiqué par le dé.

Si le chiffre est **bleu** : Le.a journaliste est pénalisé.e. C'est cette personne qui donne le nombre de points audience indiqué par le dé.

Les « **Certificats du Talent** » – Vos revenus passifs

A la fin de chaque tour, la personne qui vient de terminer peut bloquer la case avec un « **Certificat du Talent** » si elle obtient 20 points audience minimum.

La case est désormais « certifiée ». Les personnes qui tombent sur cette case par la suite sont obligées de verser 10 points audience aux détenteurs du « **Certificat du Talent** ».

Si une personne ne possède plus aucun jeton audience, elle a la possibilité d'échanger ses « **Certificats du Talent** » contre des points audience auprès de la banque.

Vocabulaire à connaître :

Joueur.euse dont c'est le tour : journaliste

Joueur.euse dont ce n'est pas le tour : juge ou audience (en fonction des activités)

Jetons audience : votre nombre de points audience

Ce jeu contient :

- 115 cartes
- Dé
- Dé du Destin
- 4 pions
- Cartes Certificat du Talent
- Jetons audience
- Sablier d'une minute



**DÉFI COLLECTIF -
Tout le monde doit improviser.**

Flashez le code QR, écoutez le bruit et laissez-vous inspirer ! Collectivement, imaginez une histoire, tout en la racontant en direct. Commencez l'histoire en disant « Il était un fois ». L'histoire se construit à tour de rôle jusqu'à ce qu'elle s'épuise naturellement. Chaque personne doit s'inspirer des idées des personnes précédentes.

Aucun vote n'est fait dans ce cas, car tout le monde est mobilisé par l'animation alors amusez-vous!



Durée minimale 1'

DÉFI INDIVIDUEL -

Vous êtes spécialiste de la thématique proposée par une carte « **Sujet** ».

Vous avez 1 minute pour répondre aux questions de la presse qui est représentée par les autres personnes. Annoncez le sujet de la conférence de presse et laissez les autres personnes vous interviewer.

Chacun doit évaluer votre performance à l'issue du temps imparti et vous distribuer le nombre de jetons audience qui lui semble juste.



Durée maximale 1'

DÉFI COLLECTIF -

Démontrez votre capacité à reproduire des sons. Piochez une carte de la pile « Devinette Sonore ». Demandez aux autres personnes de fermer les yeux et imitez les 3 bruitages à l'aide de votre bouche et votre gorge, sans mimer.

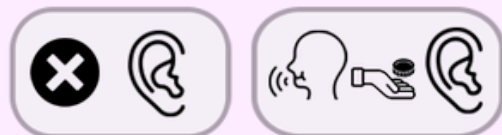
CAS 1 : Les personnes qui auront deviné les 3 bruitages seront dispensées de voter et reçoivent chacune 5 points audience de la banque.



CAS 2 : Les personnes n'ayant pas deviné les sons doivent donner des jetons audience à le.a journaliste ou lancer le « Dé du Destin ».



CAS 3 : Si personne ne devine les sons, le.a journaliste donne 5 points audience aux autres personnes.





Durée : le temps de lecture

DÉFI INDIVIDUEL LECTURE RADIOPHONIQUE -

Cette carte présente un court texte qu'il faut jouer à la manière des personnages qui y sont présentés. Piochez une carte et lancez vous !

Chaque juge doit évaluer l'animation et donner le nombre de jetons audience qui lui semble juste ou lancer le « Dé du Destin ».



Durée minimale

DÉFI COLLECTIF -

Le.a journaliste pioche une carte « **Sujet** ».

Les autres personnes sont les reporters et jouent le thème d'une carte « **Situation** ».

Le.a journaliste veille à ce que chaque reporter puisse s'exprimer pendant le temps imparti tout en respectant le sujet imposé.



Durée : le temps de l'audio

DÉFI COLLECTIF -

Flashez le code QR et écoutez la piste. Identifiez le son joué par le lecteur audio et donnez votre réponse une fois la piste terminée.

Les personnes qui devinent le son reçoivent 5 points audience de la banque.



Dans le cas contraire, elles donnent 5 points audience à la banque.

Le.a journaliste choisi la personne qui a fait la meilleure performance.



Les personnes qui n'ont pas été choisies remettent 5 points audience au reporter désigné par le.a journaliste. Il ne fait que voter mais ne donne ou ne reçoit aucun jeton audience.





Durée maximale 1

DÉFI COLLECTIF -

Piochez une carte de la pile « **Situations** ».

Demandez aux autres de fermer les yeux et faites-leur deviner où vous vous trouvez ou qui vous êtes.

Il est interdit de prononcer les mots écrits sur votre carte ou de mimer.

Vos seules réponses doivent être oui ou non jusqu'à la fin du temps imparti.

CAS 1 : Les personnes qui auront deviné la situation seront dispensées de voter et reçoivent chacune 5 points audience de la banque.



CAS 2 : Si personne ne devine la situation, le.a journaliste donne 5 points audience aux autres personnes.



Durée : le temps de l'audio

DÉFI INDIVIDUEL -

Écoutez attentivement la piste audio via le code QR et identifiez les mots qui ne correspondent pas au thème général.

À la fin de l'écoute, le.a journaliste trouve les intrus, iel reçoit 5 points audience de la banque. S'iel ne trouve pas au moins 2 intrus, iel donne 5 points audience à la banque.

Vous avez le droit à écouter une deuxième fois si besoin



Durée minimale 2'

DÉFI COLLECTIF -

Vous êtes l'animateur!

Le.a journaliste anime le débat. Iel annonce le thème du débat en tirant une carte « **Sujets** ». Les autres personnes forment 2 équipes, l'une pour et l'autre contre l'énoncé du sujet. Tout le monde participe. Le.a journaliste distribue le temps de parole de manière équitable.

A la fin du temps imparti, le.a journaliste désigne le groupe ayant été le plus convainquant. Chaque personne de l'équipe gagnante reçoit 5 points audience de l'autre équipe. Le.a journaliste ne donne que son avis, pas ses jetons audience.





Durée minimale 30"

DÉFI EN BINÔME -

Le.a journaliste choisi une autre personne pour créer un duo.

Le duo choisi un personnage et un décor d'une carte « **Situation** ». Le duo peut, s'il le souhaite, s'inspirer d'un son en flashant le code QR.

Le duo imagine une histoire tout en restant dans les rôles et lieux imposés.

A la fin du temps imparti, les juges donnent le nombre de jetons audience qui leur semblent juste à chacune des personnes du duo ou lancent le « Dé du Destin ».



Niveau Débutant



Pour simplifier le jeu, ne conservez qu'une seule variable : les cartes Situations ou l'élément sonore.

IMPRO INDIVIDUEL - Durée minimale 30"

Piochez une carte « **Sujet** » et annoncez votre thématique à haute voix.

Exprimez-vous avec fluidité, dynamisme et éloquence, en captivant votre public par l'émotion et l'impact de vos mots !

Optionnel : Utilisez une carte « **Situation** » pour ajouter une touche d'humour à votre présentation, tout en restant cohérent avec le Sujet principal.

Servez vous de la carte ÉLOQUENCE pour bien démarrer ou enrichir votre présentation



A la fin du temps imparti, les juges donnent le nombre de jetons audience qui leur semblent juste ou lancent le « Dé du Destin ».

ou



Niveau Débutant



Pour simplifier le jeu, ne conservez qu'une seule variable : les cartes Sujets ou les cartes Situations.



Durée : le temps de l'audio
DÉFI COLLECTIF -

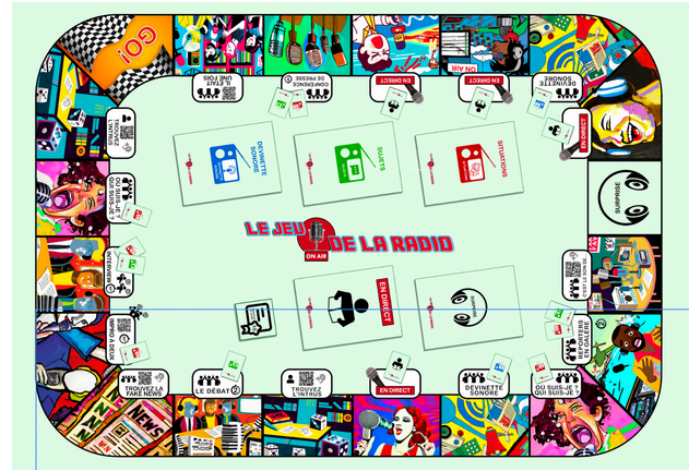
Flashez le code QR pour écouter les actualités.

Une seule des informations est fausse :
 débattiez ensemble pour tenter
 d'identifier l'infox et donnez une
 réponse collective.

**Si le groupe répond correctement,
 chaque personne reçoit 5 points
 audience de la banque.**



**Dans le cas contraire, chacune d'elles
 donne 5 points audience à la banque.**



RAPPEL

Servez vous des
 cartes Éloquence
 pour booster vos
 interventions !



**Utilisez ces phrases à tout moment
 pour améliorer votre expression.**