

Brin de jasette junior

Jasette n.f. expression purement québécoise (fam.)

1. causette, faire un brin de jasette avec quelqu'un.

2. avoir de la jasette : avoir du bagou.

Brin de jasette junior, le jeu qui fait parler les enfants !

Le but du jeu

Le but du jeu c'est de te faire élire la vedette du jour en répondant à des questions qui te font parler de toi. Ne t'inquiète pas : il n'y a pas de bonnes ni de mauvaises réponses puisque ce n'est qu'un brin de jasette. Alors vas-y et surtout amuse-toi !

Contenu:

1 sachet contenant des pierres

3 classeurs de fiches de questions (rouge, jaune, violet)

2 dés

1 règle

Les questions sont regroupées dans différentes catégories que nous avons réparties dans trois classeurs:

Catégorie bric-à-brac

C'est une bonne catégorie pour commencer le jeu (briser la glace comme on dit...) les questions sont faciles mais bien amusantes. Bien des souvenirs vont te revenir en mémoire !

Catégorie patatrac !

Dans cette catégorie, tu retrouves des questions qui vont te permettre de révéler aux autres la personne

extraordinaire que tu es ! Voilà, c'est parti : tu commences maintenant à parler de choses et de situations super drôles et intéressantes ! Il faut t'attendre à être surpris et à surprendre !

Catégorie méli-mélo

Imaginer et rêver ! C'est un peu ce qu'on te demande de faire en répondant à ces questions. On veut connaître tes idées sur différents sujets. Tu peux maintenant changer le monde si tu le veux !

Catégorie dans ma bulle

C'est le temps de parler de choses drôles, tristes ou sérieuses qui te touchent personnellement, des sujets dont tu ne discutes pas nécessairement tous les jours mais auxquelles tu penses peut-être souvent. Tu verras que tu n'es pas seul(e) !

Des pierres : de super belles pierres qui servent à élire la vedette du jour.

Deux dés : un dé avec des couleurs sur les côtés : il sert à déterminer dans laquelle des trois classeurs de cartes sera choisie la question. Un dé numéroté de 1 à 6 : il sert à déterminer le gagnant à la fin de chaque tour.

Début de la partie

Demande à tous les joueurs (toi y compris) de lancer le dé numéroté à tour de rôle. La personne qui obtient le nombre le plus élevé commence le tour. Admettons que ce soit toi : tu lances alors l'autre dé, celui avec les couleurs et tu choisis ensuite la carte correspondant à la couleur sur laquelle le dé s'est arrêté. Si le dé tombe sur

la couleur noire (adhésif strillé), tu peux choisir ta carte dans n'importe quel classeur. Tu choisis ensuite une des trois questions inscrites sur la carte.

Tu lis alors la question que tu as choisie à haute voix et tu invites la personne à ta gauche à y répondre. Puis tous les autres joueurs répondent à tour de rôle (toujours en allant vers la gauche).

Si le dé tombe sur la couleur blanche (doux), l'animateur doit répondre en premier à la question et sur la couleur argentée (lignes en relief) il désigne qui va devoir répondre en premier.

Déroulement de la partie

Tout le monde joue !

Chaque joueur doit répondre à la question, toi y compris. Comme c'est toi l'animateur pour ce tour, tu peux aider les joueurs à répondre plus longuement à la question en demandant, par exemple : que veux-tu dire au juste, explique comment ou pourquoi. Tu peux les faire parler! Si un joueur a besoin de réfléchir à sa réponse, il peut passer son tour et répondre après tous les autres. Un joueur peut choisir de ne pas répondre à l'une des questions, pour quelle que raison que ce soit. Par contre, il renonce alors à son droit de rouler le dé numéroté pour gagner une pierre (pour ce tour).

Important : si tu joues avec des adultes, tu as le choix de leur poser la question en commençant par les mots : quand tu avais mon âge.... Tu vas en apprendre des choses !

Remise des pierres

À chaque tour, deux pierres sont distribuées : la première, c'est toi qui la donne au joueur dont tu as le plus aimé la réponse. C'est un choix très personnel : tu as bien ri, tu as été surpris, tu as appris quelque chose, etc. c'est toi qui décides. C'est la beauté du jeu !

Une fois que tous les joueurs ont répondu à la question, demande à tous les joueurs (toi y compris) de lancer le dé numéroté à tour de rôle. Le joueur qui obtient le nombre le plus élevé gagne lui aussi une pierre de personnalité et continue le tour suivant. Si un joueur choisit de ne pas répondre à l'une des questions pour quelle que raison que ce soit il renonce à son droit de rouler le dé à ce moment.

S'il y a plus de six joueurs et que plus d'une personne roule le nombre le plus élevé, ces joueurs roulent à nouveau jusqu'à ce qu'une seule personne obtienne le nombre le plus élevé.

Tour suivant

Tu tournes la carte (dans le classeur). Le joueur qui a obtenu le plus haut nombre avec le dé numéroté et gagné une pierre devient l'animateur pour ce tour. Il lance le dé avec les couleurs pour déterminer quel classeur de questions sera utilisé et ainsi de suite...

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les pierres sont distribuées ou quand tout le monde est d'accord pour terminer la partie.

Le gagnant

La personne qui a récolté le plus de pierres gagne la partie ! Simple, non ? Cette personne devient alors la vedette du jour. (n'oublie pas de demander aux joueurs de remettre les pierres dans la boîte à la fin du jeu pour la prochaine partie !)

Quelques conseils

Les meilleures parties se jouent avec au moins trois joueurs. Tu peux jouer avec tous tes amis à la fois, mais c'est souvent plus agréable avec moins de huit personnes. Invite les adultes de ton entourage à jouer. C'est encore plus amusant !