

Les coffres jumelés

Communication à l'aveugle

2 joueurs/joueuses

1 organisateur·rice

Quelques minutes les yeux bandés

Manuel d'organisation

Un jeu créé par Robin LP

pour [les Ateliers Ludosophiques](https://www.ateliers-ludosophiques.fr/)

(contact@ateliers-ludosophiques.fr)

librement inspiré de la salle *Vol de nuit*

initialement proposée par le bar *Pioche* à Nantes



Téléchargé sur La Vie en Jeux (<https://www.lavieenjeux.fr/>)

Suivi de version :

Version :	Date :	Description :
1.0	14/09/2017	Création initiale du document

Avec seulement leurs mains pour toucher et leurs voix pour parler, les deux participant·e·s devront, en un temps limité, appareiller des objets qui se trouvent dans deux récipients séparés. Les yeux bandés, ils·elles devront donc chercher, trouver, palper, reconnaître, puis décrire les objets qui se trouvent dans leurs coffres respectifs pour reconstituer le plus de paires possibles. Mais attention, une erreur de communication peut rapidement mener à une mauvaise synchronisation, et donc à une mauvaise association. À la fin du temps imparti, on compte le nombre de paires correctement appareillées, mais les éventuelles erreurs entraînent de lourdes pénalités.

À vos mains, les yeux fermés, prêt·e·s, partez !

Le matériel de jeu

Il vous faudra, pour préparer une partie de Coffres jumelés :

- ✓ Deux récipients pouvant contenir de nombreux objets : deux coffres, deux caisses, deux sacs, ou même une grande malle compartimentée en deux espaces de même taille.
- ✓ De nombreuses paires d'objets : deux cuillères, deux pinces à linge, deux balles de jonglage, deux boîtes d'allumettes, deux maracas, deux téléphones portables, deux dés à coudre, deux chaussettes, deux avions en papier, deux billes, *etc.*
- ✓ De quoi couvrir les yeux des deux participant·e·s : deux foulards, deux masques de sommeil, ou éventuellement quatre mains prêtées le temps d'une partie par d'autres participant·e·s.
- ✓ Un chronomètre.

Préparation

- ✓ À l'abri des regards indiscrets, placez dans chacun des deux récipients un objet de chaque paire.
- ✓ Après vous être assuré·e que les deux participant·e·s ont les yeux convenablement bandés, donnez un récipients à chacun·e.
- ✓ Lancez le chronomètre. C'est parti !

But du jeu

- ➔ En un temps limité, les deux participant·e·s devront (sans jamais n'y rien voir) reconstituer le plus de paires d'objets possibles, en décrivant ce qu'ils-elles trouvent à leur partenaire de jeu et en sortant simultanément des récipients les objets supposés jumelés.
- ➔ Les participant·e·s s'organisent comme ils-elles le souhaitent pour ce faire, mais doivent, quoi qu'il arrive, toujours garder les yeux bandés et toujours sortir les objets en même temps lorsqu'ils-elles pensent avoir trouvé une paire.
- ➔ La partie se termine lorsque le temps imparti est écoulé (voir ci-dessous). On compte alors le nombre de paires reconstituées. Un malus est retranché au score obtenu dans le cas où de mauvaises paires ont été proposées.

Durée de jeu

Nous proposons deux options pour déterminer la durée de jeu. À l'heure où a été écrit ce manuel, seule la première a été mise en pratique.

1. Les participant·e·s disposent d'un temps déterminé à l'avance : par exemple, 5 minutes. Celui-ci peut bien sûr être adapté en fonction du nombre d'objets dans les récipients et de la difficulté que l'on souhaite donner au jeu.
2. Les participant·e·s commencent avec un tout petit crédit temporel : par exemple, 15 secondes. Chaque fois qu'une paire est reconstituée avec succès, les participant·e·s obtiennent alors un crédit temporel supplémentaire : par exemple, à nouveau 15 secondes. Au contraire, lorsqu'une mauvaise paire est proposée, on retranche 15 secondes au crédit actuel. La partie s'achève simplement lorsque les participant·e·s ont épuisé ce crédit.

Pour faciliter la mesure du temps, l'organisateur·trice peut garder en tête un seul chiffre qu'il-elle divise par 4 (dans le cas où l'on compte par paquets de 15 secondes) pour connaître le crédit actuel en minutes. On commence donc avec le chiffre 1 en début de partie (pour le crédit initial), on ajoute 1 à chaque paire réalisée et on retranche 1 à chaque mauvaise paire. Si, à un moment de la partie, on en est par exemple à 14, cela signifie que les participant·e·s disposent d'un crédit total de 3 minutes et demi ($14/4 = 3,5$). Si le chronomètre dépasse alors ce temps, la partie s'achève.

Conseils concernant les objets

- ➔ Pour une partie de 5 minutes, nous conseillons de réunir entre 40 et 50 paires d'objets. L'objectif est qu'il soit quasiment impossible de toutes les reconstituer dans le temps imparti. Notez également que, plus il y a de paires différentes, plus il sera possible pour les participant·e·s de faire une seconde partie tout en découvrant de nouveaux objets.
- ➔ N'hésitez pas à mettre des paires qui se ressemblent ou qui peuvent avoir une description similaire. Par exemple : une balle de tennis, une balle de ping-pong et une balle de jonglage dans chaque récipient.
- ➔ Il est aussi possible de mettre dans les récipients certains objets en un unique exemplaire, pour induire les participant·e·s en erreur et ainsi les forcer à chercher un objet qui n'existe que dans un seul coffre.
- ➔ De manière générale, nous conseillons de choisir des objets difficiles à identifier. Pas des objets du quotidien donc, qui pourraient être décrits en seulement quelques mots : « c'est un verre en plastique ! » Les participant·e·s seront alors forcé·e·s de prendre le soin de caractériser minutieusement les objets qu'ils·elles trouveront : « hmm, alors, c'est un objet léger et rêche, peut-être en bois, avec une sorte de cordelette à un bout et une partie en métal de l'autre côté. »
- ➔ Bien évidemment, ne mettez aucun objet dangereux dans les récipients : pas de couteaux, pas d'objets en verre, pas de bougies (sauf éteintes), pas d'animaux vivants, ni d'animaux tout court d'ailleurs.
- ➔ Si vous optez pour la première option concernant la durée de jeu (voir ci-dessus), il est conseillé de mettre dans les récipients des objets ayant tous à peu près la même taille. Sinon, vous vous rendrez vite compte que les participant·e·s trouvent toujours les objets de grande taille en premier, et n'ont que rarement le temps pour chercher les objets de petite taille. Ou alors, vous pouvez aussi décider d'attribuer plus de points aux objets de petite taille, et ainsi forcer les participant·e·s à se concentrer sur ceux-là en priorité.
- ➔ Si vous optez pour la seconde option, il est au contraire intéressant de choisir des objets de tailles différentes. Les participant·e·s commenceront par les gros objets (plus faciles à trouver) en début de partie et, s'ils·elles s'en sortent suffisamment bien, passeront au fur et à mesure à des objets plus petits. Surtout, pensez à mettre une ou deux paires très faciles à identifier en tout début de jeu pour rapidement créditer quelques secondes supplémentaires et ainsi éviter des parties qui ne dureraient que 15 secondes.

Décompte des points

- ➔ On peut simplement compter les paires reconstituées en fin de partie, et retrancher un malus de 3 points pour chaque mauvaise paire. Diminuez ou augmentez ce malus si vous souhaitez que les participant·e·s soient plus ou moins prudent·e·s lors de leurs propositions.
- ➔ Il est également possible d'attribuer plus ou moins de points à un objet en fonction de la difficulté de description ou d'appariement : par exemple, en fonction de la taille (les objets plus petits sont souvent plus difficiles à trouver dans le coffre), de la rareté (les objets du quotidiens sont plus facile à identifier et à décrire) ou des éventuels pièges que vous avez placés (si par exemple vous mettez dans les coffres des paires similaires, celles-ci peuvent rapporter plus de points aux participant·e·s).

Derniers conseils

- ➔ Si vous souhaitez proposer ce jeu à de nombreuses personnes, par exemple en soirée, il est important de ne pas gâcher l'expérience des futur·e·s participant·e·s lors qu'une équipe se lance dans une partie. Dites bien à celles et ceux qui ont déjà joué de ne pas divulguer le contenu des récipients. Disposez également l'aire de jeu dans un endroit isolé, idéalement dans une autre pièce, pour que les futur·e·s participant·e·s n'entendent pas les cris de l'équipe en train de jouer.
- ➔ Gardez en mémoire le score des meilleur·e·s participant·e·s si vous souhaitez pimenter les parties par un petit esprit de compétition.
- ➔ Notez qu'une fois que des participant·e·s ont fait une partie et ne souhaitent pas y rejouer, ils·elles peuvent très facilement prendre votre place derrière le chronomètre. Ainsi, vous ne serez pas obligé·e de passer l'intégralité de votre soirée devant des gens criant les yeux bandés des descriptions approximatives.
- ➔ Bien évidemment, il est possible d'adapter ce jeu pour des équipes de trois, quatre, cinq participant·e·s, ou même plus. Il vous suffit pour cela de multiplier les récipients et les objets en fonction. Ceci n'a pas été testé, mais nous soupçonnons que la synchronisation devient rapidement très difficile à gérer !

Le jeu des *Coffres jumelés* est très largement inspiré de la salle *Vol de nuit*, un jeu collectif proposé par le bar *Pioche* à Nantes (10 rue de Bel Air, 44000 Nantes).