

GRAND JEU DES EMETTEURS-RECEPTEURS

EQUIPE A

EMETTEUR

1^{ère} manche - L'intonation

Les joueurs de l'équipe B - vos adversaires ! - sont par groupes de deux. Ils vont devoir deviner qui parle, de quoi, où, à quel moment et dans quelle circonstance.

Vous devez, chacun votre tour :

- Lire pour vous-même une phrase du tableau ci-dessous puis la jouer en l'incluant dans une courte improvisation et en interprétant le personnage indiqué dans la colonne EMETTEUR.
- Adapter votre intonation et votre jeu aux indications données dans les colonnes LIEU DE L'EMISSION et CONSIGNES PARTICULIERES.

PHRASES	EMETTEUR	LIEU DE L'EMISSION	CONSIGNES PARTICULIERES
1 - L'incendie s'est déclaré dans le couloir !	Un témoin.	Un poste de télévision	L'émetteur parle au moment où l'incendie se produit
2 - L'incendie s'est déclaré dans le couloir	Un fou	Une chambre capitonnée	Le fou est pris d'un... fou rire irrésistible !
3 - L'incendie s'est déclaré dans le couloir.	Un journaliste de télévision	Le bout du couloir	
4 - File-moi 10 briques, Bébert, où ça va chauffer !	Un maçon	Un chantier de construction	L'émetteur est un brave garçon
5 - File-moi 10 briques, Bébert, où ça va chauffer !	Un bandit	Une rue sombre	Le bandit est équipé d'une arme inattendue (n'importe quoi sauf une arme à feu ou un couteau)
6 - Tu as lavé tes chaussettes !	Une mère de famille tenant à la main des chaussettes décolorées...	La cuisine	A vous de la deviner en observant bien la ponctuation de la phrase...
7 - Tu as lavé tes chaussettes ?	Une mère de famille tenant à la main des chaussettes propres...	La cuisine	A vous de la deviner en observant bien la ponctuation de la phrase...

GRAND JEU DES EMETTEURS-RECEPTEURS

EQUIPE A

2^{ème} manche - Genre et nombre

Les joueurs de l'équipe B - encore vos adversaires ! - ne forment plus qu'un seul groupe. Ils doivent réagir selon que la phrase s'adresse à un garçon seul (auquel cas, un garçon tout seul doit jouer la réponse) ; une fille toute seule ; un groupe de garçons ; un groupe de filles ou un groupe mixte.

Vous devez, chacun votre tour :

- Lire pour vous-même une phrase du tableau ci-dessous puis la jouer en l'incluant dans une courte improvisation et en interprétant le personnage indiqué dans la colonne EMETTEUR.
- Adapter votre intonation et votre jeu aux indications données dans les colonnes LIEU DE L'EMISSION et CONSIGNES PARTICULIERES.

PHRASES	EMETTEUR	LIEU DE L'EMISSION	CONSIGNES PARTICULIERES
1 - Les filles sont des idiotes.	Un petit freluquet	Une cour d'école	Le petit freluquet est mort de peur à l'idée de devoir dire cette phrase
2 - Voulez-vous danser avec moi ou êtes-vous déjà prise ?	Un séducteur	Une salle de bal	
3 - O.K., vous êtes les plus forts !	Un monsieur très distingué	Sur un quai de métro	
4 - La banque est cernée. Rends-toi ou tu es mort !	Un policier	Devant une banque	Le policier parle dans un porte-voix
5 - Pascal, tu me marches sur les pieds, mon vieux !	Un bandit	Une rue sombre	Le bandit est équipé d'une arme inattendue (n'importe quoi sauf une arme à feu ou un couteau)
6 - Pascale, je dépose mon cœur à vos pieds	Un jeune homme éperdu d'amour.	Un jardin public	Vous devez mettre au moins un genou en terre
7 - Dominique, tu me casses les pieds !	Qui vous voulez !	Où vous voulez !	

GRAND JEU DES EMETTEURS-RECEPTEURS

EQUIPE A

3^{ème} manche - La réponse

Les joueurs de l'équipe B - toujours vos adversaires ! - jouent chacun leur tour. ATTENTION : la phrase que vous prononcerez est une réponse ; vos adversaires doivent trouver la question qui y correspond.

Vous devez, chacun votre tour :

- Lire pour vous-même une phrase du tableau ci-dessous puis la jouer en l'incluant dans une courte improvisation et en interprétant le personnage indiqué dans la colonne EMETTEUR.
- Adapter votre intonation et votre jeu aux indications données dans les colonnes LIEU DE L'EMISSION et CONSIGNES PARTICULIERES.

PHRASES	EMETTEUR	LIEU DE L'EMISSION	CONSIGNES PARTICULIERES
1 - Ah non ! Je suis complètement fauché !	Une dame très chic	Un bateau de croisière	
2 - Mon carnet de bal est plein. Un autre soir peut-être...	Une jeune fille un peu timide	Une salle de bal	
3 - Ca va ! Je vais parler !	Un repris de justice	Un commissariat	Le malfrat a le visage tout cabossé
4 - Dans trois jours ! Pense à écrire ta lettre au père Noël !	Un père de famille	Dans la salle à manger	
5 - Non ! C'est mon pantalon qui me serre !	Une jeune fille	Dans la cour du collège	
6 - Ben voyons ! Mon aile s'est enfoncée toute seule !	Qui vous voulez !	Où vous vous voulez !	Il s'agit d'une réponse ironique
7 - Excuse-moi mais ça a un goût de produit à vaisselle !	Un adolescent	Dans la salle à manger	

GRAND JEU DES EMETTEURS-RECEPTEURS

EQUIPE B

1^{ère} manche - L'intonation

Les joueurs de l'équipe A - vos adversaires ! - sont par groupes de deux. Ils vont devoir deviner qui parle, de quoi, où, à quel moment et dans quelle circonstance.

Vous devez, chacun votre tour :

- Lire pour vous-même une phrase du tableau ci-dessous puis la jouer en l'incluant dans une courte improvisation et en interprétant le personnage indiqué dans la colonne EMETTEUR.
- Adapter votre intonation et votre jeu aux indications données dans les colonnes LIEU DE L'EMISSION et CONSIGNES PARTICULIERES.

PHRASES	EMETTEUR	LIEU DE L'EMISSION	CONSIGNES PARTICULIERES
1 - La tempête va provoquer des vagues de cinq à six mètres de haut.	Le capitaine d'un chalutier	Une université	
2 - La tempête va provoquer des vagues de cinq à six mètres de haut.	Un vacancier bien à l'abri dans sa maison	La maison du vacancier	Le vacancier est confortablement installé dans sa chaise longue et sirote un verre de... grenadine !
3 - La tempête va provoquer des vagues de cinq à six mètres de haut !	Un professeur de météorologie	Un chalutier	
4 - Toute cette flotte, ça m'impressionne !	Un ivrogne	Un bistrot	L'émetteur a du mal à rester debout
5 - Toute cette flotte, ça m'impressionne !	Un guetteur qui voit arriver sur l'océan toute l'armée américaine	Un mirador	
6 - Tu as cambriolé une banque ?	Une jeune femme tenant une énorme liasse de billet à la main	Un salon	A vous de la deviner en observant bien la ponctuation de la phrase...
7 - Tu as cambriolé une banque !	Un policier	Un commissariat	A vous de la deviner en observant bien la ponctuation de la phrase...

GRAND JEU DES EMETTEURS-RECEPTEURS

EQUIPE B

2^{ème} manche - Genre et nombre

Les joueurs de l'équipe A - encore vos adversaires! - ne forment plus qu'un seul groupe. Ils doivent réagir selon que la phrase s'adresse à un garçon seul (auquel cas, un garçon tout seul doit jouer la réponse); une fille toute seule; un groupe de garçons; un groupe de filles ou un groupe mixte.

Vous devez, chacun votre tour :

- Lire pour vous-même une phrase du tableau ci-dessous puis la jouer en l'incluant dans une courte improvisation et en interprétant le personnage indiqué dans la colonne EMETTEUR.
- Adapter votre intonation et votre jeu aux indications données dans les colonnes LIEU DE L'EMISSION et CONSIGNES PARTICULIERES.

PHRASES	EMETTEUR	LIEU DE L'EMISSION	CONSIGNES PARTICULIERES
1 - Messieurs, grattez-vous le genou.	Un militaire	Une caserne	
2 - Pour porter les courses, serez-vous assez fortes ?	Un concierge	Une cage d'escalier	Le concierge est appuyé sur son balai
3 - Arrêtez de parler ! Soyez sage !	Un professeur de Français	Une salle de classe	
4 - Porter des chaussures vertes ! Franchement, t'es pas maligne !	Une bonne copine	Une cour d'école	
5 - Michel, mon grand, passe-moi l'échelle.	Un ouvrier du bâtiment	Un chantier	
6 - Michèle, mets donc ta robe !	Une mère de famille	La chambre de Michèle	
7 - André(e), fais-moi un sourire...	Qui vous voulez !	Où vous voulez !	

GRAND JEU DES EMETTEURS-RECEPTEURS

EQUIPE B

3^{ème} manche - La réponse

Les joueurs de l'équipe A - toujours vos adversaires ! - jouent chacun leur tour. ATTENTION : la phrase que vous prononcerez est une réponse ; vos adversaires doivent trouver la question qui y correspond.

Vous devez, chacun votre tour :

- Lire pour vous-même une phrase du tableau ci-dessous puis la jouer en l'incluant dans une courte improvisation et en interprétant le personnage indiqué dans la colonne EMETTEUR.
- Adapter votre intonation et votre jeu aux indications données dans les colonnes LIEU DE L'EMISSION et CONSIGNES PARTICULIERES.

PHRASES	EMETTEUR	LIEU DE L'EMISSION	CONSIGNES PARTICULIERES
1 - Oh non, il fait tout gris, comme d'habitude...	Un jeune homme très triste	Où vous voulez !	
2 - Mais oui ! J'ai fait des poids et haltères pendant dix ans !	Un costaud	Une salle de gym	L'émetteur est en train de faire du sport
3 - Bon... Je m'y met demain, je n'ai plus qu'à acheter les pinceaux...	Un monsieur très courageux	Un jardin, devant le mur d'une maison	
4 - Pourquoi ? J'ai l'air ivre ?	Un ivrogne	Un bar	
5 - Non je l'ai pas mis à l'envers, ça se porte comme ça !	Un collégien très coquet	Dans la cour du collège	
6 - Non, non, il est tombé tout seule de l'étagère !	Qui vous voulez !	Où vous vous voulez !	Il s'agit d'une réponse ironique
7 - Ah oui ! Surtout avec du parmesan !	Un adolescent	Dans la salle à manger	

GRAND JEU DES EMETTEURS-RECEPTEURS

EQUIPE A

RECEPTEUR

1^{ère} manche - L'intonation

Vous êtes par groupe de deux. Les joueurs de l'équipe B vont jouer des phrases. Vous devez deviner à **quel genre d'émetteur** s'adresse cette phrase. Quand vous avez compris, **répondez** à l'émetteur **en jouant le personnage qui convient**.

Attention, vous avez **dix secondes** pour vous mettre d'accord. Si vous n'avez pas réagi au-delà de cette limite, vous ne marquez pas de point. Mais si vous n'avez pas la bonne réaction, vous ne marquez pas non plus...

2^{ème} manche - genre et nombre

Même exercice qu'à la première manche mais vous toute l'équipe joue ! Doit-il y avoir un ou plusieurs récepteur ? De quel genre de personnage s'agit-il ? A vous de le deviner. Attention, il est interdit de se concerter avant de jouer !

3^{ème} manche - La réponse

Les joueurs de l'équipe B vont vous donner une réponse. Vous avez dix secondes pour trouver la question... Toujours sans se concerter !

GRAND JEU DES EMETTEURS-RECEPTEURS

EQUIPE B

RECEPTEUR

1^{ère} manche - L'intonation

Vous êtes par groupe de deux. Les joueurs de l'équipe A vont jouer des phrases. Vous devez deviner à **quel genre d'émetteur** s'adresse cette phrase. Quand vous avez compris, **répondez** à l'émetteur **en jouant le personnage qui convient**.

Attention, vous avez **dix secondes** pour vous mettre d'accord. Si vous n'avez pas réagi au-delà de cette limite, vous ne marquez pas de point. Mais si vous n'avez pas la bonne réaction, vous ne marquez pas non plus...

2^{ème} manche - genre et nombre

Même exercice qu'à la première manche mais toute l'équipe joue ! Doit-il y avoir un ou plusieurs récepteur ? De quel genre de personnage s'agit-il ? A vous de le deviner. Attention, il est interdit de se concerter avant de jouer !

3^{ème} manche - La réponse

Les joueurs de l'équipe A vont vous donner une réponse. Vous avez dix secondes pour trouver la question... Toujours sans se concerter !