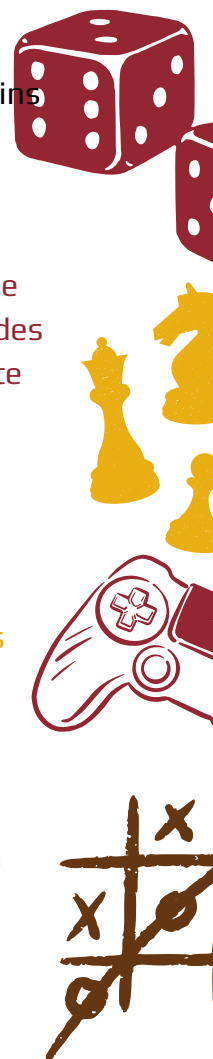


# Guide du jeu : Genverse

Imaginez un voyage dans le temps, où chaque malle que vous ouvrez dévoile un trésor de souvenirs... Selon votre année de naissance, nous avons soigneusement préparé un coffre rempli d'objets qui ont marqué votre jeunesse : des jeux de société, des cartes, de la musique, des jeux vidéo, des livres, des bandes dessinées et même des films emblématiques. C'est une immersion totale dans l'**univers de votre génération**, que vous pourrez partager avec vos amis ou en famille. Trois modes de jeu sont proposés pour rythmer cette aventure intergénérationnelle.

**Comment jouer ?** Pour chacun des objets ou jeux, vous pourrez vous référer aux consignes ci-dessous. Chaque consigne est associée à une catégorie d'activités. Pour rappel, vous avez 4 heures maximum (normalement). Vous ne pourrez pas jouer à tous les jeux donc choisissez ceux qui conviennent à tous et lancez-vous !

Pour faciliter votre prise en main, il est conseillé de définir pour chaque catégorie : **un maître du jeu**. Il sera responsable d'expliquer les règles des jeux, de lire les consignes du guide Genverse, il sera également arbitre et donc responsable d'accorder les points en regardant les réponses (disponibles dans les annexes). N'oubliez pas de changer de maître du jeu pour chaque catégorie d'activités afin que cela soit équitable. Pour certains jeux et défis, vous pourrez vous auto-arbitrer. Notamment pour le mode de jeux 1.



## 3 modes de jeu différents (à choisir ou faire en même temps) :

**1er mode de jeu : Découverte et partage entre générations :** L'objectif de ce mode de jeu est de vous replonger dans des souvenirs communs ou de découvrir les souvenirs des autres participants et partagez des moments nostalgiques. Chaque génération apporte sa petite touche, et ensemble, vous allez redécouvrir des classiques et des pépites oubliées.

**2ème mode de jeu : Tableau des scores :** Ce mode de jeu vous propose une mini compétition. Tout au long de l'animation, les joueurs marquent des points à travers diverses épreuves. Un classement final viendra récompenser les plus fins connaisseurs des années passées. Serez-vous le maître du rétro ?

**3ème mode de jeu : Ordre chronologique :** Ici, l'objectif est de retracer l'histoire des objets présents dans la malle, classés par années de création. En donnant des estimations sur leur ancienneté, les participants explorent l'évolution des tendances à travers le temps. (Mode de jeu conseillé si vous n'appartenez pas à la génération de la malle)

## Jeux de société, jeux de plateau & cartes :

Replongez dans l'univers des jeux d'enfance. Choisissez un jeu de société, jeux de plateau ou jeux de cartes emblématique de l'époque de chacun et jouez ensemble!

**1er mode de jeu : Découverte et partage entre générations :** Trouvez un jeu que chacun des joueurs aimaient étant petit et jouez une partie ensemble. Comparez les autres jeux de la même catégorie que vous ne connaissiez pas et laissez parler vos souvenirs. Selon vous :

- Qui connaît le plus de jeux de plateau de l'époque ?
- Qui a le souvenir le plus drôle lié à un jeu présent dans la malle?
- Avec qui jouiez-vous ce jeu à l'époque et où (chez vos amis, le soir sous la couette...etc) ?
- En quelle classe étiez-vous lorsque vous avez découvert ce jeu ?

**2ème mode de jeu : Tableau des scores :** Jouez une partie, le gagnant remporte 5 points, le 2ème remporte 4 pts, le 3ème remporte 3pts, etc les autres 0. Si cette règle ne peut pas s'appliquer, le gagnant remporte 3 points et les autres 0 point. Simple et efficace.

**3ème mode de jeu : Ordre chronologique :** Selon vous, quels sont les jeux les plus anciens et les plus récent dans la malle ? Voici le classement chronologique des jeux disponibles chez Genverse (attention il existe plusieurs version de jeux avec des rééditions...). Les réponses sont en annexes.

## Consoles & Jeux vidéos :

**1er mode de jeu : Découverte et partage entre générations :** Plusieurs noms de jeux vidéos vous seront proposés par console, vous rappelez vous des jaquettes de ces jeux ? Et des personnes principaux du jeu? Avec quels autres jeux vous amusiez-vous plus jeunes, faites votre propre top 5 !

**2ème mode de jeu : Tableau des scores :** Plusieurs noms de jeux vidéos vous seront proposés par console, choisissez une console et tentez de vous rappelez des jaquettes (voir annexe). Pour chaque bonne réponse dans les 5 premiers les plus faciles remporte 1 point, pour les 5 suivants (plus difficile), le gagnant rapporte 2 points. 1 point bonus sera attribué pour celui qui aura deviner l'année exacte de sortie de la console en question.

**3ème mode de jeu : Ordre chronologique :** Selon vous, de qu'èème dates les consoles que vous avez entre les mains ? En annexe, nous vous avons préparé des devinettes concernant les jaquettes des jeux vidéos. Parier sur les années de sortie des consoles et des jeux vidéos ! Les réponses sont en annexes.



# Films d'époques :

**1er mode de jeu : Découverte et partage entre générations :** Mettez vos talents d'acteur à l'épreuve en mimant ou en récitant des répliques cultes de vos films préférés. Que ce soit à travers des devinettes, des mimes ou un mot clé, le but est de faire deviner vos choix aux autres.

## **2ème mode de jeu : Tableau des scores :** Times up

1. Times Up des films mythiques de votre génération, inscrivez 5 films de votre choix :

1. Faites deviner votre film par une explication orale de celui ci
2. Faites deviner votre film par un seul mot
3. Faites deviner votre film par un mime

### But du jeu :

Deviner un maximum de films en 3 manches. L'équipe avec le plus de points à la fin des 3 manches remporte la partie.

### Déroulement :

Une partie se joue en 3 manches. Lors de chaque manche, une équipe dispose de 30 secondes pour deviner le plus de films possible. L'orateur fait deviner les films à ses coéquipiers selon des règles spécifiques à chaque manche.

### Manches :

1. Première manche :

- L'orateur peut parler librement pour décrire le film.
- Les coéquipiers peuvent faire autant de propositions qu'ils le souhaitent.
- Dès qu'un film est deviné (titre exact), l'orateur passe au suivant.
- Lorsque le temps est écoulé, l'équipe garde les films trouvés, et le tour passe à l'équipe suivante.
- Interdictions : Ne pas utiliser de parties du titre, de traductions directes, ou d'initiales.  
1 passage de carte autorisé.

2. Deuxième manche :

- L'orateur ne peut dire qu'un mot pour faire deviner chaque film.
- Les coéquipiers n'ont droit qu'à une seule proposition par carte.
- L'orateur peut passer une carte s'il le souhaite, mais elle est retirée pour ce tour.
- Interdictions : Pas plus d'un mot, pas de parties du titre, ni de traductions.

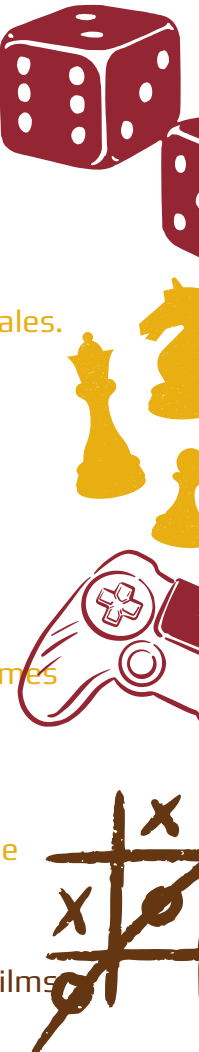
3. Troisième manche :

- L'orateur ne peut plus parler et doit faire deviner les films uniquement par des mimes et des bruitages.
- Interdiction : Pas de paroles ni de chants.

### Fin de partie :

À la fin des 3 manches, chaque équipe compte les films qu'elle a devinés. L'équipe ayant le plus de points remporte la partie.

**3ème mode de jeu : Ordre chronologique des films :** Devinez les années de sorties des films de votre malle ! Les réponses sont en annexes.



# Livres, magazines, BD & journaux :

**1er mode de jeu : Découverte et partage entre générations :** Découvrez les ouvrages et confrontés vos avis : selon vous, quel est le meilleur...

1. Collection de livres jeunesse (exemple : J'aime lire, Tom tom et nana)
2. Manga
3. BD
4. Livres d'éducation

**2ème mode de jeu : Tableau des scores :** Qui sera capable de citer les 5 mangas ou BD les plus vendus de leur génération ? Le gagnant ajoutera 5 points à son score. Les réponses sont en annexes.

**3ème mode de jeu : Ordre chronologique :** Pour gagner ce défi, vous devrez trouver les 10 tirages(ventes) parmi les livres, magazines, BD & journaux de votre génération. Une fois trouvé (ou si vous avez donné votre langue au chat) le maitre du jeu vous indiquera les réponses. Vous devrez ensuite tenter de deviner l'année de sortie du premier tirage, l'auteur, et le nombre de tomes associés.

## Découvertes musicales :

La musique est le miroir d'une époque. Plongez dans la bande-son de vos jeunes années en retrouvant 10 titres marquants de votre génération.

**1er mode de jeu : Découverte et partage entre générations :** Trouvez chacun 10 titres musicaux de l'époque. Quels sont vos meilleurs souvenirs liés à ces musiques ?

- Sur quelle musique avez-vous embrasser votre premier "amoureux/se"?
- Quelle musique était la plus jouée lors de vos voyages scolaires/centre aéré/anniversaire?
- Quelle est la musique que vous connaissiez (ou connaissez toujours) par coeur ?

**2ème mode de jeu : Tableau des scores :** Chacun à son tour, citez une chanson typique de votre époque. Mais attention, aucune répétition n'est permise ! Si un joueur tarde trop ou échoue, il est éliminé. Le seul arbitre : vous, les joueurs. Si vous êtes 4, le premier à perdre remporte 0 point, le deuxième 1pt, le troisième 2pts et le gagnant 3pts.

**3ème mode de jeu : Ordre chronologique :** Deviner les années de sortie des CD et cassettes de votre malle. Les réponses sont en annexes.

**Petit bonus :** Un blind test avec une playlist Spotify viendra pimenter la session. Désignez un maitre du jeu. Il aura accès à la playlist et choisira les musiques qui celui lui, vous seront les plus faciles à deviner. Pour prendre la main, il faudra lever la main, c'est le maitre du jeu qui décide qui aura la parole. Sinon vous pouvez utiliser un totem, un buzzer ou un torchon! A distance égale de tous les participants, il faudra saisir l'objet pour prendre la parole. Vous pouvez choisir plusieurs règles :

1. Celui qui devine le titre et le chanteur (ou groupe) le plus vite remporte 1 point
2. Celui qui devine l'année le plus vite remporte aussi 1 point. Le gagnant de la règle 1 à un essai pour cette règle (2 points si c'est la bonne réponse), sinon elle est posée aux autres participants. Les autres participants peuvent à leur tour remporter un point.
3. A quel album appartient ce son ? Lorsque c'est applicable, le gagnant remporte 1 point. Si le gagnant de la règle 1 est aussi le gagnant de la règle 2, il dispose d'un essai pour répondre (3 points si c'est la bonne réponse), sinon elle est posée aux autres participants. Les autres participants peuvent à leur tour remporter un point.



## Playlist génération 2000



## Playlist génération 1990



## Playlist génération 1980



## Playlist génération 1970



**Merci d'avoir participé ! Notez votre expérience**  
**Laissez nous un avis sur notre page google !**

