

Piano



Le jeu en bref

Type: devinettes musicales

Nombre de joueurs: 3 à 6

Age: à partir de 12 ans

Durée: 1 heure environ

Connaissances ○●○○○ Chance



Les auditeurs, tout yeux tout oreilles, se concentrent sur le jeu du pianiste. Le virtuose Jérôme S. règle son tabouret, examine une dernière fois sa partition, adresse au public un sourire nonchalant, caresse le clavier, attaque la première note.

Françoise M. croit immédiatement reconnaître le plus célèbre hit de son groupe anglais préféré. Anne R. a le titre d'une chanson populaire sur le bout de la langue. Marie C. hésite encore entre Schumann et Schubert. Seul Ralph G., le mélomane bien connu, n'a pas la moindre idée sur la mélodie interprétée par Jérôme S.

Un tantinet méprisant, le pianiste secoue la tête d'un air peiné. Mais il sait qu'un artiste ne vit que pour son public; il joue le morceau une deuxième, puis une troisième fois, dans l'espoir de réveiller le sens musical de ses auditeurs...

Et voilà que Françoise M. réagit enfin en lançant le titre exact de la chanson! Sous les applaudissements de l'auditoire, Jérôme S. cède sa place à Anne R. qui se métamorphose instantanément en pianiste. Elle dispose une nouvelle partition sur l'instrument, s'installe et commence à jouer.

Bientôt, tous les participants à cette soirée musicale auront montré leurs possibilités en jouant plusieurs morceaux; un événement exceptionnel est en train de bouleverser le monde de la musique; les auditeurs deviennent acteurs, tout le monde écoute et tout le monde «joue».

But du jeu:

Chacun joue à tour de rôle sur le piano à queue



un des morceaux imprimés sur les cartes.

Le premier joueur qui reconnaît le morceau interprété par le pianiste reçoit 4 points, et le pianiste 2 points.

Le premier à dépasser 40 points gagne la partie.

Matériel:

- 1 piano à queue (avec 3 pieds)
- 208 cartes-mélodies (y compris les cartes blanches)
- 1 sabot porte-cartes

Préparation:

Le piano à queue:

- Installez 3 piles R6 de 1,5 Volt dans leur logement, sous le piano.
- Collez les morceaux de feutrine joints sur les pieds, et enfoncez les pieds dans les trous qui sont sous le piano.

Les cartes:

- Mélangez bien les cartes et rangez-les dans le sabot porte-cartes, face cachée.
- Les cartes blanches sont à votre disposition pour y inscrire les chansons avec lesquelles vous aimeriez jouer.

L'un des joueurs prend un crayon et une feuille de papier pour noter les points obtenus.

Il ne reste plus qu'à choisir le premier joueur. Les





autres le remplaceront au piano chacun à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Et maintenant, chut... la partie peut commencer.

Les cartes-mélodies

Chaque carte porte le genre de mélodie (variétés, classique, jazz, folklore...), le titre du morceau, et une rangée de chiffres. Ces chiffres correspondent aux notes du morceau à interpréter. Les touches du piano sont numérotées de la même façon: un chiffre = une note.

Les tirets imprimés entre les chiffres représentent des silences: ce sont des intervalles de temps à respecter pour jouer la mélodie dans le bon rythme. S'il y a plusieurs tirets, faites une pause un peu plus longue avant de jouer la note suivante.

Exemple: La mélodie 5-555-3-1--1-3...
devrait se jouer ainsi:
laa lalala laa laaa laa laa...

Si vous jouez pour la première fois, il est préférable de vous entraîner un peu, avant de commencer la partie, en pianotant quelques mélodies pour acquérir le rythme et l'aisance nécessaires.

Le jeu:

A votre tour de jouer, prenez la première carte du sabot porte-cartes et posez-la sur le piano, comme une vraie partition. Prenez garde à ne pas montrer le titre du morceau aux autres joueurs.



Annoncez bien distinctement le genre de la mélodie (rock, classique...) et jouez-la. Dès que vous avez terminé, les autres joueurs essaient de reconnaître la mélodie et d'en annoncer le titre, si possible le premier, chacun criant plus fort que les autres!

Très souvent, les auditeurs ne reconnaîtront pas la mélodie, soit parce que le pianiste a fait des fausses notes, soit parce qu'il n'a pas bien respecté les silences et modifié son rythme.

Il est permis, et même recommandé, de jouer le morceau plusieurs fois de suite pour arriver à la perfection... En revanche, il est absolument interdit de mettre les auditeurs sur la voie en leur donnant des indices du genre: «c'est une vieille chanson française dans laquelle le héros a trois maisons» ou «Edith Piaf l'a souvent chantée».

Enfin, il est indispensable que l'auditoire écoute **en silence** le morceau joué, avant de commencer à s'exprimer en lançant des titres possibles.

Exemple: Le joueur pose le piano devant lui, prend une carte et annonce à voix haute: «variétés».





Il joue la mélodie selon les chiffres inscrits sur la carte. Si personne ne la reconnaît (c'est le cas général à la première audition), le joueur recommence. L'air et le rythme sont déjà mieux respectés. Bien souvent, il devra rejouer une troisième, voire une quatrième fois, jusqu'à ce qu'un autre joueur ait une révélation et annonce le bon titre.

Remarques pour les auditeurs:

Ne craignez pas de lancer des titres. Vous pouvez annoncer autant de titres que vous voulez jusqu'à ce que le bon titre soit trouvé.

Il peut arriver qu'une même chanson soit connue sous plusieurs titres («Comme d'habitude» ou «My way» par exemple). C'est le titre indiqué sur la carte qui doit être donné, dans la mesure du possible. En cas de doute, tous les joueurs doivent se mettre d'accord pour considérer le titre proposé par un joueur comme bon ou non.

Lorsqu'un joueur a trouvé le titre de la mélodie, il reçoit 4 points, et le pianiste 2 points. Les points sont notés sur la feuille de papier sous le nom de chaque joueur.

Si personne ne trouve le titre, c'est au pianiste de l'annoncer. Il n'obtient évidemment pas ses 2 points, mais subit les huées de l'auditoire!

Que le titre ait été trouvé ou non, la carte est rangée au fond du sabot porte-cartes, et le piano passe au joueur suivant. Il prend la première



carte, la pose sur le piano, et attaque un nouveau morceau.

Fin de la partie:

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 40 points ou plus: il gagne la partie et le jeu prend fin.

Variante pour les musiciens confirmés:

- Afin de rendre le jeu moins facile, n'annoncez pas le genre de mélodie que vous allez jouer.
- Diminuez ou augmentez la durée de jeu en convenant, avant de commencer la partie, du nombre de points à totaliser pour gagner: plus ou moins de 40 points.
- Le pianiste peut refuser de jouer la carte qu'il vient de tirer. Dans ce cas, il doit jouer la carte suivante.





Résumé des règles:

But du jeu:

Totaliser 40 points pour gagner.

Préparation:

Mélangez les cartes et mettez-les, face cachée, dans le sabot porte-cartes. Choisissez le premier à jouer, et continuez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le jeu:

Chacun à votre tour, tirez la première carte du sabot et jouez-la au piano.

Vous pouvez rejouer plusieurs fois (4 ou 5 fois). Les auditeurs devinent, puis annoncent à voix haute, le titre présumé.

Si vous trouvez le bon titre, vous avez 4 points et le pianiste 2 points.

Si personne ne trouve le titre au bout de plusieurs exécutions de la mélodie, c'est le pianiste qui l'annonce. Il ne reçoit pas ses 2 points.

Fin de la partie:

Dès qu'un joueur totalise 40 points.

