

Règle de jeu

Jacques a dit : comment jouer en 2 minutes

Jeu d'écoute et de réflexes, Jacques a dit se lance instantanément, en intérieur comme en extérieur. Un meneur donne des consignes : seules celles qui commencent par « Jacques a dit » doivent être exécutées.

Voir les règles Comprendre les points clés

## Réponse rapide

Un joueur est « Jacques » et donne des ordres. Si l'ordre commence par « Jacques a dit... », tout le monde doit obéir. Si « Jacques » oublie la formule et que quelqu'un exécute quand même, il est éliminé (ou prend un gage selon la variante).

## En bref

### Réponse rapide : un joueur est « Jacques » et donne

Dès 3 (idéal en groupe)

### Matériel

Aucun

### Objectif

Rester en jeu en n'obéissant qu'aux bonnes consignes

### Type

Jeu d'animation, écoute, réflexes

## Jacques a dit

Est un grand classique des jeux sans matériel : un meneur (souvent appelé « Jacques ») tente de piéger le groupe en alternant de vraies consignes (« Jacques a dit... ») et de fausses consignes (sans la formule). Les joueurs doivent être attentifs, résister au réflexe d'imitation et ne bouger que lorsque la phrase commence correctement.

## Principe et but du jeu

Le principe est simple : n'exécuter une action que si le meneur dit « Jacques a dit » avant la consigne. Le but est de ne pas se faire éliminer (ou de marquer plus de points que les autres) en restant concentré jusqu'à la fin.

## Règle fondamentale

Si la consigne commence par « Jacques a dit », vous devez la faire. Si elle ne commence pas



par ces mots, vous ne faites rien.

## Quand on se trompe

Si vous bougez sur une fausse consigne (ou si vous n'exécutez pas une vraie consigne), vous êtes éliminé ou vous prenez un gage selon la variante choisie au départ.

## Matériel et mise en place

Aucun matériel n'est nécessaire. Choisissez simplement un espace où chacun peut bouger un minimum (une salle, une cour, un coin de parc). Définissez ensuite la variante : élimination directe, points, ou gages.

- Désigner « Jacques » : volontaire, tirage au sort, ou le plus jeune/ancien selon le groupe.
- Expliquer la formule : seule une consigne précédée de « Jacques a dit » compte.
- Fixer la sanction : élimination, 1 point de pénalité, ou un gage amusant et bienveillant.

## Déroulement d'une partie

Une partie se déroule en manches rapides. Le meneur enchaîne les consignes, accélère progressivement et tente de provoquer des erreurs par surprise.

- Le meneur annonce une consigne (ex. « Jacques a dit : touchez votre tête »).
- Les joueurs réagissent : ils exécutent uniquement si la phrase commence par « Jacques a dit ».
- Vérification : le meneur repère les erreurs (mouvement sur fausse consigne, ou absence de mouvement sur vraie consigne).
- Sanction / score : élimination, point de pénalité, ou gage, selon la règle choisie.
- On continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur (ou jusqu'à la fin du temps de jeu si vous jouez aux points).

## Règles particulières et cas fréquents

Pour éviter les disputes et garder une ambiance fluide, clarifiez ces points avant de commencer :

- La formule doit être au début : par défaut, « Jacques a dit » doit être prononcé avant l'action. Une phrase du type « Touchez votre nez, Jacques a dit » ne compte pas (sauf si vous décidez l'inverse).
- Micro-mouvements : précisez si un petit geste involontaire (sourire, clignement, sursaut) est toléré. En général, ne sanctionnez que les actions visibles liées à la consigne.



- Consignes impossibles : évitez « Jacques a dit : vole » ou « ne respire plus ». Gardez des actions réalisables et sûres.
- Double consigne : autorisez ou non des enchaînements (« Jacques a dit : sautez puis accroupissez-vous »). Si vous l'autorisez, annoncez clairement qu'une seule phrase peut contenir plusieurs actions.
- Contestations : si deux joueurs se disputent, la règle la plus simple est : « le meneur tranche ». Sinon, nommez un arbitre neutre.

## Tableau récapitulatif

### Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
« Jacques a dit : levez la main »	Tout le monde doit lever la main.	Formule au début = on obéit.
« Levez la main »	Personne ne bouge.	Sans formule = on reste immobile.
Vous bougez sur une fausse consigne	Élimination / pénalité / gage (selon variante).	Le piège le plus fréquent.
Vous n'exécutez pas une vraie consigne	Élimination / pénalité / gage (selon variante).	Rester attentif jusqu'au bout.
« Jacques a dit » placé à la fin	Ne compte pas (règle standard), sauf accord contraire.	Décidez avant de jouer.

## Comment gagner ?

La condition de victoire dépend du mode choisi :

- Mode élimination (classique) : le dernier joueur encore en jeu gagne la manche. Souvent, il devient « Jacques » pour la manche suivante.
- Mode points : jouez pendant un temps donné. Chaque erreur = 1 point de pénalité (ou un point pour les joueurs restés justes). Le joueur avec le meilleur score gagne.
- Mode coopératif : le groupe tente de réussir une série (ex. 10 consignes) avec zéro erreur. Si quelqu'un se trompe, on recommence la série.



## Erreurs fréquentes

### Sanctionner trop strictement

Si vous éliminez sur le moindre micro-geste, le jeu devient frustrant. Préférez des actions nettes (se lever, lever les bras, se tourner) et gardez une tolérance raisonnable.

### Ne pas annoncer la variante

Élimination, points ou gages : si ce n'est pas clair dès le départ, les joueurs contestent. Décidez avant la première consigne et tenez-vous-y.

### Rythme trop lent

Le plaisir vient des surprises et des enchaînements. Accélérez progressivement, alternez vrai/faux, et variez les actions pour garder tout le monde concentré.

## Questions fréquentes

### Peut-on jouer à Jacques a dit sans éliminer les joueurs ?

Oui. Remplacez l'élimination par des points de pénalité, des gages légers, ou un mode coopératif où le groupe vise une série sans erreur.

### Est-ce que « Jacques a dit » doit être au début de la phrase ?

Dans la règle la plus courante, oui : la formule doit être prononcée avant la consigne pour qu'elle compte. Vous pouvez toutefois décider d'accepter d'autres formulations, à condition de l'annoncer avant de commencer.

### Que faire si plusieurs joueurs contestent une élimination ?

Le plus simple est de décider que le meneur tranche. Sinon, désignez un arbitre (un joueur éliminé ou un adulte) pour valider les erreurs de manière neutre.

### Quelles consignes éviter ?

Évitez tout ce qui est dangereux, humiliant ou impossible (retenir sa respiration, gestes brusques, contact non souhaité). Privilégiez des actions courtes, sûres et faciles à vérifier.