Pop Com

Devenez les As de la pub !

Yves Hirschfeld
L'auteur

L'autre auteur
Alexandre Droit

Simon Caruso
Le graphiste stagiaire

DE 4 À 14 PERSONNES
13 ANS ET PLUS
20 MINUTES

Matériel

96 cartes Projet recto/verso avec 4 types de projets différents

14 cartes Pause café

1 carnet de notes

LES RÈGLES DU JEU

Bienvenue chez Pop Com ! Félicitations, vous venez d'être embauché·es par la crème des agences publicitaires. Si vous avez été choisi·es, c'est parce que vous avez toutes les compétences pour être les stars de la pub de demain. Mais pour ça, il va falloir bosser mes loulous !

Tour à tour vous allez rédiger des slogans, dessiner des logos, prendre la pose, jouer la comédie, faire la voix off d'une publicité... Vous n'allez pas vous ennuyer, il va falloir apprendre à être multi-tâche ! Alors à vous de jouer, sublimez les campagnes de pub, magnifiez les logos et apportez vos idées innovantes.

Osez, inventez, mais surtout, éclatez-vous !

Vos patrons préférés,
Alex et Yves

Ludonaute

Briefing

Grâce à vos compétences créatives - réelles ou simulées -, tentez de maintenir votre place au sein de l'agence Pop Com.

Soyez le ou la moins mauvais·e, marquez le maximum de points qui représentent autant de campagnes, marchés ou autres projets que vous aurez remportés !

Catégorie

Consigne principale

Préparation

Placez toutes les cartes Projet au centre de la table.

Prenez toutes et tous 2 cartes Pause café ainsi qu'une feuille et un crayon *(non fourni)*.

La personne la plus sympa a l'honneur d'être le directeur ou la directrice artistique *(nommé DA dans la suite de la règle)* pour ce premier tour. Ce rôle sera, au tour suivant, attribué à la personne assise à sa gauche, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Brainstorming

Au début de chaque tour, le ou la DA pioche une carte et choisit le projet à réaliser ce tour-ci parmi les 4 projets visibles sur la carte, au recto et au verso, et l'expose au groupe.

C'est parti ! Griffonnez, écrivez, imaginez... les idées que vous allez présenter à la phase suivante. **Le ou la DA ne brainstorme pas** mais surveille les employé·es. D'ailleurs, quand l'un·e d'entre vous a fini, dites-le lui ! Les autres n'ont alors plus qu'une vingtaine de secondes pour terminer.

Présentation

Les projets peuvent être de 2 types : À tour de rôle ou Ensemble.

- Les projets **À tour de rôle** sont les défis les plus courants sur les cartes.

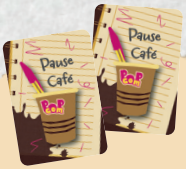
  Dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par la personne à gauche du ou de la DA, présentez votre idée.

- Les projets **Ensemble** sont indiqués par le logo

  Tous et toutes en même temps, présentez vos idées.

Les cartes Pause café

Pas d'inspiration pour ce projet ? Pas de problème, tout le monde a le droit à deux petites pauses café au milieu de ces longues journées de travail. Défaussez une carte Pause café pour ne pas participer au projet choisi pour ce tour. Vous ne pourrez plus l'utiliser pour le restant de la partie.



Ninjas Universitaires Lituaniens

Navet Unanimement Laid

Nez Ultra Long

Debriefing

À la fin de chaque tour, le ou la DA choisit les 2 réalisations qu'il ou elle préfère puis attribue 2 points à la meilleure et 1 point à la seconde.

Les points sont matérialisés par des cartes Projet, prises au hasard dans la pioche puis distribuées aux vainqueur·es.

Fin du jeu

Quand chacun·e a joué le rôle de DA deux fois à 4 ou 5, ou une fois à 6 ou 7, la personne qui a le plus de cartes Projet devient l'employé·e du mois de chez Pop Com ! Quant à celui ou celle qui a le moins de cartes eh bien… C'est corvée de cafés… à jamais !

Si l'ambiance est bonne, n'hésitez pas à jouer plus de cartes Projet.

Jeu en équipes (jusqu'à 14 personnes)

À plus de 7, vous devez jouer en équipes. Formez alors des équipes de 2. Pas de panique si vous êtes en nombre impair, faites une équipe de 3.

Note : chaque équipe joue comme une seule personne qui brainstorme et présente ensemble.

Les catégories

Acronyme

Trouvez à quoi correspondent les 3 initiales.

Bruitage

Lâchez-vous et donnez la meilleure imitation.

Cinéma

Trouvez un titre ou un nom qui corresponde au brief et surtout qui claque.

Design

Dessinez un logo ou un objet de votre invention, le plus percutant possible.

Dialogue

Complétez et interprétez le dialogue en solo, ou en duo si vous jouez en équipes.

Diction

Déclamez le slogan en suivant la consigne le mieux possible.

Discours

Inventez puis prononcez le discours le plus convaincant, en y incluant les mots imposés.

Gestuelle

Jouez la scène proposée avec la meilleure interprétation.

Livre

Trouvez un titre vendeur qui fera décoller les ventes !

Magazine

Inventez une légende ou un titre accrocheurs.

Marque

Imaginez un nom racoleur pour un produit ou une boutique.

Mot

Composez une nouvelle expression synonyme de l'ancienne mais plus classe !

Musique

Créez un titre ou un nom qui donne envie de chanter !

Objet

Trouvez l'utilité la plus crédible au produit proposé.

Photo

Prenez la pose !

Produit

Imaginez le nom d'un produit et son utilité en vous inspirant du slogan !

Slogan

Concevez un slogan mémorable pour le produit proposé.

Et surtout...

Complétez la publicité en ajoutant une phrase commençant par "et surtout..."

Télévision

Innovez dans le nom d'un nouveau concept télévisuel !