

N'oubliez pas les paroles !

Les candidats chantent en karaoké accompagnés par un orchestre. Quand les mots disparaissent, seuls gagnent ceux qui se souviennent de toutes les paroles. **Durée**



: 0:45 min

Le jeu a battu les records de popularité. Ce jeu télévisé est présenté par Nagui (il est aussi le producteur) et diffusé sur France 2 depuis 2007. Adaptée du jeu américain Don't Forget The Lyrics, l'émission est une sorte de karaoké et les candidats doivent chanter une chanson en lisant

les paroles sur un écran. Un orchestre l'accompagne. Quand les paroles ne s'affichent plus, le candidat doit continuer a cappella et compléter le morceau avec les bonnes paroles. Certains champions réussissent à gagner des dizaines de milliers d'euros ! L'émission possède un orchestre qui joue la musique en entrée et lorsque le candidat chante. Les musiciens portent lors des chansons des accessoires en rapport avec l'interprète. Le principe du jeu est celui du karaoké : accompagné par quelques musiciens, le candidat chante une partie d'une chanson francophone en lisant les paroles sur un grand écran. Lorsque l'accompagnement et l'affichage du texte s'arrêtent, il doit continuer à chanter a cappella et retrouver entre deux et seize mots suivant le niveau du jeu. On n'a pas besoin de chanter juste, le but du jeu est de donner le texte exact manquant, au mot près.

Le candidat doit d'abord sélectionner l'un des neuf thèmes de la variété française affichés (rock, TV, ballades, années 1990, etc.), l'un des thèmes étant toujours un chanteur ou un groupe, et un autre étant toujours une décennie (des années 1960 aux années 2010). Ensuite, il choisit une des deux chansons proposées dans chaque thème. L'animateur annonce le nombre de mots qu'il lui faut retrouver. L'accompagnement commence et il chante d'abord en karaoké, et lorsque la musique et le texte s'arrêtent, il doit retrouver les quelques mots suivants.

Après avoir chanté, ses paroles s'affichent sur l'écran. Le candidat peut modifier autant qu'il souhaite les paroles affichées. Ensuite, deux choix s'offrent à lui : il peut « bloquer » les paroles, ou partir avec l'argent gagné au niveau précédent. En théorie, le candidat n'a pas de limite de temps précise pour prendre une décision.

n'oubliez pas les paroles C3 ; glosor.eu ; [dia](#) ; [devoir](#) ; [dia2](#)

sjunga	chanter
följa med, ledsaga, spela med	accompagner
ord	mot
försvinna	disparaître
ensam, endast, bara	seul
de som	ceux qui
minnas, komma ihåg	se souvenir de
ord, text i sång	parole
längd	durée
slå	battre
anpassa	adapter
en slags, en sorts	une sorte de
en sång	une chanson
läsandes, genom att läsa	en lisant (lire)
skärm	écran
visas, sättas upp	s'afficher
inte längre	ne..plus
bit, del	morceau
vissa	certains
lyckas att	réussir à
10-tal	dizaine
äga, ha	posséder
då, när	lorsque
under tiden för, då, under	lors des
tillbehör	accessoires
med anknytning till, med koppling till	en rapport
vistolkare, sångare	interprète
några	quelques
stanna, stoppa	s'arrêter
återfinna, hitta	retrouver
mellan	entre
följande	suivant
behöva	avoir besoin de
korrekt, rättvis	juste
mål	but
saknas, fattas	manquer
exakt ord	au mot près
först	d'abord
välja ut	sélectionner
är alltid (varandes alltid)	étant toujours
ett decennium	une décennie
välja	choisir
föreslå	proposer
man måste	il faut
ändra	modifier
lika mycket, hur mycket som helst	autant que
önska	souhaiter
val	choix (f)
erbjuda	s'offrir
blockera orden	bloquer les paroles
åka iväg, gå	partir
pengar	argent
föregående	précédent
tidsbegränsning	limite de temps