

## QUI DIT VRAI ?

DEUX OU TROIS JOUEURS VONT DANS UNE AUTRE PIÈCE. ILS DÉCIDENT QUI DIRA UNE VÉRITÉ ET QUI DIRA UN MENSONGE. IL DOIT Y AVOIR UNE (OU DEUX) VÉRITÉ(S) ET UN MENSONGE. UNE FOIS QU'ILS ONT DÉCIDÉ, ILS REVIENNENT DEVANT LES AUTRES JOUEURS. CHACUN LEUR TOUR, ILS RACONTENT LEUR ANECDOTE. APRÈS QUELQUES QUESTIONS, LES JOUEURS DOIVENT VOTER POUR TROUVER LE MENSONGE ! PAR LA SUITE, LE MENTEUR SE DÉVOILE AU GROUPE ET LES JOUEURS AYANT RÉUSSI À DEVINER PEUVENT PRENDRE LA PLACE DES JOUEURS ACTUELS.



## MIMES GROSSISANTS

UN JOUEUR MIME UNE ACTION. (EX. : CUEILLIR UNE POMME, AIGUISER SON CRAYON, ETC.) IL DOIT REFAIRE LE MIME TROIS OU QUATRE FOIS TOUT EN EXAGÉRANT L'ACTION DE PLUS EN PLUS À CHAQUE FOIS.



## VACHE SANS TACHE

LES JOUEURS SONT ASSIS EN CERCLE. CHAQUE JOUEUR A UN NUMÉRO. UN PREMIER JOUEUR SE LÈVE ET EN APPELLE UN AUTRE EN DISANT, PAR EXEMPLE : « LA VACHE SANS TACHE NUMÉRO 1 APPELLE LA VACHE SANS TACHE NUMÉRO 6. » AUSSITÔT, LE JOUEUR NUMÉRO 6 SE LÈVE ET APPELLE UN AUTRE À SON TOUR : « LA VACHE SANS TACHE NUMÉRO 6 APPELLE LA VACHE SANS TACHE NUMÉRO 3. » SI UN JOUEUR SE TROMPE EN NOMMANT SON NOMBRE DE TACHES OU CELUI D'UN AUTRE JOUEUR, IL OBTIENT UNE TACHE SUPPLÉMENTAIRE (EN MAQUILLAGE OU SUR PAPIER). PAR EXEMPLE, SI LE JOUEUR NUMÉRO 6 SE TROMPE, IL DEVIENT DONC « LA VACHE 1 TACHE NUMÉRO 6. » ATTENTION ! CE JEU DEMANDE BEAUCOUP DE CONCENTRATION !



## BALLE AU MOT

UN JOUEUR LANCE LA BALLE À UN AUTRE JOUEUR EN INDIQUANT UNE CATÉGORIE (ANIMAUX, COULEURS, PAYS, ETC.). AUSSITÔT QUE LE JOUEUR REÇOIT LA BALLE, TOUS LES JOUEURS TAPENT TROIS FOIS DANS LEURS MAINS. LE JOUEUR VISÉ DOIT DIRE UN MOT DE LA CATÉGORIE AVANT LA TROISIÈME FRAPPE. QUICONQUE ÉCHAPPE LA BALLE OU NE DONNE PAS UNE BONNE RÉPONSE S'ASSOIE PAR TERRE.