

## L'ÎLE PADIPADO

LE JEU CONSISTE À DIRE CE QU'IL FAUT APPORTER SUR L'ÎLE PADIPADO. LES JOUEURS DOIVENT NOMMER À TOUR DE RÔLE UNE CHOSE QU'ILS APPORTERAIENT SUR CETTE ÎLE. CE QU'ILS NE SAVENT PAS, C'EST QUE TOUT CE QU'ILS PEUVENT APPORTER NE DOIT PAS CONTENIR DE I OU DE O DANS LE MOT (VOIR LE TITRE).

ILS DOIVENT TROUVER L'ÉNIGME.

EXEMPLE :

JOUEUR : J'APPORTE UNE SERVIETTE.

MAÎTRE DU JEU : NON, TU NE PEUX PAS.

JOUEUR : J'APPORTE UN CHAT.

MAÎTRE DU JEU : OUI, TU PEUX.



## TROUVE L'ERREUR

LES JOUEURS OBSERVENT LA DISPOSITION DE LA SALLE, PUIS SE FERMENT LES YEUX. PENDANT CE TEMPS, UN JOUEUR ENLÈVE OU DÉPLACE UN OBJET. LES JOUEURS OUVRENT LES YEUX. LA PREMIÈRE PERSONNE QUI TROUVE CE QUI A ÉTÉ ENLEVÉ OU DÉPLACÉ, OBTIENT LE PRIVILÈGE DE DÉPLACER LE PROCHAIN OBJET.



## PARADE DE MODE

UN JOUEUR VA CHANGER QUELQUE CHOSE DE SON HABILLEMENT SANS QUE PERSONNE NE LE VOIE. À SON RETOUR, LES AUTRES JOUEURS DOIVENT DEVINER CE QU'IL A CHANGÉ. LE JOUEUR QUI RÉUSSIT À TROUVER LA RÉPONSE, PREND SA PLACE ET VA CHANGER QUELQUE CHOSE À SON TOUR POUR LE FAIRE DEVINER AUX AUTRES.



## LE PSYCHOLOGUE

UN JOUEUR DOIT ALLER DANS UNE AUTRE PIÈCE. PENDANT CE TEMPS, LES AUTRES JOUEURS DÉCIDENT D'UN TIC QU'ILS DOIVENT EFFECTUER. (EX. : SE GRATTER LA JAMBE, CLIGNER D'UN ŒIL, ETC.). LORSQUE LE JOUEUR REVIENT, LES AUTRES JOUEURS DOIVENT FAIRE LE TIC DE FAÇON SUBTILE. LE JOUEUR DOIT DEVINER LE TIC DES AUTRES POUR REMPORTER LA PARTIE.

