

Il n'y a pas de fumée sans feu

Durée : 40min

Matériel :

- Une clochette, un buzzer, ou un jouet qui fait du bruit
- Un sablier ou un minuteur
- Les cartes à télécharger et imprimer

1^{er} temps : jouer aux mots interdits

Un joueur doit faire deviner à son équipe des rumeurs sans prononcer les mots du titre de la carte, ni les mots identifiés interdits.

Règle du jeu

Séparer les jeunes en 2 équipes.

L'animateur (trice) distribue une carte à un joueur de la 1^{ère} équipe. Un joueur de la 2^{ème} équipe s'installe derrière celui qui a la carte pour veiller à ce que les mots interdits ne soient pas prononcés. Il a en main la clochette qu'il agitera si un mot interdit est prononcé. La carte sera alors défaussée, il faudra en prendre une autre.

Le sablier est retourné. Le joueur qui a la carte doit faire trouver la rumeur sans prononcer les mots interdits. Quand l'équipe devine le mot, l'animateur (trice) donne la carte suivante à faire deviner.

Quand le sablier est totalement écoulé, c'est le tour de l'autre équipe. Chaque équipe gagne un point par rumeur devinée, la gagnante est celle qui a le plus de points quand toutes les cartes ont été devinées.

2^{ème} temps : relire le jeu

Reprendre toutes les cartes et redire les différentes rumeurs. Repérer les époques différentes, comment la rumeur s'est propagée, qu'est-ce que cela a provoqué ...

Puis proposer un échange avec les jeunes autour des questions suivantes :

- Comment cherches-tu la vérité ?
- Quelles sont tes sources d'informations ?
- A qui fais-tu confiance ?