



Deux vérités, un mensonge

Dites trois choses sur vous (deux vraies, une inventée) et voyez si le groupe repère le mensonge.

Joueurs 3–12 (idéal à 4–8)**Durée de jeu** 10 à 30 min**Matériel** Aucun matériel**Mouvement** Assis

RÈGLES RAPIDES

1. Chaque joueur prépare deux affirmations vraies et un mensonge crédible sur lui-même.
2. Un joueur dit les trois, dans l'ordre de son choix.
3. Le groupe pose quelques questions, puis vote pour désigner le mensonge.
4. Le joueur révèle la réponse et raconte l'histoire derrière une des vérités.

MISE EN PLACE

1. Installez tout le monde de façon à ce que chacun voie les autres : autour d'une table ou en cercle.
2. Accordez au groupe une minute de réflexion en silence. Les bonnes affirmations sont précises, inoffensives et un peu surprenantes.
3. Donnez le ton à voix haute : chacun ne dit que ce qu'il est content de partager avec toutes les personnes présentes. Personne n'a à révéler quoi que ce soit de privé.
4. L'animateur commence pour montrer le genre d'affirmation qui fonctionne.

COMMENT JOUER

1. Le premier joueur dit trois affirmations sur lui-même, dans n'importe quel ordre et sur le même ton neutre.
2. Le groupe peut poser jusqu'à trois questions. Le joueur répond comme si les trois affirmations étaient vraies.
3. À trois, tout le monde vote en levant un, deux ou trois doigts pour l'affirmation qu'il croit fausse.
4. Le joueur révèle le mensonge.
5. Il choisit l'une des vérités et raconte la petite histoire qui va avec.
6. Score facultatif : le joueur gagne un point par personne trompée, et chaque personne qui a vu juste gagne un point.

7. On passe à gauche jusqu'à ce que tout le monde ait joué.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand chacun a joué une fois. Avec un petit groupe qui s'amuse, jouez un deuxième tour sur un thème (« voyage », « l'école », « la nourriture ») et arrêtez-vous là. Si vous comptez les points, le plus haut total après le dernier tour l'emporte.

JOUER ASSIS

Le jeu se joue assis par défaut. Aucune étape ne demande de se lever ou de se déplacer.

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

- Les vérités banales marchent mieux que les spectaculaires. « Je range mes épices par ordre alphabétique » est plus dur à juger que « J'ai croisé une star ».
- Laissez chacun passer ou jouer plus tard. Certains ont besoin d'entendre deux ou trois tours avant d'avoir une idée.
- Si quelqu'un bloque, proposez une formule : une vérité sur la nourriture, une sur un lieu, et un mensonge sur un talent.
- Gardez les questions courtes. Elles sont là pour rendre le vote amusant, pas pour interroger qui que ce soit.

VARIANTES

Tours à thème. Chaque affirmation doit correspondre à un thème annoncé : un métier que vous avez exercé, un endroit où vous êtes allé, une opinion culinaire. Les thèmes aident à trouver des idées et gardent le jeu léger entre personnes qui viennent de se rencontrer.

Deux vérités et un vœu. Remplacez le mensonge par quelque chose que vous aimeriez qui soit vrai. Cela supprime complètement l'idée de tromperie, ce que certains groupes préfèrent, et la révélation lance souvent une meilleure conversation qu'un mensonge.

IDÉES DE DÉPART: HABITUDES DU QUOTIDIEN

- Je mets trois réveils tous les matins. / Je n'ai jamais eu de parapluie. / Je repasse mes chaussettes.
- Je range ma bibliothèque par ordre alphabétique. / Je parle à mes plantes. / J'ai gardé tous mes tickets de cinéma depuis mes douze ans.
- Je m'assois toujours à la même place dans le bus. / Je n'ai jamais fini une grille de mots croisés. / J'écris mes listes de courses en rimes.
- Je bois mon thé froid exprès. / Je regarde la météo quatre fois par jour. / J'ai donné un prénom à ma voiture.
- Je ne peux dormir qu'avec des chaussettes. / J'utilise le même stylo depuis six ans. / Je plie mon linge dès qu'il est sec.
- Je fais le même trajet à pied tous les soirs. / Je lis toujours la dernière page d'un livre en premier. / Je n'ai jamais appuyé sur le bouton « répéter » du réveil.
- Je compte les marches chaque fois que je monte un escalier. / Je garde un bocal de boutons qui ne sert à rien. / J'écoute le même album tous les lundis.
- Je déjeune exactement à la même heure tous les jours. / J'ai une cuillère préférée. / Je réponds à chaque appel dès la première sonnerie.

IDÉES DE DÉPART: CUISINE ET MAISON

- Je n'ai jamais mangé d'œuf dur. / Je mets du poivre sur les fraises. / J'ai fait moi-même mon gâteau de mariage.
- Un jour, j'ai mangé le même dîner pendant deux semaines. / Je ne supporte pas l'odeur du melon. / Je fais pousser mes propres piments sur un rebord de fenêtre.
- J'ai brûlé des tartines trois fois dans la même matinée. / Je possède onze cuillères en bois. / Je fais mon propre pain chaque semaine.
- J'ai une recette que je refuse de partager. / Je mange la pizza en commençant par la croûte. / Je n'ai jamais goûté au beurre de cacahuète.
- J'ai appris à cuisiner avec un livre de la bibliothèque. / Je range le ketchup dans le placard, pas au frigo. / J'ai gagné un concours de dégustation de tartes.
- Mon frigo contient quatre sortes de moutarde. / J'ai mangé un petit déjeuner au dîner toute la semaine. / Je sais émincer un oignon sans pleurer.
- Je bois un verre de lait tous les soirs. / Je n'ai jamais utilisé de micro-ondes. / Je mets du sel dans mon café.
- J'ai repeint ma porte d'entrée sans demander l'avis de personne. / J'ai habité la même rue toute ma vie. / J'ai fabriqué ma propre table de cuisine.

Les durées sont des estimations éditoriales, pas des résultats de tests. Relu par la rédaction pour la clarté et la cohérence. Nous ne prétendons pas avoir testé cette page avec des groupes.