

**Le télépathe**

Les jeunes sont assis en demi-lune devant une personne ("l'émetteur") assise sur une chaise. Le télépathe sort de la pièce. Les jeunes désignent le jeune qui devra être deviné. L'émetteur se met dans la position convenue entre lui et le télépathe (et bien sûr inconnue des jeunes) pour dire s'il faut commencer à compter par la gauche ou par la droite. On fait rentrer le télépathe qui, "pour que les vibrations soient synchronisées"... met ses mains sur les tempes de l'émetteur. L'émetteur crispe et relâche ses mâchoires le nombre de fois nécessaire pour arriver au jeune désigné. Le télépathe n'a qu'à compter le nombre de fois que les tempes ont bougé et ensuite, en partant de la gauche ou de la droite, il compte le nombre de jeunes pour enfin dire à voix haute le nom du jeune désigné.

**La télépathie**

Ce truc est spectaculaire, car très difficile à découvrir. Disposer neuf feuilles de papier en un carré de trois par trois feuilles (figure I). Une des deux personnes sort de la pièce et les autres joueurs indiquent la feuille qui devra être devinée. La personne qui était sortie revient, puis l'autre télépathe commence à pointer une feuille et demande est-ce celle-ci?, jusqu'à ce que la personne qui était sortie devine infailliblement la bonne feuille. Le truc : l'endroit où le bâton pointe lors de la première demande indique la position de la feuille à deviner. Par exemple, si la personne pointe la position a (voir Figure II) lors de la première demande, si la feuille pointée est la première en haut à gauche, la personne qui était sortie répondra : oui. Dans tous les autres cas, elle répondra : non, et elle saura que la feuille à deviner est en haut à gauche. Lorsque cette feuille en haut à gauche sera pointée, elle répondra : oui. La personne qui pointe les feuilles peut induire les joueurs sur de fausses pistes : par exemple, les deux premières fois, la feuille à deviner est pointée au quatrième coup. Ou encore, elle change sa façon de tenir le bâton lorsqu'elle pointe la bonne feuille, ou change sa phrase : "Est-ce celle-ci?" quand ce n'est pas la bonne, et "Est-ce celle-là" quand c'est la bonne. Chaque fois qu'un joueur propose une hypothèse sur le truc utilisé, les deux complices font en sorte que l'hypothèse soit contredite lors d'une séance de télépathie. *Variante* : on peut le faire en devinant deux feuilles (ou plus) : dans ce cas, ce sont les deux premiers endroits pointés (ou plus) qui indiquent les positions des deux feuilles.

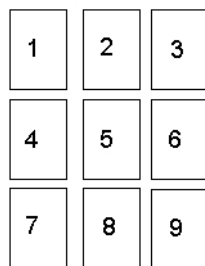


Figure I : les 9 feuilles

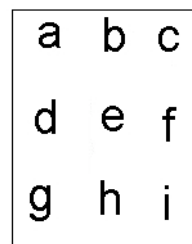


Figure II : les 9 positions sur la feuille 1

**La magie blanche**

Deux personnes disent qu'elles vont faire de la télépathie grâce à de la magie blanche. Une des deux personnes sort de la pièce et les autres joueurs montrent à la personne restée dans la pièce l'objet qui devra être deviné par télépathie. La personne qui était sortie revient. Les deux télépathes font de la mise en scène pour "synchroniser leurs ondes cérébrales", puis celle qui était dans la pièce avec les joueurs commence : est-ce que c'est le pot de fleurs? L'autre répond : non. Est-ce que c'est la chemise blanche de tel joueur? L'autre répond : non. Elle nomme ainsi deux autres objets, dont la réponse sera non, et enfin elle dit le nom de l'objet choisi par les joueurs. La réponse sera oui. Le truc : c'est le troisième objet nommé après celui de la couleur de la magie (ici blanc). Variante : magie noire ou de tout autre couleur. Les deux complices s'entendent avant le jeu sur la couleur ainsi que le nombre d'objets entre celui de la couleur choisie et l'objet choisi.

---

**Les fourchettes et les chiffres**

Prendre des fourchettes et faire une figure quelconque avec elles. Dire aux jeunes : "Si ces fourchettes font (dire un chiffre au hasard)". Changer la figure faite avec les fourchettes pour une autre figure quelconque, et appuyer une main sur un genou ou sur la joue, selon votre position. Sur cette main visible, replier certains doigts. Dire aux jeunes : "Maintenant ces fourchettes font quel chiffre?".

La réponse est le nombre de doigts encore allongés sur votre main qui est visible pour les jeunes (mais pas trop ostensiblement, quand même...)

---

**Le pied du mur**

Une personne choisit un joueur et lui dit exactement cette phrase : « Viens te placer au pied du mur. » Le joueur se place le dos contre le mur. Le meneur lui dit : « Maintenant, avance de trois pas en commençant par le pied droit (ou gauche). » Quand le joueur s'est exécuté, le meneur lui demande : « De quel pied es-tu parti? » Si le joueur répond le pied droit (ou le gauche), le meneur dit que ce n'est pas la bonne réponse et refait le même manège avec un autre joueur.

La bonne réponse est : du pied du mur.

---

**Le tour du balai**

*Matériel* : un balai

*Déroulement* : Une personne est au centre du cercle, se racle la gorge, puis marche autour du balai en disant : je fais le tour du balai. Les autres joueurs sont invités à venir refaire ce qu'elle a fait à tour de rôle et la personne lui dit s'il a réussi ou non à l'imiter. Si le joueur imitateur se racle la gorge avant, il a bien observé. S'il se contente de marcher autour du balai en disant je fais le tour du balai, il ne l'a pas eu. On peut varier le geste en croisant les bras à la fin plutôt que de se racler la gorge au début. On peut aussi induire sur une fausse piste en sautillant une fois ou deux pendant qu'on marche autour du balai. Les joueurs pensent que c'est ce sautillement qu'il faut reproduire.