



L'APACHE SANS TACHE / LA VACHE QUI TACHE		Ambiance Intimiste	
<b>A partir de :</b>	8 ans	<b>Effectif +/- :</b>	12 au minimum
<b>Durée :</b>	20 min	<b>Lieu :</b>	intérieur/extérieure
<b>Intérêts :</b>	Mémoire - spontanéité - informations visuelles		
<b>Conseils</b>	Attention à la chaleur du bouchon de liège si vous faites les tâches en chauffant le bouchon.		
<b>sécurité :</b>	Un bouchon de liège, un briquet ou une bougie.... Un pinceau de maquillage.		
<b>Matériel :</b>	<b>But du jeu :</b> chaque joueur répond à une interpellation en appelant un autre joueur par une formule compliquée. Il doit adapter cette formule à la situation du joueur suivant.		
<b>Déroulement /</b>	<b>Préparation / installation :</b> une extrémité du bouchon est noircie par le feu. Il est remis au joueur qui est désigné pour être le sorcier. Les autres joueurs sont assis en cercle.		
<b>Règles :</b>	<b>Déroulement :</b> on convient que les joueurs sont, au départ, appelés "apaches sans tâche qui tâche". Quand ils ont fait une erreur et reçu une marque de bouchon noirci, ils sont appelés "apaches à une tâche qui tâche". un premier joueur dit : « <i>moi, Mohamed, apache sans tâche qui tâche appelle Cyndi, apache sans tâche qui tâche.</i> » Cyndi répond : « <i>moi, Cyndi, apache sans tâche qui tâche, appelle Ludo apache qui tâche.</i> » Comme elle s'est trompée de formule, Ludo n'ayant pas encore commis de faute, le sorcier lui applique une tache noirâtre sur le visage. Cyndi reprend alors : « <i>moi, Cyndi, apache à une tâche qui tâche, appelle Ludo, apache sans tâche qui tâche.</i> » Et ainsi de suite, en tenant compte du nombre de taches de chaque participant. Par exemple, si Julia, qui a 3 taches, est appelée par un joueur qui a 2 taches, cela donnera : « <i>moi, Bryan, apache à 2 taches qui tachent, appel Julia, apache à 3 taches qui tachent.</i> » <b>Les pénalités :</b> 1 tâche pour un joueur qui tarde à répondre ou se trompe dans la formule - 1 tâche pour un joueur qui appelle un joueur éliminé - élimination pour un joueur qui a reçu 3 taches. <b>Animation :</b> - <b>Les outils :</b> - <b>Variante(s) :</b> On n'élimine pas les joueurs. On joue pendant un temps donné. À la fin de ce temps on compte le nombre de taches sur chaque joueur. Celui qui a le moins de taches à gagner. On peut ôter des taches : par exemple lorsqu'un des participants réussit à passer trois tours sans se tromper, on lui aurait alors une tache. <b>Conseil(s) :</b> -		

