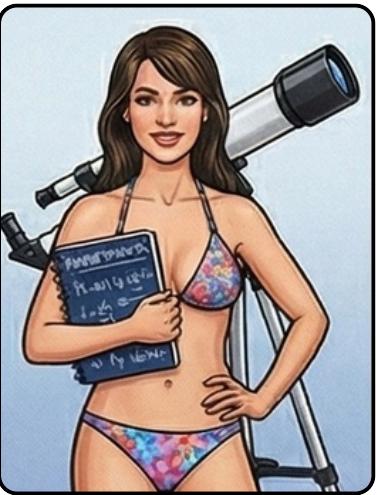


## La femme en bikini



Le préjugé : superficielle, matérialiste, pas très futée.

La vraie vie : c'est une astrophysicienne renommée. Elle porte ce maillot car elle participe à une compétition de natation caritative pour sauver les océans. Elle déteste les réseaux sociaux.

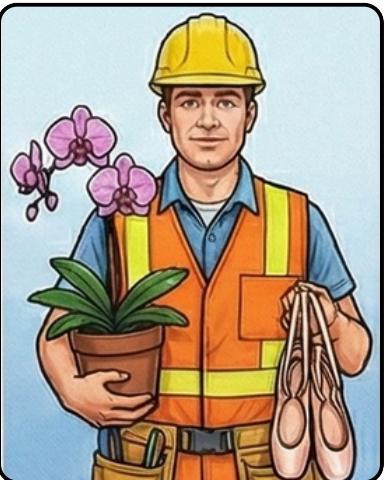
## L'Homme en blouse blanche



Le préjugé : sérieux, hygiéniste, rigide, riche.

La vraie vie : c'est un artiste de rue (graffeur). Il porte une blouse pour ne pas tacher ses vêtements avec ses bombes de peinture. Il vit en colocation et écoute du punk rock. Il a un stéthoscope car son dernier graf a été fait sur les murs d'un hôpital.

## L'ouvrier de chantier



Le préjugé : brute, inculte, macho.

La vraie vie : c'est un danseur étoile à la retraite qui s'est reconverti dans la fleuristerie. Il est extrêmement sensible, poète à ses heures et végan. Il est habillé en ouvrier de chantier car il aide bénévolement un de ses amis à construire un refuge animalier.

## La Femme en jogging violet



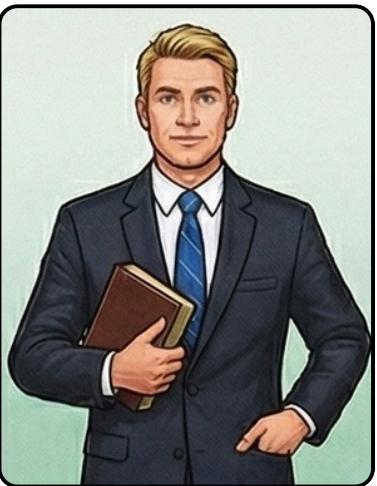
Le préjugé : paresseuse, sans emploi, accro à la télé.

La vraie vie : c'est une Espionne des Services Secrets. Sa tenue est un camouflage urbain parfait pour passer inaperçue. Elle parle 6 langues et maîtrise le karaté.

## L'homme en costume gris

Le préjugé : étudiant en droit ambitieux, futur banquier, sérieux, carriériste, un peu arrogant, ne s'intéresse qu'à l'argent et au succès.

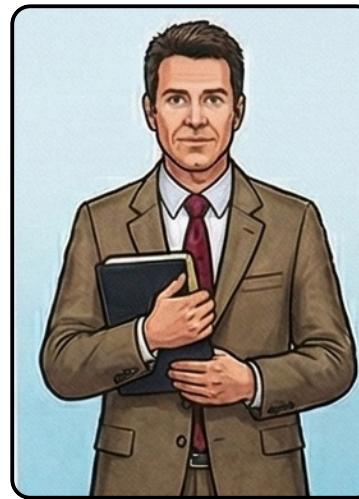
La vraie vie : c'est un champion de Skateboard Freestyle. Il est sponsorisé par une grande marque et voyage dans le monde entier pour des compétitions. Il porte ce costume parce qu'il sort d'un rendez-vous avec son comptable pour gérer ses gains. Il est très cool et détendu.



## L'homme en costume marron

Le préjugé : professeur d'histoire ennuyeux, pasteur rigide, bibliothécaire timide, n'aime pas le bruit, vieux jeu.

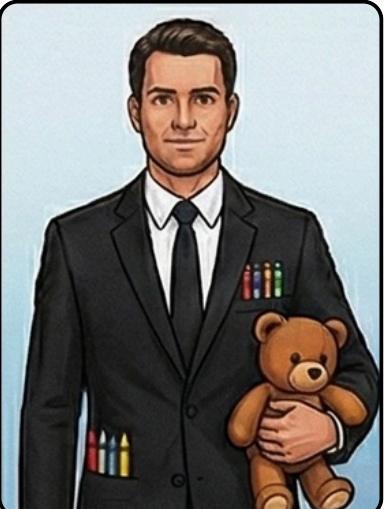
La vraie vie : c'est le chanteur d'un groupe de Death Metal très populaire. Le livre qu'il tient est son carnet de paroles, rempli de textes sombres et poétiques. Sur scène, il porte du cuir et des peintures faciales, et il a une voix incroyable.



## L'homme en costume noir

Le préjugé : violent, dangereux, sans pitié.

La vraie vie : c'est un Instituteur en Maternelle. Il s'est habillé comme ça pour aller au mariage de sa sœur juste après l'école. Les enfants l'adorent car il est très doux et patient.



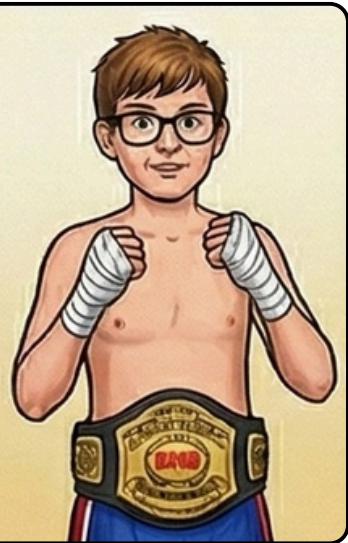
## La gothique

Le préjugé : dépressive, sataniste, déteste les gens.

La vraie vie : c'est une Organisatrice de Mariages (Wedding Planner) spécialisée dans les comédies musicales. Elle est l'optimisme incarné et adore les films de Disney.



## Le garçon à lunettes



Le préjugé : faible, victime, coincé, nul en sport.

La vraie vie : c'est un Champion de MMA (Arts Martiaux Mixtes). Il porte des lunettes parce que c'est le seul accessoire qui lui donne l'air inoffensif, ce qui est sa meilleure stratégie pour surprendre ses adversaires.

## La pom-pom girl



Le préjugé : peste, superficielle, méchante.

La vraie vie : c'est une hackeuse éthique (White Hat). Elle lutte contre la cybercriminalité internationale depuis sa chambre. Elle est très solitaire et timide.

## La dame âgée en noir



Le préjugé : vieux jeu, religieuse, ennuyeuse, technophobe.

La vraie vie : c'est une DJ de Techno célèbre dans les clubs underground de Berlin. Elle vit la nuit et maîtrise mieux les platines numériques que n'importe quel jeune.

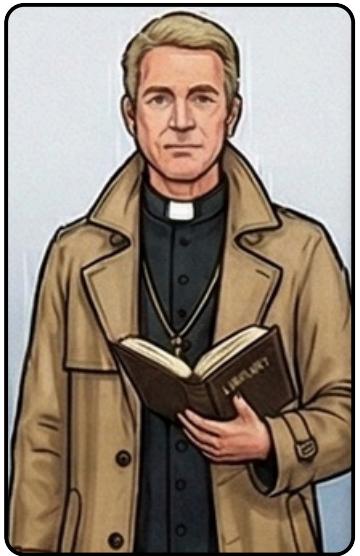
## L'homme en treillis



Le préjugé : autoritaire, violent, obsédé par les armes.

La vraie vie : c'est un militant pacifiste et ornithologue. Il porte ces vêtements pour observer les oiseaux en forêt sans les effrayer. Il déteste le conflit.

## L'Homme en gabardine



Le préjugé : sournois, curieux, suspect.

La vraie vie : c'est un prêtre en civil. Il est timide et maladroit. Il s'habille comme ça parce qu'il est fan de vieux films noirs, mais il ne ferait pas de mal à une mouche.

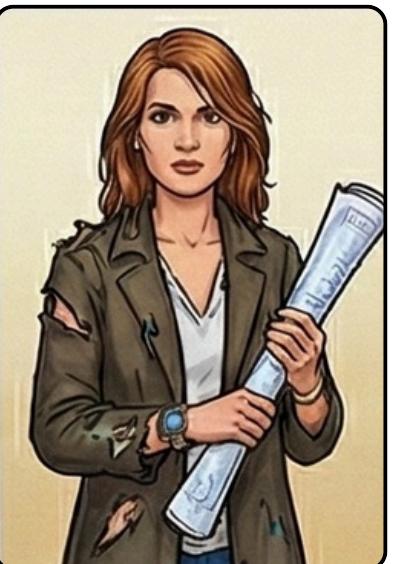
## Le lutin cosplayer



Le préjugé : immature, vit dans un monde imaginaire, "geek".

La vraie vie : c'est un juge international. C'est son jour de repos et il participe à une convention caritative. Au travail, c'est la personne la plus sérieuse et terre-à-terre du pays.

## La femme au manteau déchiré



Le préjugé : folle, pauvre, sale, dangereuse.

La vraie vie : c'est une architecte milliardaire excentrique. Elle teste incognito le confort urbain de la ville qu'elle vient de dessiner. Elle a un QI de 160.

## L'Exploratrice



Le préjugé : courageuse, voyageuse, ne tient pas en place.

La vraie vie : c'est une bibliothécaire agoraphobe. Elle a peur de sortir de chez elle. Elle met cette tenue pour se donner du courage juste pour aller acheter son pain. Elle n'a jamais quitté sa ville natale.

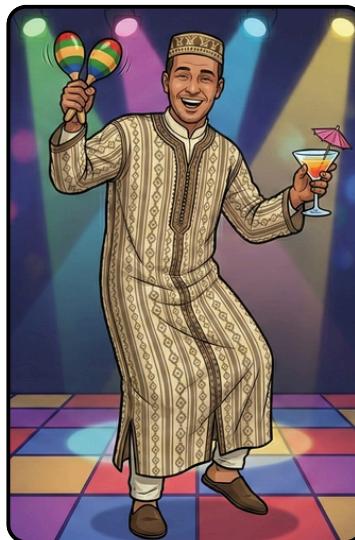
## La business woman



Le préjugé : froide, calculatrice, ne pense qu'à l'argent.

La vraie vie : c'est une humoriste de stand-up. Le jour, elle a un travail de bureau ennuyeux, mais le soir, elle fait hurler de rire les salles avec son humour pince-sans-rire et décalé.

## L'homme en djellaba



Le préjugé : conservateur, fermé d'esprit, sévère.

La vraie vie : c'est un professeur de salsa. Il adore la fête, la musique latine et les cocktails (sans alcool ou avec, peu importe). C'est le boute-en-train du quartier.

## La femme au manteau de fourrure



Le préjugé : superficielle, oisive, capricieuse, n'aime pas se salir les mains, ne pense qu'au shopping et aux apparences.

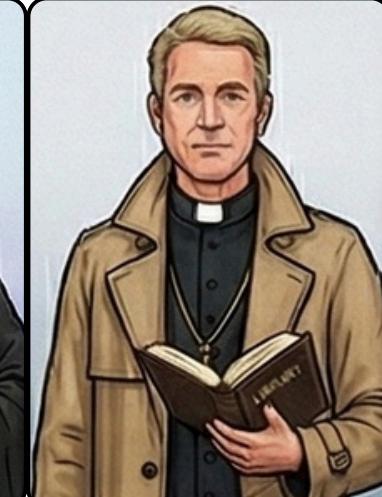
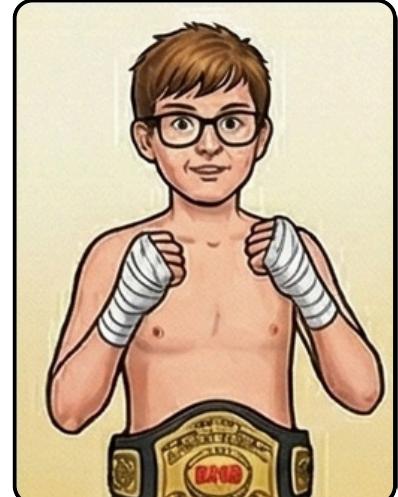
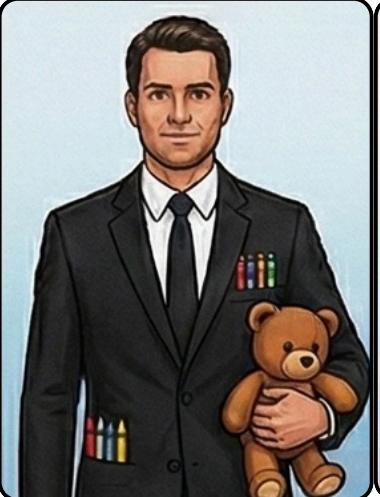
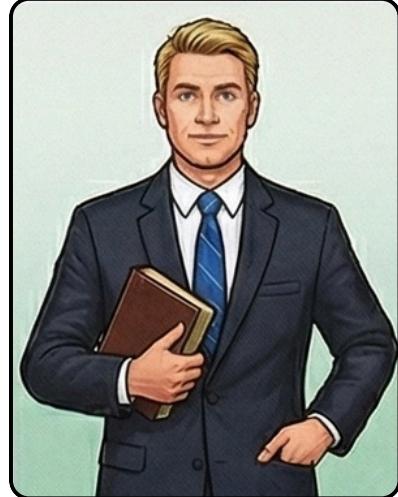
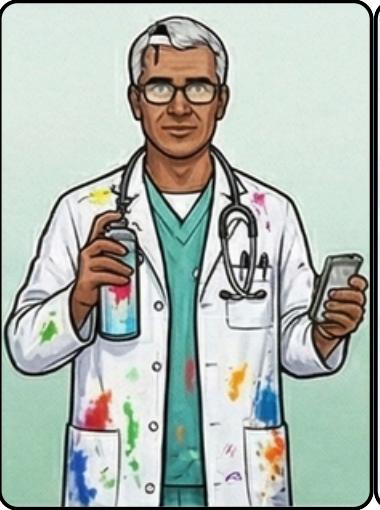
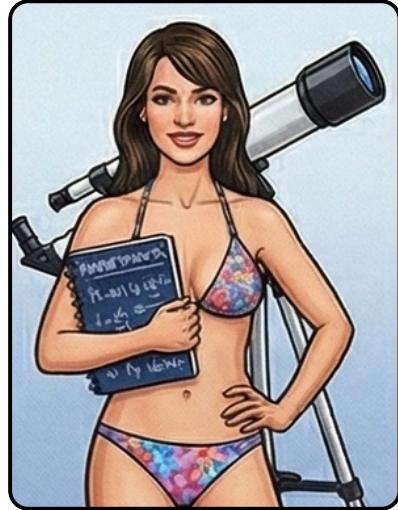
La vraie vie : c'est une mécanicienne poids lourds experte. Elle dirige son propre garage et peut démonter un moteur de camion diesel les yeux fermés. Elle est habillée sur son trente-et-un car elle se rend à une cérémonie pour recevoir un prix prestigieux dans le secteur de l'industrie automobile. Le petit chien dans son sac est un animal qu'elle a sauvé d'une casse auto.

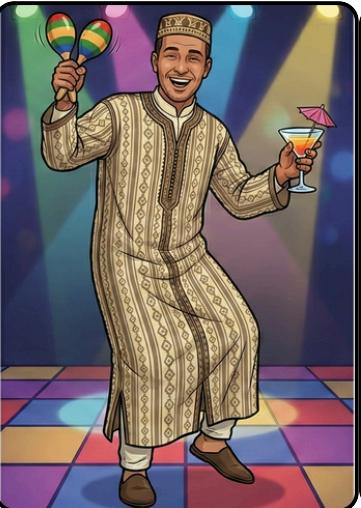
## La femme à la veste militaire



Le préjugé : elle a l'air très stricte, voire sévère. On l'imagine militante politique, garde-forestière ou dans une profession très encadrée. Elle semble manquer de fantaisie et d'humour.

La vraie vie : c'est une auteure et illustratrice de livres pour enfants à succès. Son univers est rempli de fées, de licornes et de couleurs pastel. Elle est très douce, rêveuse et adore raconter des histoires aux tout-petits. Cette veste ? C'est juste sa tenue de travail confortable quand elle peint dans son atelier, et elle est couverte de petites taches de peinture si on regarde bien.





## Questions possibles



### **Sur le caractère et l'attitude**

Est-ce qu'il ou elle est violent(e) ou dangereux(se) ?

Est-ce qu'il ou elle est timide ou réservé(e) ?

Est-ce qu'il ou elle est superficiel(le) ?

Est-ce qu'il ou elle est strict(e) ou sévère ?

Est-ce qu'il ou elle est doux(ce) ou gentil(lé) ?

Est-ce qu'il ou elle a l'air déprimé(e) ou triste ?

Est-ce qu'il ou elle est courageux(se) ?

Est-ce qu'il ou elle est rebelle ?

### **Sur le travail et l'argent**

Est-ce qu'il ou elle a fait de longues études ?

Est-ce qu'il ou elle gagne beaucoup d'argent ?

Est-ce qu'il ou elle exerce un métier manuel ?

Est-ce qu'il ou elle travaille dans un bureau ?

Est-ce qu'il ou elle a un métier artistique ?

Est-ce qu'il ou elle a un poste à hautes responsabilités ?

Est-ce qu'il ou elle est au chômage ou en difficulté financière ?

### **Sur les goûts et les loisirs**

Est-ce qu'il ou elle aime la musique classique ?

Est-ce qu'il ou elle aime le sport ?

Est-ce qu'il ou elle passe son temps sur un ordinateur ou des jeux vidéo ?

Est-ce qu'il ou elle aime faire la fête en boîte de nuit ?

Est-ce qu'il ou elle aime lire des livres ?

Est-ce qu'il ou elle aime la bagarre ?

Est-ce qu'il ou elle aime la nature et le camping ?

### **Sur le mode de vie**

Est-ce qu'il ou elle vit la nuit ?

Est-ce qu'il ou elle accorde beaucoup d'importance à la mode ?

Est-ce qu'il ou elle est très ordonné(e) et maniaque ?

Est-ce qu'il ou elle est très famille ?

Est-ce qu'il ou elle respecte toujours les règles ?

## Questions possibles



### **Sur le caractère et l'attitude**

Est-ce qu'il ou elle est violent(e) ou dangereux(se) ?

Est-ce qu'il ou elle est timide ou réservé(e) ?

Est-ce qu'il ou elle est superficiel(le) ?

Est-ce qu'il ou elle est strict(e) ou sévère ?

Est-ce qu'il ou elle est doux(ce) ou gentil(lé) ?

Est-ce qu'il ou elle a l'air déprimé(e) ou triste ?

Est-ce qu'il ou elle est courageux(se) ?

Est-ce qu'il ou elle est rebelle ?

### **Sur le travail et l'argent**

Est-ce qu'il ou elle a fait de longues études ?

Est-ce qu'il ou elle gagne beaucoup d'argent ?

Est-ce qu'il ou elle exerce un métier manuel ?

Est-ce qu'il ou elle travaille dans un bureau ?

Est-ce qu'il ou elle a un métier artistique ?

Est-ce qu'il ou elle a un poste à hautes responsabilités ?

Est-ce qu'il ou elle est au chômage ou en difficulté financière ?

### **Sur les goûts et les loisirs**

Est-ce qu'il ou elle aime la musique classique ?

Est-ce qu'il ou elle aime le sport ?

Est-ce qu'il ou elle passe son temps sur un ordinateur ou des jeux vidéo ?

Est-ce qu'il ou elle aime faire la fête en boîte de nuit ?

Est-ce qu'il ou elle aime lire des livres ?

Est-ce qu'il ou elle aime la bagarre ?

Est-ce qu'il ou elle aime la nature et le camping ?

### **Sur le mode de vie**

Est-ce qu'il ou elle vit la nuit ?

Est-ce qu'il ou elle accorde beaucoup d'importance à la mode ?

Est-ce qu'il ou elle est très ordonné(e) et maniaque ?

Est-ce qu'il ou elle est très famille ?

Est-ce qu'il ou elle respecte toujours les règles ?

## Préjugés : au-delà des apparences



20 cartes personnages (disposées sur la table ; on pourra n'en choisir que 10).

Le guide des vérités (la carte contenant les descriptions "vraie vie")  
Les "questions clichés" (questions possibles)

### Déroulement

Un joueur est désigné comme Conteur.

Le Conteure choisit secrètement un personnage sur la table. Il consulte discrètement les cartes (guide des vérités) pour connaître la "vraie vie" de ce personnage.

COMMENT JOUER ?

Le jeu se déroule en une série de tours de questions /réponses.

1. La question (les préjugés)

Les enquêteurs posent une question en se référant à ce qu'ils voient (les apparences). Ils peuvent utiliser les questions clichés ou en inventer une.

Exemple : en regardant l'homme en costume gris , un joueur

demande : "est-ce que ton personnage est obsédé par l'argent et le travail ?" (question sur le préjugé du banquier ).

2. La réponse (la vérité)

Le Conteure doit répondre par OUI ou NON en se référant uniquement à la description "vraie vie" du personnage, et non sur son image.

3. La déduction (le décalage)

C'est l'étape cruciale. Les enquêteurs reçoivent une réponse qui contredit souvent l'apparence visuelle.

Si le conteur dit "NON" à "est-ce un banquier sérieux ?" , les joueurs ne doivent pas éliminer ceux qui n'ont pas l'air de banquiers. Ils doivent chercher l'anomalie : "qui a l'air d'un banquier mais ne l'est pas ?"

Ils retournent (éliminent) les personnages dont l'apparence et la réalité concordent trop (les "évidences") pour traquer les contradictions.

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste qu'une seule carte face visible.

Victoire totale : Les Enquêteurs ont trouvé le bon visage ET devinrent sa véritable activité (ex: "C'est la mamie, et on pense qu'en vrai... c'est une DJ Techno !").

Victoire simple : Les enquêteurs trouvent le bon visage. Le conteur révèle alors la fiche vérité pour surprendre tout le monde.

Défaite : si le personnage mystère est éliminé par erreur, le conteur révèle la vérité : "Vous vous êtes fiers aux apparences... L'homme en treillis n'était pas violent, c'était un ornithologue pacifiste !"