



Grâce aux cartes d'inspiration et aux connecteurs logiques, les joueurs sont invités à challenger leurs compétences en construction de récit et créativité.

Imaginé à l'origine pour aider les jeunes à préparer leur oral du brevet, le jeu est utilisé aujourd'hui auprès de publics de tous âges et permet de faire vivre un moment joyeux et dynamique en équipe pour stimuler la collaboration, l'imagination et l'expression orale des joueurs.



EXCELLENT POUR

- Introduire une séquence sur la prise de parole en public ou la créativité en équipe
- Mettre ou remettre en énergie les participants lors d'une rencontre ou d'une formation
- Proposer un défi ludique en équipe à des participants
- Passer un bon moment entre amis



30 à 45 minutes

ANIMATION PAS À PAS EN AMONT

Installez le jeu sur la table en suivant la disposition proposée dans le livret de règles.

Choisissez une carte "Critère mystère" et placez-la sur la case prévue à cet effet sur la carte de la manche 3. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser une carte "Critère mystère" vide et écrire votre propre idée de critère.



6 à 9 participants

Proposez ensuite aux participants de se répartir en 3 équipes et de s'installer autour de la table.

ÉTAPE 1 - INTRODUCTION ET CONSIGNES - 2 minutes

Exemple de consigne à donner aux participants : "Vous allez vivre un moment de challenge en équipe, intitulé *On s'la raconte*. Chaque équipe doit raconter une histoire sur une thématique commune en utilisant des mots de liaison et des images pour relier les différentes parties de l'histoire. À chaque manche vous pouvez gagner des points si les membres de votre équipe respectent les critères indiqués sur la carte de la manche en cours. A la fin des trois manches, l'équipe ayant atteint le plus score l'emporte."



Cartes images et mots de liaisons *On s'la raconte* ;
Livret complet des consignes ;
Minuteur de 3 minutes ;
Crayon et papier pour noter les scores

ÉTAPE 2 - JEU - 20 minutes

1. Démarrage

L'un des joueurs, les yeux fermés, donne un chiffre en 1 et 8. Un autre lit à voix haute le thème correspondant sur la carte des thèmes. Ce thème servira de contexte aux histoires des 3 équipes pendant cette manche.

2. Brainstorming

Chaque équipe pioche 6 mots de liaison (un de chaque couleur) et 6 cartes images. Vous lancez le minuteur. Les équipes ont 3 minutes pour préparer un récit sur le thème sélectionné. Ils peuvent organiser leur histoire comme ils le souhaitent en utilisant les 6 mots de liaisons dans l'ordre qu'ils veulent et au minimum 2 cartes images.

3. Pitch

À la fin des 3 minutes, les équipes racontent chacune leur tour leur histoire en prenant en compte les critères de la manche en cours.

4. Attribution des points

À l'issue de chaque histoire on attribue un point pour chaque critère de la manche en cours qui a été respecté par l'équipe.

Chaque équipe peut gagner au maximum 2 points par manche. On passe ensuite à la manche suivante. Lors des manches 2 et 3, si un critère d'une manche précédente n'a pas été conservé, l'équipe perd un point par critère non respecté. On joue ainsi 3 manches en sélectionnant à chaque fois un thème différent.

5. Fin de partie

À l'issue des 3 manches, l'équipe qui a atteint le plus haut score remporte la partie.

CAS PARTICULIER :

En cas d'égalité entre plusieurs équipes, il est possible de faire un challenge entre les équipes concernées en suivant les règles de la variante IMPRO +.

À la fin des récits il y a un vote collectif pour élire l'histoire la plus convaincante, ce qui permet de désigner l'équipe gagnante.

ÉTAPE 3 - FIN ET DEBRIEFING - 8 minutes

À la fin de la partie, félicitez les joueurs pour leur participation et leurs récits variés.

Vous pouvez ensuite les interroger sur les points suivants :

- Comment vous êtes-vous sentis pendant le jeu ?
- Une chose qui vous a marquée ?
- Un apprentissage que vous voulez garder pour le futur ?
- Selon vous, quelles compétences sont mobilisées par ce jeu ?

Vous pouvez prendre un temps pour parler des notions de contraintes dans la créativité et de la place de la collaboration dans ce type d'exercice.

Vous pouvez également faire remarquer que le fait de s'exprimer en équipe par le biais du jeu permet à tout le monde de prendre la parole à part égale, et cela même pour les plus timides.

Le jeu est un outil puissant pour développer des compétences sans en avoir l'air ;)

VARIANTE IMPRO +

Cette fois-ci il n'y a pas de temps de brainstorming. Les joueurs de l'équipe qui débute doivent piocher chacun leur tour une image et un mot de liaison et improviser une phrase afin de construire le récit commun de l'équipe. Ils posent les images et mots de liaison devant eux au fur et à mesure de la construction de l'histoire. Ils ont 3 minutes pour arriver à la fin de leur récit en utilisant 6 images et 6 mots de liaison.

Attention, dans cette variante il est important que les joueurs piochent les mots de liaison dans l'ordre suivant : "jaune, rouge, vert, orange, rose et bleu".