

RÈGLE DU JEU :

« Toutes les mains de l'histoire »

Pour jouer en classe... ou ailleurs

Pour tous à partir de 9 ans

Nombre de joueurs : entre 6 et 10 joueurs par chaîne + 1 maître du jeu (le ou la professeur par exemple) !

Nombre de mots par joueur : entre 50 et 100.

Durée du tour de chaque joueur : 24h MAX !

Principe du jeu

Le maître du jeu fait écouter aux joueurs une carte sonore issue de l'émission « Minute Papillon » qui met en voix les premières minutes d'un texte de théâtre contemporain pour la jeunesse.

Après avoir écouté l'histoire, les joueurs, répartis en plusieurs équipes d'environ 10 joueurs, devront inventer, écrire la suite de l'histoire en se passant le cahier... à la manière d'une chaîne d'écriture !

Toutes les 24h, un membre de la chaîne reçoit l'histoire écrite par les autres et vient ajouter sa plume à l'édifice.

Quand toutes les mains de l'histoire auront participé, le maître du jeu pourra envoyer les productions écrites ainsi créées à Scènes d'enfance - ASSITEJ France.

1ere étape : Préparation (par le maître du jeu)

Le maître du jeu doit d'abord former plusieurs équipes de 6 à 10 joueurs.

Il peut éventuellement élaborer une petite feuille de route personnelle pour pouvoir suivre l'ordre des joueurs par équipe.

Exemple :

Equipe 1	Equipe 2	Equipe 3
Nadège	Florence	Victor
Houria	Nada	Youri
Solal	Ann	Lou
Pascal	Swan	Rowan
Ibrahim	Yohei	Tan
Louis	Sally	Paloma

Le maître du jeu donne ensuite le top départ aux premiers joueurs de chaque équipe. Ils ont 24h maximum pour remettre à leur professeur la suite de l'histoire.

2eme étape : le temps de l'écriture (par les joueurs)

D'abord (surtout si je suis le premier joueur), mieux vaut réécouter l'histoire que j'ai entendue à la radio, je peux aussi relire le script/la version tapuscrite du texte pour bien m'en inspirer. Il s'agit maintenant pour moi d'écrire la suite. Je dois bien sûr conserver le nombre de personnages et leurs prénoms. Je peux éventuellement en rajouter. J'essaye aussi pourquoi pas de conserver « le ton » de l'histoire, les motifs de phrase que j'ai entendus.
Rappel : J'utilise entre 50 et 100 mots MAX.

Je suis satisfait-e ? Bien ! Je remets mon texte au maître du jeu. Celui-ci vérifie que je n'ai pas oublié de mots, qu'on peut me lire jusqu'au bout. Puis il passe le texte au deuxième joueur (et il barre le prénom du joueur qui lui a rendu le texte précédemment, pour garder le fil).

Et ainsi continue cette chaîne d'écriture. En étoile. Le maître du jeu récolte à chaque étape les écrits des joueurs avant de passer le texte au suivant. (Si la feuille devient trop illisible à force de rature il peut « remettre tout ça au propre » à mi-parcours)

3ème étape : La fin et le partage

Quand le dernier joueur de chaque équipe aura mis un point final au récit : faites-vous plaisir ! Donnez à entendre à la classe les 3 chemins d'histoires que vous aurez créés ! Quelles imaginations !

Si vous en êtes très fier, vous pouvez même envoyer vos prouesses à Scènes d'enfance - ASSITEJ France (en écrivant à gael@scenesdenfance-assitej.fr). Peut-être seront-elles publiées sur le site internet/Facebook de l'association... et alors là... **Victoire !**

