Un hiver au chaud

proposé par Nim sous Licence CC-BY-SA 4.0 - v. hiver-2018-1

- jeu de rôle cocon de fin d'année
- nombre de joueurs : 2 à 5 amis proches
- rejouabilité : une fois l'an

Les feuilles aux arbres rougeoient, les vents se font de plus en plus frais, le soleil pâlit chaque jour un peu plus. Pour notre communauté de marmottes il va être temps de préparer l'hibernation.

Mais les marmottes, sous leur dehors paisibles, sont de grandes anxieuses et trouver sommeil n'est pas si aisé que l'on pourrait imaginer. C'est pour cela qu'il y a le rite de « la soirée au coin du feu » durant lequel chaque marmotte partage avec les autres ce qu'elle a sur le cœur tout en faisant ensemble des réserves de graisse. Ainsi soulagée chaque marmotte pourra aller trouver son nid douillet de feuilles et passer l'hiver au chaud.

Préparation

- Se réunir avec des amis avec lesquels on aime partager, en famille voire éventuellement en couple.
- Préparer du chocolat chaud, des bonbons, des châtaignes grillées et/ou des chocolats.
- Allumer un feu de cheminée (ou à défaut lancer une vidéo adéquate).
- Disposer de manière égale une dizaine de bonbons/chocolats pour chaque marmotte. Prévoir des bonbons en réserve.

Jeu

Les marmottes, chacune à la suite, vont revenir sur l'année qui vient de se dérouler.

Le jeu se fait en trois tours :

- Lors du premier tour, chaque marmotte évoque un problème chez elle qu'elle pense avoir résolu ou sur lequel elle pense avoir progressé.
- Lors du second tour, chaque marmotte parle d'un problème qu'elle ne sait pas ou ne veut pas résoudre.
- Lors du troisième tour, chaque marmotte partage une chose qui va toujours bien chez elle et qu'elle aime bien évoquer.

Bien que retranscrit à hauteur de marmotte, derrière chaque partage, il y a un petit peu ou beaucoup de l'année de la joueur·euse selon ce qu'elle a envie de partager.

La chose partagée peut être très vague ou être reliée à un souvenir précis, elle peut impliquer les autres marmottes présentes ou pas.

Après chaque partage, les autres marmottes peuvent donner une friandise à la marmotte qui vient de partager, parce qu'elles ont bien aimé ce partage ou simplement car elles ont envie.

Ensuite si elles le souhaitent les marmottes peuvent échanger sur le récit.

On passe au partage suivant.

Fin de partie

La personne qui a le plus de friandise fait un câlin à tous les autres, ensuite le second avec le plus de friandise fait de même, etc.

Enfin les friandises sont réparties de nouveau de manière égale.

Conseils

- on n'est pas obligé d'attendre la fin de la partie pour se faire des câlins en cours de jeu si on a envie.
- si vous échangez des chocolats préférez bien entendu des versions emballées dans du papier d'alu pour que le chocolat ne fonde pas sous les doigts.
- les marmottes peuvent manger les friandises en face d'elle durant la partie, dans ce cas elles reprennent dans la réserve le nombre de friandises qu'elles viennent de consommer.
- les marmottes résolvent avant le début de l'hiver les tensions qui peuvent exister entre elles, la soirée au coin du feu n'est pas le moment pour parler de cela.
- à tout moment si une des marmottes a un petit inconfort sur ce qui est raconté, elle siffle pour prévenir du danger, on interrompt le partage en cours, on se fait un câlin et on passe au partage suivant.
- si à l'issue de la partie les réserves de graisse ne sont pas suffisantes, les marmottes peuvent enchaîner avec un repas de fromage fondu : le gras c'est la vie !

Crédits

Images

- Par Aryeom Han - Creative Commons BY 4.0 - projet ZeMarmot - https://film.zemarmot.net/fr/

Polices de caractère

- Some Time Later - F R Brennan - SIL Open Font
- Gentium - Victor Gaultney - SIL Open Font