

# HEUREUSEMENT, TU ÉTAIS LÀ



« Heureusement, tu étais là » vous propose d'incarner un groupe d'ami.e.s qui se rappellent, après une longue série de déconvenues, comment iels se sont soutenu.e.s les un.e.s les autres.

Pour y jouer, commencez par choisir une activité de réassemblage : remettre sur pied une tour de Jenga brique par brique, compléter un puzzle (il en existe de très bons en ligne), finir de colorier un dessin, voire même ranger une chambre, pourquoi pas...

Choisissez ou inspirez-vous des exemples au bas de la page pour créer vos personnages, votre situation de départ et les déconvenues affrontées par vos personnages. Discutez des relations entre les personnages, qui tiennent forcément les uns aux autres. Prenez également le temps de réfléchir à la situation que vous allez vous remémorer ensemble ; elle n'a pas besoin d'être définie en détail, mais cela peut être l'occasion de poser quelques lignes et/ou voiles si nécessaire.

Une fois la situation et les personnages mis en place, décidez quel personnage va raconter ses déconvenues en premier (le Narrateur), et qui était là pour l'aider (le Réconfort). Le dialogue suit le modèle suivant : le Réconfort cadre la situation dans laquelle se trouvait le Narrateur ; ce dernier bâtit sur ce cadre, jusqu'à poser une première déconvenue ; il saisit alors une brique de Jenga, une pièce de puzzle, un crayon de couleur ou une chaussette dépareillée et la tend au Réconfort en sous-entendant comment il l'a aidé ; le Réconfort complète alors la description. S'il le souhaite, le Narrateur peut s'adresser à un deuxième

Réconfort à l'occasion du récit d'une des déconvenues, avec une formule comme « Et toi, tu étais là aussi... ».

Le récit continue jusqu'à une conclusion satisfaisante, puis un autre joueur (si possible quelqu'un qui n'a pas encore parlé, sinon l'un des Réconforts) endosse le rôle de Narrateur pour raconter sa propre série de déconvenues. Attention, évitez de faire du Narrateur d'un tour le Réconfort de celui qui l'a aidé au tour précédent ! Variez les relations et les points de vue, et veillez à ce que tout le monde ait l'occasion de parler et de participer.

La partie s'achève quand la tour de Jenga ou le puzzle est reconstitué, que le dessin est terminé ou que la chambre est rangée.

## Exemple de dialogue :

**Réconfort :** Quelle journée pourrie ! Ça a commencé au cours de maths, quand tu t'es assise sur du chewing-gum et qu'il a collé à ta jupe...

**Narrateur :** Oui, c'était l'angoisse... Pendant tout le cours suivant, les autres me jetaient des regards en coin et des ricanelements et je ne comprenais pas pourquoi, mais je me sentais super mal. [Il tend une brique de Jenga au Réconfort] Heureusement, tu étais là et tu m'as passé discrètement ce petit mot pour qu'on se retrouve aux toilettes...

**Réconfort :** Bon, j'ai pas réussi à décoller le chewing-gum, mais j'ai camouflé le trou que j'ai découpé dans la jupe comme si de rien n'était ! Et puis ensuite, il y a eu l'exercice incendie, et tu as failli tomber dans l'escalier pendant l'évacuation...



## Cadres de jeu possibles :

· Des aventuriers de retour d'une longue et épuisante exploration (*égarement sur le chemin, manque de vivres, moral en baisse, fuite éperdue, obstacles naturels imposants, mort d'un compagnon*)

· Des adolescents après une journée d'école particulièrement difficile (*accident vestimentaire, contrôle pas révisé, moqueries incessantes, chute dans les escaliers, déloyauté d'un.e bon.ne ami.e, mal de ventre tenace*)

· Des pilotes de mechas à la fin d'une mission difficile (*maladresse en suivant les ordres, court-circuit, adversaires retors, accrochage entre deux pilotes, terrain périlleux, dégât important du mecha*)

· Des animaux ayant lutté contre la nature pendant toute une saison (*températures froides, manque de nourriture, harcèlement d'animaux plus gros, intempéries persistantes, abris fragilisés, repos impossible*)

· Les membres d'un club de sport à la fin d'un tournoi (*tactiques tortueuses de l'adversaire, manque de coordination, tentative de triche qui tourne mal, fatigue croissante, changement de règles imprévu, déstabilisation dans les vestiaires*)

· Des retraités se remémorant les déboires de toute une vie (*chagrin d'amour, perte d'un être cher, maladie compliquée, brouille avec ses descendants, difficultés financières, brouille durable avec un.e ami.e*)