

Le Marchand de Sable de l'Orphelinat

une histoire de rêves qui réchauffent

écrit par Guillaume JENTÉY

d'après une idée d'Élise "Lachesis" PAGÈS





Ce jeu a été créé dans le cadre du défi « Traverser l'hiver » organisé en février 2019 par l'équipe de troplongpaslu.fr.

Chaque participant proposait un thème s'inscrivant dans les principes du manifeste «careware» à un autre participant et l'accompagnait pendant la réalisation de son jeu.

J'ai eu la chance de recevoir ce message d'Elise « Lachesis » Pagès :

« Salut,

le thème auquel j'ai pensé pour toi est : « Le Marchand de Sable de l'orphelinat. »
Une histoire de rêves qui réchauffent, offerts par un Marchand de Sable à des enfants, durant un hiver rude.

J'espère que ça t'inspirera ! »

Non seulement ça m'a inspiré, mais en plus Elise m'a accompagné avec chaleur, enthousiasme et pertinence pendant toute l'écriture.

Merci Elise !

Dans une partie du *Marchand de Sable de l'Orphelinat*, un **Enfant** de l'orphelinat va faire un rêve. La **Triste Réalité** va intervenir dans ce rêve pour que l'**Enfant** accepte, assume les *moments difficiles* de sa journée. Heureusement, le **Marchand de Sable** sera là pour murmurer des *mots doux* à l'**Enfant** pour qu'il puisse s'endormir paisiblement.

Si vous êtes trois joueuses, il y aura un **Enfant**, une **Triste Réalité** et un **Marchand de Sable**.
Si vous êtes quatre joueuses, il y aura deux **Enfants**.

Mise en place :

Installez-vous dans un endroit calme avec un canapé, un lit ou une chaise longue.
Vous aurez besoin d'un crayon, d'un certain nombre de petits papiers.

Avant toute chose, prenez un temps, tous ensemble, pour échanger autour de vos attentes : le ton (sérieux, poétique, émouvant, délire, nostalgique, inquiétant, décalé, léger, grave...), l'époque, le décor, à quoi ressemble votre hiver...

Une fois que vous êtes d'accord sur le cadre et votre envie de jeu, vous pouvez donner naissance à l'**Enfant** (ou aux **Enfants**). Brossez ensemble une brève description : comment il s'appelle ou comment on l'appelle, à quoi il ressemble, sa personnalité, ce qu'il aime, ce qu'il n'aime pas...

Puis chacun raconte à voix haute, en quelques mots, un évènement marquant de sa journée et le note sur un morceau de papier : c'est un *moment difficile*. Chaque joueuse le fera deux ou trois fois, on composera ainsi la *pile des moments difficiles*.

Ensuite, chaque joueuse écrit cinq ou six *mots doux* sur des petits papiers. Un *mot doux* est une chose, un évènement, une personne, un concept... qui apporte du plaisir ou du réconfort à l'enfant. On compose ainsi la *pile des mots doux*.

Attention les *moments difficiles* et les *mots doux* auront une grande influence sur le rêve de l'**Enfant**, veillez à ce qu'ils respectent le ton que vous avez défini ensemble.

Maintenant, répartissez-vous les rôles et commencez à rêver !

Début de partie :

La *joueuse-Enfant* vient se coucher sur le lit, dans une position confortable et ferme les yeux.
La *joueuse-Triste Réalité* pioche trois papiers dans la *pile des moments difficiles* et vient s'asseoir sur une chaise face à l'**Enfant**.

La *joueuse-Marchand de Sable* vient s'asseoir à côté de l'**Enfant** de façon à pouvoir lui murmurer à l'oreille et à pouvoir piocher des papiers dans la *pile des mots doux*.

Quand tout le monde est prêt, l'**Enfant** peut commencer à raconter son rêve.

Il est possible que la *joueuse-Enfant* ait du mal à se lancer tout de suite. Pour l'aider les deux autres joueuses peuvent amorcer le rêve. En donnant par exemple quelques images, des descriptions sensorielles, ou un début de récit. Elles parlent chacune leur tour en laissant de longs silences pour que l'**Enfant** prenne la main quand il le souhaite.

Une fois le rêve commencé, restez ensemble, connectés, à l'écoute jusqu'à la fin de la partie.



Les rôles

Le Marchand de Sable :

Il murmure des mots réconfortants à l'oreille des enfants.

Il pioche 3 *mots doux* qu'il garde en main. Dès qu'il en joue un, il en pioche un nouveau.

Le **Marchand de Sable** veut que les enfants fassent des rêves apaisants. Pour cela il peut, autant de fois qu'il le souhaite et à n'importe quel moment, murmurer un *mot doux* sous forme d'une courte phrase à l'oreille d'un enfant.

Le **Marchand de Sable** ne peut pas changer le cours du récit. Son impact sur le *rêve* se limite à des phrases courtes, bienveillantes qui apportent des éléments d'ambiances, des sensations...

Il ne peut pas toucher les enfants.

*Exemple : le **Marchand de Sable** peut dire « tu sens la douce odeur du pain sortant du four » mais il ne peut pas dire « tu es maintenant dans une boulangerie et la gentille femme du boulanger te donne un beau morceau de pain tout juste sorti du four. »*

La Triste Réalité :

Assise face aux enfants, elle intervient dans le *rêve* en parlant d'une voix pleine mais calme.

Elle veut que les enfants assument, intègre les *moments difficiles* de leur vie. Elle n'est pas là pour leur faire du mal et même si son intervention n'est pas forcément agréable, ce n'est pas la « méchante » de l'histoire.

En début de partie, la **Triste Réalité** a pioché trois *moments difficiles*. Sans couper la parole aux enfants, la **Triste Réalité** peut se servir d'un de ces *moments difficiles* pour prendre la main sur le *rêve* et le transformer en quelques phrases.

La **Triste Réalité** ne peut pas crier, couper la parole ni toucher les enfants.

Quand elle a utilisé ses trois *moments difficiles*, elle ne peut plus intervenir.

*Exemple : La **Triste Réalité** possède un papier sur lequel est écrit « l'enfant s'est perdu dans une ruelle sombre ». Elle prend la main sur le *rêve* et raconte « Les lumières commencent doucement à faiblir et les murs autour de toi se resserrent. Tu es dans une ruelle froide, le sol est glissant mais tu sais que tu dois courir si tu veux retrouver la lumière. Tu cours mais la ruelle est longue, elle s'étire et ne semble jamais finir. Quand tu arrives finalement au bout, tu te rends compte que cette ruelle se divise en une myriade d'autres ruelles sombre : tu es au centre du labyrinthe et la lumière s'éteint complètement. »*

L'Enfant :

L'**Enfant** est allongé confortablement sur un lit, une chaise longue, un canapé. Il a les yeux fermés.

Il commence à raconter son rêve en étant à l'écoute de ce que pourrait lui offrir le **Marchand de Sable** et la **Triste Réalité**.

Il raconte ce qu'il veut : c'est un rêve, tout est possible !

Même si l'enfant raconte ce qu'il veut, il doit prendre en compte les *moments difficiles* de la **Triste Réalité** et les *mots doux* du **Marchand de Sable**.

S'il y a des bruits extérieurs, l'**Enfant** peut les inclure dans son rêve.

Exemple : Alors qu'elle raconte que l'Enfant marche dans un labyrinthe fait de ténèbres, qu'il a froid et qu'il est perdu, la joueuse-Enfant entend une cloche sonner. Elle continue de raconter le rêve mais l'Enfant se trouve maintenant dans une église, le son des cloches l'apaise et il aperçoit un bon gros curé venir vers lui avec un bon bol de soupe bien chaude.

S'il y a plusieurs **Enfants**, ils sont allongés de manière à être assez proche pour se tenir la main.

Ils vivent le même rêve et se partagent la parole, la narration.

Quand un **Enfant** veut prendre la parole, il peut le signifier à l'autre par une légère pression de la main.

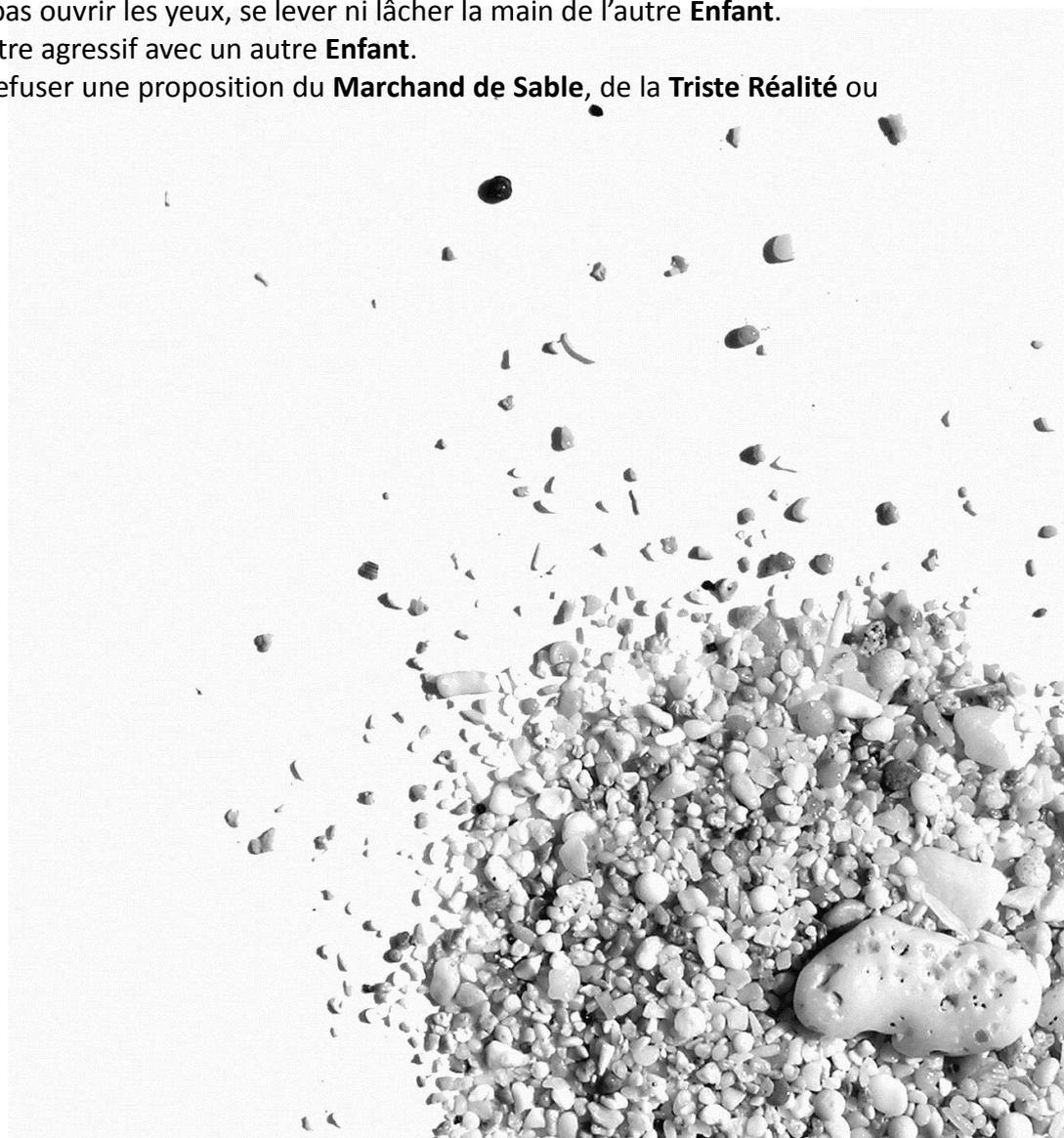
La **Triste Réalité** s'adresse toujours à tous les **Enfants**.

Le **Marchand de Sable** choisit à quel **Enfant** il murmure son mot doux, ce n'est pas forcément à celui qui est en train de parler.

Un **Enfants** ne peuvent pas ouvrir les yeux, se lever ni lâcher la main de l'autre **Enfant**.

Un **Enfant** ne peut pas être agressif avec un autre **Enfant**.

Un **Enfant** ne peut pas refuser une proposition du **Marchand de Sable**, de la **Triste Réalité** ou d'un autre **Enfant**.



Fin de partie :

Il y a quatre façons de terminer une partie du *Marchand de Sable de l'orphelinat*.

Le rêve est fini : l'**Enfant** est satisfait de son rêve et par un long silence il signifie aux autres que son rêve est fini. Les joueuses gardent le silence pour laisser à la *joueuse-Enfant* le temps qu'elle a besoin pour revenir vers elles.

Le **Marchand de Sable** a épuisé tous ses mots doux : Il fait un signe à la **Triste Réalité** pour que celle-ci n'intervienne plus. Puis, il vient poser la main, doucement, sur l'épaule de l'**Enfant** en lui disant « rêve ». La *joueuse-Enfant* peut prendre le temps qu'elle souhaite pour finir son rêve et ouvrir à nouveau les yeux.

La *joueuse-Enfant* s'est endormie : Il faut croire que le **Marchand de Sable** a bien fait son travail. Les joueuses laissent la *joueuse-Enfant* faire une petite sieste. Elles peuvent en profiter pour lui préparer une tisane...

Une des joueuses veut arrêter avant la fin : Il est possible qu'une joueuse veuille arrêter. Il est préférable de le faire doucement pour le confort de chacun. La joueuse qui souhaite arrêter fait le signe « temps mort » (un T avec ses mains). La *joueuse-Marchand de Sable* pose doucement une main sur l'épaule de la *joueuse-Enfant* soit pour la prévenir que la partie s'arrête, soit pour la prévenir qu'on a vu son geste. La joueuse qui avait la parole finit sa phrase, sa scène puis les joueuses gardent le silence pour laisser la *joueuse-Enfant* revenir doucement à la réalité.

Vous pouvez trouver d'autres créations
de Guillaume JENTÉY sur
<https://guillaumejentey.wixsite.com/rpg-and-art>



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la
[Licence Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).