

Un jeu d'histoires

Un r^ve

De 2 à 4 joueuses

Racontons un r^ve ensemble...
Il s'élève dans la nuit du personnage puis se referme...
Le r^ve est un moment libre où tout est possible...

Avant le r^ve

Posons nos limites

Ces sujets ne nous intéressent pas, notons-les
et n'en parlons pas durant le r^ve.

si quelqu'un veut faire une pause pendant
le r^ve, c'est bien sûr possible aussi !

Choisissons nos cercles

Chaque joueuse choisit un cercle.

on peut découper chacune notre
cercle pour l'avoir près de nous !

Apparitions

Nouveauté, rupture,
introduction, seuil,
cassure, volte-face,
surprise, arrivée,

sensations

Toucher, émotions,
odorat, ouïe,
dédoubllement, goût,
impression, vision

Métamorphoses

Mouvement, plasticité,
transformation, évolution,
fluide, changement,
ondulation

Révélation

Illumination, souvenirs,
rappel, connaissances,
fulgurance, résolution,
découverte

Définissons le personnage

Chaque joueuse écrit sur une carte un élément du personnage,
chacune de son côté et si besoin, mélangeons les idées.

il n'y a qu'un seul personnage
pour tout le monde !

un goût, une envie, une aversion, une peur,
une habitude, un souvenir...

Choisissons ensemble un titre pour le personnage, si possible sans nom propre.

le gardien
de phare

la voyageuse

l'adulte-enfant

le menteur

la croyante

l'oiseau-
chanteur

le vendeur désabusé

la magicienne

Posons la carte de personnage au centre du groupe de joueuses pour que chacune puisse
y accéder facilement

postale

de visite

de tarot

de crédit

à collectionner

de vœux

à jouer

d'identité

de fidélité

électorale

de transport

de restaurant

Préparons les cartes

Chaque joueuse récupère quatre cartes, de tout type.

Mélangeons ces cartes avec les cartes d'éléments de personnage.
Puis distribuons cinq cartes par joueuse.

Nous sommes prêtes à raconter le r^ve!



Pendant le rêve

Les éléments

Une joueuse décrit un élément en s'adressant au personnage avec le "tu".

Un exemple ?

Un parapluie vert apparaît dans ta main
pour te protéger du vent de paillettes qui se lève



Son nouvel élément doit être en lien avec l'élément introduit par la joueuse précédente.

Ce peut-être qu'il s'est transformé,
qu'il y fait penser,
qu'il interagit avec...

échos de sons
et d'idées

images et métaphores connectées

consonances des sens
et des interprétations

La joueuse essaie de s'inspirer de son cercle pour créer son élément.

Elle peut aussi utiliser une de ses cartes pour se donner des idées.

pas obligatoire
mais c'est plus
amusant !

Tant qu'elle n'a pas fini, la joueuse touche la carte du personnage.

on peut aussi lever la main si c'est plus simple !

Si elles veulent, les autres joueuses peuvent poser des questions.
Comme si elles jouaient le personnage, en utilisant le "je"

Un exemple ?

J'essaie d'être sympa avec le parapluie,
est-ce qu'il m'aime bien ?



Ajoutons toujours des ouvertures et de nouvelles propositions.

faut que ça bouge toujours !

Profitons des questions-réponses pour amener des surprises et du rythme.

un peu comme du ping-pong !

Ne nous forçons pas à suivre une logique générale.

Validons toujours ce qui a été dit.

Laissons de l'information inutilisée, des questions non résolues.

c'est un rêve !

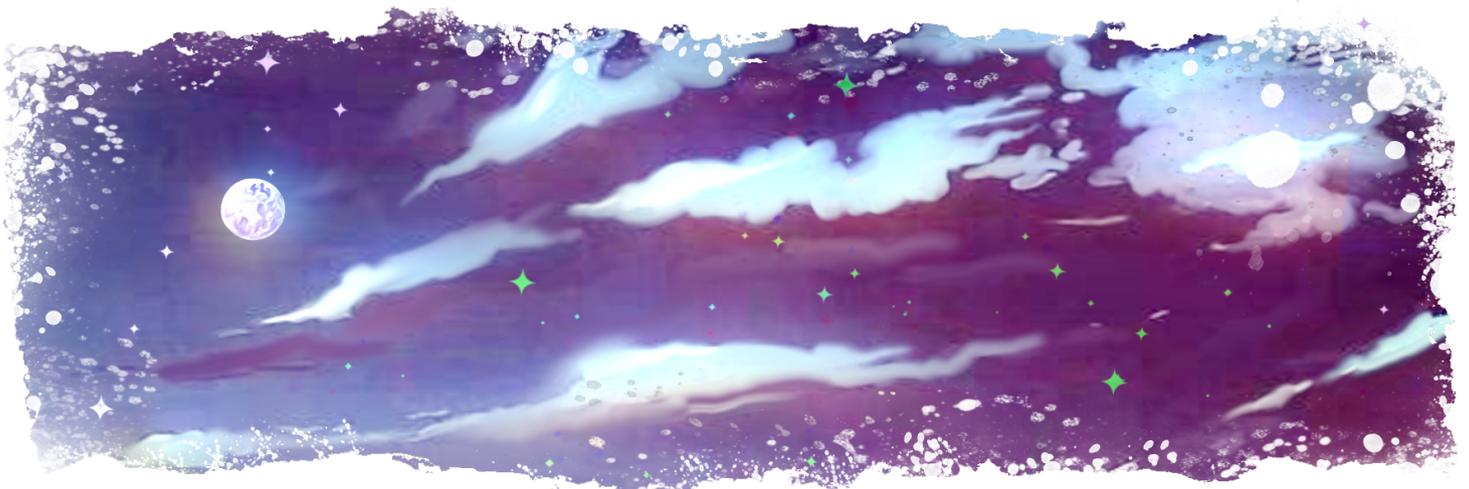
Commençons !

A tour de rôle, créons chacune un élément du rêve.

Ensuite, chaque joueuse peut intervenir après qui elle veut,
pour ajouter des nouveaux éléments.

Laissons nous porter jusqu'à ce que le rêve se referme de lui-même.

La partie se termine sur notre accord commun que nous n'avons plus rien à raconter.



Quelques éléments pour s'inspirer

Apparitions

Le papillon s'envole et tu marches dans la lande, tes pas se font lourds,
soudainement, des chaînes de plomb s'agrippent à toi

La porte s'ouvre et tu vois une créature faite de tissus et de cuir
qui rampe sur le sol, et commence à se rapprocher

Les murs tombent comme des cartes à jouer
mais tu as le septième as dans ta main pour le dernier tour

Métamorphoses

Les flammes s'étiolent calmement alors que la fontaine crache
des boules de papier kraft qui fondent en touchant le sol

Le danseur t'entraîne à l'arrière de sa cadillac
alors que la portière s'accroche à toi comme une ceinture de sécurité

La façade de la cabane semble se durcir à vue d'oeil
et brille comme du métal poli

Révélations

Ton frère te parle et tu te rends compte qu'il ressemble à un grille-pain en alu brossé,
mais ça reste ton frère quand même

Le dragon dévore alors la ouate de la peluche, tu te sens mangé de l'intérieur
et ton étiquette de lavage se met à te gratter

Tu acceptes les confettis mais tu te souviens brusquement
que tu es allergique au bleu et commence à éternuer

Sensations

Tes lacets se délitent en petits morceaux
alors que tu vois des ciseaux invisibles s'acharner dessus

Tu te sens en colère contre le danseur de flamenco,
pour une bonne raison mais tu l'as oubliée avec tes chaussures

Tes doigts caressent les tissus colorés
et tu reconnais au touché du satin brumeux qui s'évapore