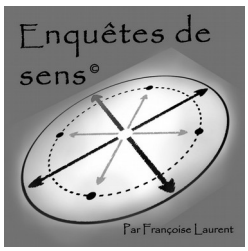

Jeu « Enquêtes de sens »

Trouver le sens, c'est trouver la destination et la motivation d'y arriver.
Le jeu « Enquête de sens » se propose de partir en quête du sens de son vécu, de ses émotions, et de ses motivations. Le principe du jeu se conjugue de différentes manières. Vous trouverez ci-dessous les règles de base, ainsi que d'autres suggestions d'utilisation. Allez-y, laissez-vous porter par votre intuition du moment. L'authenticité est plus que bienvenue…

Règles « Enquêtes de sens »

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans
Matériel : des feuilles, des bics, feutres ou crayons de couleur suffisants pour le nombre de joueurs.

- Choisissez un thème sur lequel vous avez envie de jouer, ou tirez-en un au hasard dans la liste jointe.
- Choisissez le média : écriture ou dessin*. Distribuer le matériel à chacun.
- Placer la carte 40 au centre de l'aire de jeu.
- Mélanger les cartes et distribuer 5 cartes au hasard par participant.
  Les cartes de chaque joueur peuvent être vues par les autres.
- Le premier joueur place une carte sur la table face vers le haut, dans le sens qu'il choisit et à l'endroit qu'il choisit (contre l'un des 4 côtés de la carte 40). Ensuite, il commence à raconter une histoire (vraie ou imaginée) en lien avec le thème et la carte qu'il vient de placer. Chaque joueur écoute l'histoire sans couper la parole. Lorsque le récit est terminé, (1 minute maximum), chacun note par écrit, une phrase qui lui vient spontanément à l'esprit, sans la montrer aux autres.
- Le second joueur embraye en plaçant une de ses cartes sur la table, face vers le haut contre l'un des côtés de la carte 40 ou de celle du premier joueur, dans le sens qu'il choisit et à l'endroit qu'il choisit.
  A son tour, il continue l'histoire du premier joueur (ou en commence une autre). Lorsqu'il a terminé, chacun écrit une phrase en lien direct ou non avec ce qui a été raconté, à la suite de la première, sans montrer son texte aux autres.
- Le joueur suivant, à son tour, fait de même et choisit l'endroit où il souhaite placer sa carte (à la suite de l'une des cartes déjà placées, dans le sens qu'il veut). Chacun écrit sa phrase à la suite de son texte toujours sans le montrer aux autres joueurs.
- Et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait fini de placer ses cartes.

Si, à partir du 3ème tour, vos cartes ne vous conviennent pas, vous pouvez échanger une carte avec votre voisin (à condition qu'il soit d'accord) ou vous pouvez échanger une carte dans le paquet de cartes restantes.
Chaque joueur a placé ses cartes et vous voici arrivés à la fin du jeu.

Maintenant, chacun lit son texte à voix haute en le mimant éventuellement.
Surprises garanties !!!

*VARIANTE : (avec les enfants de tous les âges)

- Au lieu d'écrire, vous pouvez réaliser un dessin avec des feutres ou des crayons de couleur. A chaque tour, vous rajoutez un détail à votre dessin.
  Lorsque tout le monde a placé ses cartes, vous organisez une mini expo où chacun peut montrer son dessin et éventuellement le commenter.

Idées de thèmes :

La nature ; la famille ; Le couple; l'amour ; la créativité ; l'art ; les jeux ; Le travail ; l'argent ; le sport ; l'école ; l'amitié ; le confort ; l'identité ; les supermarchés ; la sécurité ; l'écologie ; le langage; la colère ; la joie ; les vacances ; le plaisir ; la sexualité ; la nourriture ; les voyages ; la vie; la folie ; les sciences ; les technologies ; le courage ; la santé ; l'effort ; la société ; la maison ; la culture ; la cuisine ; l'habitat ; le temps ;...

Autres suggestions d'utilisation :

Seul :
En pensant à une préoccupation particulière, tirez une carte et décryptez-en le sens par rapport à la question.

En groupe :

- Étaler les cartes sur une table, faces vers le haut, et proposer à chacun de choisir une carte qui l'attire. Expliquer. Éventuellement enchaîner vers un projet créatif (dessin, peinture, écriture, musique, etc.).
- Choisir une carte au hasard et demander à chacun son interprétation. Peut être l'amorce d'une conversation à bâtons rompus.
- Proposer un thème autour duquel chacun choisit une carte.
- Étaler les cartes sur une table, faces vers le haut, et choisir une carte qui représenterait la personne face à une situation donnée.
- Créer une suite « logique » de cartes.
- Tirer 3 cartes, chacune représentant respectivement le passé, le présent et le futur (de la personne, d'une situation, etc.).

Dans le cas d'un choix à faire :

- Choisir une carte pour chacune des options. Expliquer chaque carte.
  Maintenant, quelle carte gardez-vous, et pourquoi ?

Questions (en fonction du contexte et de la situation)

- Pourquoi cette carte ?
- Qu'évoque cette carte-là pour vous ?
- Quelle autre carte pourrait faire une suite ?
- Etc.