



Histoire mot à mot

Raconter une histoire ensemble, un mot par personne, et essayer de l'amener à une fin qui tient debout.

Joueurs 3–12 (idéal à 4–8)**Durée de jeu** 5 à 20 min**Matériel** Aucun matériel**Mouvement** Assis

RÈGLES RAPIDES

1. Choisissez un titre d'histoire.
2. En faisant le tour du cercle, chaque joueur ajoute exactement un mot.
3. Gardez des phrases correctes : les petits mots comme « le » ou « et » comptent pour un tour.
4. Chacun peut terminer une phrase en disant « point ». Bouclez l'histoire en trois tours de cercle.

MISE EN PLACE

1. Asseyez-vous en cercle pour que l'ordre des tours aille de soi.
2. Choisissez un titre. Un titre donne une direction à l'histoire : « Le jour où la boulangerie n'avait plus de farine ».
3. Donnez le conseil le plus utile : dites le mot suivant le plus évident. L'histoire devient drôle toute seule.
4. Choisissez qui commence. Le premier mot traditionnel est « Il ».

COMMENT JOUER

1. Le premier joueur dit un mot pour lancer l'histoire.
2. Chaque joueur, à son tour, ajoute exactement un mot qui prolonge la phrase correctement.
3. Un joueur peut dire « point » au lieu d'un mot pour terminer la phrase. Le joueur suivant commence une nouvelle phrase.
4. On ne s'arrête pas pour réfléchir : le mot vient en quelques secondes.
5. Un prénom compte pour un mot. Les mots composés aussi, si le groupe est indulgent.
6. Après deux tours complets, l'animateur annonce « dernier tour ». Le groupe doit trouver une fin pendant le troisième tour.
7. Le joueur qui dit le dernier mot de l'histoire choisit le titre suivant.

FIN DE LA PARTIE

Chaque histoire se termine quand le groupe trouve une dernière phrase pendant le troisième tour. Jouez trois ou quatre histoires et arrêtez-vous. Il n'y a pas de gagnant ; la récompense, c'est de la raconter à nouveau. Si une histoire ne mène nulle part après deux tours, l'animateur peut déclarer « Fin » et lancer un nouveau titre.

JOUER ASSIS

Se joue assis par défaut. Aucune étape ne demande de se lever ou de se déplacer.

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

- Rassurez tout le monde : « et » ou « le » sont de très bonnes contributions. Vouloir briller à chaque mot bloque l'histoire.
- Si un joueur tire sans arrêt l'histoire vers sa propre blague, passez à la variante en trois mots pour que chaque tour pèse davantage.
- Pour les plus jeunes, l'animateur peut répéter la phrase en cours avant chaque nouveau mot.
- N'enregistrez rien. Une partie du plaisir, c'est que l'histoire n'existe que dans la pièce.

VARIANTES

Histoire en trois mots. Chaque joueur ajoute exactement trois mots. L'histoire avance plus vite et a plus de sens, ce qui aide les groupes d'âges mélangés et ceux que le mot à mot frustre.

Heureusement, malheureusement. Chacun ajoute une phrase entière, en alternant les phrases qui commencent par « Heureusement... » et par « Malheureusement... ». L'histoire balance entre chance et malchance et trouve presque toujours sa propre fin.

IDÉES DE DÉPART: TITRES D'HISTOIRES

- | | |
|--|---|
| ■ Le jour où la boulangerie n'avait plus de farine | ■ Le parapluie qui refusait de se fermer |
| ■ Le chien qui voulait un emploi | ■ La nuit où les étoiles sont sorties déjeuner |
| ■ Le dernier bus pour rentrer | ■ Le chat qui dirigeait la poste |
| ■ Le mystère de la chaussure gauche disparue | ■ Un colis inattendu |
| ■ Un pique-nique qui a mal tourné | ■ La course la plus lente de l'histoire |
| ■ La ville la plus silencieuse du monde | ■ Le jour de congé de la gardienne de phare |
| ■ L'invention secrète de grand-mère | ■ Le bonhomme de neige qui est resté pour l'été |

Les durées sont des estimations éditoriales, pas des résultats de tests. Relu par la rédaction pour la clarté et la cohérence. Nous ne prétendons pas avoir testé cette page avec des groupes.