



Histoire revisitée

Raconter une histoire simple de tous les jours dans un style surprenant (bulletin météo, commentaire sportif, histoire du soir) et laisser le groupe deviner le style.

Joueurs 3–10 (idéal à 4–8)**Durée de jeu** 15 à 30 min**Matériel** Aucun matériel**Mouvement** Assis

RÈGLES RAPIDES

1. Mettez-vous d'accord sur une histoire de base toute simple que tout le monde connaît : « préparer une tasse de thé ».
2. Chaque conteur reçoit en secret un style, par exemple « documentaire animalier ».
3. Il raconte l'histoire de base dans ce style pendant une minute au plus.
4. Le premier auditeur qui devine le style marque un point, et le conteur aussi.

MISE EN PLACE

1. Choisissez une histoire de base : une suite de quatre ou cinq étapes du quotidien que tout le monde comprend, comme prendre le bus ou laver un chien.
2. Dites une fois les étapes à voix haute, pour que tout le monde ait la même version.
3. Décidez comment distribuer les styles : le mode animateur sur un téléphone, montré discrètement au conteur, ou chuchoté par le joueur à sa droite.
4. Choisissez le premier conteur, de préférence un volontaire.

COMMENT JOUER

1. Le conteur reçoit un style en secret.
2. Il raconte l'histoire de base dans ce style. Toutes les étapes de l'histoire doivent toujours avoir lieu, dans l'ordre.
3. Il ne peut pas nommer le style ni utiliser le mot qui le trahit le plus : un commentateur sportif ne peut pas dire « commentaire » ou « match ».
4. Les auditeurs restent silencieux jusqu'à la fin du récit ou au bout d'une minute, selon ce qui arrive en premier.
5. Ensuite, ils lancent leurs propositions. La première bonne réponse rapporte un point à l'auditeur, et un point au conteur.
6. Si personne ne trouve en trois essais, le conteur révèle le style et personne ne marque.

7. Celui qui a trouvé devient le conteur suivant. S'il a déjà joué, on passe à gauche.

FIN DE LA PARTIE

Jouez jusqu'à ce que chacun ait raconté l'histoire une fois. Changez d'histoire de base après quatre ou cinq récits pour garder de la fraîcheur. Le meilleur score gagne, même si la plupart des groupes arrêtent de compter après le premier tour et en redemandent simplement.

JOUER ASSIS

Les conteurs racontent depuis leur place. Se lever pour son tour est un petit plus théâtral facultatif, jamais une règle.

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

- Commencez vous-même avec un style facile, une histoire du soir, pour montrer que trente secondes suffisent largement.
- Proposez aux conteurs nerveux de choisir entre deux styles.
- Gardez une histoire de base ultra simple. L'humour naît de l'écart entre une tâche banale et un style grandiose.
- Les styles doivent être des façons de parler, pas des imitations de personnes réelles. Imiter des accents ou des individus est exclu.

VARIANTES

Changer une seule chose. Au lieu d'un style, chaque conteur change un seul élément : l'histoire se passe sur la Lune, le personnage principal devient un chat, tout se déroule à l'envers. Les auditeurs devinent ce qui a changé.

Version en équipe. Des équipes de trois ou quatre racontent ensemble, chacun prenant une étape de l'histoire dans le style commun. Ce format convient aux grands groupes et à ceux qui préfèrent ne pas se produire seuls.

IDÉES DE DÉPART: HISTOIRES DE BASE

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------------|
| ■ Préparer une tasse de thé | ■ Poster une lettre |
| ■ Prendre le bus | ■ Changer une ampoule |
| ■ Laver un chien | ■ Étendre le linge |
| ■ Faire un sandwich | ■ Retrouver une chaussette perdue |

IDÉES DE DÉPART: STYLES

- | | |
|--------------------------------------|---------------------------|
| ■ Un documentaire animalier | ■ Un bulletin météo |
| ■ Un commentaire sportif | ■ Une émission de cuisine |
| ■ Une histoire du soir | ■ Un roman policier |
| ■ Des consignes de sécurité en avion | ■ Un audioguide de musée |

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.