



Histoire « Oui, et... »

Construire une histoire en groupe, une phrase à la fois, chaque phrase acceptant ce qui précède et ajoutant quelque chose de nouveau.

Joueurs 3–10 (idéal à 4–7)

Durée de jeu 10 à 20 min

Matériel Aucun matériel

Mouvement Assis

RÈGLES RAPIDES

1. L'animateur lit une phrase d'ouverture.
2. Chaque joueur ajoute une phrase qui commence par « Oui, et... ».
3. On n'annule et on ne contredit jamais ce qu'un joueur précédent a dit.
4. Après deux tours de cercle, le joueur suivant donne la phrase de conclusion.

MISE EN PLACE

1. Installez-vous là où tout le monde s'entend facilement.
2. Expliquez l'idée en une phrase : ce que la personne précédente a dit est désormais vrai, et votre rôle est d'y ajouter quelque chose.
3. Choisissez une phrase d'ouverture : inventez-en une ou prenez-en une dans le mode animateur.
4. Mettez-vous d'accord sur la durée. Deux tours complets, puis une fin, conviennent à la plupart des groupes.

COMMENT JOUER

1. L'animateur lit la phrase d'ouverture à voix haute.
2. Le joueur à sa gauche ajoute une phrase qui commence par les mots « Oui, et... ».
3. Chaque joueur suivant fait de même, en s'appuyant sur la phrase juste avant la sienne.
4. Une phrase ne peut pas défaire ce qui s'est passé : pas de « tout cela n'était qu'un rêve », pas de « en fait, ça n'est jamais arrivé ».
5. Un joueur qui bloque peut dire « Oui, et pendant ce temps... » et ajouter un détail sur un autre personnage ou un autre lieu.
6. Après deux tours complets, le joueur suivant commence par « Et à la fin... » et clôt l'histoire.

FIN DE LA PARTIE

L'histoire se termine avec la phrase « Et à la fin... » après deux tours de cercle. Trois histoires font une bonne série. On ne compte pas de points ; si le groupe veut un gagnant, votez pour la phrase qui a le plus changé l'histoire.

JOUER ASSIS

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

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

- L'erreur la plus fréquente, c'est d'ajouter une blague qui bloque l'histoire. Rappelez la règle avec douceur : accepter, puis ajouter.
- Les ajouts petits et concrets marchent le mieux. « Oui, et la porte était fermée à clé » offre plus au joueur suivant qu'un rebondissement spectaculaire.
- Avec des invités qui ne se connaissent pas, commencez par la phrase d'ouverture la plus ordinaire.
- Si une histoire part vers un terrain gênant, utilisez vous-même « Oui, et pendant ce temps... » pour changer de scène.

VARIANTES

Changement de genre. Avant de commencer, choisissez un genre (roman policier, documentaire animalier, émission de cuisine) et racontez toute l'histoire dans ce style. Les joueurs hésitants ont ainsi une voix à emprunter.

Oui, et tu te souviens quand. Racontez l'histoire comme un souvenir commun. Chaque phrase commence par « Oui, et tu te souviens quand on... ». Présenter l'histoire comme une aventure vécue ensemble la rend particulièrement chaleureuse lors des retrouvailles.

IDÉES DE DÉPART: PHRASES D'OUVERTURE

- | | |
|---|--|
| ■ Le matin de la fête du village, la courge primée avait disparu. | ■ La recette disait « pour quatre personnes », mais quarante personnes étaient venues. |
| ■ L'ascenseur s'est arrêté entre deux étages, et quelqu'un avait apporté un gâteau. | ■ Quand le brouillard s'est levé, le pont avait changé de couleur. |
| ■ Personne ne se souvenait de qui avait commandé le piano. | ■ Le colis était adressé à la maison, pas à quelqu'un qui y habitait. |
| ■ La carte montrait clairement un lac, mais il n'y avait qu'un pré rempli de moutons. | ■ La chorale répétait la même chanson depuis un an, et c'était ce soir le grand soir. |
| ■ À midi pile, toutes les horloges de la ville se sont mises à tourner à l'envers. | ■ Quelqu'un avait planté des tournesols tout le long de l'autoroute. |
| ■ Les nouveaux voisins ont emménagé à minuit, avec pour seul bagage une échelle. | ■ Pendant la nuit, le plus vieux tableau du musée avait gagné un personnage de plus. |
| ■ C'était la première fois que le ferry arrivait en avance. | ■ Le dernier jour des vacances, la marée n'est pas remontée. |

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.

