

RÈGLES DU JEU

OPTION 1 : L'IMPROVISATION THÉÂTRALE

- Chaque équipe est composée de 2 à 5 joueurs.
- À partir du tirage de la semaine, chaque équipe se réunit pendant cinq minutes afin d'imaginer collectivement une histoire à improviser, à partir des indications suivantes :
 - Les cartes **Lieu**, **Temps** et **Dénouement** définissent le contexte.
 - À chaque joueur.se correspond un **Personnage** avec une **Qualité** et un **Défaut**. La carte **Souvenir** indique un souvenir que le personnage pourra évoquer au cours du jeu. Pour finir, chaque personnage est dans une situation ou une humeur particulière : elles correspondent à la carte **État de jeu**.
 - Chaque personnage poursuit une **Action** (quel est son but?) pour atteindre son **Objectif** (que va-t-il faire pour y parvenir?).
- Il faut tenir compte de toutes les cartes et du personnage de chacun.
- Chaque improvisation dure 3 à 10 minutes.
- Pour déterminer le gagnant, chaque joueur.se a un bulletin de jeu afin d'évaluer les autres participant.e.s selon les critères indiqués (bulletin de jeu ci-dessous).

OPTION 2 : L'ATELIER D'ÉCRITURE

- Le principe de l'atelier d'écriture est le même que celui de l'improvisation théâtrale. Mais on peut écrire seul.e ou à plusieurs.
- Après avoir pris connaissance de toutes les cartes, le ou les joueur.se.s peuvent commencer à écrire leur histoire, développer une ou plusieurs situations, faire évoluer leurs personnages, dans le cadre proposé par le tirage au sort.

PENSE-BÊTE

- Prenez cinq minutes pour organiser l'improvisation, en confrontant les résultats. Discutez. Confrontez. Imaginez. Fomentez. Prenez l'urgence comme une amie. Décidez d'une fin. Lancez-vous; de toute façon, vous n'êtes pas prêt!
- Improvisez dans un temps limité; n'étirez pas le jeu, ne tirez pas trop sur la phrase.
- Utilisez costumes et accessoires, si vous le souhaitez.
- Les improvisateurs s'évaluent les uns les autres. À moins qu'un jury n'ait été constitué au préalable pour remplir les bulletins de jeu.
- Allez dans le sens de la joie, que vous jouiez ou écriviez.
- Articulez et regardez le lustre (conseil de Louis Jouvet)
- Ne parlez pas trop fort et baissez les yeux (conseil de Marlon Brando).
- Écrivez peu (conseil de Madame de Sévigné).
- Ou alors écrivez tout (conseil d'Émile Zola).