

**On s'la
raconte**



**Livret des
règles du jeu**

by



VA+K

• Objectif du jeu •

Ce jeu permet de faire vivre un moment joyeux et dynamique en équipe pour **stimuler la collaboration, l'imagination et l'expression orale des joueurs.**

Grâce aux cartes d'inspiration et aux connecteurs logiques, **les joueurs sont invités à challenger leurs compétences en construction de récit et créativité.**

Imaginé à l'origine pour aider les jeunes à préparer leur oral du brevet, le jeu est utilisé aujourd'hui auprès de publics de tous âges.

• Règles du jeu •

Pour un aperçu plus dynamique, accédez à la vidéo explicative à la fin du livret.

Nombre de joueurs :

De 6 à 9 joueurs répartis en 3 équipes.

But du jeu :

Chaque équipe doit raconter une histoire sur une thématique commune en utilisant des mots de liaison et des images pour relier les différentes parties de l'histoire.

À chaque manche les joueurs peuvent gagner des points s'ils respectent les critères indiqués et faire évoluer leur pion d'équipe du chiffre 1 à 6.

À la fin des 3 manches, l'équipe ayant atteint le plus haut chiffre sur son pion d'équipe l'emporte.

• **Présentation** • **du matériel**

- 53 cartes images
- 1 carte des thèmes
- 3 cartes "Manche de jeu"
- 1 sablier de 3 minutes
- 1 dé à 8 faces
- 48 mots de liaison répartis en 6 catégories
- 8 cartes "Critère mystère"
- 3 pions d'équipe
- 1 livret de consignes

• **Compétences** • **travaillées**

- ☐ Expression orale
- ☐ Construction de récit
- ☐ Collaboration
- ☐ Créativité
- ☐ Capacité d'improvisation

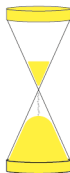
• Mise en place •



Dé à 8 faces



Pions d'équipe



Sablier

Carte des thèmes

Vous trouvez ici le thème correspondant à votre lancer de dé.

- 1 Métiers
- 2 Être bénévole
Aider, aider, proposer, offrir un don, être bénévole, etc.
- 3 Films et Séries
- 4 Jeux
Jouer de la musique, réaliser, découvrir, etc.
- 5 Œuvre d'art
Peindre, sculpter, écrire, etc.
- 6 Loisir
Spéc. musique, lecture, lecture, etc.
- 7 Faire un stage
- 8 Prendre soin de sa santé
Prendre soin de sa santé, s'occuper, etc. Notez les questions de la liste dans les parties, etc.



Pioche des mots



Espace

• Déroulement • de la partie

1. Préparation

Au centre de la table, placez les 3 cartes de manches les unes après les autres.

Piochez au hasard un critère mystère et placez-le face visible sur la carte de la manche 3. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser une carte “critère mystère” vide et imaginer votre propre critère.

Placez ensuite les 3 pions d'équipe sur la carte de la manche ① avec le chiffre 1 indiqué sur la face supérieure de chaque pion.

Placez les pioches de mots de liaison triés par couleur, ainsi que la pioche des cartes images sur la table de telle sorte qu'elles soient accessibles facilement par tous les joueurs.

2. Démarrage

L'un des joueurs lance le dé à 8 faces et lit à voix haute le thème correspondant sur la carte des thèmes. Ce thème servira de contexte aux histoires des 3 équipes pendant cette manche.

3. Brainstorming

Chaque équipe pioche 6 mots de liaison (un de chaque couleur) et 6 cartes images faces cachées. L'un des joueurs lance le sablier.

À ce moment là les équipes retournent leurs cartes images et leurs mots de liaison. Ils ont 3 minutes pour préparer un récit sur le thème pioché. Ils peuvent organiser leur histoire comme ils le souhaitent en utilisant les 6 mots de liaison dans l'ordre qu'ils veulent et au minimum 2 cartes images.

4. Pitch

À la fin du sablier, les équipes racontent chacune leur tour leurs histoires en prenant en compte les critères de la manche en cours.

5. Attribution des points

À la fin de chaque histoire, on attribue un point pour chaque critère de manche qui a été respecté par l'équipe. Les équipes indiquent leur nouveau score sur leur pion, avec un maximum de 2 points gagnés par manche. Ensuite, les pions avancent vers la prochaine manche. On joue ainsi 3 manches en choisissant à chaque fois un thème différent en relançant le dé à 8 faces. Lors des manches 2 et 3, si un joueur ne respecte pas un critère des manches précédentes, son équipe perd un point. Il est donc crucial de prendre en compte les critères actuels ainsi que ceux des manches précédentes.

6. Fin de partie

À l'issue des 3 manches l'équipe qui a atteint le plus haut score sur son pion d'équipe remporte la partie.

CAS PARTICULIER :

En cas d'égalité entre plusieurs équipes, il est possible de faire un challenge entre les équipes concernées en suivant les règles de la variante Impro +.

À la fin des récits, il y a un vote collectif pour élire l'histoire la plus convaincante.

• Variante Impro + •

Cette fois-ci il n'y a pas de temps de brainstorming. Les joueurs de l'équipe qui débutedoivent piocher chacun leur tour une image et un mot de liaison et improviser une phrase afin de construire le récit commun de l'équipe. Ils posent les images et mots de liaison devant eux au fur et à mesure de la construction de l'histoire. Ils ont 3 minutes pour arriver à la fin de leur récit en utilisant 6 images et 6 mots de liaison.

ATTENTION :

Dans cette variante il est important que les joueurs piochent les mots de liaison dans l'ordre suivant : “jaune, rouge, vert, orange, rose et bleu”.

• Bon à savoir •

Mots de liaison par catégorie :

1) Pour débiter :

Dans un premier temps
En premier lieu
Pour commencer
Premièrement
Saviez-vous que
Je dois vous avouer
Aujourd'hui
La semaine dernière

2) Pour ajouter une idée :

Alors
Ensuite
Deuxièmement
D'ailleurs
De plus
Surtout
J'ajoute
Je précise que

3) Pour expliquer :

Car
C'est-à-dire
En effet
C'est pourquoi
Effectivement
Par contre
Plus précisément
Sans oublier que

4) Pour illustrer :

Ainsi
Par exemple
C'est ainsi que
C'est le cas de
Comme
En particulier
Entre autres
Prenons le cas de

5) Pour opposer/concéder:

Alors que
Au contraire
Cependant
Or
Pourtant
Contrairement à
En revanche
Néanmoins

6) Pour conclure:

En conclusion
Finalement
Au fond
En définitive
Tout compte fait
C'est comme ça que
C'est pour toutes ces raisons
Pour conclure

Outils pour faciliter l'animation

Une partie du jeu "On s'la raconte" dure environ 30 minutes. Dans le cadre d'un atelier pédagogique, prévoyez 15 minutes supplémentaires pour le débrief.

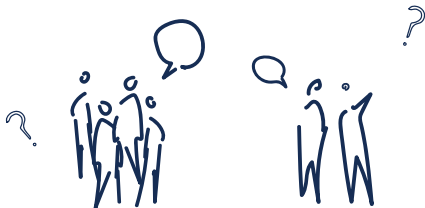
Selon le niveau du groupe, n'hésitez pas à ajuster les règles. Vous pouvez permettre aux joueurs de changer les cartes images ou les mots de liaison s'ils sont trop contraignants. Vous pouvez aussi proposer d'autres thèmes en fonction de votre public voire même enlever la contrainte du thème pour faciliter la première partie.

À la fin de l'atelier, lancez une discussion autour des points suivants :

- Citez une chose que vous avez apprise avec ce jeu ?
- Quelles compétences pensez-vous avoir mobilisées ?
- Avez-vous identifié les différentes catégories de mots de liaison ? Quel est leur rôle ?
- Comment s'est passé le travail en équipe ?

Pour recueillir les impressions et les apprentissages des participants, vous pouvez utiliser une matrice de rétrospective.

Pour en savoir plus sur cette méthode appréciée de YA+K, vous pouvez consulter le lien du QR Code ci-contre.



• Bonus •

Apport de contenu

Les 6 étapes clés pour construire une présentation orale :

- Définir le sujet et les objectifs de sa présentation.
- Créer un plan pour organiser ses idées.
- Illustrer le récit par des exemples et donner des détails
- Avoir une accroche pour capter le public
- Faire une conclusion qui récapitule l'ensemble des points essentiels du récit
- Jouer au maximum à "On s'la raconte" pour s'entraîner à organiser ses idées et à utiliser des mots de liaison ;)



• Un jeu imaginé par YA+K •

Créé en 2016, YA+K est constitué de facilitateurs et de formatrices, toutes et tous passionnés par l'accompagnement de collectifs et la transmission des softskills au plus grand nombre.

Devenus des experts en gamification, ils ont créé depuis quelques années des parcours ludiques pour booster la confiance et les compétences de chaque individu.

Leur objectif : aider les nouvelles générations à prendre confiance en eux, à s'ouvrir, à construire leur projet et à le valoriser, afin de se révéler personnellement et professionnellement.

Et si vous aussi vous souhaitez sauter le pas de la création de jeux pédagogiques et d'outils de formation ludiques notre game designer Gaëlle et notre directrice artistique Maylis seront ravies de vous accompagner !



Maylis Vitrac - *Directrice artistique*

maylis.vitrac@yaplusk.fr

Gaëlle Blanchard - *Formatrice, formatrice et serious game designer*

gaelle.blanchard@yaplusk.fr

Création du jeu : Gaëlle Blanchard et François Zoubir
Direction artistique : Maxime Santos et Sarah Krim avec l'appui de Maylis Vitrac
Création des images : Anaïa Khatar avec l'aide de l'intelligence artificielle.



Le tuto vidéo
du jeu, c'est
par ici !



[https://creativecommons.org/
licenses/by-sa/4.0/deed.fr](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.fr)