

RECIT

De deux joueurs au groupe

Décider ensemble d'une durée

Créer un récit

Avec des traducteurs
et des micros s'il y en a,
sans si il n'y en a pas

Soyez vigilents à ce que
tout le monde perçoive
le sens de l'histoire

Ne jamais dire non,
Dire oui, mais
Répartir la durée de
la parole

Chronométrer

BINÔME

Deux par deux

Pendant 5 minutes,
Une personne
partage quelque
chose d'intime
Ce peut-être une problématique
personnelle en sachant
que la personne qui écoute
sera un soutien

Les 5 prochaines minutes
seront dédiées
au retour de la personne
bienveillante

Changer les rôles

DISSIDENT

Un à plusieurs joueurs

Déclencher un acte
qui va offrir un contrepoint
à une action qui a lieu
en dehors du jeu

Etre joueu.r.se

PARLER VU D'ICI

Deux par deux

Choisir un espace précis
inviter une personne
à voix haute.

Proposer

un sujet
un espace
une situation
une durée

et parler

JOKER

Un à plusieurs joueurs

Qu'est-ce qu'on fait maintenant?

appelé par :

- La proposition d'un espace
pour la prochaine action

- La proposition d'une nouvelle
action impliquant la parole,
le mot, le récit, la chanson
ou la lecture
(en utilisant les cartes ou pas)

FLUX DE PENSÉE

Un joueur

Au micro
ou d'un espace choisi
s'il n'y en pas,

a voix forte

exprimer ses pensées

en direct

DISSIDENT

From one to several players

Imagine an action that will offer a conterpoint to an ongoing action happening outside of the game

Be Playful

BINOME

Two by two

During 5 minutes, share something intimate

It can be a problematic you have to face, knowing the person that listens is going to be a help

Next 5 minutes she will use to give her feed back

Change roles

STORY

Two players to a group

Decide together of a duration

Create a story

Use translators and microphones if there are and don't if there aren't

Be careful that everyboby understands most of it

Never say no
Say yes, but share the duration of speach

Use a chronometer

THOUGHT BOX

One player

On the microphone or if there isn't any, loudly express one's thoughts direct live

JOKER

From one to several players

What do we do next ?

Called by :

- Proposing a space for the next action

- Proposing an action involving speach, story telling, words, song or reading (using the cards or not)

WANNA TALK FROM THERE

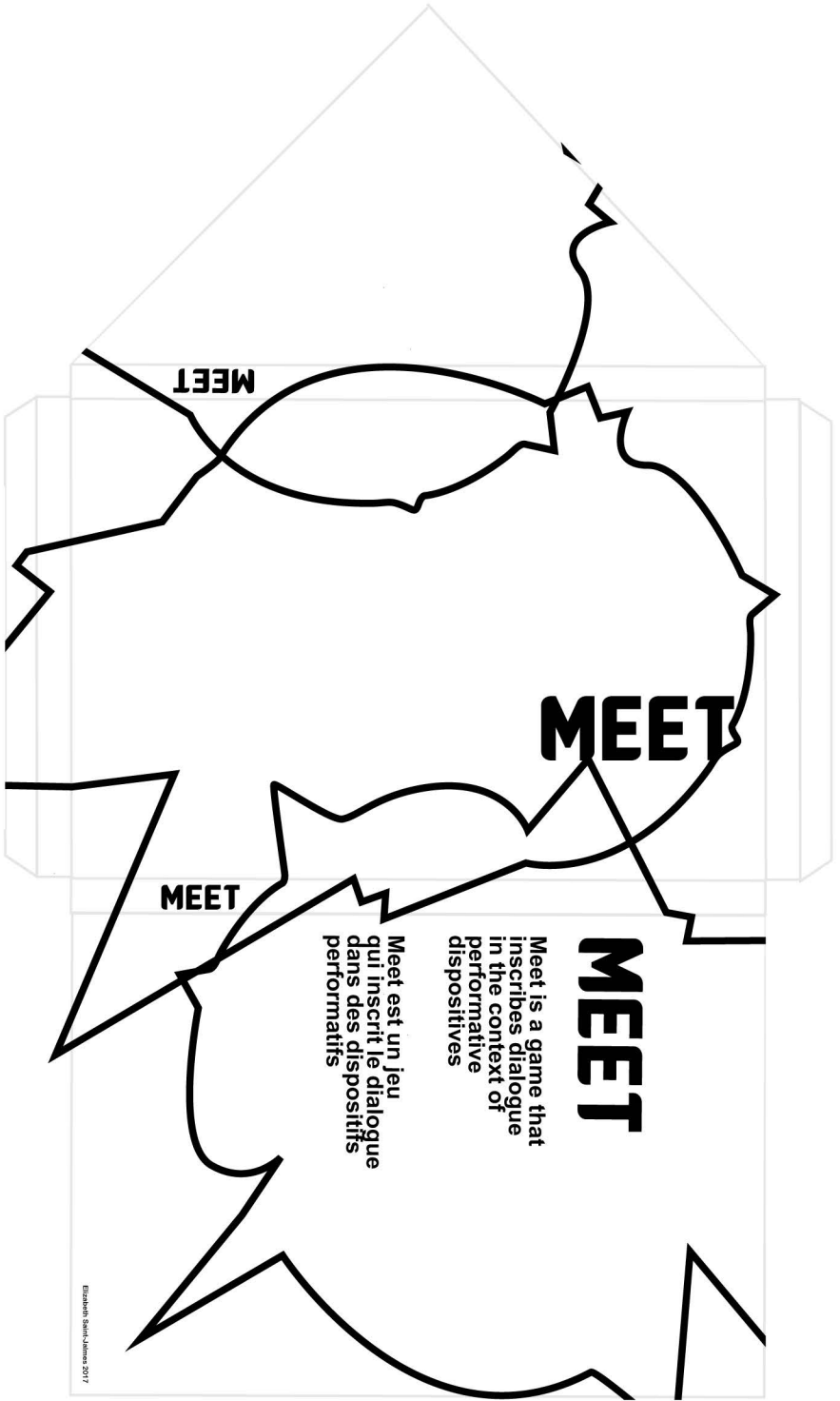
Two players

Choose a precise space
Invite loudly one person

Propose

a subject
a space
a situation
a duration

and talk



MEET

MEET

Meet is a game that
inscribes dialogue
in the context of
performative
dispositives

Meet est un jeu
qui inscrit le dialogue
dans des dispositifs
performatifs