

# Il était une fois

## DESCRIPTION

*Il était une fois* est un jeu dont les participants doivent créer ensemble le plus merveilleux des contes de fées. Créez un récit épique à l'aide des cartes personnages, lieux... Mais méfiez-vous des autres joueurs qui peuvent vous interrompre à tout moment pour placer leurs cartes !

## OBJECTIFS

Les joueurs créent ensemble une histoire cohérente à l'aide de cartes représentant des éléments typiques des contes de fées comme le Prince, une Forêt, une Fée etc.

## COMPÉTENCES

- Prise de parole
- Imagination, créativité
- Coopération
- Écoute active

## PARTICIPANTS

De 3 à 5 participants

## DURÉE

45 minutes

## MATÉRIEL

- 114 cartes Histoire
  - \* 20 cartes Lieu
  - \* 20 cartes Objet
  - \* 25 cartes Aspect
  - \* 24 cartes Personnage
  - \* 25 cartes Événement
- 51 cartes Fin
- 1 livret de règles

## USAGES PÉDAGOGIQUES

### Sociologie / Psychologie

«le jeu demande au joueur de gérer la vie de plusieurs personnages, ainsi mettant en scène ce qui constitue le thème par excellence de la narration : la complexité des réseaux de relations humaines»<sup>(1)</sup>

### FLE / Littérature

Les joueurs doivent être capables de réagir aux actions du conteur de manière non seulement cohérente et diverse, mais aussi conforme aux normes de l'esthétique narrative.

*En combinant la participation active du jeu et l'histoire fictionnelle, on ne double pas le plaisir mais on le partage entre deux sources distinctes. Reste à découvrir dans quelle proportion doit se faire ce partage pour ne pas gâcher le tout.<sup>(1)</sup>*

<sup>(1)</sup> Ryan, M.-L. (2007). Jeux narratifs, fictions ludiques. *Intermédialités / Intermediality*, (9), 15–34. <https://doi.org/10.7202/1005527ar>

# DÉROULÉ DE LA PARTIE



Constituez deux piles de cartes : une première pile comprenant toutes les cartes Fin et une seconde pile comprenant toutes les cartes Histoire. Une pile de défausse s'y ajoutera en cours de partie. Distribuez à chaque joueur une carte Fin, ainsi qu'un nombre de cartes Histoire égal à onze moins le nombre de joueurs (minimum de 5 cartes histoire). Par exemple, si vous jouez à 4, distribuez 7 cartes Histoire à chacun. Désignez un premier joueur : piochez une carte Histoire, puis classer les cartes dans l'ordre alphabétique. Celui qui a pioché la carte se trouvant maintenant en première position est le premier joueur. Défaussez ces cartes.

Le premier conteur commence son récit. Il peut mener son histoire comme il le veut et il n'est pas limité aux cartes de sa main. Dès qu'il mentionne un élément présent sur l'une de ses cartes Histoire, il peut jouer cette carte en la plaçant devant lui face visible sur la table (et pas dans la défausse). Toutes les cartes jouées au cours de la partie sont posées les unes sur les autres. Elles forment ainsi une pile de cartes représentant le déroulement de l'histoire. Les éléments représentés sur les cartes Histoire doivent avoir une importance dans le récit. Vous ne pouvez pas jouer une carte si l'élément qui y est représenté n'est que survolé. Il faut également que l'apparition de cet élément dans le récit ait du sens. Le conteur peut continuer de parler jusqu'à ce que quelqu'un l'interrompe.

## Passer

Si le conteur le souhaite, il peut terminer son tour à n'importe quel moment en disant «Je passe». Il doit alors piocher une carte Histoire, puis défausser une carte de sa main, s'il le souhaite. Le joueur à sa gauche devient alors le nouveau Conteur.

## Interrompre le conteur

Il y a deux moyens d'interrompre le conteur en jouant une carte pour prendre le contrôle de l'histoire :

### \* à l'aide d'une carte Histoire

Si le conteur mentionne un élément dans son récit correspondant à une carte Histoire appartenant à un autre joueur, celui-ci peut poser sa carte, interrompre le conteur et devenir nouveau conteur.

### \* à l'aide d'une carte Interruption

Lorsque le conteur joue une carte Histoire, n'importe quel joueur qui a en main une carte Interruption de même catégorie peut la jouer pour interrompre le conteur et devenir nouveau conteur.

Dans tous les cas, le nouveau Conteur doit poursuivre le récit déjà entamé jusqu'à ce qu'un joueur ait joué toutes ses cartes Histoire et Interruption et, ainsi, puisse poser sa carte Fin.

