Règles du jeu

On choisit un narrateur. Les autres joueurs seront chargés des "dés connecteurs".
Le narrateur choisit une série de "cause-effet" (série A - carte verte, série B - carte bleue)

Le narrateur lance deux dés. On regarde le lancer.

Si le lancer donne 1 et 6, le narrateur prend en compte dans la série la ligne du 16 et la ligne du 61.
Il choisit quelle sera la ligne représentant la cause et celle l'effet et il commence son récit complotiste.

Chacun son tour, au fur et à mesure du récit, les autres joueurs vont lancer les dés connecteurs pour faire avancer le récit.

Le récit se termine après tous les lancers des connecteurs et lorsque celui-ci recoupe la cause et l'effet imposé.

Variantes possibles :
- un premier lancer permet de choisir la cause entre les deux possibles
- un second lancer permet de choisir cette fois-ci l'éffet.
- le récit complotiste se construit tel un cadavre exquis où les joueurs se relaient dans la construction de l'histoire au fur et à mesure des lancers.

Conception : Ateliers Canopé 65, 31, 32

CC BY NC SA

Vous avez dit licorne ? *

But du jeu

Raconter un récit complotiste avec :
- un début et une fin imposée à la suite d'un lancement de dés.
- des connecteurs imposés par des lancers successifs de "dés connecteurs".

Matériel du jeu

Deux séries de début et fin (séries A et B
Des dés de papier en couleur à fabriquer ou un tableau de correspondance des connecteurs successifs avec la face du dé après lancer.

* Détournement de la mécanique du jeu "Comment j'ai adopté un gnou"
Ed. le droit de perdre

Série A

12 - Enfermé(e) par erreur dans un zoo.

13 - Bloqué(e) dans un ascenseur.

14 - Incroyable évasion de la prison de Pietr

15 - Je n'ai jamais pu retirer mes skis

16 - Les dentistes sont fous

21 - Cet entretien a changé sa vie

23 - On a greffé un troisième bras

24 - Les effets secondaires du Zubinate Télurène

25 - Y'a du pétrole dans tous les jardins

26 - à cause du savon

31 - Il a fait le tour en patin à glace

32 - Louis XIV était mon grand-père

34 - Une fumée verte

35 - Une forêt maudite

36 - Il a créé sa première société à 6 ans

Conception : Ateliers Canopé 65, 31, 32

Série A

41 - Il a un chien qui parle

42 - Mme Lee s'est trouvée enfermée dans le frigo

43 - Il faut prendre une douche tous les mois

45 - Le Père Noël existe

46 - Le ronflement

51 - La guerre des grands-mères

52 - Il a passé deux jours dans le ventre d'une baleine

53 - Le petit orteil recourbé est signe de magie

54 - Il a sauvé la planète mais personne ne le sait

56 - La fin du monde, c'est mardi !

61 - Seule une bouée canard peut vous sauver pendant une tempête

62 - Il connaît personnellement l'empereur du Japon

63 - Il a vécu avec la femme invisible

64 - Il a créé l'association des adorateurs du chou-fleur

65 - Flashé(e) à 220 km/h sur un vélo

Conception : Ateliers Canopé 65, 31, 32

Information reproduction du jeu

A imprimer en recto verso avec la page suivante et découper ensuite en deux cartes distinctes.

Série A

12 - Des pieds à 4 orteils

13 - On attrape la scarlatine

14 - Babar est le Roi d'un vrai pays en Afrique

15 - Les stabilos

16 - Mon opticien est un martien

21 - Mickaël Jackson a écrit un discours de Martin Luther King

23 - La Terre est plate

24 - Il y a 16 planètes dans notre système solaire

25 - François Ier était une fille

26 - Le savon ne nettoie pas, il salit

31 - Les photomatons volent vos âmes

32 - Mes oreilles captent toutes les radios

34 - Un bras bionique

35 - Une grenouille à 8 pattes

36 - Les footballeurs tombent tout le temps

Conception : Ateliers Canopé 65, 31, 32

CC BY NC SA

Série A

41 - Son voisin c'est Maurice

42 - La route est bien cachée derrière un pommier et un saule-pleureur

43 - J'ai été poursuivi par une coccinelle

45 - Un signe : faire du vélo à 2 ans

46 - Les peluches bisounours

51 - Le Marsupilami

52 - La rénovation écologique

53 - Les stations météo en altitude

54 - Flipper le dauphin est une huitre

56 - Le centre de la Terre est en nougat

61 - L'ISS est sous la Manche

62 - Mon grand-père c'est Maître Gim's

63 - Les chats ronronnent quand ils ont faim

64 - Il y a des épinards à la cantine chaque semaine

65 - Les schtroumpfs ne sont pas bleus.

Conception : Ateliers Canopé 65, 31, 32

CC BY NC SA

Information reproduction du jeu

A imprimer en recto verso avec la page suivante et découper ensuite en deux cartes distinctes.

Les "dés connecteurs"

Si vous souhaitez utiliser des dés chiffrés, vous pouvez utiliser les tableaux ci-dessous

1	Cette histoire est dédiée ...		Pour ...
2	Vous pensiez que ...		Je dois vous avouer que ...
3	Vous avez remarqué que ...	OU	Tout d'abord ...
4	La version officielle		Selon ...
5	On ne sait pas tout de ...		Depuis ...
6	Et comment expliquer que ...		Au fil des années ...

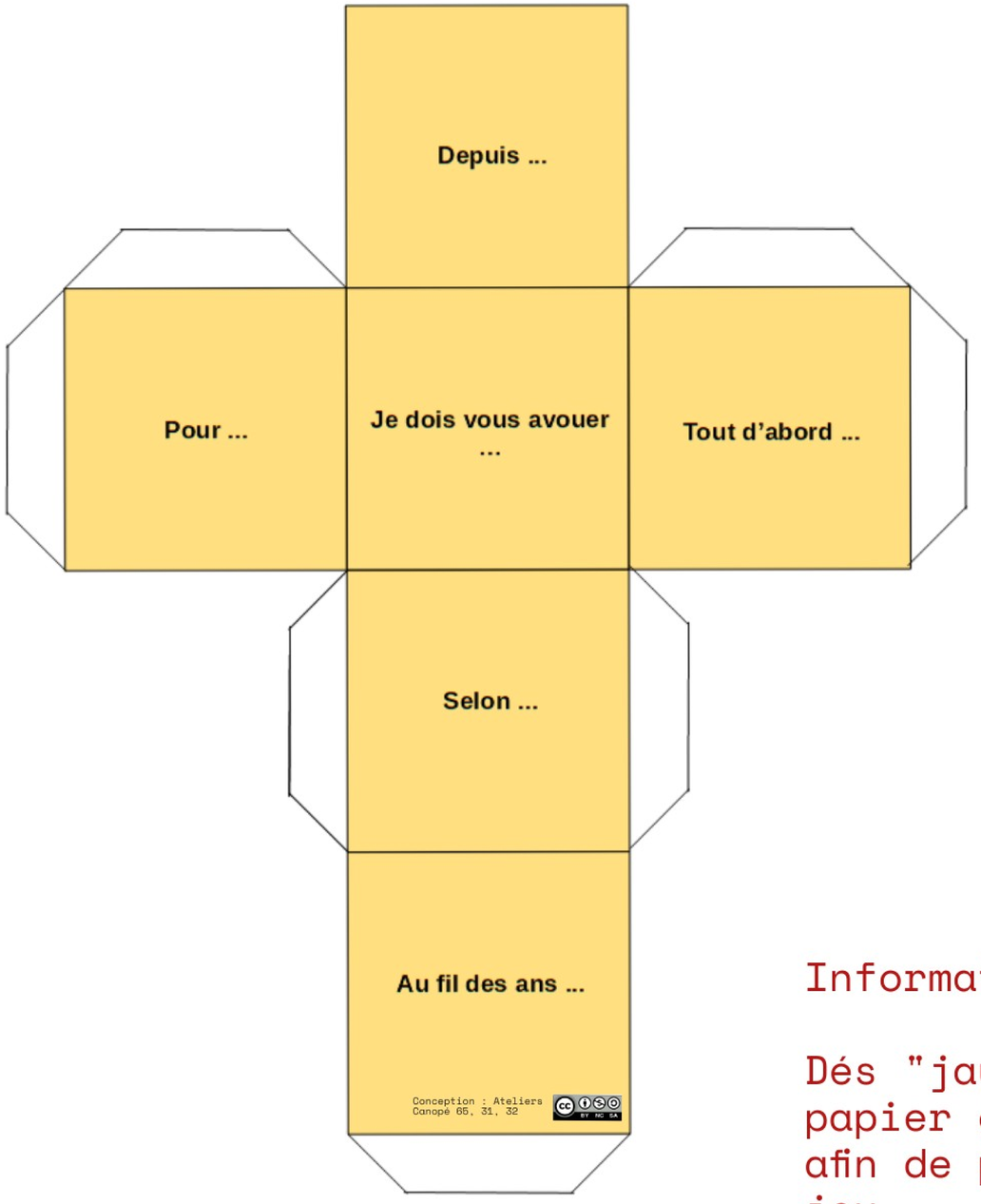
1	Et si ...		Le plus surprenant ...
2	Pour une raison inavouable ...		Ce qui est incroyable ...
3	Attendez de voir ...	OU	Pour autant
4	Avant cela ...		Si ça avait eu lieu ...
5	Et pourtant ...		Cependant
6	Pendant ce temps-là ...		Jusqu'ici

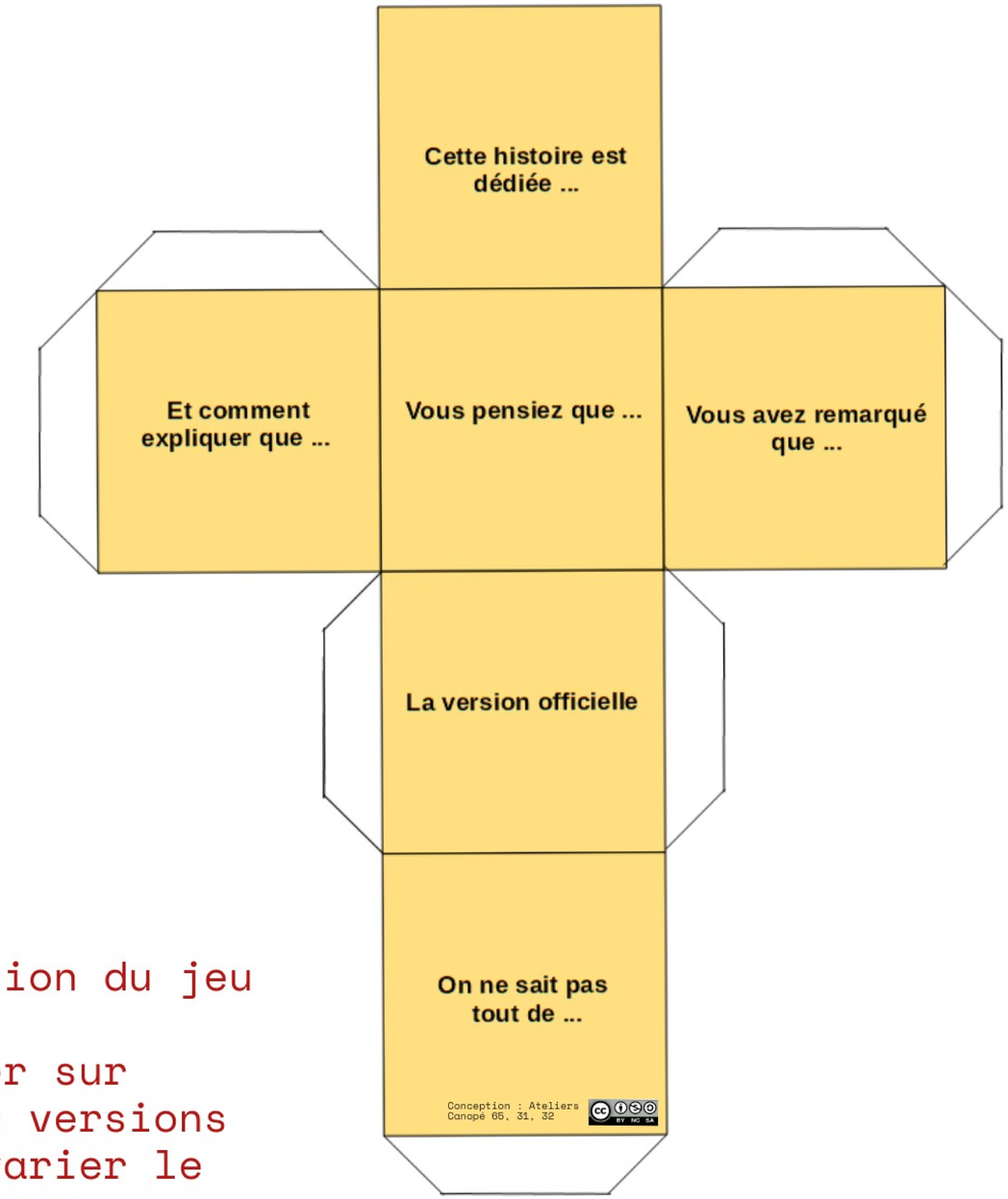
1	Comme par hasard ...		Là, ça se complique ...
2	Mais pourquoi ...		Malgré ...
3	Après 10 ans ...	OU	on sait ...
4	Vous allez me dire ...		il semblerait ...
5	Coïncidence ?		Il est sûr que ...
6	Tout porte à croire ...		Et bien évidemment ...

1	Pourquoi ?
2	A votre avis ?
3	Si vous avez encore des doutes ...
4	Cependant ...
5	A l'évidence ...
6	Dans tous les cas ...

1	Et le pire ...
2	C'est comme ça que ...
3	Mais la vérité ...
4	Maintenant, vous ne pourrez pas dire que ...
5	En réalité ...
6	S'il vous fallait encore une preuve ...

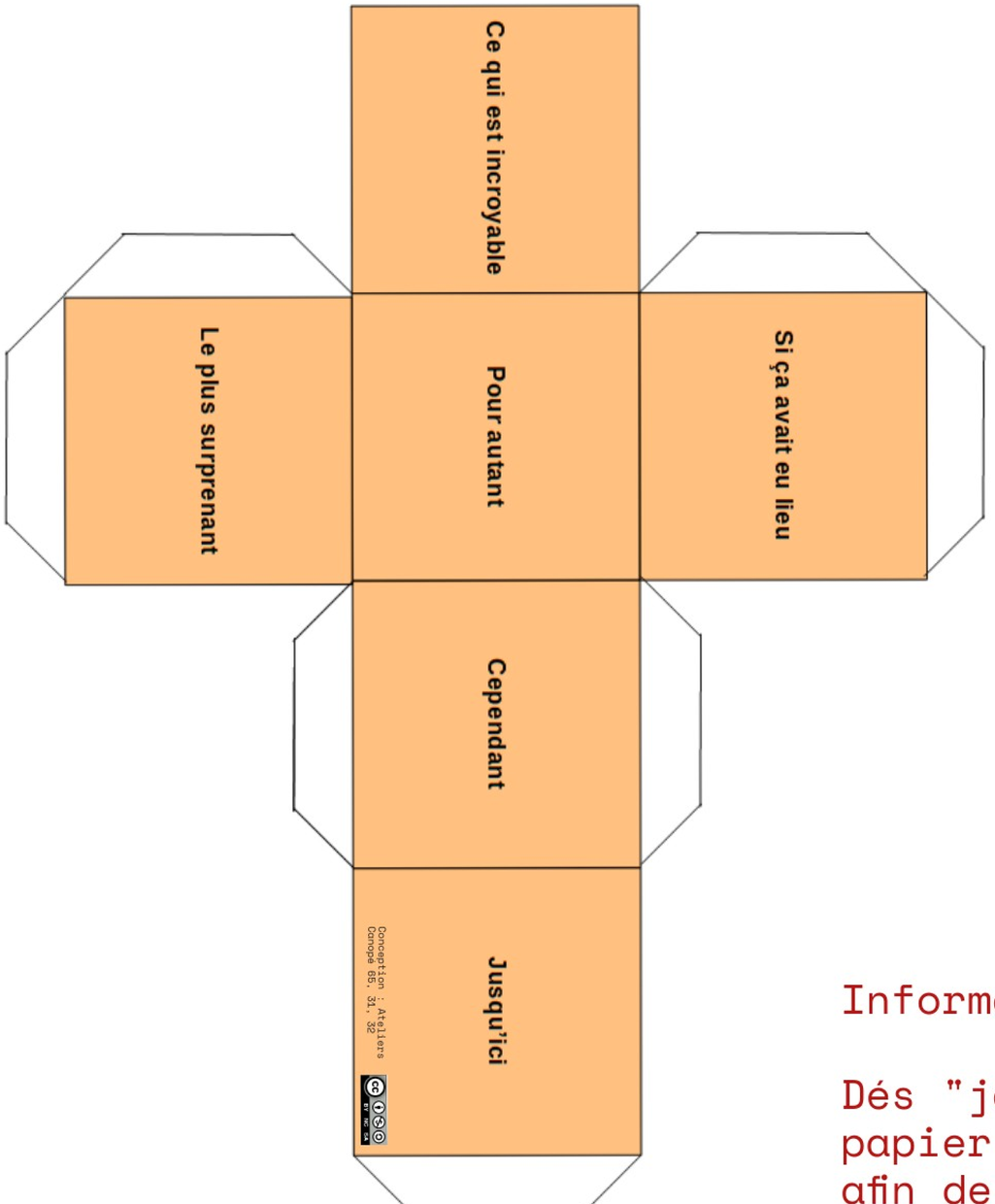
Conception : Ateliers Canopé 65, 31, 32

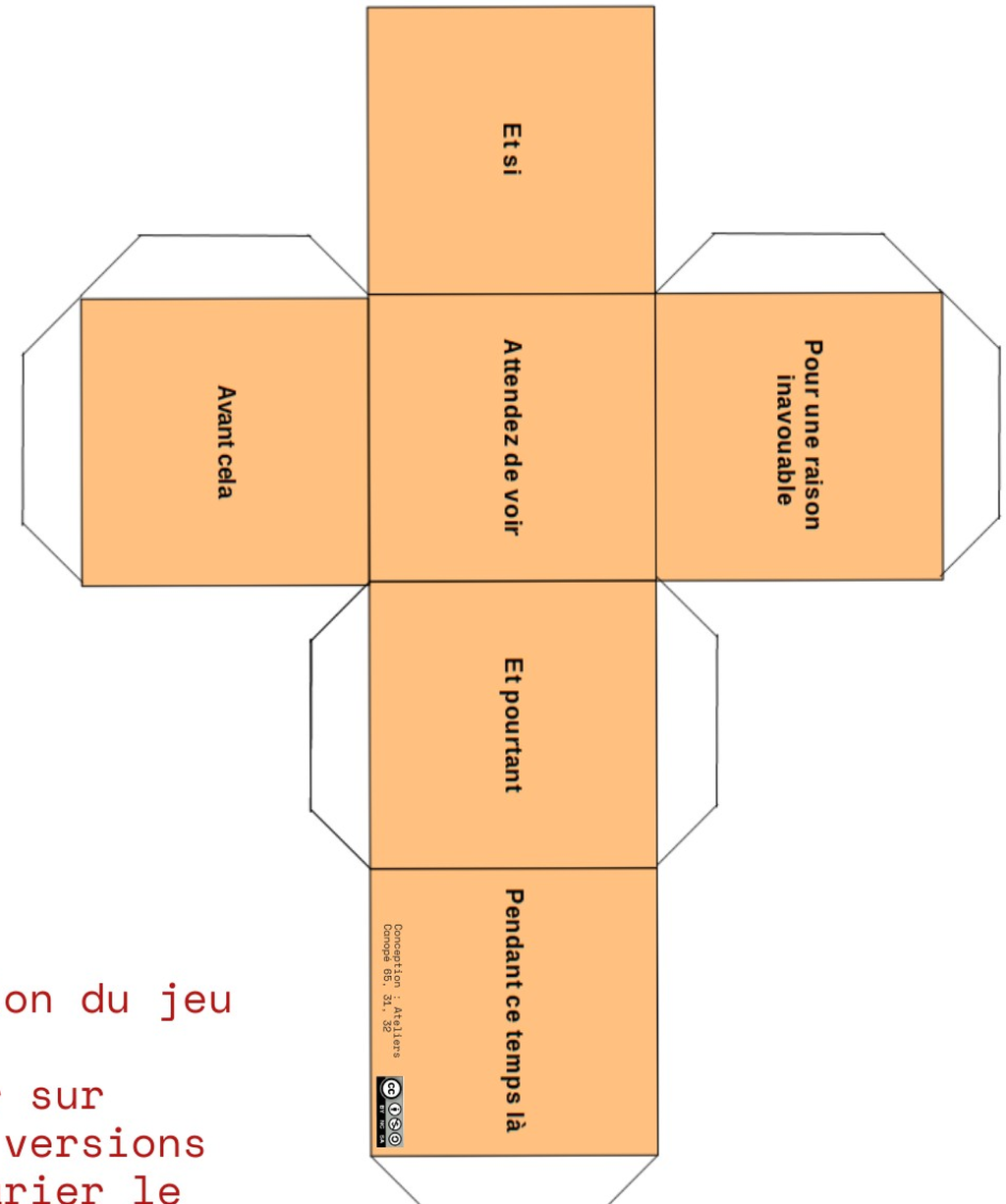




Information reproduction du jeu

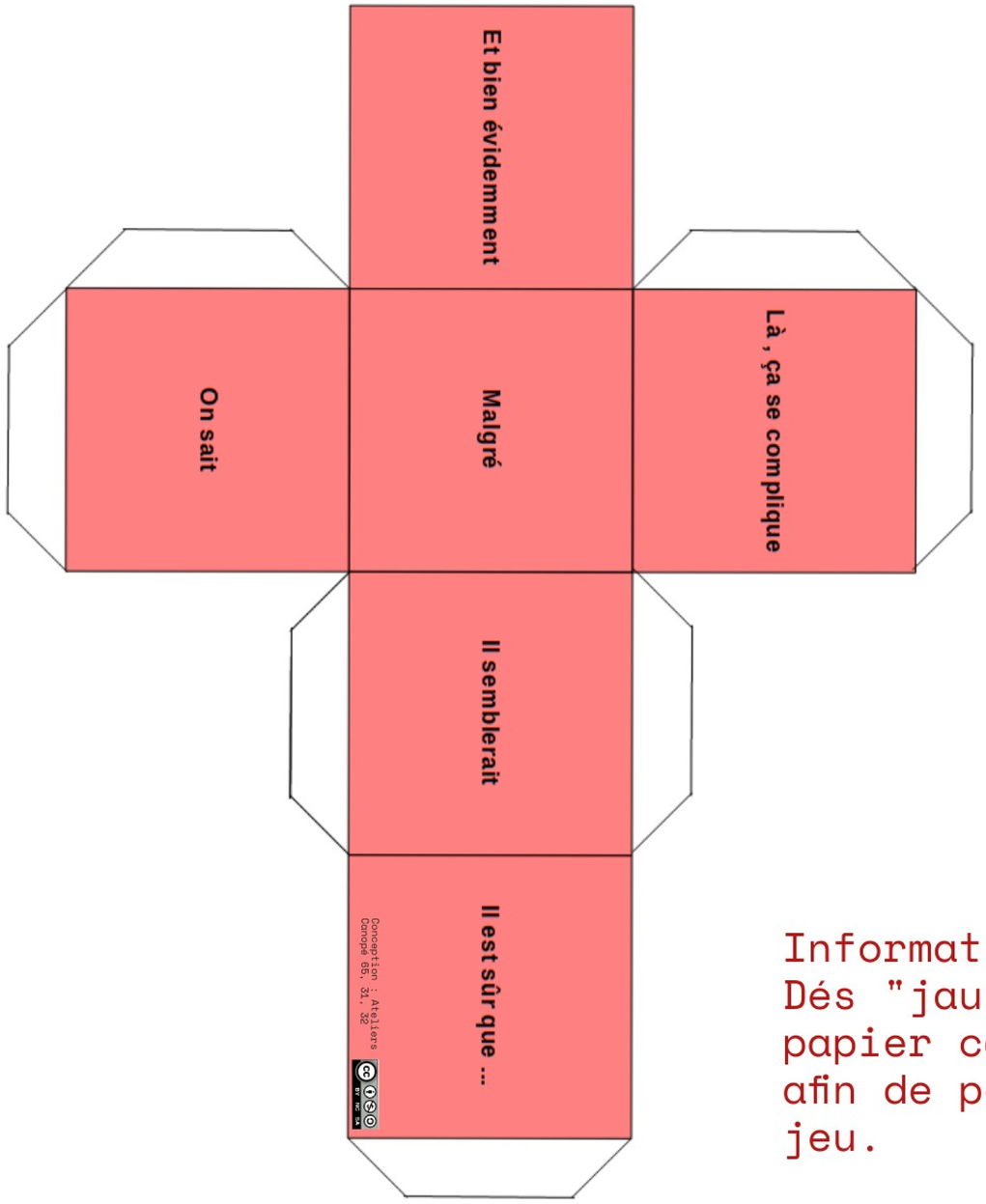
Dés "jaune" à imprimer sur papier cartonné. Deux versions afin de permettre de varier le jeu.

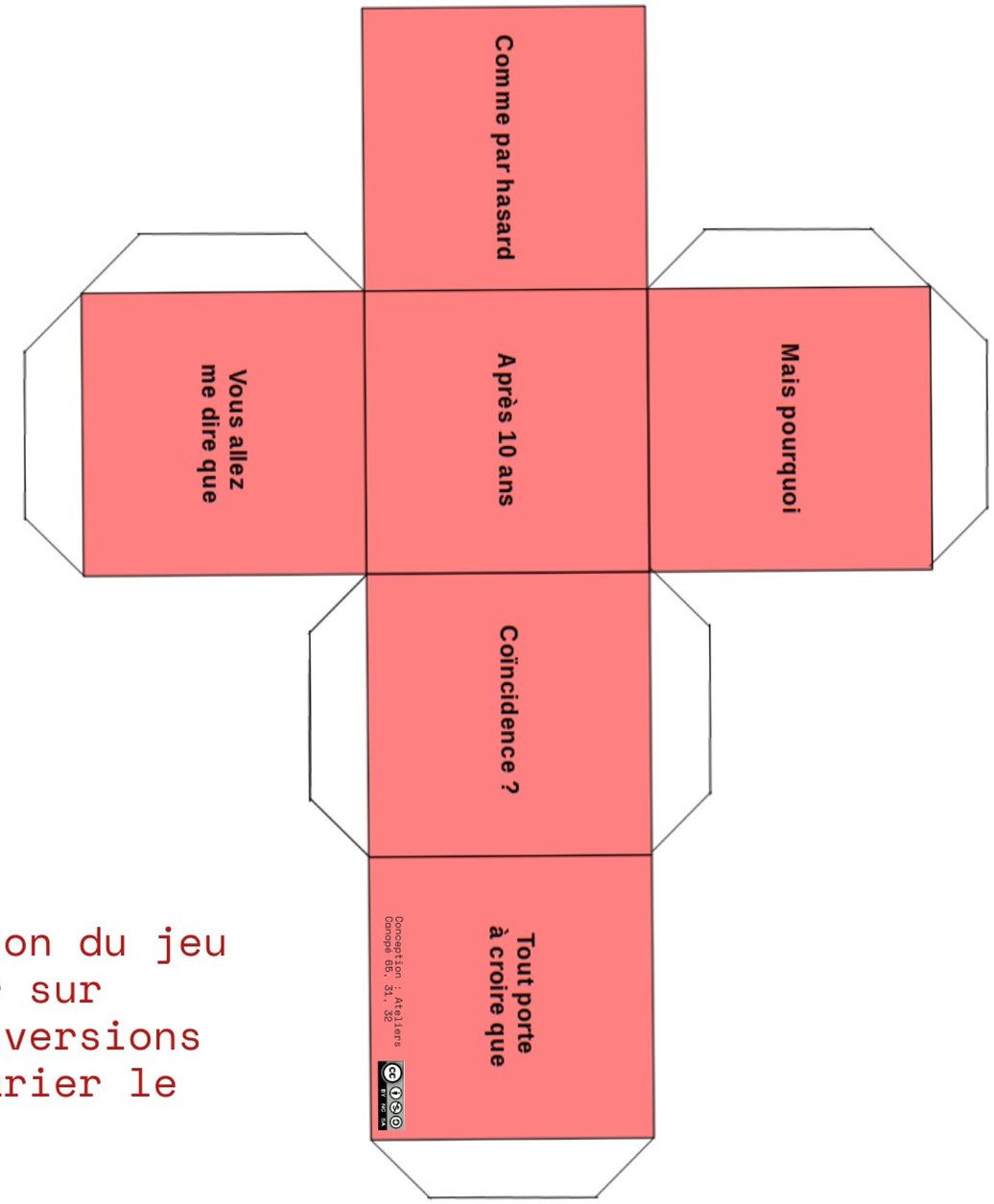




Information reproduction du jeu

Dés "jaune" à imprimer sur papier cartonné. Deux versions afin de permettre de varier le jeu.





Information reproduction du jeu Dés "jaune" à imprimer sur papier cartonné. Deux versions afin de permettre de varier le jeu.

Et le pire

C’est comme ça que

Mais la vérité

Si il vous fallait encore une preuve

En réalité

Conception : Ateliers Canopé 65, 31, 32

Maintenant vous ne pourrez pas dire que

Si vous avez encore des doutes

Pourquoi

À votre avis

À l’évidence

En tout cas

Conception : Ateliers Canopé 65, 31, 32

Cependant