

## INVENTER - CONTRIBUER - PARTAGER

\* Pour chacune de ces propositions, le nombre de cartes à tirer est indicatif, libre à vous de le faire varier (+/-) pour l'adapter à la partie en cours, au nombre de personnes, aux envies du moment.

\* Utiliser Dixit© : pour ceux qui connaissent et apprécient ce jeu, sachez que plusieurs personnes ont indiqué que les PoëtiCartes s'adaptent très bien aux règles de ce jeu de conteurs et d'associations d'idées.

\* Aventurez-vous, explorez d'autres combinaisons !  
Et si vous trouvez des "mixages" pertinents avec d'autres jeux, faites moi part de ces nouvelles pistes, je transmettrai.

## ENRICHISSEZ-NOUS DE NOS AUDACES !

→ Cette notice a pour vocation d'évoluer et de s'enrichir avec votre participation. Alors n'hésitez surtout pas à me faire part de votre inventivité en la matière. Le projet est de recueillir vos idées pour les partager en ligne via un site web.

Vous pouvez me les envoyer par mail ou me contacter pour tout autre besoin d'informations à propos de PoëtiCarte. [p.sarica@free.fr]

\* \* \* \* \* **MERCI** \* \* \* \* \*



Patty Sarica©2019

Série limitée  
200 exemplaires numérotés

\* effet secondaire : apparitions des enfants cachés dans les grandes personnes !

# PoëtiCarte

LE JEU DES IMAGES QUI NOUS PARLENT

## JEU CRÉATIF ET ÉVOLUTIF

Support à l'imagination et à l'expression, il se décline à l'envie, en petite fabrique d'idées, de messages ou de guidances. Vous pouvez aussi vous en servir dans un tout autre contexte - professionnel ou ludique - et inventer votre façon de jouer.

Sentez-vous libre d'explorer d'autres façons de dialoguer avec les images ... tout est possible !

## AMUSEZ-VOUS !

PoëtiCarte se joue à deux, en groupe ou en solo. Il est composé de 100 cartes-images provenant de cueillettes visuelles, de récoltes d'imprévus et de collectes insolites. Ces fragments du réel vous serviront de point de départ vers des explorations singulières, diverses, parfois inattendues.

Ce jeu est libre et créatif. Pas de règles à suivre, pas de points à compter, pas de compétition, pas de perdant, pas d'objectif précis ... juste le plaisir de JOUER, de PARTAGER !

Pour vous aider à prendre les cartes en mains, voici, en guise de mise en route, quelques suggestions et consignes de départ pour lancer la partie !



## où l'on découvre le message que délivrent les images ...

### \* **Message en images**

Toutes les cartes sont étalées à l'envers. Un des joueurs pose une question et tire au hasard 3 cartes qu'il retourne devant lui. En exprimant ce que chaque image lui évoque il déchiffre le message que lui adresse ce tirage.

L'idée est de demander un conseil, trouver une piste, avoir un indice, une confirmation etc... à propos de quelque chose qui, dans votre vie actuelle, a besoin d'un éclairage, d'une direction, d'une piste d'action ...

Les autres participants peuvent ensuite, s'ils le souhaitent, partager leurs impressions, faire des commentaires sur le message délivré.

⇒ **Variante** : le joueur n'a pas de question, il demande aux images ce qu'elles ont à lui dire aujourd'hui : c'est **le message du jour** !

### \* **C'est tout moi ça !**

Le joueur tire 1 carte au hasard, en la retournant devant les autres participants il la découvre et spontanément déclare : «C'est tout moi ça ! » ... suivi de ce que lui inspire l'image.

**Suggestion** : on peut aussi varier le propos > «je ne suis pas du tout cela», «je ne ferai jamais cela», «je n'ai jamais osé ceci» ... etc.

### \* **Cadeau du jour**

Le joueur tire 1 carte (ou plusieurs) au hasard, il l'accroche en vue chez lui et en fait ce qu'il veut : météo intérieure, message, souvenirs, guidance, rêverie ... écrire ce qui vient, composer un haïku ... etc

«Hier est derrière, demain est un mystère, mais aujourd'hui est un cadeau c'est pour cela qu'on l'appelle présent» [Proverbe chinois]

## où l'on interroge le destin, soi-même, son voisin ...

### \* **La question est dans la réponse**

Le joueur tire 1 carte au hasard > c'est la réponse à une question : mais laquelle ...?

### \* **Dialogue visuel**

Chaque joueur tire 3 cartes au hasard et les regarde > il abat une carte devant un autre joueur en lui posant une question inspirée de l'image > le joueur questionné répond à son tour visuellement et oralement à l'aide d'une carte de son jeu. On peut faire durer la partie en piochant de nouvelles cartes.

⇒ **Variante** : le joueur pose la question à tout le groupe en plaçant sa carte au centre, chacun abat sa réponse-image.

## où l'on se raconte des histoires ...

### \* **Pioche la suite**

Toutes les cartes sont à l'envers, en tas de pioche > une histoire est créée collectivement au fur et à mesure des tirages > chaque joueur pioche à tour de rôle une carte et invente la suite ...

⇒ **Variante** : le joueur choisit la suite de l'histoire à partir des cartes qu'il a en main (10 environ)

### \* **Narrathon**

Chaque joueur tire 5 cartes au hasard et les regarde > une minute de réflexion pour tous et hop ! Chacun raconte la micro-histoire qu'il a inventée à partir de ces 5 images.

⇒ **Variante** : avant le tirage, choisir au préalable un adjectif ou un genre de récit pour orienter la narration : histoire héroïque, triste, futuriste, poétique, histoire d'amour, d'épouvante, acrobatique, sans queue ni tête ...

### \* **Je me souviens**

Le joueur tire 1 carte au hasard, la retourne et la regarde comme s'il agissait d'un fragment de sa mémoire et raconte aux autres ce que lui évoque l'image.

**Suggestion** : on peut aussi varier le propos > : «je n'ai aucun souvenir de ...», «je préfère oublier ...», «j'aimerais me souvenir de ...» ...

## où l'on joue à s'amuser ...

### \* **Suivez cette image**

Distribuer 10 cartes à chaque joueur, puis tirer une carte au hasard qui débute la suite : la retourner au centre, le premier qui trouve un point commun entre celle-ci et une de ses cartes la place au dessus. (Façon bataille)

A vous de déterminer les points communs recevables : objets, éléments naturels, figures humaines, écritures, couleurs, ambiances, saisons, noir et blanc ...

### \* **Poétique du hasard**

Se munir de petits papiers > la moitié des joueurs écrit une question à partir d'une carte tirée au hasard. L'autre moitié procède de la même façon mais écrit des réponses à partir d'une carte ou bien sans tirage, ce qui vient : une phrase, un mot, ... Sur le principe du «cadavre exquis» les questions-réponses sont assemblées 2 à 2 aléatoirement puis sont lues.

Productions surréalistes garanties !