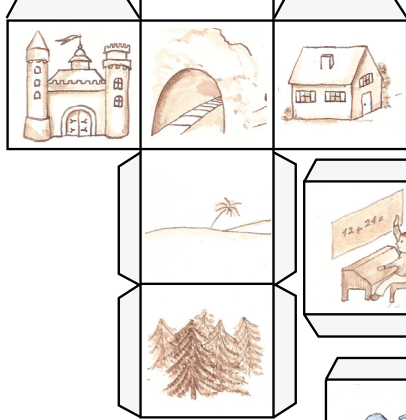




Télécharge les dés et les cartes sur www.albaverba.fr

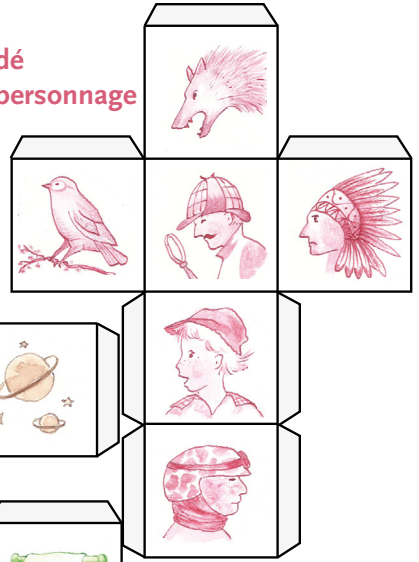
dé décor



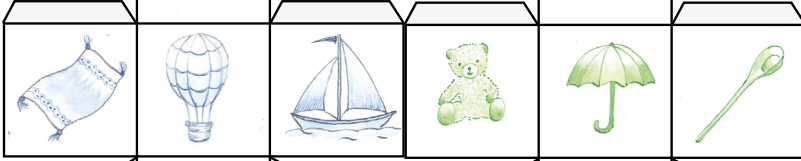
dé décor



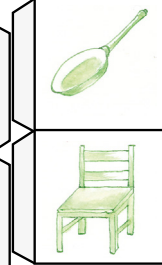
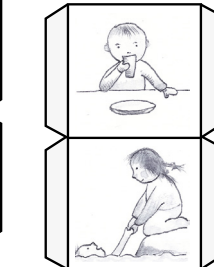
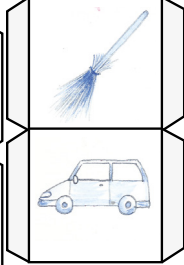
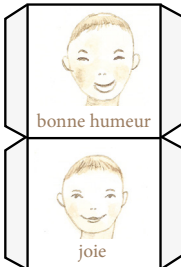
dé personnage



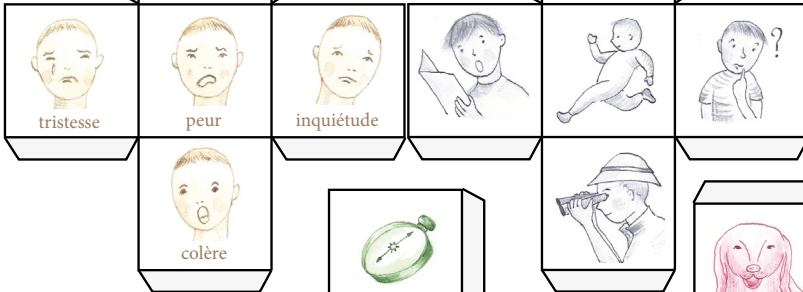
dé moyen de transport



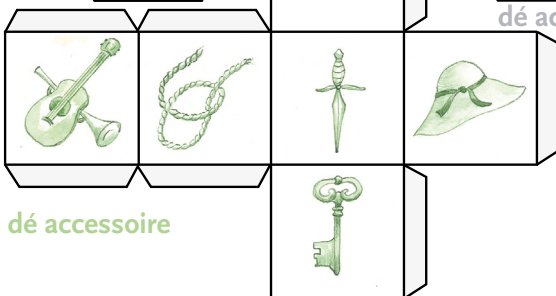
dé émotion



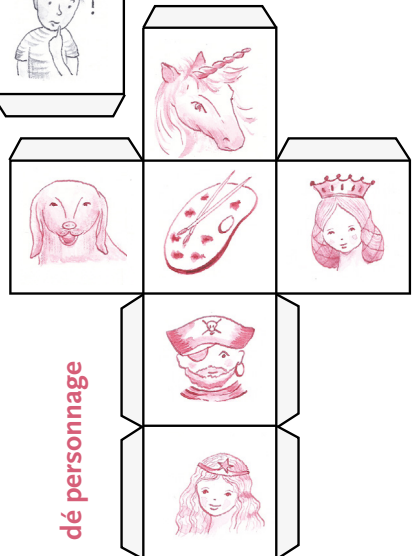
dé accessoire réel



dé action



dé accessoire



dé personnage



La petite fabrique

LES I-DÉS

du Tétrastire

Ce jeu d'imagination et d'improvisation peut se jouer seul, à plusieurs, par équipe. Tu peux l'emporter partout et y jouer en toutes circonstances. Parfait pour les vacances !

Il comprend :

- 9 dés (à découper sur la page de gauche et à assembler) :
2 dés personnage, 1 dé accessoire, 1 dé accessoire réel,
1 dé action, 2 dés décor, 1 dé moyen de transport,
1 dé émotion
- 5 règles différentes à jouer avec ou sans joker (= possibilité de retirer 1 dé ou de le relancer).



RÈGLE N°1

DÉ-FILE

*À partir de 2 comédiens.
Pas de joker possible.*

- ▶ Choisissez ensemble une sélection de dés, et lancez-les.
- ▶ Le premier joueur choisit un dé et s'en inspire pour commence une histoire.
- ▶ Le joueur suivant choisit un autre dé et poursuit l'histoire commencée, etc. jusqu'à épuisement des dés.
- ▶ On peut alors relancer les dés et poursuivre l'histoire, ou en commencer une nouvelle.

RÈGLE N°2

RACONT'I-DÉS

*Plusieurs comédiens.
Joker possible.*

- ▶ Lancer les dés (ou une sélection).
- ▶ Chaque joueur invente une histoire à partir de la combinaison obtenue, puis la lit ou la joue devant tout le monde.
- ▶ À la fin, chacun vote pour l'histoire qu'il a préférée... interdiction de voter pour son histoire !
- ▶ Variante possible avec une combinaison de dés différente par joueur.

RÈGLE N°3 ABCDÉS

Pour les comédiens débutants. Peut se jouer seul ou à plusieurs. Pas de joker possible.

- ▶ Choisis un dé de chaque série.
- ▶ Choisis un début d'histoire (A, B ou C)
- ▶ Lance les dés et place-les sur l'histoire choisie.
- ▶ Continue l'histoire en inventant la suite...

HISTOIRE A
Un jour un  rencontra un 
qui portait un  sous le bras. Après
l'avoir salu(e), il/elle lui demanda...

HISTOIRE B
Quand  décida de partir en 
pour aller à , il ne se doutait
pas qu'il serait obligé de ...

HISTOIRE C
Ce matin,  se sent vraiment
Alors il/elle prend son  et 
aussitôt.
Et ce qui devait arriver arrive : il/elle se
met à...

RÈGLE N°4

IMPROV'I-DÉS

**À partir de 2 comédiens.
Joker possible.**

- ▶ Chacun lance à son tour la combinaison minimum de dés suivante : personnage, émotion, action, décor, et retient ou note ses résultats. Ceux-ci définissent les caractéristiques de son personnages (qui il est, ce qu'il ressent, où il se trouve, ce qu'il fait...).
- ▶ Le premier comédien invente la première réplique de son personnage, le deuxième lui répond, le troisième intervient, etc.
- ▶ Si un comédien est à court d'imagination, il peut lancer un dé pour s'aider.

RÈGLE N°5

MIM'I-DÉS

**À partir de 2 comédiens.
Joker possible**

- ▶ Rassemble les objets indiqués sur le dé «accessoire réel».
- ▶ À tour de rôle, chaque comédien lance sans les montrer un dé «accessoire réel» et un dé «personnage».
- ▶ En utilisant son accessoire comme il le souhaite, chaque comédien doit faire deviner aux autres le personnage qu'il a tiré.

