

LES DÉS enchantés

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 commencer 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 salué(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.

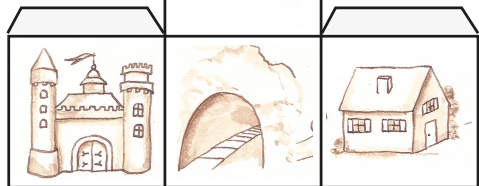
Tétras Lire



LE MAGAZINE DES 8-12 ANS QUI DONNE DES AILES À LA LECTURE



dé décor



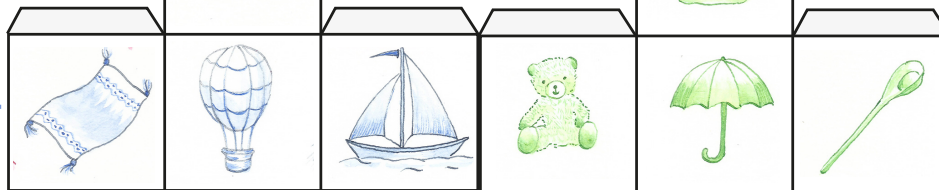
dé personnage



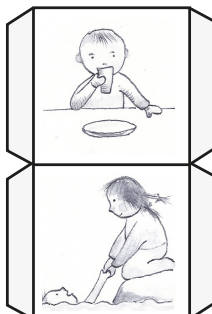
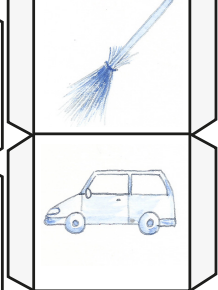
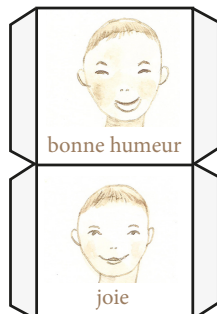
dé décor



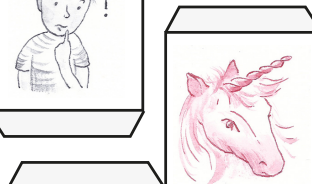
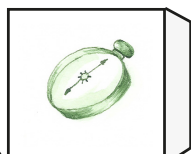
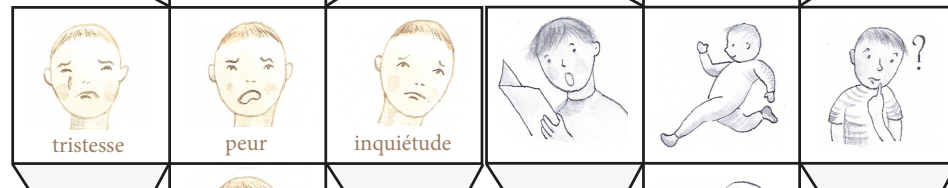
dé moyen de transport



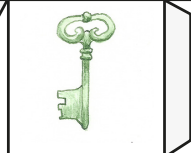
dé émotion



dé accessoire réel



dé accessoire



dé action



dé personnage

