



STORY CUBES®

COMPLEXITÉ POUR L'ANIMATEUR



COMPLEXITÉ POUR LE PUBLIC



DURÉE DE PRÉPARATION

Filage : 30mn. / Mise en place : 1mn.

DURÉE DE L'ACTIVITÉ

15 / 30 mn.

TAILLE DU GROUPE

De 1 à 30

OBJECTIFS VISÉS

FAVORISER LA PAROLE +

GÉNÉRER DES IDÉES

DYNAMISER UNE SÉQUENCE D'APPRENTISSAGE

FAIRE UN PAS DE CÔTÉ

ÉPROUVER DES ACQUIS

S'AMUSER

ÉVALUER

CRÉER DU COLLECTIF

TROUVER DES SOLUTIONS

SE METTRE EN SITUATION -

Crée en 2004, sur le constat que l'observation d'images même les plus simples éveillaient l'imagination, le créateur du jeu eut alors l'idée d'utiliser ces images pour créer et inventer des histoires en les transposant sur des dés. Le jeu de base est composé de 9 dés de 6 faces chacun. Sur chaque face se trouve un pictogramme, ce qui offre des millions de combinaisons et donc de possibles associations d'idées. La promesse de ce jeu se décline en toute simplicité : « Lancez les dés puis racontez une histoire en utilisant les neuf symboles obtenus. Petit conte ou grande saga à vous de raconter votre histoire ! »

BON À SAVOIR

Individuel ou collectif ce jeu peut servir de multiples usages : de l'anti-page blanche à la scénarisation d'histoires. Il peut donc être utilisé différemment selon les objectifs recherchés : brise-glace, team-building, pour du story-telling (pratique du récit et de l'oralité), pour relancer la dynamique d'un projet qui peine... Ainsi chaque question posée et le temps de réponse qui est accordé à chacune, devra être limité. La conception du scénario conditionne le bon déroulement et la qualité du déroulé de la séance.

PROCÉDÉ D'ANIMATION

Il est important de définir au préalable l'objet à travailler en séance. Ce jeu simple d'utilisation, vous laisse libre de réinventer les règles en fonction de cet objectif. Lancez les dés et à vous de jouer.



MOTEURS LUDIQUES

Anticipation - Interactivité - Déduction - Écoute -
Expression - Imagination - Logique - Observation

RESSOURCES

<https://www.storycubes.com/histoire/>

USAGES POSSIBLES

Briser la glace : chaque participant lance 3 dés et prépare une courte présentation en utilisant les 3 images.

Faire du lien dans un groupe : chaque équipe dispose de 3 dés identiques et choisit 3 images pour construire les valeurs, l'esprit de leur équipe.

Raconter une histoire : collectivement sur base d'un lancé de 9 dés, en choisir 3 pour le début, 3 pour le milieu de l'histoire et 3 pour la fin.

Challenger d'idée ou de projet : chaque équipe lance une série de dés pour générer des idées nouvelles sur un aspect particulier. Par exemple, lancer 3 dés pour parler de la forme, du fond du projet ou des usagers.



Dans un usage régulier, ou si l'on effectue plusieurs tours de jeu avec la même équipe, les images des dés peuvent revenir souvent et restreindre la diversité des récits et idées des joueurs. Pour éviter ces effets, il est possible de mixer plusieurs boîtes de dés différents ou encore de créer ses propres dés.

MODE D'ANIMATION

Présentiel

MATÉRIEL REQUIS

Un ou plusieurs jeux de dés.

COÛT DU MATÉRIEL

De 10 à 15 € (neuf).