

8 jeux de **prise de parole** à imprimer.

Les règles, les cartes,
et vous pouvez jouer.

8 JEUX · MATÉRIEL PRÊT À DÉCOUPER

Imprimez. Découpez. Jouez.

Ce document réunit huit jeux des Ateliers de l'Orateur qui disposent d'un matériel prêt à l'emploi. Chaque jeu commence par une page de règle, suivie immédiatement de ses cartes.

CONSEIL D'IMPRESSION

- Imprimez uniquement les jeux dont vous avez besoin.
- Un papier légèrement épais permettra de réutiliser les cartes plus longtemps.
- Les planches de cartes sont prévues pour une impression recto.
- Une page blanche suit chaque planche afin de protéger le verso en impression recto-verso.

Les mots interdits.

Des cartes prêtes à imprimer, découper et mélanger.

COMMENT LES UTILISER

Découpez les cartes et placez-les face cachée.

À son tour, un joueur pioche une carte. Il doit faire deviner le mot écrit en grand sans prononcer aucun des cinq mots indiqués dessous. Les autres peuvent proposer autant de réponses qu'ils le souhaitent. Une minute par carte suffit largement.

Vous pouvez bien sûr créer ensuite vos propres cartes. Les exemples ci-dessous servent surtout à commencer immédiatement.

Le vrai défi n'est pas de contourner un mot.
C'est de trouver un autre chemin
pour faire comprendre la même idée.

LES MOTS INTERDITS

CAFÉ

tasse
boire
matin
chaud
grain

AO

lesateliersdelorateur.com

LES MOTS INTERDITS

VACANCES

voyage
été
plage
partir
hôtel

AO

lesateliersdelorateur.com

LES MOTS INTERDITS

TÉLÉPHONE

appeler
écran
message
portable
numéro

AO

lesateliersdelorateur.com

LES MOTS INTERDITS

ANNIVERSAIRE

gâteau
bougie
cadeau
âge
fête

AO

lesateliersdelorateur.com

LES MOTS INTERDITS

PLUIE

eau
nuage
parapluie
mouillé
tomber

AO

lesateliersdelorateur.com

LES MOTS INTERDITS

MUSIQUE

chanson
écouter
son
instrument
chanter

AO

lesateliersdelorateur.com

LES MOTS INTERDITS

RESTAURANT

manger
menu
serveur
table
repas

AO

lesateliersdelorateur.com

LES MOTS INTERDITS

VOITURE

rouler
route
conducteur
volant
moteur

AO

lesateliersdelorateur.com

LES MOTS INTERDITS

LIVRE

lire
page
auteur
histoire
roman

AO

lesateliersdelorateur.com

LES MOTS INTERDITS

SOMMEIL

dormir
lit
nuit
fatigue
rêve

AO

lesateliersdelorateur.com

LES MOTS INTERDITS

ARGENT

payer
banque
prix
billet
acheter

AO

lesateliersdelorateur.com

LES MOTS INTERDITS

MARIAGE

marié
cérémonie
couple
robe
alliance

AO

lesateliersdelorateur.com

LES MOTS INTERDITS

AVION

voler
aéroport
pilote
voyage
aile

AO

lesateliersdelorateur.com

LES MOTS INTERDITS

CHOCOLAT

sucré
cacao
manger
noir
tablette

AO

lesateliersdelorateur.com

LES MOTS INTERDITS

ÉCOLE

élève
professeur
classe
apprendre
cours

AO

lesateliersdelorateur.com

LES MOTS INTERDITS

SOLEIL

chaud
ciel
lumière
été
briller

AO

lesateliersdelorateur.com

LES MOTS INTERDITS

PHOTO

image
appareil
prendre
souvenir
portrait

AO

lesateliersdelorateur.com

LES MOTS INTERDITS

CUISINE

manger
recette
four
plat
préparer

AO

lesateliersdelorateur.com

LES MOTS INTERDITS

FOOTBALL

ballon
but
joueur
match
terrain

AO

lesateliersdelorateur.com

LES MOTS INTERDITS

CADEAU

offrir
anniversaire
surprise
paquet
recevoir

AO

lesateliersdelorateur.com

LES MOTS INTERDITS

ASCENSEUR

monter
descendre
étage
immeuble
bouton

AO

lesateliersdelorateur.com

LES MOTS INTERDITS

MIROIR

reflet
regarder
visage
verre
image

AO

lesateliersdelorateur.com

LES MOTS INTERDITS

VALISE

voyage
bagage
vêtements
partir
aéroport

AO

lesateliersdelorateur.com

LES MOTS INTERDITS

HORLOGE

heure
temps
montre
aiguille
mur

AO

lesateliersdelorateur.com

Le traducteur d'émotions.

Deux paquets de cartes pour multiplier les nuances.

PAQUET 1 LES ÉMOTIONS

Piochez une émotion et faites-la entendre en prononçant une phrase neutre, sans changer les mots.

PAQUET 2 LES INTENTIONS

Pour la variante, ajoutez une intention : rassurer, convaincre, refuser, séduire, avertir... Puis combinez les deux cartes.

« Inquiet + rassurer »

« Enthousiaste + refuser »

« Agacé + remercier »

Une même phrase peut soudain raconter autre chose.

ÉMOTION

JOIE

AO

lesateliersdelorateur.com

ÉMOTION

INQUIÉTUDE

AO

lesateliersdelorateur.com

ÉMOTION

IMPATIENCE

AO

lesateliersdelorateur.com

ÉMOTION

SOULAGEMENT

AO

lesateliersdelorateur.com

ÉMOTION

MÉFIANCE

AO

lesateliersdelorateur.com

ÉMOTION

FIERTÉ

AO

lesateliersdelorateur.com

ÉMOTION

LASSITUDE

AO

lesateliersdelorateur.com

ÉMOTION

CURIOSITÉ

AO

lesateliersdelorateur.com

ÉMOTION

SURPRISE

AO

lesateliersdelorateur.com

ÉMOTION

EMBARRAS

AO

lesateliersdelorateur.com

ÉMOTION

ENTHOUSIASME

AO

lesateliersdelorateur.com

ÉMOTION

AGACEMENT

AO

lesateliersdelorateur.com

ÉMOTION

DÉCEPTION

AO

lesateliersdelorateur.com

ÉMOTION

HÉSITATION

AO

lesateliersdelorateur.com

ÉMOTION

AMUSEMENT

AO

lesateliersdelorateur.com

ÉMOTION

NERVOSITÉ

AO

lesateliersdelorateur.com

INTENTION

RASSURER

AO

lesateliersdelorateur.com

INTENTION

CONVAINCRE

AO

lesateliersdelorateur.com

INTENTION

REFUSER

AO

lesateliersdelorateur.com

INTENTION

REMERCIER

AO

lesateliersdelorateur.com

INTENTION

AVERTIR

AO

lesateliersdelorateur.com

INTENTION

ENCOURAGER

AO

lesateliersdelorateur.com

INTENTION

DEMANDER DE L'AIDE

AO

lesateliersdelorateur.com

INTENTION

CRÉER DU SUSPENSE

AO

lesateliersdelorateur.com

INTENTION

FAIRE CONFIANCE

AO

lesateliersdelorateur.com

INTENTION

METTRE FIN

AO

lesateliersdelorateur.com

INTENTION

OBTENIR DU TEMPS

AO

lesateliersdelorateur.com

INTENTION

DONNER ENVIE

AO

lesateliersdelorateur.com

INTENTION

S'EXCUSER

AO

lesateliersdelorateur.com

INTENTION

FAIRE RÉFLÉCHIR

AO

lesateliersdelorateur.com

INTENTION

ACCUEILLIR

AO

lesateliersdelorateur.com

INTENTION

PROTESTER

AO

lesateliersdelorateur.com

Le même récit, trois publics.

Des publics à tirer au hasard pour raconter autrement.

MODE D'EMPLOI

Choisissez une histoire courte que vous connaissez bien.

Piochez trois cartes « Public » et racontez la même histoire à chacun.

Les faits essentiels restent identiques ; vous adaptez la forme.

Pour une seconde manche, gardez un même public et piochez une carte « Situation ». Vous découvrirez qu'un public ne se résume pas à son âge ou à son métier : son temps, son intérêt et son état d'esprit comptent aussi.

Même histoire.

Autre personne.

Autre chemin pour y arriver.

PUBLIC

UN ENFANT DE 8 ANS

Il ne connaît pas forcément vos références.

AO

lesateliersdelorateur.com

PUBLIC

UN COLLÈGUE

Il connaît déjà une partie du contexte.

AO

lesateliersdelorateur.com

PUBLIC

VOTRE GRAND-MÈRE

Évitez de supposer ce qu'elle sait ou non.

AO

lesateliersdelorateur.com

PUBLIC

UN NOUVEAU VOISIN

Vous vous connaissez à peine.

AO

lesateliersdelorateur.com

PUBLIC

UN AMI PROCHE

Il connaît déjà beaucoup de choses sur vous.

AO

lesateliersdelorateur.com

PUBLIC

UN CLIENT

Il veut comprendre ce qui le concerne.

AO

lesateliersdelorateur.com

PUBLIC

UN GROUPE D'ÉTUDIANTS

Ils découvrent peut-être le sujet.

AO

lesateliersdelorateur.com

PUBLIC

VOTRE RESPONSABLE

Il attend probablement l'essentiel.

AO

lesateliersdelorateur.com

PUBLIC

UN TOURISTE

Il ne connaît pas votre environnement.

AO

lesateliersdelorateur.com

PUBLIC

UN ADOLESCENT

Parlez-lui sans le caricaturer.

AO

lesateliersdelorateur.com

PUBLIC

UN EXPERT DU SUJET

Inutile d'expliquer ce qu'il maîtrise déjà.

AO

lesateliersdelorateur.com

PUBLIC

UN DÉBUTANT COMPLET

Les évidences pour vous ne le sont pas pour lui.

AO

lesateliersdelorateur.com

PUBLIC

UNE PERSONNE SCEPTIQUE

Elle n'est pas encore convaincue.

AO

lesateliersdelorateur.com

PUBLIC

UNE PERSONNE CURIEUSE

Elle veut comprendre davantage.

AO

lesateliersdelorateur.com

PUBLIC

UN GROUPE DE CINQ AMIS

Vous devez garder l'attention de plusieurs personnes.

AO

lesateliersdelorateur.com

PUBLIC

QUELQU'UN RENCONTRÉ AUJOURD'HUI

Vous n'avez aucun passé commun.

AO

lesateliersdelorateur.com

SITUATION

TRÈS PRESSÉ

Vous avez moins d'une minute.

AO

lesateliersdelorateur.com

SITUATION

BEAUCOUP DE TEMPS

Vous pouvez développer et raconter.

AO

lesateliersdelorateur.com

SITUATION

DÉJÀ CONVAINCU

Il n'a pas besoin d'être persuadé.

AO

lesateliersdelorateur.com

SITUATION

PAS DU TOUT INTÉRESSÉ

Il faut d'abord lui donner une raison d'écouter.

AO

lesateliersdelorateur.com

SITUATION

FATIGUÉ

La simplicité devient précieuse.

AO

lesateliersdelorateur.com

SITUATION

TRÈS CURIEUX

Il risque de demander beaucoup de détails.

AO

lesateliersdelorateur.com

SITUATION

EN DÉSACCORD

Il écoute depuis un autre point de vue.

AO

lesateliersdelorateur.com

SITUATION

CONNAÎT DÉJÀ LA FIN

Le suspense ne peut plus porter le récit.

AO

lesateliersdelorateur.com

SITUATION

NE CONNAÎT RIEN AU SUJET

Le contexte devient indispensable.

AO

lesateliersdelorateur.com

SITUATION

CONNAÎT MIEUX LE SUJET QUE VOUS

Choisissez vos affirmations avec soin.

AO

lesateliersdelorateur.com

SITUATION

VOUS INTERROMPT SOUVENT

Il faut retrouver votre fil.

AO

lesateliersdelorateur.com

SITUATION

NE PEUT RESTER QUE 30 SECONDES

Il faut choisir l'essentiel.

AO

lesateliersdelorateur.com

SITUATION

VOUS POSE UNE QUESTION PRÉCISE

Votre récit doit y répondre.

AO

lesateliersdelorateur.com

SITUATION

A VÉCU UNE EXPÉRIENCE SIMILAIRE

Il comparera avec son propre vécu.

AO

lesateliersdelorateur.com

SITUATION

DOUTE DE VOTRE VERSION

Les détails et la cohérence comptent.

AO

lesateliersdelorateur.com

SITUATION

DOIT RACONTER ENSUITE

Votre structure doit pouvoir voyager.

AO

lesateliersdelorateur.com

L'objet mystérieux.

Des objets ordinaires pour inventer des chemins extraordinaires.

MODE D'EMPLOI

Découpez, mélangez et placez les cartes face cachée.

Le joueur pioche un objet qu'il doit faire découvrir sans le nommer, sans utiliser de synonyme direct et sans le mimer.

Il peut raconter une situation, évoquer un usage, un problème résolu, une sensation, un souvenir ou une conséquence de sa présence.

Pour rendre le jeu plus difficile, interdisez toute description physique : ni forme, ni couleur, ni matière, ni taille.

Vous connaissez la destination.

Votre défi :

donner envie aux autres d'y arriver.

OBJET MYSTÉRIEUX

UNE CLÉ

Faites-le découvrir sans le nommer.

AO

lesateliersdelorateur.com

OBJET MYSTÉRIEUX

UNE TASSE

Faites-le découvrir sans le nommer.

AO

lesateliersdelorateur.com

OBJET MYSTÉRIEUX

UN PARAPLUIE

Faites-le découvrir sans le nommer.

AO

lesateliersdelorateur.com

OBJET MYSTÉRIEUX

UNE MONTRE

Faites-le découvrir sans le nommer.

AO

lesateliersdelorateur.com

OBJET MYSTÉRIEUX

UNE VALISE

Faites-le découvrir sans le nommer.

AO

lesateliersdelorateur.com

OBJET MYSTÉRIEUX

UN MIROIR

Faites-le découvrir sans le nommer.

AO

lesateliersdelorateur.com

OBJET MYSTÉRIEUX

UNE BOUGIE

Faites-le découvrir sans le nommer.

AO

lesateliersdelorateur.com

OBJET MYSTÉRIEUX

UN OREILLER

Faites-le découvrir sans le nommer.

AO

lesateliersdelorateur.com

OBJET MYSTÉRIEUX

UNE BROSSE À DENTS

Faites-le découvrir sans le nommer.

AO

lesateliersdelorateur.com

OBJET MYSTÉRIEUX

UN CHARGEUR

Faites-le découvrir sans le nommer.

AO

lesateliersdelorateur.com

OBJET MYSTÉRIEUX

DES LUNETTES

Faites-le découvrir sans le nommer.

AO

lesateliersdelorateur.com

OBJET MYSTÉRIEUX

UN CADENAS

Faites-le découvrir sans le nommer.

AO

lesateliersdelorateur.com

OBJET MYSTÉRIEUX

UNE TÉLÉCOMMANDE

Faites-le découvrir sans le nommer.

AO

lesateliersdelorateur.com

OBJET MYSTÉRIEUX

UN CARNET

Faites-le découvrir sans le nommer.

AO

lesateliersdelorateur.com

OBJET MYSTÉRIEUX

UN CASQUE AUDIO

Faites-le découvrir sans le nommer.

AO

lesateliersdelorateur.com

OBJET MYSTÉRIEUX

UNE BOUTEILLE

Faites-le découvrir sans le nommer.

AO

lesateliersdelorateur.com

OBJET MYSTÉRIEUX

UNE FOURCHETTE

Faites-le découvrir sans le nommer.

AO

lesateliersdelorateur.com

OBJET MYSTÉRIEUX

UN RÉVEIL

Faites-le découvrir sans le nommer.

AO

lesateliersdelorateur.com

OBJET MYSTÉRIEUX

UN SAC À DOS

Faites-le découvrir sans le nommer.

AO

lesateliersdelorateur.com

OBJET MYSTÉRIEUX

UNE LAMPE

Faites-le découvrir sans le nommer.

AO

lesateliersdelorateur.com

OBJET MYSTÉRIEUX

UN PORTEFEUILLE

Faites-le découvrir sans le nommer.

AO

lesateliersdelorateur.com

OBJET MYSTÉRIEUX

UNE PAIRE DE CISEAUX

Faites-le découvrir sans le nommer.

AO

lesateliersdelorateur.com

OBJET MYSTÉRIEUX

UN PEIGNE

Faites-le découvrir sans le nommer.

AO

lesateliersdelorateur.com

OBJET MYSTÉRIEUX

UNE ÉCHARPE

Faites-le découvrir sans le nommer.

AO

lesateliersdelorateur.com

La mauvaise nouvelle.

Des contrariétés ordinaires pour entraîner une parole difficile.

MODE D'EMPLOI

Piochez une carte et prenez trente secondes pour réfléchir.
Annoncez ensuite la nouvelle à un autre joueur comme si la situation était réelle.
L'interlocuteur réagit librement et peut poser des questions.

Le but n'est ni de minimiser le problème ni de trouver la formule parfaite.
Essayez plutôt d'être clair, d'accueillir la réaction et de rester disponible
pour la suite de l'échange.

Toutes les cartes restent volontairement du côté des contrariétés ordinaires.

Dire clairement.
Laisser réagir.
Puis chercher la suite.

LA MAUVAISE NOUVELLE

VOYAGE ANNULÉ

Le week-end prévu ensemble doit être annulé au dernier moment.

AO

lesateliersdelorateur.com

LA MAUVAISE NOUVELLE

RÉSERVATION PERDUE

Le restaurant n'a aucune trace de la réservation du groupe.

AO

lesateliersdelorateur.com

LA MAUVAISE NOUVELLE

PROJET EN RETARD

Le projet annoncé pour vendredi aura deux semaines de retard.

AO

lesateliersdelorateur.com

LA MAUVAISE NOUVELLE

SALLE INDISPONIBLE

La salle réservée pour demain n'est finalement plus disponible.

AO

lesateliersdelorateur.com

LA MAUVAISE NOUVELLE

COLIS ÉGARÉ

Le cadeau attendu pour ce soir n'arrivera pas à temps.

AO

lesateliersdelorateur.com

LA MAUVAISE NOUVELLE

VOITURE INDISPONIBLE

La voiture promise pour le trajet ne pourra finalement pas être utilisée.

AO

lesateliersdelorateur.com

LA MAUVAISE NOUVELLE

BILLETS OUBLIÉS

Vous avez oublié d'acheter les billets et l'événement affiche complet.

AO

lesateliersdelorateur.com

LA MAUVAISE NOUVELLE

CHANGEMENT D'HORAIRE

Le rendez-vous doit être déplacé à une heure beaucoup moins pratique.

AO

lesateliersdelorateur.com

LA MAUVAISE NOUVELLE

BUDGET RÉDUIT

L'activité prévue doit être revue parce que le budget vient d'être réduit.

AO

lesateliersdelorateur.com

LA MAUVAISE NOUVELLE

INVITÉ ABSENT

La personne que tout le monde attendait ne pourra finalement pas venir.

AO

lesateliersdelorateur.com

LA MAUVAISE NOUVELLE

ERREUR DE COMMANDE

La commande reçue n'est pas celle qui avait été demandée.

AO

lesateliersdelorateur.com

LA MAUVAISE NOUVELLE

DÎNER RATÉ

Le plat principal est inutilisable alors que les invités arrivent bientôt.

AO

lesateliersdelorateur.com

LA MAUVAISE NOUVELLE

OBJET CASSÉ

Vous avez accidentellement cassé un objet prêté par votre interlocuteur.

AO

lesateliersdelorateur.com

LA MAUVAISE NOUVELLE

PLACE SUPPRIMÉE

Il manque finalement une place dans la voiture pour le trajet prévu.

AO

lesateliersdelorateur.com

LA MAUVAISE NOUVELLE

FICHER PERDU

Une partie du travail commun doit être refaite après la perte d'un fichier.

AO

lesateliersdelorateur.com

LA MAUVAISE NOUVELLE

MÉTÉO DÉFAVORABLE

L'activité extérieure préparée depuis plusieurs jours devient impossible.

AO

lesateliersdelorateur.com

LA MAUVAISE NOUVELLE

LIVRAISON RETARDÉE

Le matériel nécessaire ne sera livré qu'après la date prévue.

AO

lesateliersdelorateur.com

LA MAUVAISE NOUVELLE

PROGRAMME RACCOURCI

Une activité attendue doit être supprimée faute de temps.

AO

lesateliersdelorateur.com

LA MAUVAISE NOUVELLE

PRIX AUGMENTÉ

Le coût final est sensiblement supérieur à ce qui avait été annoncé.

AO

lesateliersdelorateur.com

LA MAUVAISE NOUVELLE

ERREUR DE DATE

Vous avez communiqué la mauvaise date à plusieurs personnes.

AO

lesateliersdelorateur.com

LA MAUVAISE NOUVELLE

OBJET OUBLIÉ

Vous avez oublié d'apporter quelque chose d'indispensable à l'activité.

AO

lesateliersdelorateur.com

LA MAUVAISE NOUVELLE

CONNEXION IMPOSSIBLE

La visioconférence importante ne peut pas démarrer comme prévu.

AO

lesateliersdelorateur.com

LA MAUVAISE NOUVELLE

CHANGEMENT DE LIEU

Le rendez-vous doit avoir lieu beaucoup plus loin que prévu.

AO

lesateliersdelorateur.com

LA MAUVAISE NOUVELLE

PROMESSE IMPOSSIBLE

Vous réalisez que vous ne pourrez pas tenir un engagement pris hier.

AO

lesateliersdelorateur.com

Le discours à contraintes.

Un sujet. Une contrainte. Et une minute pour trouver votre chemin.

DEUX PAQUETS

1. **SUJET** Ce dont vous allez parler.
2. **CONTRAINTE** La règle supplémentaire à respecter pendant votre parole.

Piochez une carte de chaque paquet. Prenez vingt secondes, puis parlez pendant une minute. Le message doit rester compréhensible malgré la règle.

Pour la variante, commencez à parler avec le sujet seulement. Un autre joueur vous révèle une contrainte après vingt secondes, puis peut la remplacer par une seconde contrainte vingt secondes plus tard.

Le but n'est pas de ne jamais hésiter.
Le but est de découvrir
que l'on peut hésiter... et continuer.

SUJET

LE CAFÉ

Pourquoi tant de gens y tiennent-ils ?

AO

lesateliersdelorateur.com

SUJET

LES VACANCES

Ce qui fait un bon séjour.

AO

lesateliersdelorateur.com

SUJET

LE TÉLÉPHONE

Ce qu'il a changé dans nos journées.

AO

lesateliersdelorateur.com

SUJET

LA PLUIE

Pourquoi on peut l'aimer ou la détester.

AO

lesateliersdelorateur.com

SUJET

LES TRANSPORTS

Votre moyen de déplacement idéal.

AO

lesateliersdelorateur.com

SUJET

LE PETIT-DÉJEUNER

Indispensable ou parfaitement facultatif ?

AO

lesateliersdelorateur.com

SUJET

LES SÉRIES

Pourquoi on enchaîne parfois les épisodes.

AO

lesateliersdelorateur.com

SUJET

LE SPORT

Ce qui donne envie de commencer ou d'arrêter.

AO

lesateliersdelorateur.com

SUJET

LA MUSIQUE

Pourquoi certaines chansons restent avec nous.

AO

lesateliersdelorateur.com

SUJET

LES RÉUNIONS

À quoi ressemblerait une réunion vraiment utile ?

AO

lesateliersdelorateur.com

SUJET

LA VILLE

Ce qu'elle offre et ce qu'elle enlève.

AO

lesateliersdelorateur.com

SUJET

LE SOMMEIL

Pourquoi nous négocions autant avec lui.

AO

lesateliersdelorateur.com

SUJET

LES RESTAURANTS

Ce qui fait qu'on a envie d'y revenir.

AO

lesateliersdelorateur.com

SUJET

LES PHOTOS

Pourquoi nous photographions autant.

AO

lesateliersdelorateur.com

SUJET

LE WEEK-END

Comment utiliser deux jours libres.

AO

lesateliersdelorateur.com

SUJET

LES LIVRES

Ce qu'un livre peut faire qu'un écran fait moins bien.

AO

lesateliersdelorateur.com

CONTRAINTE

COMMENCEZ PAR « POURTANT »

Chaque nouvelle idée doit repartir de ce mot.

AO

lesateliersdelorateur.com

CONTRAINTE

TROIS MOTS IMPOSÉS

Le groupe vous donne trois mots à intégrer naturellement.

AO

lesateliersdelorateur.com

CONTRAINTE

SANS « JE »

Parlez sans utiliser le pronom « je ».

AO

lesateliersdelorateur.com

CONTRAINTE

UNE COMPARAISON ANIMALE

Glissez au moins une comparaison avec un animal.

AO

lesateliersdelorateur.com

CONTRAINTE

UNE QUESTION RÉGULIÈRE

Posez une vraie question au public toutes les 20 secondes.

AO

lesateliersdelorateur.com

CONTRAINTE

DU CONCRET SEULEMENT

Chaque idée doit être accompagnée d'un exemple.

AO

lesateliersdelorateur.com

CONTRAINTE

LE MOT INTERDIT

Le groupe choisit un mot courant que vous ne pouvez pas prononcer.

AO

lesateliersdelorateur.com

CONTRAINTE

UNE PAUSE DE 3 SECONDES

Placez volontairement deux vrais silences.

AO

lesateliersdelorateur.com

CONTRAINTE

LA CONCLUSION D'ABORD

Commencez par votre idée finale, puis développez.

AO

lesateliersdelorateur.com

CONTRAINTE

TROIS ÉTAPES

Organisez tout ce que vous dites en trois parties visibles.

AO

lesateliersdelorateur.com

CONTRAINTE

CHANGEZ DE RYTHME

Faites entendre au moins deux rythmes nettement différents.

AO

lesateliersdelorateur.com

CONTRAINTE

UNE IMAGE

Faites apparaître une scène que les autres peuvent imaginer.

AO

lesateliersdelorateur.com

CONTRAINTE

SANS ADJECTIFS

Évitez tous les adjectifs pendant une minute.

AO

lesateliersdelorateur.com

CONTRAINTE

UNE OBJECTION

Formulez vous-même une objection à ce que vous dites, puis répondez-y.

AO

lesateliersdelorateur.com

CONTRAINTE

LE DERNIER MOT

Chaque phrase doit reprendre un mot de la phrase précédente.

AO

lesateliersdelorateur.com

CONTRAINTE

RETOUR AU POINT DE DÉPART

Terminez exactement sur l'idée avec laquelle vous avez commencé.

AO

lesateliersdelorateur.com

Racontez-le sans paroles.

Des situations à rendre visibles avec le corps, le regard et l'espace.

MODE D'EMPLOI

Piochez une carte et prenez quelques secondes pour imaginer la scène.
Faites ensuite comprendre la situation sans prononcer un mot et sans produire de sons. Vous pouvez utiliser le regard, le visage, les gestes, la posture, les déplacements et les objets présents autour de vous.

Le groupe cherche la situation. Dès qu'elle est comprise, changez de joueur.

Ne cherchez pas à faire beaucoup de gestes. Cherchez à rendre l'action lisible.

Un regard peut désigner.
Une pause peut raconter.
Un déplacement peut changer toute la scène.

SANS PAROLES

RATER SON TRAIN

Vous arrivez sur le quai au moment où il part.

AO

lesateliersdelorateur.com

SANS PAROLES

CHERCHER SES CLÉS

Vous êtes certain de les avoir posées quelque part ici.

AO

lesateliersdelorateur.com

SANS PAROLES

CADEAU INATTENDU

Vous ouvrez un paquet et découvrez quelque chose d'incroyable.

AO

lesateliersdelorateur.com

SANS PAROLES

ATTENDRE UN RETARDATAIRE

Vous regardez l'heure encore et encore.

AO

lesateliersdelorateur.com

SANS PAROLES

ENTRER DANS UNE PIÈCE VIDE

Vous pensiez y trouver plusieurs personnes.

AO

lesateliersdelorateur.com

SANS PAROLES

BOISSON TROP CHAUDE

Vous buvez trop vite et tentez de rester digne.

AO

lesateliersdelorateur.com

SANS PAROLES

TÉLÉPHONE INTROUVABLE

Vous cherchez partout alors qu'il est tout près.

AO

lesateliersdelorateur.com

SANS PAROLES

CHAUSSURE INCONFORTABLE

Vous essayez de continuer à marcher normalement.

AO

lesateliersdelorateur.com

SANS PAROLES

PLUIE SOUDAINE

Vous êtes dehors et n'avez rien pour vous protéger.

AO

lesateliersdelorateur.com

SANS PAROLES

ASCENSEUR BLOQUÉ

Les portes ne s'ouvrent pas à l'étage attendu.

AO

lesateliersdelorateur.com

SANS PAROLES

MAUVAISE PORTE

Vous entrez avec assurance puis comprenez votre erreur.

AO

lesateliersdelorateur.com

SANS PAROLES

PHOTO DE GROUPE

Vous essayez de faire entrer tout le monde dans le cadre.

AO

lesateliersdelorateur.com

SANS PAROLES

VALISE TROP LOURDE

Vous tentez de la soulever comme si de rien n'était.

AO

lesateliersdelorateur.com

SANS PAROLES

SIÈGE DÉJÀ OCCUPÉ

Vous arrivez à votre place et quelqu'un y est installé.

AO

lesateliersdelorateur.com

SANS PAROLES

OBJET FRAGILE QUI TOMBE

Vous tentez de le rattraper avant qu'il touche le sol.

AO

lesateliersdelorateur.com

SANS PAROLES

RÉVEIL EN RETARD

Vous regardez l'heure et comprenez que vous êtes très en retard.

AO

lesateliersdelorateur.com

SANS PAROLES

MOUSTIQUE DANS LA CHAMBRE

Vous essayez de le suivre des yeux puis de l'attraper.

AO

lesateliersdelorateur.com

SANS PAROLES

LUMIÈRE QUI S'ÉTEINT

Vous vous retrouvez soudain dans le noir.

AO

lesateliersdelorateur.com

SANS PAROLES

RECONNAÎTRE QUELQU'UN

Vous croisez une personne connue sans retrouver
immédiatement qui elle est.

AO

lesateliersdelorateur.com

SANS PAROLES

SAC QUI SE DÉCHIRE

Vos affaires commencent à tomber pendant que vous
marchez.

AO

lesateliersdelorateur.com

SANS PAROLES

MOT DE PASSE OUBLIÉ

Vous tentez plusieurs fois de vous souvenir de la bonne
combinaison.

AO

lesateliersdelorateur.com

SANS PAROLES

CHAISE INSTABLE

Vous essayez de rester assis sans montrer qu'elle bouge.

AO

lesateliersdelorateur.com

SANS PAROLES

TROUVER DE L'ARGENT

Vous apercevez un billet par terre et regardez autour de
vous.

AO

lesateliersdelorateur.com

SANS PAROLES

SURPRISE DERRIÈRE VOUS

Vous sentez une présence, vous retournez et découvrez
quelque chose.

AO

lesateliersdelorateur.com

Changez de camp.

Des désaccords légers pour apprendre à défendre les deux côtés.

MODE D'EMPLOI

Piochez une carte et choisissez, ou tirez au sort, le premier camp.
Défendez cette position pendant une minute aussi sérieusement que possible.

Puis quelqu'un annonce : « Changez de camp. » Vous devez immédiatement défendre la position opposée pendant une nouvelle minute.

Ne caricaturez pas le second camp. Cherchez au contraire les meilleurs arguments que pourrait utiliser quelqu'un qui pense réellement ainsi.

Comprendre un argument
n'oblige pas à l'adopter.
Mais permet d'y répondre vraiment.

CHANGEZ DE CAMP

VOYAGER

CAMP A

Voyager seul

CAMP B

Voyager accompagné

AO

lesateliersdelorateur.com

CHANGEZ DE CAMP

TRAVAIL

CAMP A

Télétravail

CAMP B

Travail au bureau

AO

lesateliersdelorateur.com

CHANGEZ DE CAMP

LECTURE

CAMP A

Lire le livre

CAMP B

Voir son adaptation au cinéma

AO

lesateliersdelorateur.com

CHANGEZ DE CAMP

LOGEMENT

CAMP A

Vivre en ville

CAMP B

Vivre à la campagne

AO

lesateliersdelorateur.com

CHANGEZ DE CAMP

VACANCES

CAMP A

Tout préparer à l'avance

CAMP B

Décider au dernier moment

AO

lesateliersdelorateur.com

CHANGEZ DE CAMP

MATIN

CAMP A

Se lever très tôt

CAMP B

Dormir plus longtemps

AO

lesateliersdelorateur.com

CHANGEZ DE CAMP

ACHATS

CAMP A

Acheter en ligne

CAMP B

Acheter en magasin

AO

lesateliersdelorateur.com

CHANGEZ DE CAMP

TRANSPORT

CAMP A

Prendre la voiture

CAMP B

Prendre les transports en commun

AO

lesateliersdelorateur.com

CHANGEZ DE CAMP

REPAS

CAMP A

Cuisiner chez soi

CAMP B

Manger au restaurant

AO

lesateliersdelorateur.com

CHANGEZ DE CAMP

TÉLÉPHONE

CAMP A

Toujours rester joignable

CAMP B

Couper régulièrement son téléphone

AO

lesateliersdelorateur.com

CHANGEZ DE CAMP

PHOTOS

CAMP A

Photographier beaucoup

CAMP B

Profiter sans sortir l'appareil

AO

lesateliersdelorateur.com

CHANGEZ DE CAMP

ARGENT

CAMP A

Épargner d'abord

CAMP B

Profiter davantage maintenant

AO

lesateliersdelorateur.com

CHANGEZ DE CAMP

SPORT

CAMP A

S'entraîner seul

CAMP B

S'entraîner en groupe

AO

lesateliersdelorateur.com

CHANGEZ DE CAMP

ORGANISATION

CAMP A

Faire des listes

CAMP B

Imaginer au fur et à mesure

AO

lesateliersdelorateur.com

CHANGEZ DE CAMP

APPRENTISSAGE

CAMP A

Apprendre avec des livres

CAMP B

Apprendre en pratiquant

AO

lesateliersdelorateur.com

CHANGEZ DE CAMP

RÉUNIONS

CAMP A

Réunions courtes et fréquentes

CAMP B

Réunions rares mais longues

AO

lesateliersdelorateur.com

CHANGEZ DE CAMP

MUSIQUE

CAMP A

Écouter toujours ses favoris

CAMP B

Chercher constamment de nouveaux

AO

lesateliersdelorateur.com

CHANGEZ DE CAMP

CADEAUX

CAMP A

Demander ce que la personne veut

CAMP B

Garder entièrement la surprise

AO

lesateliersdelorateur.com

CHANGEZ DE CAMP

WEEK-END

CAMP A

Prévoir des activités

CAMP B

Ne rien prévoir du tout

AO

lesateliersdelorateur.com

CHANGEZ DE CAMP

RESTAURANT

CAMP A

Retourner dans ses bonnes adresses

CAMP B

Toujours essayer de nouveaux endroits

AO

lesateliersdelorateur.com

CHANGEZ DE CAMP

INFORMATION

CAMP A

Lire plusieurs sources

CAMP B

Suivre quelques sources de confiance

AO

lesateliersdelorateur.com

CHANGEZ DE CAMP

DÉCISIONS

CAMP A

Décider rapidement

CAMP B

Prendre beaucoup de temps avant de

AO

lesateliersdelorateur.com

CHANGEZ DE CAMP

DISCUSSION

CAMP A

Dire immédiatement son désaccord

CAMP B

Attendre avant de répondre

AO

lesateliersdelorateur.com

CHANGEZ DE CAMP

PRÉSENTATION

CAMP A

Tout préparer précisément

CAMP B

Garder une grande place à l'improvisation

AO

lesateliersdelorateur.com

À vous de jouer.

Parlez. Écoutez. Essayez.
Puis recommencez autrement.