



Si j'étais...



Règle du jeu

Introduction

Si j'étais..., je serais... tel ou tel animal, plante, objet, chose immatérielle, émotion... pour les qualités que je leur confère.

Objectifs

Développer l'imaginaire sans contrainte.

But du jeu

Dans un premier temps, décrire ce que nous serions en appuyant sur les qualités que nous lui attribuons.

En option, dans un deuxième temps, rechercher les défauts (réels ou imaginés) de ce que nous serions.

Déroulement du jeu

Avant de commencer, les participants se mettent d'accord pour le choix de ce que l'on pourrait être : un animal, une plante, un objet, une chose immatérielle, une émotion..., cela peut-être aussi quelque chose de précis : une grenouille, un lys, un tire-bouchon...

- Soit chaque participant choisit ce qu'il serait,
- Soit tous les participants seraient la même chose.

Chaque participant écrit son texte. Quand tous les participants ont écrit leur texte, ils le lisent à voix haute.

Variante

Avant de commencer, les participants se mettent d'accord s'ils écrivent aussi les défauts de ce que nous serions. Par exemple, en résumé : si j'étais une rose, je parfumerais le jardin mais attention, si tu te frottes à moi, j'ai des épines !

Cette option fait alors partie du texte à écrire.