



- infantile -

C'est en observant une petite fille dans le caddy me précédant à la caisse d'un supermarché que j'ai eu l'idée de ce jeu. En quelques minutes elle a transformé un emballage de crêpes au jambon en tablette tactile, en caisse enregistreuse, et en manette contrôlant un vaisseau probablement galactique. Observez autour de vous à quel point les enfants sont aptes à tout transformer, à s'amuser avec tout ce qui les entoure. Retrouvez au fond de vous cette émotion qui consiste à jouer, toujours, partout, avec tout ce qui vous passe sous la main...

Chacun d'entre vous prend l'objet qui est le plus proche et le transforme en quelque chose d'improbable, d'étonnant, de ludique. Imaginez tout de suite ce que votre objet devient, jouez déjà avec pour ce qu'il est devenu.



Mais il y a quelques règles à respecter :

- c'est le joueur avec le plus petit objet qui commence, puis ainsi de suite pour finir avec celui ayant choisi l'objet le plus imposant.
- celui qui démarre le jeu commence à raconter le début d'une histoire tout en utilisant son objet, non pas pour ce qu'il est réellement, mais pour ce qu'il est devenu. L'objet doit faire partie de l'histoire, et le mime associé à la narration est bienvenu.
- le suivant continue alors l'histoire, tout en utilisant son objet à son tour, du moins ce en quoi il l'a transformé.
- il n'y a pas de vainqueur, le plaisir n'est que dans le fait de jouer et rêver.

Fabrice Pouillot - aka Del Armgo
Juin 2015

