

## Dossier d'animation JMV 2018 Dans l'élan du #Synod2018



Fiche n°6-4

### STORY CUBES

Une animation vocationnelle tout public

1

#### Règle du jeu :

L'activité invite chacun à faire récit. Lancez les cubes (selon la taille du groupe, lancer 9 ou 6 mais pas moins de trois dés par personne).

Le conteur devient, par l'intermédiaire des cubes, le héros de son histoire en se référant aux symboles des cubes, le récit est facilité et médiatisé.

Il n'y a pas de mauvaise façon de jouer, il faut laisser les dessins guider l'imagination. C'est possible ! le cerveau pense en images et trouvera facilement des liens variés entre les symboles. Plus vous

racontez, plus il est facile de déployer son histoire. Les logos des dés peuvent être utilisés en les interprétant strictement ou en extrapolant leurs sens : l'avion exprime la vitesse, le vol ..., la fontaine exprime la fraîcheur, le jaillissement, la soif ...

L'écoute des autres participants est de mise. Le récit écouté devient témoignage pour les autres.

Variante pour chaque joueur utilisant un cube tour à tour ou bien chaque joueur fait son récit à l'aide de tous les dés.



#### Questions possibles :

Raconte le jour où tu as dit oui pour un projet, un engagement...

Raconte ton histoire de vocation

Raconte ce que tu attends de ce WE, ce camp

Raconte ce qui a été le plus important durant cette célébration, ce WE, ce camp

Raconte ....