

Sauve-qui-peut!

Un jeu narratif dit interactif



❖ Compréhension

- Lis le récit intitulé *Sauve-qui-peut!* présenté dans la bibliogriffe 10^e à la 12^e année (2^e cycle du secondaire) des Éditions M@griffe et fais-en le résumé.

Résumé de *Sauve-qui-peut!*

- Identifie maintenant des passages dans *Sauve-qui-peut!* permettant d'illustrer la thématique du cauchemar (le mauvais rêve).

Caractéristiques du cauchemar (le mauvais rêve)	Sauve-qui-peut!
➤ Nuits saccadées	
➤ Le même rêve régulièrement (en boucle)	
➤ Votre esprit qui rêve se nourrit de votre esprit éveillé	

➤ Changement dans vos vies & réactions émotives	
➤ Rêves vifs (qui restent en mémoire)	
➤ Histoires qui commencent bien et qui virent mal	
➤ Sentiment d'une horrible responsabilité	
➤ Le rêve permet de mieux gérer nos angoisses = on apprivoise les contrariétés en vue d'apprendre à y faire face	

❖ **On discute...**

- T'arrive-t-il, toi aussi, de mal dormir? Discute de cette question avec tes collègues de classe.
- Dans quels contextes cela t'arrive-t-il le plus souvent? Explique.
- Que fais-tu habituellement pour retrouver un sommeil paisible?
- T'est-il déjà arrivé de perdre le sommeil sur une longue période (plusieurs jours, voire semaines...)? Explique les circonstances de cette perte de sommeil.
- As-tu déjà tenté toi aussi de comprendre l'un de tes rêves? De croire qu'un message s'y cachait? Explique.

❖ **Interaction (jeu d'équipe)**

- Crée maintenant avec tes camarades de classe une histoire folle, digne de remporter la première place sur le palmarès des rêves les plus étranges!
- Pour y parvenir, trouve des illustrations (prises sur Internet) qui te fascinent par leur caractère *particulier* (des photos drôles, stupides, affreuses, banales ou cauchemardesques). Tu peux demander à tes camarades de faire de même.
- Colle toutes ces photos dans un tableau (voir annexe) sans observer d'ordre particulier. Évite seulement que ton montage soit logique.
- Une fois le tableau complété, invite tes camarades de classe à jouer à cette version personnalisée de *Sauve-qui-peut!* (Voir instructions à la page suivante.)

Sauve-qui-peut!

Une histoire à vous faire perdre la tête...

❖ Instructions

- Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs.
- But du jeu : Créer une histoire en équipe.


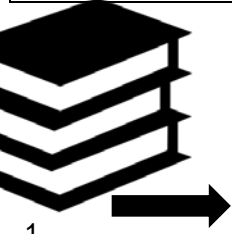


❖ Déroulement

- Mettre son pion sur la case no. 1. À tour de rôle, les joueurs lancent le dé et déplacent leur pion selon le nombre indiqué. Le premier à déplacer son pion commence l'histoire. Il doit s'inspirer de l'illustration suggérée sur sa case. Le deuxième joueur poursuit l'histoire... et ainsi de suite.
- *Sauve-qui-peut!* se termine dès qu'un joueur atteint la dernière case (numérotée 25). Si le chiffre apparaissant sur son dé dépasse le nombre de cases restant, il recule du nombre de points en surplus.
- L'objectif est de composer une histoire folle et débridée, mais en équipe. Chaque fois qu'un joueur tombe sur une nouvelle case / nouvelle illustration, il doit raconter cette nouvelle péripétie, mais en faisant des liens avec la précédente. *Si les coéquipiers jugent que les liens faits ne sont pas assez clairs / explicites, le joueur pris en défaut doit reculer de trois cases.
- Si le pion arrive sur le bas d'une échelle, il monte à la case où se trouve le haut de l'échelle. Si le pion arrive sur la queue du serpent, il descend à la case où se trouve la tête du serpent. Si le pion arrive sur une case normale, il ne bouge pas. Si le pion arrive sur une case déjà occupée, il retourne à la case *départ*. Chaque joueur joue à tour de rôle, le deuxième à jouer est celui qui se trouve à la gauche du premier et ainsi de suite...

ANNEXE

- ❖ Crée un jeu de société similaire au fameux *Serpents et Échelles* (voir modèle ci-dessous). Ajoute des illustrations, des serpents et des échelles et suis les instructions.

				
21	22	23	24	25
20	19	18	17	16
11	12	13	14	15
10	9	8	7	6
				
1	2	3	4	5