

# Règles du jeu



## Préparation

1. Un joueur mélange toutes les cartes-situations et dépose la pile au centre de la table, face cachée.
2. Les joueurs ont le choix de jouer ou non avec la roulette. Celle-ci ajoute un niveau de complexité au jeu. Si les joueurs utilisent la roulette, ils la déposent à côté de la pile de cartes-situations.

## Déroulement

1. Le joueur le plus jeune commence. Il prend une carte sur le dessus de la pile et lit la mise en situation à voix haute. Il doit improviser ce qu'il ferait dans la situation décrite.

Pour s'aider, il choisit un deuxième joueur qui interprétera le personnage avec qui il interagira au cours de l'improvisation. Le rôle de ce joueur est indiqué dans la question posée à la fin de la mise en situation, sauf dans le cas des cartes-situations spéciales (voir l'encadré «Les cartes-situations spéciales»). Par exemple, si la question est «que dis-tu à ton père?», le deuxième joueur doit interpréter le père.

Si les joueurs ont décidé de jouer avec la roulette, le joueur doit également faire tourner l'aiguille pour déterminer la manière de faire l'improvisation (voir l'encadré ci-contre). Cette indication s'applique pour le joueur principal et non pour celui qui donne la réplique.

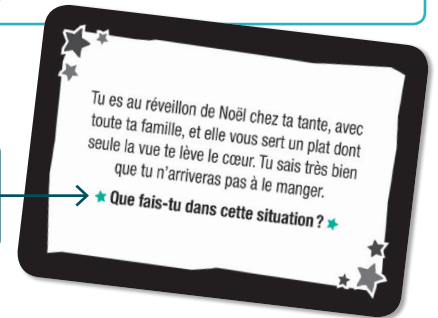
Il prend quelques secondes pour réfléchir et préparer son improvisation. Si le joueur a de la difficulté, l'adulte peut l'aider (voir la section «Comment aider votre enfant pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement).

2. Le joueur réalise son improvisation. Si le joueur éprouve de la difficulté pendant l'improvisation, l'adulte peut encore une fois l'aider (voir la section «Comment aider votre enfant pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement). L'improvisation dure le temps désiré, jusqu'à un maximum d'environ trois minutes.
3. Après l'improvisation, l'adulte fait un retour avec le joueur afin de susciter chez lui une réflexion en lien avec son improvisation. Pour ce faire, l'adulte s'inspire des questions fournies (voir la liste de questions). Les autres joueurs peuvent prendre part à la discussion si cela est jugé pertinent par l'adulte.
4. Le joueur suivant, dans le sens horaire, prend à son tour une carte pour faire une improvisation. L'adulte peut jouer aussi s'il le désire. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que les joueurs perdent de l'intérêt.

### Les cartes-situations spéciales

Le joueur qui prend une carte-situation spéciale doit réfléchir davantage: il doit assigner un rôle au deuxième joueur après l'avoir choisi (p. ex., il doit dire à un joueur: «Je veux faire mon improvisation avec toi et tu y joueras le rôle de ma mère»).

Présence d'étoiles à côté de la question



### La roulette



Le joueur fait l'improvisation en se mettant à la place d'un enfant de 1 an ou 2 ans.



Le joueur fait l'improvisation en montrant le moins d'émotions possible.



Le joueur doit faire l'improvisation en montrant le plus d'émotions possible.



Le joueur doit faire l'improvisation en adoptant le comportement le plus positif possible.

