

Tout Conte Fait

Racontes des Histoires à tes gamins

Mécanique : jeu narratif Nombre de joueurs : 1 à 8
Durée : 30 minutes Âge : pour les parents ou grands-parents
Matériel : 1 feuille et 1 stylo Auteur : Dr. Putois



“Si vous voulez que votre enfant soit intelligent, lisez-lui des contes de fées.” Einstein

Vous avez un ou des enfants et parfois vous avez envie de le(s) jeter par la fenêtre à tel point il(s) vous excède(nt) ! Nous vous conseillons de ne le pas faire et de décompresser vos viles pulsions en jouant à « Tout conte fait » seul(e) ou entre plusieurs parents. Autour d'une table, une fois que les mômes sont (enfin) couchés, lâchez vos nerfs et canalisez votre colère pour créer un conte aussi cruel que fantastique qui sera source d'enseignement pour votre progéniture. Comme dit le dicton : Mieux vaut une mauvaise fable qu'une bonne gifle!

Titre : Tout conte fait

Sous-titre : Raconte une histoire à tes gamins

Auteur : Benjamin Putois

Version n°2 – 19 décembre 2017

sous licence Creative Commons

CC-BY-NC-ND-4.0: Attribution-NonCommercial-NoDerivs 4.0 International



L'objectif du jeu est de créer un conte qui met en scène un héros (votre enfant) qui lui arrive une misère (le comportement de votre enfant qui vous énerve) à partir de laquelle il sera confronté à de graves menaces (le pire que le mauvais parent qui sommeille en vous souhaiterait ne pas être capable de lui faire pour ne pas choquer les consciences et éviter la brigade des mœurs) mais aidé par des compagnons, guides ou objets magiques (un ami, un doudou, un parent, un animal), il sera amené de la résoudre (le mieux que le bon parent qui s'éveille en vous souhaiterait lui conseiller) pour une fin heureuse (la morale que vous voulez lui enseigner).

Il s'agit d'un jeu coopératif et narratif dont le seul but est de créer des histoires de manière drôle et ludique.

Tout conte fait se déroule en 7 phases * :



- 1. Déclenche-toi :** écrivez sur le recto d'une feuille vierge un comportement de votre enfant qui vous énerve. Par exemple, quand il ne veut pas dormir, quand il ne veut pas s'habiller, sa crise quand vous le privez de télé, sa mauvaise humeur quand vous l'invitez à sortir de sa chambre, quand il sort toujours de table...

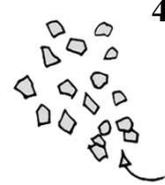


- 2. Enerve-toi :** Prenez la feuille dans vos mains, fermez les yeux et repensez à la fois où cela vous a le plus énervé. Expulsez votre colère en faisant de la feuille une boule de papier.

* Il est conseillé de lire tous les inspirations à la fin des règles avant de commencer à jouer.



3. Défole-toi : Passez vos nerfs. Envoyez-la à l'autre bout de la pièce, marchez dessus.... Puis déchirez-la en morceaux ! Pendant ce temps, imaginez les pires punitions que l'esprit du mauvais parent qui sommeille en vous puisse sévir. En libre association, évoquez des méchants, des obstacles, des épreuves, des accidents.



4. Lâche-toi : Puis faites une pluie de confettis et détendez-vous. Pendant ce temps, imaginez l'enseignement que le bon parent qui s'éveille en vous donnerait dans un monde idéal et enchanteur, ce que votre enfant ferait par miracle. En libre association, évoquez des aides, des guides, des gentils, des objets magiques, des lieux, des époques.



5. Vide toi : Ecrivez sur les morceaux de papier les éléments clés de votre futur conte. Notez tous ce qui vous passe par la tête qui peuvent être des éléments d'un conte :

- (a) un héros qui représente l'enfant et qui inspire de l'empathie, un gamin, un animal...
- (b) un ou des méchants qui symbolisent la pire conséquence ou menace de ce qui vous énerve chez votre enfant et qui inspire(nt) de la peur, un monstre, un loup, une sorcière...
- (c) un ou des aides, guides ou objets magiques qui aident l'enfant à relever un challenge ou à accomplir une mission pour assouvir un désir ou apaiser un regret, un magicien, une fée, une épée...
- (d) une scène culte qui offre un final heureux et une morale sources d'éducation et de promotion au comportement souhaité, libéré, riche, fort...



6. Scénarise-toi en 5 actes :

Utilisez le maximum d'éléments de la phase précédentes pour construire :

- (A) La situation initiale décrit le héros en précisant ce qu'il fait, où et quand.
- (B) La perturbation décrit l'élément déclencheur qui fait basculer le héros dans l'aventure et qui répond à : qu'arrive-t-il ? Quelle bêtise fait le héros? Quelle est la menace ? Qui et où est-elle ?
- (C) Les péripéties sont les actions que le héros fait pour se mettre à l'abri de la menace. Il peut être aidé par des amis, un guide, des animaux ou objet magiques
- (D) La résolution décrit comment le héros s'en sort, l'état de ses sentiments ou ce qu'il a appris.
- (E) La chute décrit souvent le retour à la situation initiale qui se stabilise grâce au savoir acquis par le héros sous la forme d'une morale.

7. Raconte à ton(es) même(s) : Conte votre fable à votre enfant en complétant les phrases suivantes :

Il était une fois..... Mais voilà ce qui arriva.... Ah si seulement il Il se résolut à Et c'est ainsi que Moralité...



A plusieurs parents, tout le monde s'entend sur un comportement énervant communs aux enfants ou chacun écrit un comportement sur une feuille dont une sera tiré au sort et fera la cible du conte.

Les parents s'excitent tous sur la même feuille en une sorte de rugby-catch-baston en criant « Maintenant c'est terminé ! Là tu as passé les bornes ! A 3, tu arrêtes ! » ou toute autre brimade usuelle.

Après avoir fait des confettis, chaque parent va de sa proposition sur la punition et l'enseignement. Puis chacun écrit des mots clés en secret sur les morceaux de papier. Aucune censure, toutes les idées sont acceptées. Chaque proposition est lue à haut voix.

Puis chaque parent raconte un conte en essayant d'y incorporer le plus d'éléments.



Contes cruels



“Il n'existe que des contes de fées sanglants. Tout conte de fées est issu des profondeurs du sang et de la peur” Kafka

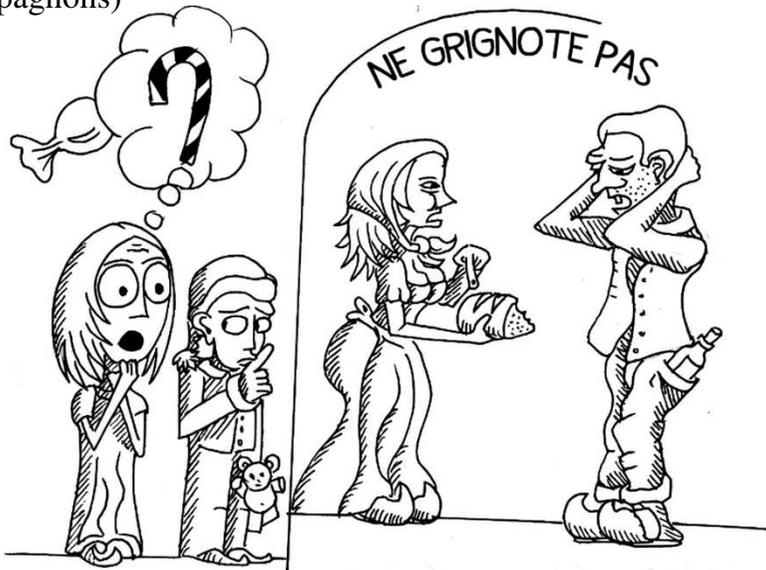
- Abandon et Perversion: Hansel et Gretel (Grimm)
- Joie de la fraternité: Les Trois petits cochons (conte traditionnel)
- De l'hémoglobine toujours: Barbe Bleue (Perrault)
- Des joies de la famille recomposée: Cendrillon (Perrault)
- La tristesse ultime: La petite fille aux allumettes (Andersen)

Avant le maquillage de Wall Disney, les contes étaient bien plus cruels :

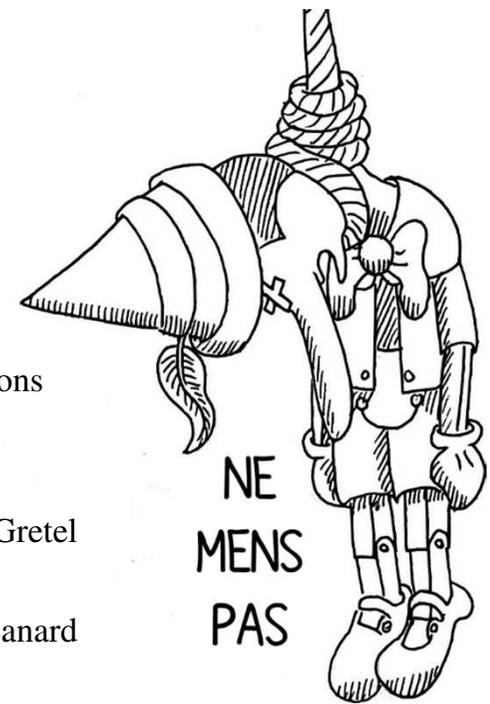
- La reine dans Blanche-Neige serait cannibale et aurait exigé du chasseur les deux poumons et le foie de Blanche-Neige. Pour se venger, Blanche-Neige l'aurait faite danser avec des chaussures de fer brûlant jusqu'à ce que mort s'en suive.
- La belle-mère de Cendrillon aurait coupé les orteils et le talon de ses filles afin qu'elles puissent rentrer leur pied dans la pantoufle.
- Peter Pan où le garçon qui ne voulait pas grandir aurait tué les garçons perdus avant qu'ils ne grandissent.
- La petite sirène aurait arrivé à obtenir des jambes en buvant une potion mais en contrepartie, elle aurait souffert dès que ses pieds sont à terre et aurait perdu sa langue.
- La belle au bois dormant ne s'était pas réveillé par le prince mais aurait été violée par lui, elle aurait accouché de deux enfants dont la première femme du prince aurait cherché à les cuisiner.
- Pinocchio se serait endormi près de la cheminée pour se réchauffer et ses pieds aurait pris feu. Il aurait fini pendu pour les fautes qu'il aurait commises.

Morales de fables

- Tout flatteur vit aux dépens de celui qui l'écoute. (Le Corbeau et le Renard)
- La raison du plus fort est toujours la meilleure. (Le Loup et l'Agneau)
- Il faut autant qu'on peut obliger tout le monde : On a souvent besoin d'un plus petit que soi. (Le Lion et le Rat)
- Patience et longueur de temps font plus que force ni que rage. (Le Lion et le Rat)
- La méfiance est mère de la sûreté. (Le Chat et un vieux Rat)
- Un tiens vaut, ce dit-on, mieux que deux tu l'auras. (Le Petit Poisson et le Pêcheur)
- Le travail est un trésor. (Le Laboureur et ses Enfants)
- Rien ne sert de courir ; il faut partir à point. (Le Lièvre et la Tortue)
- Aide-toi, le Ciel t'aidera. (Le Chartier embourbé)
- Amour, Amour, quand tu nous tiens / On peut bien dire: Adieu prudence. (Le Lion amoureux)
- Il ne faut jamais vendre la peau de l'ours (L'Ours et les deux Compagnons)



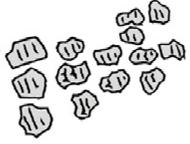
Muse de la Morale



- Fait tes devoirs - Les 3 petits cochons
- Fait la sieste - Le bois dormant
- Ne grignote pas - Le petit poucet
- N'embête pas ta sœur - Hansel & Gretel
- Ne mens pas - Pinocchio
- Ne te moque pas - Le vilain petit canard
- Coiffe toi - Raiponce
- N'ouvre pas la porte aux étrangers – Le loup et tes 7 chevreaux
- Ne parle pas aux inconnus dans la rue - Le Petit Chaperon rouge
- Gare à ceux qui ne tiennent pas leurs promesse - Le joueur de flûte Hamelin
- Ne désobéis pas - La chèvre de monsieur Seguin
- Va te coucher - la fée des rêves
- Range ta chambre - les petits soldats de plomb
- Met la table – Jack et le géant
- Etend le linge - les lavandières maudites
- Ne cours pas - Le bucheron coupeur de jambes
- Ne crie pas - Les elfes voleurs de langue
- Ne crie pas au loup
- Lave toi - Le conte du putois
- Habilles toi - La fable du vers et de la pomme
- Ne sors pas de table - Les 7 filles de l'ogre

Tout conte fait!

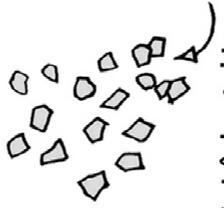
7. Raconte ton conte à ton gosse



6. Imagine les 5 chapitres de l'histoire



5. Crée les persos et les scènes cultes



4. Lâche-toi!



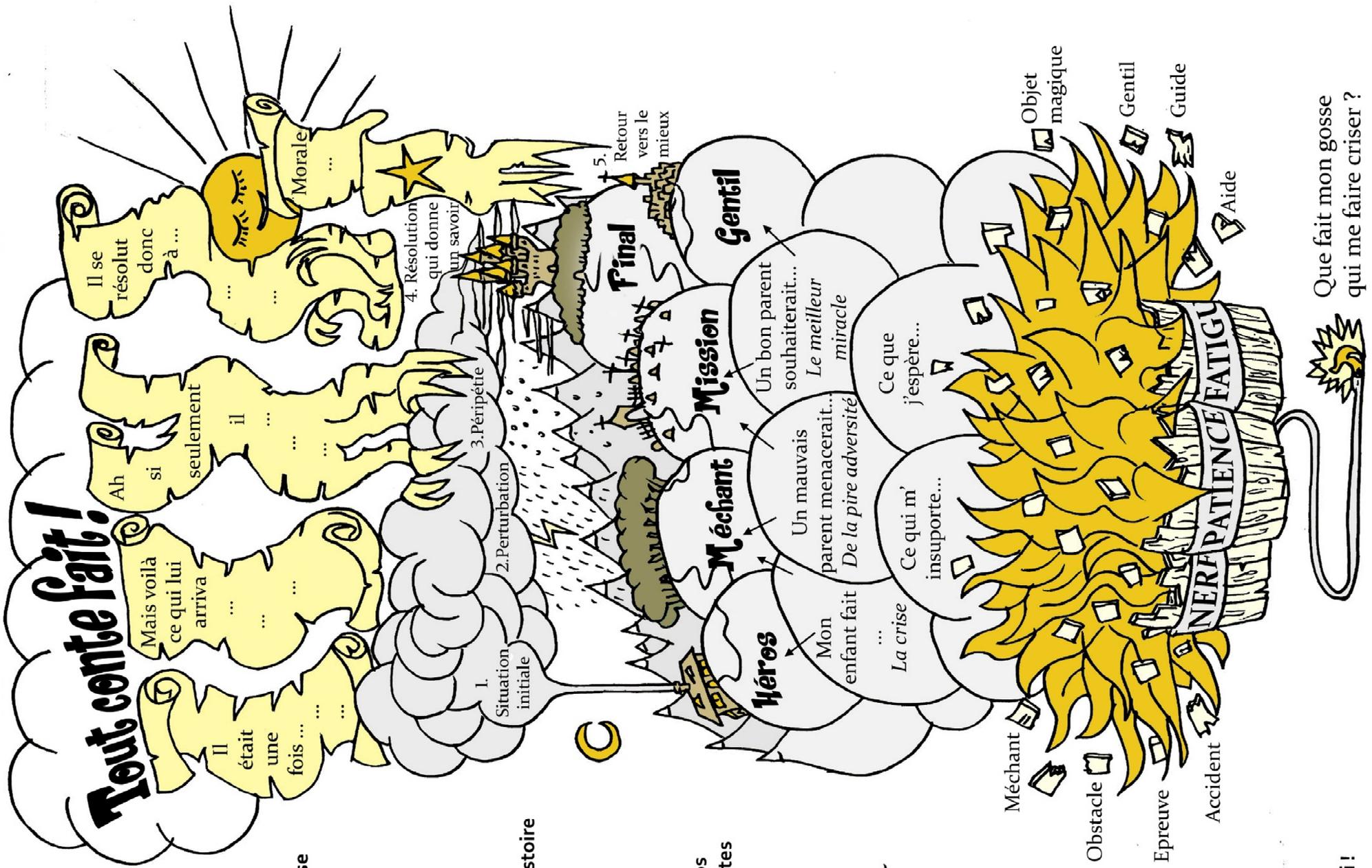
3. Défoule-toi!



2. Enerve-toi!



1. Déclenche-toi!



"Il n'existe que des contes de fées sanglants. Tout conte de fées est issu des profondeurs du sang et de la peur" - Kafka
 "Si vous voulez que votre enfant soit intelligent, lisez-lui des contes de fées." - Einstein