

TU TE SOUVIENS QUAND...

Pouvez-vous vous souvenir avoir été assis sur un genou amical, écoutant une histoire racontée spécialement pour vous? Parfois l'histoire n'avait aucun sens, elle ne faisait que vous faire rire ou frissonner; parfois elle vous encourageait à créer votre propre fin ou à changer le début. Parfois cela vous faisait vous émerveiller.

Nous nous souvenons tous des contes de fée, ceux dont nous n'avons jamais douté et dont nous ne douterons jamais. Ces histoires nous laissent à court de souffle et prêts pour plus: elles remplissent notre mémoire avec une série d'images spéciales, Blanche Neige et les 7 nains, Hansel et Gretel.... Ces histoires sont la connexion entre les générations, bon papa et les cousins les connaissent et elles peuvent être racontées encore et encore. Nous les racontons et les re-racontons spontanément et sans effort, et nos coeurs sont encore réchauffés par elles.

Les cartes SAGA réfèrent directement et indirectement aux contes de fée classiques, aux histoires de héros et aux mythes. Chaque carte suggère une certaine scène dans une certaine histoire ou un certain conte; alors, qu'une carte SAGA nous amène à re-raconter l'histoire de Lancelot, ou celle de la jeune fille et de Barbe bleue, ou nous conduise sur un nouveau chemin à la recherche du Saint-Graal, nous sommes entrés dans le monde spécial des mythes universels. Ce sont les histoires qui, si nous les choisissons, nous apportent l'occasion de partir à l'aventure dans les paysages intérieurs de notre Soi. Les mythes universels racontés par la plume magique ne peuvent jamais être effacés. Ils sont là pour nous, avec toute leur beauté... en bas de la rue, et derrière le coin... dans le pays de...

FEEDBACK DES JOUEURS

Nous croyons qu'il y a de très nombreuses manières d'utiliser les cartes SAGA. Nous aimerions beaucoup recevoir vos commentaires, suggestions, histoires et (surtout) la description de vos diverses manières de jouer. Ecrivez-nous s'il vous plaît!

Distributeur en Belgique:

Dominique Monette - Institut Belge de Kinésiologie
avenue Paul Nicodème 26 - B-1330 Rixensart
Tél.: 32-2-652.26.86 - Fax: 32-2-652.16.56

Pour d'autres informations concernant ce jeu,
d'autres jeux similaires ou la Kinésiologie, contactez-nous

Distributeur responsable pour l'Europe:

Moritz Egetmeyer - Postfach 1251, D-79196 Kirchzarten, Deutschland, 49-7661-6362
(C) Ely Raman - Eos Enterprises Inc. CP 6263, Victoria, B.C., Canada V8P 5M3, Tél. (604)477-4071

LES CARTES SAGA

Les cartes qui racontent une histoire

INSTRUCTIONS

Les cartes SAGA décrivent des personnages, des scènes et des objets d'un pays et d'un temps qui n'ont jamais existés et qui existent encore. Chaque carte est un tremplin pour une histoire concernant une princesse ou un prince qui ...

Elles ont pour but d'éveiller le ravissement de la surprise et de ranimer les souvenirs des rêves de l'enfance. Les enfants sont plus proches des débuts, l'enfant devient donc l'enseignant dans le jeu. L'enfant connaît le pays inconnu de la magie et de l'imagination. SAGA vous invite à voyager avec votre enfant vers le monde merveilleux des histoires, de l'imagination, des rêves et de la magie, le monde où les cochons peuvent voler, où les grenouilles deviennent princes, où les princesses sont secourues et où les héros l'emportent.

Les cartes SAGA offrent l'occasion d'exercer son imagination, de s'amuser et même de jouer sans avoir besoin de gagner et de compter des points. Avant ceci à l'esprit, nous encourageons le "raconteur" en chacun de nous à tirer une carte SAGA et à commencer à raconter une histoire...

Dans ce processus, voici quelques suggestions:

- * Il n'est pas nécessaire d'être littéral dans votre interprétation du sujet ou de la matière d'une carte...
- * Laissez votre créativité s'exprimer et sauter dans le temps, l'espace, le contexte et la signification.
- * Évitez les histoires compliquées, les trames simples sont plus amusantes et plus faciles à suivre.
- * Racontez l'histoire en utilisant un temps (de conjugaison) actif pour que les événements continuent à se dérouler.
- * Pour trouver de l'inspiration, souvenez-vous de la magie de l'enfance: que les bâtons magiques, les potions de sorciers, les sorts, les transmutations et les interventions célestes propulsent l'histoire vers d'autres aventures.
- * Soyez vous-même... la tentation d'impressionner les gens par votre écrit est une

Vous pouvez désirer, surtout quand vous jouez en groupe, vous mettre d'accord sur une certaine courtoisie: limiter le temps de parole de chacun par exemple, ou ne pas réinterpréter la carte d'un autre, ne pas interrompre une autre personne. Ce peut aussi être une bonne idée de pouvoir choisir de NE PAS jouer une carte, de passer sans commentaire.

IL ETAIT UNE FOIS... (pour enfants de tous âges)

Asseyez-vous autour d'une table ou en cercle sur le sol. Passez le paquet de cartes pour que chacun puisse rapidement les mélanger. Mettez-vous d'accord sur une limite de temps pour chaque joueur, et déterminez qui sera le premier joueur.

Le premier joueur prend au hasard une carte dans le paquet, il la regarde et commence le premier segment de l'histoire en disant: "Il était une fois...". Il termine ce premier segment sous une forme telle que le joueur suivant (à sa gauche) puisse continuer l'histoire; des phrases telles que "... et alors..." ou des mots comme "... ensuite..." fournissent le lien ouvert au segment suivant.

Chaque joueur suit la même procédure jusqu'à ce que l'histoire revienne à son point de départ, c.à.d jusqu'au moment où le joueur assis à la droite du premier joueur va commencer à jouer. Avant que cette carte ne soit tirée, le groupe se met d'accord soit pour arrêter l'histoire soit pour continuer et faire un nouveau tour. (Vous trouverez d'autres possibilités de développement d'une histoire, dans LE JOURNAL ci-dessous).

TU Y YO (Toi et Moi)

Se joue de la même manière que IL ETAIT UNE FOIS..., mais avec seulement deux joueurs. Mettez-vous d'accord au début sur le nombre de cartes qui seront jouées par chaque joueur, et décidez qui terminera l'histoire. Vous pouvez aussi désirer vous mettre d'accord sur le fait de ne pas réinterpréter les cartes de l'autre.

TRIPTYQUE (à deux ou en petits groupes)

Chaque joueur, à tour de rôle, tire 3 cartes au hasard, les examine et les pose en une ligne (pas nécessairement dans l'ordre tiré). Il développe ensuite une histoire basée sur les cartes, le début étant suggéré par la première carte et la fin par la troisième. Quand l'histoire est terminée, les autres joueurs peuvent poser des questions pour éclairer leur compréhension de l'histoire. (TRIPTYQUE peut aussi se jouer seul pour son propre ravissement).

ELARGIR L'IMAGE (une variante de projection artistique)

Tirez une carte SAGA et posez-la sur une feuille de papier. Par des mots et/ou avec des crayons, étendez l'image en imaginant que la carte n'est qu'un détail ou une partie d'une image plus large. Utilisez l'image plus large comme source d'une histoire.

Il n'y aura jamais assez d'outils pour vous aider à communiquer entre adultes et enfants. Les enfants seront fascinés par les cartes SAGA en tant que telles. C'est, pour un adulte, une expérience spécialement riche que d'être invité à jouer SAGA avec des enfants (et à jouer, avec le respect approprié, avec des adolescents).

A côté des histoires à raconter, les peintures SAGA se prêtent aussi comme matériel source d'idées pour la création de dessins, peintures, sculptures, essais, poèmes, danses et chants.

SAGA POUR ENSEIGNANTS

Les cartes SAGA sont des ressources supplémentaires excellentes à l'école. Elles stimulent la créativité et l'imagination chez les élèves et apportent une certaine quantité de liberté intellectuelle (après tout, il n'existe aucune interprétation correcte des cartes). Les cartes SAGA offrent des sujets intéressants à l'écriture: les écrits purement descriptifs, les essais et la poésie ou les contes et histoires plus fantaisistes. Elles peuvent aussi être le tremplin pour une pièce de théâtre improvisée et servir de thème à des chansons.

LE JOURNAL (un jeu en solitaire)

Tous les jours, pendant une période de temps spécifiée (1 mois, 6 semaines, etc...), prenez du temps pour écrire un segment d'une histoire dans un journal ou un carnet de notes. Tirez une carte SAGA au hasard et écrivez un segment de l'histoire, joug d'au moins une page, en commençant le premier jour par "il était une fois..." et en terminant le dernier jour par "... et ils vécurent heureux à jamais".

Pendant la période d'écriture, ne relisez que le texte de la veille. Ne cherchez pas à écrire une histoire cohérente, bien écrite. Laissez l'humeur du jour vous dicter la direction de l'histoire et rappelez-vous que vous êtes dans un monde magique où tout est possible. Drapez-vous du maniveau de la sorcière, du monarque ou de deus ex machina. Permettez-vous des défaillances de mémoire, savourez votre obsession des détails que vous jugeriez dans d'autres cas peu importants, renommez les personnages, changez leurs rôles, statuts, couleurs, genre ou espèces. Tuez le héros et ressuscitez-le sous une nouvelle forme.

Quand la période de temps décidée est terminée, finissez l'histoire. (Gardez à l'esprit que, si nécessaire, il peut toujours y avoir un volume II à l'histoire). Prenez du temps un soir pour lire l'ensemble de l'histoire. Résistez à la tentation de prendre des notes, rédiger, corriger, censurer. Décidez ensuite si vous désirez lire l'histoire, ou des parties, à votre partenaire, votre famille, votre groupe, vos enfants.

(Une méthode alternative consiste à utiliser des feuilles volantes, sans numéroter les pages, et à n'utiliser pas plus des deux côtés d'une feuille. Quand l'histoire est terminée, lisez-la, puis réarrangez l'ordre des pages).