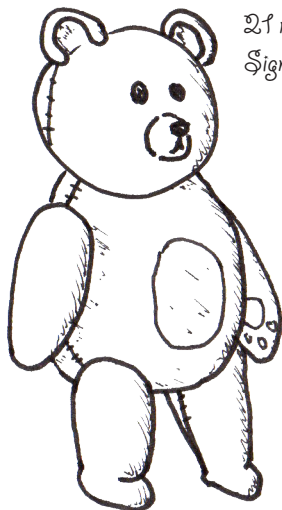
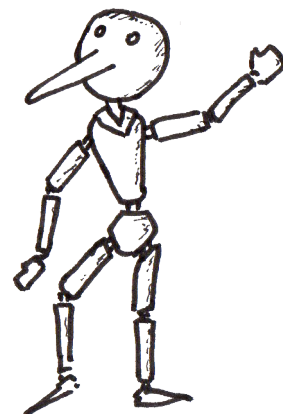


Date du jour:
21 mars 2017
Signé: Dada



Poupées et pantins

Un jeu de rôle où on joue des jouets, mais pas que des poupées et des pantins et des ours, on peut aussi jouer une petite voiture. On peut même jouer des jouets connus, ou un jouet qu'on a bien aimé quand on était petit.



1) D'abord on dit ce qu'on va jouer, et du coup on a des pouvoirs différents. Par exemple :

- un nounours peut rassurer quelqu'un
- un pantin peut passer n'importe où
- une petite voiture va très vite !
- un avion (il vole)
- une poupée, on s'en fiche si elle peut faire pipi, ce qui est cool c'est qu'elle peut faire très peur (ça dépend des poupées et de la lumière)

Les gens qui veulent jouer imaginent tous un jouet avec un pouvoir et lui donnent un nom. Et puis il y a une personne qui joue le reste de la chambre.

2) La chambre imagine un enfant (une fille ou un garçon qui dort), une tapisserie, et la couleur de la veilleuse, etc. Et puis on joue en disant ce qu'on fait. Mais attention, les jouets ne devront pas réveiller l'enfant. Ou alors gentille. Si l'enfant a peur et que les grands arrivent, les jouets seront rangés dans le Grand Bac et ils pourront plus rien faire cette nuit. Même l'avion, parce qu'il aura pas la place pour décoller. Alors les jouets ont perdu la partie.

3) Après la chambre choisit une histoire.

Par exemple :

- les jouets gentils doivent empêcher les jouets méchants de mettre un doigt de l'enfant dans un verre d'eau
- les jouets gentils ont cassé quelque chose et veulent faire croire que c'est le chat
- les jouets gentils ont envie de se promener dans Le Couloir ! (attention au chien)
- les jouets gentils veulent se prendre en photo mais la grande peluche sergent ne veut pas le prêter

4) Si des fois c'est difficile pour la chambre de savoir si un jouet peut faire quelque chose, ils ont qu'à faire pierre feuille ciseaux (pas droit au puits)

5) Conclusion :

Quand l'histoire de la chambre est terminée et que les jouets gentils ont fait ce qu'ils voulaient, tout le monde se fait un calin.

Si les méchants ont gagné ou si la chambre a été rangée, on peut se faire encore plus de calins en pleurant.