

POLICE

ASSOCIATION

BANQUE

MAIRIE

BOULANGERIE

AGENCE  
ARCHITECTURE

CAFÉ

CINÉMA

UNIVERSITÉ

THÉÂTRE

SUPERMARCHÉ

STADE

PRISON

différence dispositif échelle écoute empathie enjeu enquête erreur espace essai

Agencement anticipation changement collectif contexte contradiction corps créativité crise critique débat décision déconstruction découverte désir devenir

différence dispositif échelle écoute empathie enjeu enquête erreur espace essai négativité négociation oeuvre outil paradoxe pertinence problème processus protocole

# Au bout du plongeoir

## Jeu de société

Une partie : 5 à 9 personnes.  
Il y a autant de parties simultanées que l'on veut.  
A partir de 2, un 6e temps met en commun réflexions et propositions.

RÔLES

THÈMES

### 1 Début

- Se munir de coupons vierges.
- Sélection d'un équipement.
- Définition d'autant de rôles et de thèmes que de participants.
- Inscription des rôles et des thèmes sur les coupons.
- Choix d'un animateur du jeu.

### 2 Exposition des rôles

- Un premier joueur tire au sort un coupon rôle et un coupon thème.
- Le joueur improvise à partir du rôle sur le thème.
- Tour de table. Les joueurs disposent chacun de [3'].
- Il n'y a pas d'interactions entre les joueurs.

### 3 Jeu de rôle [20']

- L'animateur propose un problème qui va servir de scénario.
- Les thèmes précédents sont en référence au centre du jeu.
- Les joueurs conservent les rôles exposés en 2.
- Le premier joueur, tiré au sort, improvise à parti du problème proposé.
- Les autres joueurs interviennent quand ils le souhaitent.

### 4 Expression directe [30']

- L'animateur introduit un mot clé qui induit une phase d'élaboration.
- Chacun abandonnant son rôle exprime son point de vue personnel.

### 5 Propositions [10']

- Chaque personne rédige une hypothèse, une proposition, un mot clé...

expérience forme hasard humour hypothèse imagination implication incertitude inconnu information intimité invention maquette médium mémoire modèle

AGENCE  
POUR L'EMPLOI

PLACE

PALAIS  
DE JUSTICE

MÉDIA

AUTRE CHOSE

BIBLIOTHÈQUE

HOPITAL

DOMICILE

ÉCOLE

ENTREPRISE

FRICHE