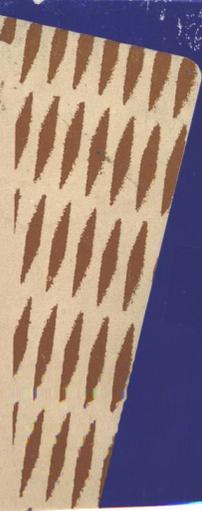


**le tarot
des mille et
un contes**

conçu par
Francis Debyser
et
peint par
Christian Estrade



LE
TAROT
DES
MILLE ET UN CONTES

Livret d'utilisation

*Bureau pour l'Enseignement
de la Langue et de la Civilisation Françaises
à l'étranger*

LE
TAROT
DES
MILLE ET UN CONTES

Livret d'utilisation

© L'École sarl. Paris, 1977
BELC, 9 rue Lhomond, 75005 Paris, 707 42 73
Imprimé en Espagne par Editorial Fher

l'école des loisirs
11, rue de Sevres, 75006 PARIS

SOMMAIRE

<i>Présentation du jeu</i>	5
<i>Signification des cartes</i>	7
<i>Signification des lunes de couleur</i>	8
<i>Conseils pour la lecture des cartes</i>	11
<i>Découverte des cartes</i>	13
<i>Jeux en groupe et invention collective</i>	16
<i>Distribution des cartes</i>	17
<i>Quelques manières de jouer et de composer des contes</i>	23

Présentation du Jeu

Le Tarot des mille et un contes permet d'inventer des histoires en nombre infini ; il transforme les joueurs en conteurs en éveillant leur imagination par des images qu'ils peuvent interpréter et ordonner à leur guise. Il est destiné aux conteurs de tous les âges mais plus précisément aux enfants de cinq à onze ans ; les réalisateurs de ce jeu ont voulu que sa conception comme son graphisme et ses couleurs déclenchent sans le contraindre tout le pouvoir créateur de l'imagination enfantine ; ils ont voulu également qu'il se prête aussi bien à la création individuelle qu'à la composition collective.

Ce jeu, conçu au B.E.L.C. dans le cadre d'un groupe de créativité, et expérimenté avec succès auprès de nombreux groupes d'enfants français et étrangers, sera nous l'espérons, bien accueilli de tous les éducateurs soucieux de libérer l'expression et désireux de faire éclore l'inventivité trop souvent muselée des enfants ; mais il peut être mené plus avant dans des créations de plus longue haleine qui mettent en jeu les talents, le soin et les techniques de la mise en forme de contes, de récits, d'aventures ou de poèmes achevés.

Les conseils d'utilisation que l'on trouvera ci-dessous ne sont qu'un échantillon de point de départ pour des créations de contes et de récits d'aventures de toutes sortes; de même que les possibilités d'interpréter et d'ordonner les cartes du tarot sont à peu près illimitées, les manières d'y jouer sont innombrables et peuvent elles-mêmes être inventées.

Signification des cartes

Le Tarot des Mille et un Contes comprend 80 cartes présentant chacune un sujet différent. Ces cartes se répartissent en dix séries de huit figures; chaque série est marquée d'un symbole (1, 2 ou 3 lunes de couleur).

● 1 lune rouge; ce sont les héros d'une histoire qui va commencer. On pourra reconnaître dans ces huit cartes: enfants, princes, travailleurs, soldats, marins, voyageurs, héros de tous temps, nobles ou obscurs, familiers ou étranges... Ces cartes correspondent aux personnages qui apparaissent très vite après la phrase fatidique: «Il était une fois...»

● 1 lune verte; ce sont les désirs ou les manques; il n'y aurait pas d'histoire si le héros restait chez lui, s'il ne lui manquait rien ou s'il n'avait rien à souhaiter pour être heureux: ces cartes représentent ce que le héros va aller chercher ou conquérir, ce pourquoi il va partir à l'aventure; cela peut être l'amour, un talisman, une arme magique, un secret, un

remède miraculeux, un trésor caché, un animal fabuleux, etc...

● 2 lunes vertes ; ce sont les conseillers ou les informateurs : le héros ne sait pas toujours où se trouve ce qu'il cherche. Il peut être mis sur la voie par un parent, un mendiant, une fée, un animal, un magicien ; il peut être averti ou renseigné par un songe, un message, un grimoire.

● 1 lune noire ; ce sont les obstacles : parti à l'aventure, le héros va très vite rencontrer des difficultés : ennemis, maléfices, épreuves, mauvaises rencontres, obstacles naturels ou magiques : cela peut être un précipice à franchir, une énigme à résoudre, des bandits de grand chemin, géants, lutins, mauvais génies, trolls, etc...

● 2 lunes rouges ; ce sont les alliés : le héros ne rencontre pas que des ennemis ou des obstacles, il trouve aussi en chemin des alliés, des amis qui vont l'aider, le conseiller, le réconforter, le secourir, au besoin lutter avec lui ; l'ami secourable peut se présenter sous des formes variées : un vagabond,

un prince, un animal, un vieillard, une fée, un serviteur. Grâce à ce ou ces alliés, le héros va se tirer d'embarras, triompher des difficultés et franchir les obstacles qu'il rencontre sur sa route.

● 3 lunes vertes ; ce sont les sites : nous sommes au cœur de l'histoire ; le héros, après ses premières aventures est parvenu au lieu où se trouve ce qu'il cherche, l'objet de son désir ; ces lieux sont lointains et étranges, un peu menaçants parfois, châteaux, îles, planètes inconnues, villes mystérieuses, montagnes escarpées, grottes ; mais l'aventure peut être aussi au coin de la rue dans la bonne ou la mauvaise auberge.

● 2 lunes noires ; ce sont les ennemis : le héros est parvenu au terme de sa quête, là où se trouve ce qu'il désire et ce qu'il cherche ; mais dans ce lieu règne, domine un puissant ennemi, le rival ou l'adversaire du héros et qui va chercher par tous les moyens à l'anéantir, à le vaincre ou à le chasser. Cet ennemi peut être un méchant roi, un capitaine de pirates, un puissant magicien, un géant, un cyclope, un malin génie, un savant fou, le Diable...

● 3 lunes noires : ce sont les défaites ; pour qu'un conte ou un récit d'aventures soit passionnant, il faut qu'on ait très peur pour le héros et qu'il coure de grands dangers ; la gloire ou le bonheur qu'il obtiendra à la fin de l'histoire n'en seront que mieux mérités. Aussi, dans un premier temps, est-il vaincu par la ruse, la force ou la méchanceté de son ennemi : il peut être emprisonné, réduit en esclavage, trompé dans une épreuve, chassé, banni, blessé, condamné à mort, victime d'un sortilège...

● 3 lunes rouges : ce sont les victoires et les délivrances. Le héros s'échappe ou est sauvé par son allié : guéri, délivré, retrouvant ses forces, secouru au dernier moment par des amis, trouvant à la dernière heure une ruse ou une arme, il affronte à nouveau son adversaire, victorieusement cette fois, et découvre et emporte l'objet de son désir.

● 1 lune dorée : ce sont les bonheurs et les triomphes. Tristan, Sindbad, Ulysse, le Petit Poucet, les enfants du Capitaine Grant rentrent chez eux pour y être heureux, à moins que de nouvelles aventures ne les y attendent ; ce bon-

heur peut être la gloire, le triomphe, le couronnement, les acclamations, il peut être aussi le calme, l'amour, la joie, la nature, la fête collective, la plage... C'est la fin de l'histoire.

Signification des lunes de couleur

● Les lunes rouges sont de bonnes cartes : comme on l'a vu une lune rouge indique une carte de héros dans lequel le conteur, s'il est un enfant, peut s'identifier ; les alliés et amis sincères du héros sont représentés par deux lunes rouges, les victoires et les délivrances par trois.

● Les lunes vertes sont des cartes ambiguës, qui ne sont ni bonnes ni mauvaises ; tous les désirs (une lune verte) ne sont pas forcément bons ; les conseillers (deux lunes vertes) ne sont pas toujours animés de bonnes intentions et les indications que proposent les messages, les grimoires et les songes ne sont pas toujours bonnes à suivre ; les sites (trois lunes vertes) sont des lieux où de bonnes comme de mauvaises surprises attendent le héros.

● Les lunes noires sont des cartes mauvaises et menaçantes, représentant des obstacles (une lune noire), des ennemis acharnés (deux lunes noires) et des défaites (trois lunes noires).

● La lune dorée représente le triomphe, le bonheur et la fin heureuse de l'histoire.

● Valeur du nombre de lunes: le fait que le nombre de lunes varie de un à trois correspond à l'ordre du conte suivant le déroulement que nous avons présenté ; cela n'implique pas qu'une carte à trois lunes soit plus forte qu'une carte à deux lunes ou à une seule. Toutefois pour des échanges entre joueurs, ou avec la « pioche », (*) on pourra convenir de conventions portant soit sur le nombre, soit sur le contenu des lunes.

● Valeur des lunes dans les récits libres : dans les récits composés en toute liberté, c'est-à-dire sans tenir compte de l'ordre que nous avons proposé, la proportion des couleurs jouera un rôle : on remarquera qu'un récit composé avec beaucoup de cartes à lunes vertes et rouges sera plutôt un récit

(*) Dans les jeux de cartes ou de dominos, la partie du jeu qui n'a pas été distribuée et qui reste cachée, constitue le « talon » appelé aussi familièrement « la pioche » parce qu'on peut par la suite y puiser ou y « piocher », pour prendre de nouveaux dominos ou de nouvelles cartes.

d'aventures ou une histoire romanesque ; s'il y a beaucoup de lunes noires, l'histoire sera plus dramatique ou plus tragique.

Les joueurs peuvent également utiliser les lunes en leur donnant une autre fonction. Dans un groupe d'enfants, l'un d'eux proposa que chaque fois qu'il y aurait une carte à lune rouge il faudrait faire parler les personnages : la proposition fut acceptée par les autres et eut pour conséquence de faire alterner le récit avec des parties dialoguées très vivantes.

Enfin on peut jouer sans se soucier des lunes ; les conteurs peuvent alors librement faire un héros d'un personnage à lune noire ou utiliser un bonheur comme un site ou pour une simple péripétie.

CONSEILS POUR LA LECTURE DES CARTES

Les figures ne sont que des prétextes. Il ne s'agit pas d'y reconnaître une intention précise ni d'y chercher un sens particulier ou caché mais de leur donner un sens.

C'est pourquoi, malgré le regroupement des cartes en séries apparentées (héros, alliés, obstacles, etc...) le conteur est libre de préciser, d'interpréter, de modifier le sens des figures. Les visages de la série des héros peuvent être aussi bien ceux de princes ou de princesses de contes de fées, que de jeunes gens d'aujourd'hui, de camarades, de héros de récits d'exploration ou de science fiction, de mystères policiers, d'histoires d'amour. Tel personnage portant un sac peut être lu comme un voyageur, un marchand ambulant, un voleur, un prince déguisé, un ami de retour, un étranger de passage, etc... Le bonheur où l'on voit un homme et une femme se tenant par la main devant la mer, peut être interprété aussi bien comme une simple baignade, la découverte d'un nouveau monde, le paradis terrestre, l'évasion, la dernière ou la première plage...

d'aventures ou une histoire romanesque ; s'il y a beaucoup de lunes noires, l'histoire sera plus dramatique ou plus tragique.

Les joueurs peuvent également utiliser les lunes en leur donnant une autre fonction. Dans un groupe d'enfants, l'un d'eux proposa que chaque fois qu'il y aurait une carte à lune rouge il faudrait faire parler les personnages : la proposition fut acceptée par les autres et eut pour conséquence de faire alterner le récit avec des parties dialoguées très vivantes.

Enfin on peut jouer sans se soucier des lunes ; les conteurs peuvent alors librement faire un héros d'un personnage à lune noire ou utiliser un bonheur comme un site ou pour une simple péripétie.

CONSEILS POUR LA LECTURE DES CARTES

Les figures ne sont que des prétextes. Il ne s'agit pas d'y reconnaître une intention précise ni d'y chercher un sens particulier ou caché mais de leur donner un sens.

C'est pourquoi, malgré le regroupement des cartes en séries apparentées (héros, alliés, obstacles, etc...) le conteur est libre de préciser, d'interpréter, de modifier le sens des figures. Les visages de la série des héros peuvent être aussi bien ceux de princes ou de princesses de contes de fées, que de jeunes gens d'aujourd'hui, de camarades, de héros de récits d'exploration ou de science fiction, de mystères policiers, d'histoires d'amour. Tel personnage portant un sac peut être lu comme un voyageur, un marchand ambulant, un voleur, un prince déguisé, un ami de retour, un étranger de passage, etc... Le bonheur où l'on voit un homme et une femme se tenant par la main devant la mer, peut être interprété aussi bien comme une simple baignade, la découverte d'un nouveau monde, le paradis terrestre, l'évasion, la dernière ou la première plage...

Ce n'est qu'au cours de la construction du conte ou de l'histoire que les sens conférés aux premières figures ainsi que par le projet narratif qu'a choisi le conteur, imposeront leurs contraintes sur la lecture des cartes suivantes en vue de la cohérence de la construction du récit.

C'est pourquoi la plupart des figures ne sont pas trop typées, ni situées de façon réaliste dans le temps, dans l'histoire ou dans un style particulier, afin de ne pas entraver l'imagination des conteurs par une imagerie stéréotypée, nous avons voulu laisser ces images dans l'ailleurs et l'intemporalité éternelle du conte. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle nous avons cherché à donner une unité visuelle à l'ensemble du jeu plutôt par l'harmonie des fonds colorés que par le dessin où l'on a au contraire introduit volontairement une certaine diversité de styles.

Découverte des cartes

Une période de familiarisation avec les cartes est utile, au moins la première fois que l'on joue : on commence par installer les enfants assis en rond autour d'un tapis ou d'une table basse ; dans une classe on constitue plusieurs groupes de cinq ou six enfants.

Avant d'organiser des compositions de récits, on étale au milieu du cercle, dans le désordre, une vingtaine de cartes prises au hasard ; on laisse les enfants les toucher, les regarder, commencer à les combiner librement, en leur demandant quelles sont celles qu'ils préfèrent, pourquoi, ce qu'ils y voient, ce à quoi elles leur font penser ; on cherche plusieurs interprétations différentes pour une même carte ; on encourage à la fin les enfants à exprimer des idées différentes et à se mettre d'accord sur une idée qui semble originale, amusante, suggestive. Si un isolé s'en tient opiniâtrement à une idée qu'il est le seul à avoir, on le laisse faire et même on l'encourage. Lorsqu'il y a plusieurs idées, on les accepte toutes comme les possibilités différentes. Il est important que les

enfants comprennent que les cartes ne sont pas un piège scolaire habituel où pour un message, un symbole, une image, il n'y a qu'une bonne réponse possible et attendue, mais qu'au contraire ils peuvent voir dans les cartes, comme dans un nuage ou dans une tache au plafond, tout ce qui leur plaît, tout ce qu'ils ont envie d'inventer.

Après cette période de découverte du tarot, on propose aux enfants de prendre chacun quelques cartes, celles qui leur plaisent, de les grouper comme ils l'entendent, et de commencer à fabriquer des bouts de contes, des morceaux d'histoire. On ne leur donne ni conseils, ni consignes, seulement des encouragements. Il faut aussi intervenir adroitement pour éviter ou apaiser des disputes : il est possible en effet que certaine carte, tel château, telle figure de brigand, tel site, semble particulièrement attrayante et que chacun la réclame pour fabriquer son histoire.

Au bout d'une dizaine de minutes, on demande à chacun de raconter son histoire aux autres en montrant les cartes dont il s'est servi ; on peut aussi laisser les enfants se déplacer et se serrer les uns contre les autres à côté ou derrière le conteur pour regarder et écouter l'histoire en même temps.

Quand le tour est fini, les enfants ont maintenant tous envie de fabriquer des contes plus longs et plus élaborés ; il est souhaitable auparavant de les habituer à créer en groupe et non pas seulement individuellement.

Jeux en groupe et invention collective

Après cette phase de découverte et de familiarisation avec les cartes, on demande au groupe de recommencer mais en composant collectivement une seule histoire cette fois. On verra alors les idées foisonner, se multiplier, se chevaucher, se brancher les unes sur les autres ; il y aura des discussions, voire des disputes ; éventuellement on pourra scinder le groupe en deux sous-groupes si l'on se rend compte qu'il y a deux projets de contes différents qui prennent corps.

Il faut également tenir compte de l'âge des joueurs : les plus petits (4-5 ans) préfèrent en général inventer tous seuls en se contentant de quatre ou cinq cartes ; il vaut mieux les laisser faire ; au contraire les 7-8 ans plus socialisés, s'organisent facilement, souvent par groupes d'affinité, pour composer collectivement à 4 ou 5. Chez les plus grands et surtout chez les adultes qui ont souvent perdu ou laissé s'émausser leur imagination, la composition collective est presque indispensable pour déclencher la créativité et obtenir des récits qui ne soient pas trop stéréotypés.

Distribution des cartes

Il y a plusieurs façons de distribuer les cartes selon la manière de jouer (voir chapitre suivant) : le choix libre pur et simple, la distribution au hasard, la distribution au hasard mais avec choix libre de cartes complémentaires, la distribution au hasard mais avec possibilité de « pioche » et d'échanges, enfin des techniques plus mystérieuses et plus « magiques » apparentées aux procédures des cartomanciennes et de l'interprétation des anciens tarots.

Le choix libre : *On range côte à côte les dix séries de huit cartes découvertes et on laisse le ou les joueurs choisir celles qu'ils préfèrent.*

On peut aussi étaler dans le désordre.

On peut enfin laisser le ou les joueurs prendre en main le tarot et faire défiler les cartes en choisissant au fur et à mesure celles qui leur conviennent.

Ce type de distribution se prête évidemment aux créations libres et non structurées.

Distribution au hasard : si l'on adopte le schéma de conte proposé au chapitre Signification des cartes, on classe les cartes par séries et l'on distribue au hasard une carte de chaque série à chaque joueur ou groupe de joueurs.

On peut également battre l'ensemble du jeu et distribuer dix cartes par joueur ou groupe de joueurs.

Dans les deux cas on a intérêt à prévoir des procédures de distribution de cartes complémentaires et des possibilités de pioche ou d'échanges.

Choix libre de cartes complémentaires : pour enjoliver son récit, lui ajouter des péripéties, s'attarder sur une de ses parties, un joueur peut avoir besoin de cartes complémentaires : par exemple il peut vouloir situer le point de départ de son histoire dans un « site » ; ou bien il veut circonstancier davantage le retournement de situation entre la défaite, la délivrance et la victoire ; ou bien il veut faire intervenir davantage de personnages ; ou encore il veut prolonger le conte et exposer son héros à d'autres périls sur le chemin du retour.

Pour cela on peut donner la possibilité aux joueurs de choisir, mais cette fois librement, cinq cartes complémen-

taires qui s'ajoutent aux dix qu'il a reçues au début du jeu. On aura ainsi des contes plus diversifiés et moins liés à un canevas identique.

Pioche et échanges : On bat le jeu et l'on distribue en tournant, comme des cartes ordinaires, dix cartes par joueur. Le reste du jeu, caché, constitue la « pioche ».

Pour pouvoir faire une histoire, les joueurs doivent avoir une carte de chaque série ; pour avoir une série complète, ils piochent à tour de rôle dans le jeu, échangeant à chaque fois une carte qui ne les intéresse pas, ou d'une série dans laquelle ils ont plusieurs cartes, contre une carte de la pioche. Les cartes écartées sont entassées à côté de la « pioche », mais la dernière carte écartée est toujours découverte ; il est alors possible de choisir d'échanger une carte contre une carte inconnue de la pioche ou contre la carte découverte écartée par le joueur précédent.

Cette technique de pioche et d'échanges a pour intérêt de faire débiter la séance par un véritable jeu de cartes, amusant en soi, mais qui laisse également aux joueurs le temps de mûrir des projets de contes.

Echanges négociés : au lieu d'être réglés comme dans un jeu de cartes, par des échanges avec des cartes écartées, ou par le recours à la pioche, les échanges peuvent se faire de gré à gré entre les joueurs : — je te donne le « pirate », donne-moi la « fée ». — Ces échanges négociés sont à encourager dans les groupes d'enfants en raison des interactions qu'ils suscitent.

A la manière des cartomanciennes : Pour donner plus de mystère ou de magie au jeu on peut utiliser d'autres techniques de distribution par exemple celles des cartomanciennes : faire choisir dix cartes cachées dans l'ensemble du jeu ; étaler un grand nombre de cartes et, en découvrir une toutes les cinq ; toutes les sept cartes, etc...

Ou encore on fait placer cinq cartes en croix.

Peu importe dans cette distribution l'ordre ou les caractéristiques des cartes, le joueur les interprète de façon libre et dans toutes les directions même si parmi les cartes tirées il n'y a pas de « héros », ou s'il y en a plusieurs, ou s'il n'y a que des « sites » et des « lunes » noires.

Après l'ébauche de récit constitué à partir de ces cinq cartes, récit d'autant plus libre que la disposition en croix n'impose pas une suite linéaire, le joueur reprend au hasard cinq autres cartes avec lesquelles il couvre les cinq premières.

Il les découvre ensuite et compose la suite de son discours ou de son récit : les nouvelles cartes peuvent confirmer et détailler l'interprétation des cinq premières ou leur donner un sens, une perspective, un jour inattendu.

L'histoire ainsi composée peut être achevée, close ; elle peut être suspendue, interrompue, inachevée et d'autant plus mystérieuse...

On peut même délibérément entrer dans le jeu des pratiques de cartomancie en utilisant la même technique, mais à deux joueurs dont l'un « consulte » l'autre qui lui « lit » les cartes : destin, avenir, personnalité, pensées secrètes, etc... La suggestion des pratiques de cartomancie, on en sera surpris, jouera immédiatement : cela tient au fait qu'une relation vaguement magique s'instaure entre les joueurs dans la mesure où ils se parlent par l'intermédiaire de cartes, et que ces cartes facilitent chez le voyant une libération des associations et des intuitions.

Quelques manières de jouer et de composer des contes.

Nous avons déjà indiqué un certain nombre de manières de jouer ; nous les récapitulons en y ajoutant quelques autres procédures :

Le récit structuré : c'est le conte en dix cartes qui suit le déroulement proposé au chapitre « Signification des cartes », à savoir Héros-Désir-Conseiller-Obstacle-Allié-Site - Ennemi-Défaite-Victoire-Bonheur.

Dans ce schéma la carte Allié peut avoir une fonction souple et être placée à plusieurs endroits, par exemple avant la carte Obstacle : cet allié peut être un personnage auquel le héros rend un service et qui, par gratitude, vient ensuite à son secours chaque fois qu'il le peut.

L'expérimentation a fait apparaître que les enfants ont plus d'imagination que les adultes ou les adolescents. Le jeu structuré peut donc ne servir aux enfants que comme étape préparatoire à la création plus libre qu'ils préfèrent. On a également remarqué la tendance de nombreux adultes à uti-

liser le schéma structuré pour construire des contes satiriques ou des récits parodiques; c'est une possibilité du jeu parmi d'autres.

Le récit structuré avec variante : c'est le même jeu, mais avec l'utilisation possible des cartes supplémentaires (3 à 5 par joueur); cette adjonction de cartes permet d'introduire des personnages et des péripéties qui donnent plus de variété au récit (voir chapitre distribution des cartes).

Le jeu libre : les joueurs peuvent créer des récits à partir de cartes qu'ils choisissent librement, sans tenir compte des schémas du jeu structuré ni des valeurs des lunes. Il est recommandé toutefois dans ce jeu de fixer un nombre limité de cartes par joueurs (5 à 15 maximum).

Le conte collectif en chaîne : on bat le jeu et l'on en prend une moitié que l'on retourne; chaque joueur à son tour découvre une carte et invente un fragment d'histoire; le joueur suivant continue avec une autre carte; le joueur qui place la dernière carte a l'obligation de finir l'histoire.

Pour ce jeu, il est conseillé d'adopter quelques conventions, par exemple, pour éviter la monotonie, d'interdire les répétitions (le héros n'est pas jeté deux fois en prison); on a également intérêt à battre le jeu et à n'en utiliser qu'une partie.

Les contes croisés (3 ou 4 joueurs). Dans ce jeu les contes s'entrecroisent comme dans les mots croisés.

On peut y jouer de façon réglée ou de façon libre. Le jeu réglé se déroule de la façon suivante :

- *On distribue 5 cartes à chaque joueur et on place au milieu de la table une carte représentant un « site ».*
- *Chaque joueur essaie ensuite, lorsque c'est son tour, de placer une carte avant ou après le « site », par exemple un « allié » en un « ennemi »; mais il peut le faire horizontalement ou verticalement.*
- *Tout joueur qui place une carte doit raconter la séquence d'histoire qu'il a ébauchée ou prolongée.*
- *Un joueur, qui ne peut pas placer de carte, pioche et passe son tour.*
- *Le jeu s'arrête lorsqu'une histoire complète est achevée*

(série de dix cartes du récit structuré).

- On peut aussi continuer à jouer jusqu'à ce que toutes les histoires commencées soient achevées.

Le conte deviné (deux équipes de deux ou trois joueurs). Une équipe choisit des cartes et compose une histoire (libre ou structurée) ; elle présente ensuite la série des cartes à l'autre équipe en silence. La deuxième équipe doit deviner l'histoire. Pour cela elle a le droit de poser trois questions par carte. Lorsque la deuxième équipe a deviné l'histoire, c'est à son tour de composer un conte et à la première d'essayer de le deviner.

Autres jeux : bien d'autres jeux sont possibles, il ne vous reste... qu'à les inventer... Inventer des jeux ou des règles de jeux n'est pas plus difficile que d'inventer des contes, il suffit d'un peu d'imagination.

