

# Histoires d'objets

*Histoires d'Objets* est un jeu [coopératif](#) conçu pour favoriser la cohésion d'équipe à travers l'exploration de souvenirs personnels et professionnels. Chaque joueur devient à la fois enquêteur et narrateur, cherchant à collecter des récits authentiques impliquant des objets du quotidien. L'objectif est d'encourager l'écoute active, la curiosité et le partage, tout en insufflant une dynamique ludique et engageante.

Ce jeu se joue en **équipes de trois personnes**, qui doivent retrouver cinq histoires auprès des autres participants en posant des questions ouvertes. Une fois la collecte terminée, chaque équipe partage l'une de ses histoires les plus marquantes avec le groupe. À la fin, un vote collectif décerne des prix symboliques aux récits les plus drôles, les plus surprenants et les plus doux.

## Objectifs du jeu

- Développer l'écoute et la curiosité.
- Favoriser l'échange entre les participants et créer des liens.
- Stimuler la mémoire et l'imagination à travers des anecdotes authentiques.
- Instaurer une dynamique coopérative et interactive.

## Mécanique du jeu

### 1. Formation des équipes et distribution des objets

- Les joueurs sont répartis en **groupes de trois**.
- Chaque équipe reçoit **une liste de cinq objets** (ex. une tasse, un carnet, un parapluie).

### 2. Collecte des histoires

- Chaque participant **part interroger les autres individuellement**.
- Il doit **obtenir une anecdote réelle** dans laquelle l'un des objets de sa liste apparaît.
- Il peut poser des **questions ouvertes** pour aider la personne à se souvenir d'une histoire vécue.

### 3. Validation et finalisation

- Lorsqu'une équipe a trouvé ses cinq histoires, elle annonce qu'elle a terminé.
- Une fois toutes les équipes prêtes, chaque groupe sélectionne **une histoire marquante** à partager.

### 4. Partage et remise des prix

- Chaque équipe raconte son histoire choisie.
- L'ensemble du groupe vote ensuite pour attribuer **trois prix** :

# L'histoire la plus drôle ☐

# L'histoire la plus WTF ☐

# L'histoire la plus douce ☐

- L'objectif est de valoriser chaque récit et de clore l'expérience sur un moment convivial.

## Avantages du jeu

- **Facile à mettre en place** : Aucune préparation complexe, seulement des listes d'objets.
- **Inclusif et interactif** : Tout le monde participe et apprend des choses inattendues sur les autres.
- **Renforce la cohésion** : Les anecdotes personnelles créent des connexions et des souvenirs communs.
- **Mélange d'écoute et de créativité** : Les participants doivent poser les bonnes questions et s'adapter aux réponses.

## Variantes et adaptations

- **Thématique spécifique** : Les objets peuvent être choisis en lien avec un domaine particulier (travail, enfance, voyage, etc.).
- **Mode express** : Réduire le nombre d'objets à trois pour une durée plus courte.
- **Challenge supplémentaire** : Ajouter une contrainte de temps ou des défis bonus (ex. "obtenir une histoire en moins d'une minute").

## Exemples de listes d'objets

### Liste 1 : Objets du quotidien à la maison

- Une tasse
- Un stylo
- Un paquet de mouchoirs
- Une télécommande
- Une paire de ciseaux

### Liste 2 : Objets qu'on trouve souvent dans un sac

- Un porte-monnaie
- Un chargeur de téléphone
- Une bouteille d'eau
- Un trousseau de clés
- Un ticket de caisse

### Liste 3 : Objets qu'on utilise au travail ou en déplacement

- Un carnet
- Un parapluie
- Une paire d'écouteurs ou un casque audio
- Un badge ou une carte d'accès
- Un câble USB

[http://wiki.niskacolades.org/Histoires\\_d%27objets](http://wiki.niskacolades.org/Histoires_d%27objets)