

*«On ne s'arrête pas de jouer parce qu'on devient vieux;
On devient vieux parce qu'on arrête de jouer...»*

Georges Bernard Shaw

le Mot-boggan

Un jeu alchimistratif & morbifuge

Paru aux Editions Draw-Draw

Cette proposition poétiquement circonstancielle s'articule en 2 étapes:

A-Découvrir ce jeu vertigineux

...par le biais des coffrets de cartes existantes concoctées lors des rencontres qui ont eu déjà eu lieu.

(Ce jeu se situant plutôt en équilibre entre le jeu de 7 Familles recomposées, le Cadavre-exquis & le Tarot divagatoire.)

B-Inventer de nouvelles cartes lors de nouveaux ateliers.

Matériel: *(tire l'âme, être l'ami...)*

- De joyeux joueurs & des joyeuses joueuses

(Les participants peuvent éventuellement être en mauvais état, au début, comme à l'hôpital psychiatrique ou en prison, par exemple.)

- Un ou plusieurs coffrets Mot-boggan déjà réalisés & fournis par nos soins (Version A)

-Des cartes vierges (Version B) et notre présence, au moins pour commencer.

- Du papier & un crayon...

ou de quoi noter en braille ou en langue des signes...

(pour archiver, à son tour de rôle, les phrases fraîchement composées.)

- Du temps devant et à côté de soi.

- De la confiance intime et minutieuse dans la fantaisie collaborative et aléatoire...

Règle du jeu:

1- Réunir à une table stable

quelques camarades potentiels de 7 à 107 ans.

2- Mélanger les fabuleuses cartes (*me glaner*)

3- En distribuer 7 par personne, & déposer le reste pour la pioche centrale.

4- Commencer la partie en demandant à la personne qui est assise à côté du mélangeur

(engrumela, m'engluera)

de déposer une carte 1 s'il en détient une

-Si oui,

il la pose, la lit, et en pioche une autre...

et c'est au suivant de jouer pour dénicher la carte 2

-Si non,

il la troque et c'est aussi bien comme ça...

5- Continuer (*Unir conte, ennui troc*)

...la partie, en déposant les unes à côtés des autres

les cartes de 1 à &

en prenant soin de :

-répéter la phrase entière à chaque fois

-visualiser les images

issues de ses rapprochements époustouflants,

car, comme vous le savez peut-être déjà :

«*On ne parle pas pour ne rien voir*»

-6 Inventer ensemble,

une ou plusieurs histoires fantasmagoriques

à l'aide de chaque tirage de famille recomposée.

-7 La partie s'achève lorsque...

- toutes les cartes ont été posées

- c'est l'heure de manger

- on en a marre

But du jeu ?:

-Habiter poétiquement et aller à la rencontre...

-Construire en équipe & découvrir les imaginaires d'autres équipes.

(prisons-instituts pour non-voyants, hôpitaux, écoles, immédiathèques...)

-Offrir à chacun-chacune des nouvelles pistes d'écritures & de lectures

en déployant de tout son long la carte, en colimaçon:

trace créât écart acter recta

-Passer du bon temps à les inventer & à les dessiner. (version B)

-Décoloniser encore & encore l'imaginaire collectif

pour du vrai (*ravi*)

dans la verbure en imarges, dans l'exaltitude...

Gomme d'habitude & microspectivement

« *L'Homme est une LOUPE pour l'Homme* »