

# Outil : Story Cubes

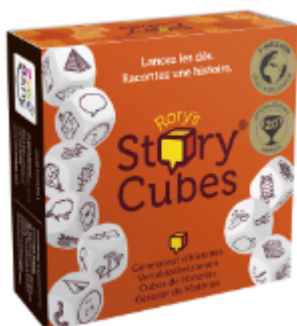
*Détourner un jeu de dés pour aider à l'expression*



## Quand l'utiliser ?

- Très utile en début de s
- Parfait dans le cadre d'un groupe qui se retrouve lors d'un cycle de formation ou autre.
- Pour faire un bilan informel.

## Principe du jeu



- 9 dés à 6 faces
- Chaque participant.e jette les dés
- elle.il doit raconter une histoire ou répondre à la question à partir des faces qui sont apparues lors de son lancer de dé.
- elle.il doit utiliser toutes les (9) faces.
- Règles pour les autres participants :
  - on n'interagit pas (sauf pour rire ou montrer un étonnement)
  - On laisse chacun.e interpréter ce qu'elle.il voit sur les dés
  - On n'aide pas celle.celui qui a les dés : le silence et la réflexion sont utiles

## Mode opératoire

- En tant qu'animateur-riche, réfléchissez à votre intention et lancez une question.
- **Exemples d'incusion :**
  - Comment ça va depuis le mois dernier ?
  - Ce qui a changé dans mes pratiques depuis 1 an ?
  - L'actualité dans mon travail ?(Adapter en fonction de l'actualité ou du projet)
- En début de formation : rattachez au sujet de la formation
- En guise d'outil pour se présenter :  
Ex : présentez vous pro et perso
- **En guise de bilan :**
  - Ex : on est à la fin du projet, comment décririez vous ce qui s'est passé pour vous ?
  - On termine la formation, quel est votre bilan ?

## Limites d'utilisation

- C'est un jeu qui permet de s'exprimer, le temps de parole varie selon les personnes de 2 à 5 minutes aussi cet outil est il réservé à un petit groupe : de 3 à 8 personnes maximum.
- Sinon cela prend trop de temps sur votre journée et il est difficile pour les participants de donner la même attention à chacun car c'est trop long.

## Variante

- Il est possible de n'utiliser que 3 ou 4 dés.
- On gagne du temps mais on perd un peu le côté 9 dés qui oblige à aller plus loin dans ce qu'on accepte de dire car on doit essayer de trouver des liens avec beaucoup de choses : on lâche alors moins le cerveau rationnel.



Bien rappeler aux participants que chacun est souverain, libre de ce qu'il dit et de ce qu'il choisit de dire et de ne pas dire. Aucune injonction.

Si vous voyez quelqu'un qui est vraiment en peine avec le jeu, dites lui d'improviser une histoire à partir des images même si c'est peu en lien avec la question posée.

Si une personne bloque juste sur une face , dites lui qu'il a le droit de dire "cette forme qui ressemble à ex : un puit, ce n'est pas du tout mon état d'esprit », ou "ça ne me plait pas » et c'est une manière de traiter la face.