

PAPERS

UN GN SURRÉALISTE SUR LA VIE AU BUREAU



Papers est une expérience ludique et surréaliste qui prend pour cadre une compagnie que visitent des consultants en management. Ce GN, qui se joue à toute allure et en musique, peut se décrire comme un dessin animé survolté rempli de rituels absurdes. En sous-texte, on y lira une caricature de la notion de culture d'entreprise. Alors, prêts à vous élever de bien à génial ?

C'EST TOUT A FAIT NORMAL
C'EST JUSTE QUELQUE CHOSE QU'ON FAIT AU BUREAU

En résumé

Genre : la vie quotidienne au bureau sur un mode ludique et surréaliste

Durée du jeu (tout compris) : 1h30

Participants : 6 à 60

Organisateurs : 2

Charge de travail : moyenne

Lieu requis : un espace assez grand sans obstacle avec un sol propre et lisse

Jeu créé par Petter Karlsson et Martin Rother-Schirren

30-09-2014 - Version 1.0

Traduction française : Stéphane Rigoni

Je veux jouer Papers !

Le jeu est diffusé avec la licence suivante :

Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International (CC BY-NC 4.0)

En résumé, cette licence vous autorise à jouer et faire jouer Papers avec vos amis ou au sein de votre organisation ou association. Vous pouvez l'adapter et le modifier comme vous le souhaitez. L'usage commercial de Papers nécessite en revanche l'autorisation de ses auteurs. Merci de prendre contact avec nous si le cas se présente :

petter.karlsson@gmail.com & martin.broden@gmail.com .

Site web

paperslarp.wordpress.com

Page Facebook

facebook.com/paperslarp

Introduction	3
Contexte	4
Style de jeu	4
Faire jouer Papers	5
Description du GN	6
Préparatifs	6
Structure du GN	9
Script	10
Règles et méthodes	23
Matériel de jeu	28
Crédits	29
À propos des auteurs	29

INTRODUCTION

Papers un GN rapide et surréaliste sur la vie au bureau. Les personnages sont créés par les participants eux-mêmes. Le but poursuivi est que les participants s'amuse et passent un moment excitant. La forme du jeu (une série d'exercices qui s'enchaînent à toute allure) ne laisse pas le temps de créer des histoires compliquées, ni de développer son personnage.

Contexte

Papers se passe dans un bureau, un lieu de travail générique exprimé sur un mode surréaliste. On ne sait rien des employeurs ni des consultants incarnés par les organisateurs. On ne sait pas s'il s'agit d'une entreprise privée ou d'une agence gouvernementale.

Les joueurs sont tous des employés qui travaillent sur le Projet. En dehors des pauses, celui-ci occupe tout leur temps.

Style de jeu

Papers s'inspire à la fois de la tradition de la performance artistique et des jeux d'atelier pratiqués par exemple dans le théâtre d'improvisation. Il a été écrit pour être joué à toute allure et cette allure est fixée par les organisateurs. Ceux-ci doivent être à fond pendant tout le jeu. Le but est que leur énergie se propage aux participants.

Un élément essentiel de l'environnement de jeu est le caractère surréaliste de la vie de bureau qui est dépeinte dans Papers. Tôt dans le jeu, on explique aux participants que tout ce qui se passe au bureau est normal et doit être accepté comme tel. La durée de jeu symbolise une journée complète de travail.

Papers est joué sans interruption à la seule exception du debriefing à la toute fin du jeu, qui est précédé d'un court arrêt. Les participants le vivront comme une série continue de situations interactives. Aucun exercice d'échauffement n'est nécessaire avant le jeu.

Les participants ne doivent pas en savoir trop à l'avance sur le jeu en dehors de sa durée et du fait qu'il s'agit d'un GN qui se veut fun et ludique. Si vous devez parler de Papers, vous pouvez le décrire par exemple de la façon suivante :

« Papers est une expérience ludique et surréaliste qui prend pour cadre une compagnie que visitent des consultants en management. Ce GN, qui se joue à toute allure et en musique, peut se décrire

comme un dessin animé survolté rempli de rituels absurdes. En sous-texte, on y lira une caricature de la notion de culture d'entreprise.

Alors, prêts à vous élever de bien à génial ?

C'est tout à fait normal. C'est juste quelque chose qu'on fait au bureau.. »

Aucune préparation n'est requise de la part des participants. Vous pouvez commencer le jeu dès leur arrivée sur le site de jeu.

Faire jouer Papers

De préférence, le jeu s'organise à deux meneurs de jeu au moins. Pendant le jeu, vous incarnez des consultants en management. Ils ne sont pas nommés et comme vous n'avez pas de nom, vous ne déclinez jamais le vôtre quand vous accueillerez les participants.

Les consultants sont en permanence positifs et très énergiques. Ils savent que leurs méthodes sont hyper efficaces et qu'elles changent des vies.

En tant qu'organisateur de ce jeu, adoptez une tenue que vous pourriez porter dans un environnement professionnel (par exemple : costume ou tailleur, cravate). À défaut, mettez au moins une chemise blanche et favorisez quelque chose de noir pour le bas de votre tenue.

Vous n'avez pas besoin de vous souvenir de tout le contenu de Papers pour le faire jouer. Le script du jeu contient tout ce que vous devez dire et faire.

Gardez-le avec vous à tout moment pendant le jeu. Partagez les instructions entre les différents organisateurs.

DESCRIPTION DU GN

Préparatifs

Pour jouer Papers, vous devrez avoir préparé les choses suivantes à l'avance :

La musique

La musique est un aspect essentiel de Papers. Elle soutient le rythme très rapide du jeu et souligne son ambiance irréelle. De manière générale, à chaque étape du jeu correspond une musique, qu'on jouera en boucle jusqu'au moment de passer à l'étape suivante. Faites en sorte de pouvoir lancer les musiques rapidement. Vous pouvez préparer une playlist ou tirer avantage de logiciels spécialisés dans ce but. Le niveau sonore devra être assez élevé, assurez-vous donc d'avoir accès à un équipement audio suffisamment puissant. Gardez toutefois le niveau sonore à un niveau tel que les joueurs puissent vous entendre et s'entendre entre eux quand ils parlent.

Papers utilise quatre chansons. Toutes ont été écrites par Georg Pommer. Des liens sont fournis à la section Matériel de jeu.

Le site de jeu

Vous aurez besoin d'une salle avec un espace vide assez grand pour que tous les joueurs puissent s'asseoir en cercle. Le sol doit être assez lisse et propre pour que les joueurs puissent sans problème s'asseoir par terre et dessiner sur une feuille posée devant eux.

Stations

Vous devrez préparer un certain nombre de "stations" dans l'espace de jeu. Au mur ou sur toute autre surface adéquate, vous y placerez un assortiment de posters ainsi qu'une image représentant une machine à café. Variez les machines à café selon les stations. Les stations doivent être aussi éloignées les unes des autres que possible. S'il y a des chaises ou des tables près des stations, assurez-vous qu'il reste un espace assez grand pour qu'un groupe puisse se tenir à côté de la station. Vous aurez besoin de constituer au moins 3 stations. Selon le nombre de participants, vous pouvez en installer plus. Notre suggestion :

Participants	Stations
6-15	3
16-25	4
26-35	5
36-45	6
46-60	7



Posters & machines à café

Vous trouverez dans le dossier du jeu les photos de diverses machines à café ainsi qu'une série de 3 posters :

- ▶ Faites et Ne Faites Pas
- ▶ **DE BIEN À GÉNIAL**
- ▶ **C'EST TOUT À FAIT NORMAL...**

Vous pouvez les imprimer en format A4 (21cm x 27,94cm) mais si vous le pouvez privilégiez un format A3 (43,2cm x 29,7cm) ou tout autre format de grande taille. Vous aurez besoin d'une machine à café pour chaque ensemble de 3 posters.

Si votre espace de jeu est assez vaste, vous pouvez rajouter ça et là quelques posters "DE BIEN À GÉNIAL".

Machines à café

Placez une image de machine à café à chaque station.

Papiers à froisser

Vous aurez besoin de 15 à 20 feuilles pour l'étape Froissage #1. Elles peuvent être vierges ou porter du texte. Nous vous suggérons d'utiliser le document Froissage 1.pdf (17 pages).

Vous aurez besoin de 8 à 15 feuilles pour l'étape Froissage #2. Elles peuvent être vierges ou porter du texte. Nous vous suggérons d'utiliser le document Froissage 2.pdf.

Le texte des PDF est tiré du livre *L'insurrection qui vient*.

Feuilles vierges au format A4

Prévoyez un nombre de feuilles égal au moins au double du nombre de vos participants (par exemple : 60 feuilles pour 30 participants). Si vous le pouvez, utilisez plutôt des feuilles au format A3 mais soyez préparés à être bluffés.

Crayons de couleur

Apportez des crayons et feutres de couleur. Il en faut au moins un par participant.

Optionnel : un tampon encreur

Si vous disposez d'un tampon encreur, vous pourrez vous en servir durant les étapes de froissage. Donnez-le dans ce cas à l'employé du mois.

Optionnel : un destructeur de document

Un destructeur de documents améliorera le rendu d'une des étapes finales du jeu. Nous avons utilisé un destructeur de documents bon marché, très bruyant, qui ne stockait pas ses déchets. Pour un impact maximal, faites en sorte que les participants ne voient pas le destructeur avant qu'il soit utilisé.

Structure du GN

Étapes

Le jeu se décompose en une série d'exercices. Vous, en tant qu'organisateur, jouerez un rôle clé dans le jeu puisque ce sera votre responsabilité d'expliquer aux participants quoi faire à chaque étape. Les diverses étapes doivent être jouées à un rythme soutenu et s'enchaîner sans aucun arrêt. Vous annoncerez les différentes étapes. Par exemple, vous direz "Et maintenant, on se remet au Projet !" et immédiatement, l'étape en cours s'achèvera et une nouvelle débutera.

Les premières étapes de Papers familiariseront les participants aux concepts les plus importants du jeu et incluent aussi la création des personnages et la définition de leur identité de groupe. A partir du moment où un des organisateurs aura dit "Et maintenant le GN commence !" chaque étape paire sera une pause et chaque étape impaire sera un moment de travail consacré au Projet.

L'étape qui suit la fin du jeu est le debriefing. A la différence des autres étapes, celle-ci est précédée d'une courte interruption dans le flux du jeu. La fin du debriefing signale la fin de Papers.

Répondre aux questions des joueurs

A certains moments clés, des participants voudront que vous leur expliquiez ou clarifiez des choses. Cela se produit notamment quand ils travaillent sur le Projet. Certains exercices ont été conçus pour ne pas fonctionner – par exemple, on ne peut plier un papier qu'un nombre limité de fois – et le jeu marchera mieux si vous ignorez les questions ayant trait à ce genre de problèmes. Si un participant vous pose une question à laquelle vous ne voulez pas répondre, contentez-vous de répéter les instructions pour en souligner l'absurdité.

Par moments, vous voudrez clarifier ou corriger quelque chose que vous aurez dit. Avant de le faire toutefois, prenez une seconde ou deux de réflexion et demandez-vous si c'est vraiment nécessaire. Parfois les participants font des choses merveilleuses quand ils ne savent pas quoi faire exactement.

SCRIPT

Les instructions sur ce que vous devez faire sont introduites par une petite flèche :

- ▶ Dites aux employés de se placer près de leur machine à café.

Les phrases pré-définies que vous devez dire sont écrites en italique :
C'est tout à fait normal – c'est juste quelque qu'on fait au bureau.

Les indications concernant la musique sont entre crochets :

[LANCEZ LE MORCEAU : *Three Little Piereottes*]

1) Bienvenue

- ▶ Dès que les joueurs rentrent dans la salle, ou au plus tard quelques minutes avant le début du GN, les organisateurs se mettent en personnage : vous vous glissez dans la peau de consultants en management hyper-positifs.

[LANCEZ LE MORCEAU : *Three Little Piereottes*]

- ▶ Saluez tous les participants et accueillez-les en leur serrant la main. Si un participant vous salue en disant son nom, ne dites pas le vôtre mais saluez-le avec enthousiasme en retour.
- ▶ Si vous devez quitter la pièce pour vérifier si d'autres participants arrivent, restez en personnage.

Papers est un GN sur le jeu, le travail et les gens. Notre but n'est pas d'établir une ambiance sombre ou de créer de l'anxiété mais au contraire nous voulons ensemble partager une expérience joyeuse et surréaliste !

Donc aujourd'hui nous allons tous nous élever de **BIEN** à **GÉNIAL**.

Et chaque fois que je dirai de **BIEN** – je vous veux avec moi !
Essayons un coup. **DE BIEN À GÉNIAL**.

► Toujours faire "DE BIEN À GÉNIAL" en faisant les mouvements décrits dans Règles et Méthodes.

Nous commencerons dans quelques instants et le jeu se terminera quand mon collègue et moi sortirons de la pièce. Nous reviendrons immédiatement après et nous ferons un court debriefing

*Ici, au bureau, il n'y qu'une seule règle à connaître et la voici :
"C'est tout à fait normal – c'est juste quelque chose qu'on fait au bureau."*

Et chaque fois que je dirai "C'est tout à fait normal," je veux que vous enchaîniez en disant "C'est juste quelque chose qu'on fait au bureau."

Donc **C'EST TOUT À FAIT NORMAL,
C'EST JUSTE QUELQUE CHOSE QU'ON FAIT AU BUREAU
!**

► Toujours faire "C'est tout à fait normal..." comme décrit dans Règles et Méthodes.

*Suivez simplement nos instructions et tous ensemble nous irons **DE BIEN À GÉNIAL**.*

2) Papier et Agrafeuse

- Faites l'exercice Papiers et Agrafeuse (décrit dans le scénario).
- Après l'exercice, les employés sont divisés en groupe. Placez chaque groupe à côté d'une machine à café. Il n'y a aucun problème à ce qu'une machine n'accueille aucun groupe, mais ayez au moins deux machines avec des participants.

3) Personnages

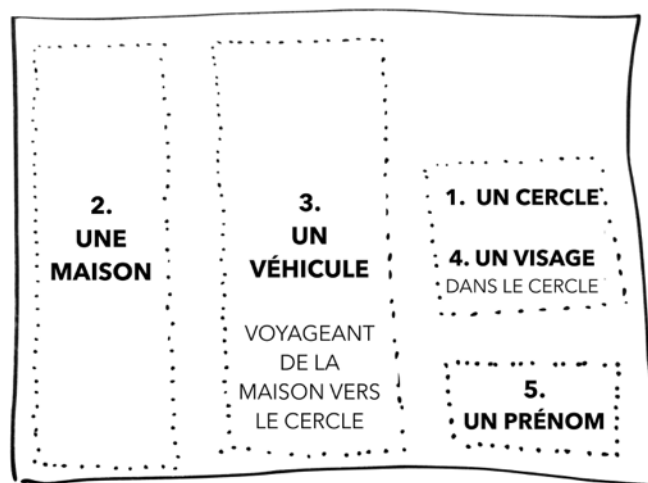
Bienvenue au bureau. Aujourd'hui nous allons nous concentrer sur votre développement de personnage. Et rappelez-vous :

**C'EST TOUT À FAIT NORMAL,
C'EST JUSTE QUELQUE CHOSE QU'ON FAIT
AU BUREAU.**

Maintenant nous allons essayer quelque chose de nouveau. Chaque fois que je dirais SUIVANT, vous passerez votre papier à la personne à votre droite.

► Faites l'exercice de Dessin, avec les instructions suivantes :

1. Sur le côté droit de la feuille – Dessinez un cercle
2. Sur le côté gauche de la feuille – Dessinez une maison – SUIVANT!!
3. Au centre de la page – Dessinez un véhicule qui voyage de la maison vers le cercle – SUIVANT!
4. Dans le cercle – Dessinez un visage – SUIVANT!!
5. Écrivez un prénom sous le visage – SUIVANT!



Voilà, nous avons créé votre vous véritable ! C'est VOUS.

Ceci conclut le développement de votre personnage.

4) Culture de groupe

- ▶ Demandez aux participants de se placer à côté de leur machine à café.
- ▶ Demandez à chaque groupe de se trouver une identité de groupe.

Vous pouvez citer ces exemples ou d'autres :

Ceux qui amènent toujours leur repas de midi
Les super-vendeurs
Ceux qui dorment au travail
Les amateurs de ragots

- ▶ Donnez leur quelques minutes pour réfléchir et assurez-vous qu'ils parviennent à une décision.
- ▶ Dites leur de former une statue qui les représentent au bureau. Assurez-vous qu'ils le fassent vite et sans parler.
- ▶ Tandis qu'ils sont tous en position, demandez à un membre de chaque groupe de présenter leur culture de groupe.

5) Pauses

[LANCEZ LE MORCEAU : *Hippopotamus on the Road*]

- ▶ Présentez le concept des pauses.

"Il y a quelques règles à respecter pendant les pauses. Nous allons maintenant vous les présenter..."

- ▶ En même temps que vous dites cela, désignez le poster "Faites et Ne Faites pas" placé près de chaque machine à café.
- ▶ Présentez les entrées en disant, "*Parlez de...*" et poursuivez avec la première entrée sur la liste des Faites.
- ▶ Puis le second consultant peut poursuivre en disant "*mais ne parlez pas de...*" et citez la première entrée sur la liste des Ne Faites Pas.
- ▶ Alternez entre le premier et le second consultant et descendez ainsi toute la liste. Comme la liste des Faites contient une entrée de plus que les Ne Faites Pas, le dernier mot sera pour le premier consultant.

▶ Présentez les machines à café à chaque coin en marchant jusqu'à l'une d'elle et en en faisant la présentation.

▶ Pour une machine à café de luxe :

"Cette machine à café est visitée tous les jours. Elle propose un riche assortiment de préparations et le café, qui est toujours à une température parfaite, est délivrée dans des contenants en plastique de qualité supérieure."

▶ Pour une machine à café normale :

"C'est juste une machine à café classique. Rien de particulier à dire."

▶ Pour une machine à café vide :

"C'est une machine à café tout à fait honorable, un peu ancienne, que personne n'utilise si bien qu'elle n'est plus réapprovisionnée par l'exploitant."

Parfois on ne sait pas trop quoi dire près de la machine à café. C'est un comportement acceptable. Si le silence règne plus de 5 secondes, quelqu'un peut dire "Rappelez-vous qu'on peut utiliser les sujets de la liste des Faites!"

Maintenant, mettez vous par paire (ou trio si nécessaire) et posez-vous les uns aux autres des questions en utilisant les Faites et les Ne Faites Pas.

▶ Laissez les employés parler environ 1 minute avant de les arrêter.

6) L'EMPLOYÉ DU MOIS #1

[ARRETEZ LA MUSIQUE]

Et maintenant le GN commence !!

*Mettez-vous aussi près les uns des autres que possible, mais prenez VOUS avec vous ! (votre feuille)
Maintenant fermez les yeux !*

C'est tout à fait normal – c'est juste quelque chose qu'on fait au bureau.

Quand la musique démarrera, vous ouvrirez les yeux et vous suivrez nos instructions. !

- ▶ Prenez un objet que les participants peuvent viser, une corbeille à papier par exemple, ou quelque chose de brillant ou juste une feuille vierge.
- ▶ Placez l'objet sur le sol à quelques mètres des participants.
- ▶ Le jeu commence dès que vous lancez la musique.

[LANCEZ LE MORCEAU : *Une Minute Part III*]

*Faites une boule de papier avec votre feuille.
Préparez-vous à la placer aussi près que possible de (l'objet que vous avez choisi).
Allez-y maintenant.*

- ▶ Déterminez laquelle des boules en papier est arrivée le plus près. Dépliez-la et lisez le nom.

*C'est (NOM) , et (NOM) est passé **DE BIEN À GÉNIAL**.
Tout le monde, **DE BIEN À GÉNIAL**.
(NOM) est l'employé du mois !*

Maintenant on revient au Projet !!

7) Le Projet : Froissage #1

[LANCEZ LE MORCEAU : *Three Little Piereottes*]

- ▶ Faites l'exercice de froissage avec le paquet de feuilles Froissage #1.

Merci vous êtes tous passés **DE BIEN À GÉNIAL.**

Maintenant, c'est l'heure d'une pause !

8) Pause

[LANCEZ LE MORCEAU : *Hippopotamus on the Road*]

- ▶ Dites aux employés à quelle machine à café ils doivent aller.
- ▶ *Les Enveloppeurs iront à la machine à café à un coin de la salle et les Développeurs iront à la machine à café de l'autre côté*

Et rappelez-vous :

**C'EST TOUT À FAIT NORMAL,
C'EST JUSTE QUELQUE CHOSE QU'ON FAIT
AU BUREAU.**

- ▶ Prenez l'employé du mois à part :
 - Expliquez aux employés que durant le prochain projet ils devront dessiner sur les feuilles en face d'eux.
 - L'employé du mois se contentera de signer les feuilles de son nom quand elles passeront devant lui plutôt que de dessiner
- ▶ Si nécessaire, rappelez aux employés les Faites et Ne Faites Pas.
- ▶ Laissez les employés parler une minute avant de les arrêter,

Maintenant, on se remet au Projet !

9) LE PROJET : DESSIN #1

[LANCEZ LE MORCEAU : Three Little Piereottes]

- ▶ Faites l'exercice de Dessin.
- ▶ Expliquez à l'employé du mois qu'il ne doit rien dessiner : il se contente de signer le papier.
- ▶ Au début de l'exercice, demandez aux employés de dessiner des choses concrètes (triangles, vélos, nuages), mais vers la fin, demandez des choses plus abstraites (un voyage, l'océan).
- ▶ Arrêtez-vous juste avant que l'employé du mois ne reçoive les papiers qu'il a déjà signés.

Rappelez-vous tous:

DE BIEN À GÉNIAL.

Super boulot tout le monde !

Maintenant, c'est l'heure de la pause !

10) Pause

[LANCEZ LE MORCEAU : Hippopotamus on the Road]

- ▶ Demandez aux employés de choisir une machine à café. Chacun peut choisir librement.
- ▶ Dites-leur de commencer la pause.
- ▶ Laissez les employés parler une minute environ avant de les arrêter.

Et maintenant, on se remet au Projet!

11) Employé du mois #2

[LANCEZ LE MORCEAU : *Une Minute Part III*]

- ▶ Faites leur former un cercle, debout, et demandez leur de fermer les yeux.

Désignez en gardant les yeux fermés la personne qui a fait le plus grand effort dans la réalisation du Projet.

- ▶ Décidez maintenant lequel des employés a le plus de mains tendus vers lui ou elle.
- ▶ Cette personne est maintenant l'employé du mois.
- ▶ Le précédent employé du mois est désormais un employé ordinaire.
- ▶ Placez-vous près du nouvel employé du mois et demandez à tous d'ouvrir les yeux.
- ▶ Demandez son nom au nouvel employé du mois.

*C'est (NOM) et (NOM) est passé **DE BIEN À GÉNIAL** et il est maintenant l'employé du mois.*

- ▶ Expliquez-leur comment faire le "**200% PLUS BIEN**" et faites le avec les employés tel que décrit dans Règles et Méthodes.

Maintenant, on retourne au Projet !



12) Le Projet : Froissage #2

[LANCEZ LE MORCEAU : *Xylophon Galopp*]

- ▶ Faites l'exercice de Froissage avec la pile de feuilles Froissage #2. Vous pouvez sauter des explications, si vous sentez que les employés comprennent ce que vous allez faire.
- ▶ Ce n'est pas important de savoir si un employé était un Enveloppeur ou un Développeur pendant Froissage #1.

*Vous le sentez ? Nous progressons **DE BIEN À GÉNIAL !***

Maintenant, c'est l'heure d'une pause !

13) Pause

[LANCEZ LE MORCEAU : *Hippopotamus on the Road*]

- ▶ Dites aux employés de se réunir selon l'identité de leur groupe et de commencer la pause.
- ▶ Prenez à l'écart l'employé du mois.
- ▶ Dites aux employés que le prochain Projet consistera à nouveau à dessiner.
- ▶ Chaque fois qu'une feuille parvient à l'employé du mois, il/elle doit faire l'une de ces deux choses :
 - Prendre la feuille en haut de la vieille pile et l'envoyer dans la ligne de production, puis détruire la nouvelle feuille.
 - Signer la nouvelle feuille et la faire passer à la personne suivante. Puis, détruire la feuille au sommet de la vieille pile.
- ▶ Dites à l'employé de déchirer la feuille pour la détruire.
- ▶ Option: si vous avez un destructeur de documents, expliquez à l'employé comment l'utiliser et utilisez cette méthode plutôt que de déchirer les feuilles.
- ▶ Laissez les employés parler 2 minutes avant de les arrêter.

Maintenant, retour au Projet !

14) Le Projet : Dessin #2

[LANCEZ LE MORCEAU : *Xylophon Galopp*]

- ▶ Faites l'exercice de Dessin.
- ▶ L'employé du mois s'assoit à côté de la pile de dessins de Dessin #1.
- ▶ Donnez une feuille vierge à chacun des autres employés.
- ▶ Option: L'employé du mois s'assoit aussi à côté du destructeur de document.

- ▶ Demandez leur de dessiner des choses à l'intérieur d'autres choses. Au début de l'exercice demandez-leur de dessiner des choses concrètes et à la fin des choses abstraites.
- ▶ Au besoin, rappelez à l'employé du mois de commencer à retirer des feuilles de la boucle.
- ▶ L'exercice devient de plus en plus difficile pour les autres employés. C'est intentionnel.
- ▶ Arrêtez-vous juste avant que l'employé du mois ne reçoive les feuilles qu'il a déjà signées.

Fantastique travail tout le monde, vous êtes vraiment passés
DE BIEN À GÉNIAL.

Maintenant, c'est le moment d'une pause !

15) Pause

[LANCEZ LE MORCEAU : *Hippopotamus on the Road*]

- ▶ Dites aux employés de se placer près de la machine où ils ont eu leur meilleure expérience et de commencer leurs pauses.

Et rappelez-vous :

C'EST TOUT À FAIT NORMAL,

C'EST JUSTE QUELQUE CHOSE QUE L'ON FAIT AU BUREAU.

- ▶ Laissez les employés discuter pendant 3 minutes environ avant de les arrêter.

Et maintenant, on retourne au Projet !

16) Le Projet : Pliage

- ▶ Assurez-vous que chaque employé ait une feuille.
Ce peut-être une feuille vierge ou une feuille sur laquelle on a dessiné.

[LANCEZ LE MORCEAU : *Xylophon Galopp*]

*Nous allons maintenant commencer à plier le **Projet**.
Chaque fois que nous dirons PLIEZ, vous PLIEREZ la feuille.*

PLIEZ.

- ▶ Commencez à un rythme normal puis allez de plus en plus vite.

*SUIVANT - PLIEZ -
SUIVANT - PLIEZ -
SUIVANT - PLIEZ -
SUIVANT - PLIEZ -
SUIVANT - PLIEZ -
SUIVANT - PLIEZ -
SUIVANT - PLIEZ -
SUIVANT - PLIEZ -
SUIVANT - PLIEZ -
SUIVANT - PLIEZ*

[ARRETEZ LA MUSIQUE]

*Merci à tous. Aujourd'hui nous sommes passés
DE BIEN À GÉNIAL.!*

On se revoit demain au bureau.

- ▶ Quittez la pièce.
- ▶ Attendez au moins une demi-minute.
- ▶ Revenez dans la pièce.

17) Debriefing

- ▶ Calmement remerciez les participants d'avoir joué Papers et informez-les que le jeu est maintenant terminé.
- ▶ Demandez-leur de s'asseoir au sol ou utilisez les chaises pour former un cercle.
- ▶ Expliquez que vous allez faire un tour pour leur permettre de faire un retour.
- ▶ Demandez aux participants de partager un mot ou une phrase - pas plus - pour exprimer comment ils se sentent maintenant.
- ▶ Remerciez les participants à nouveau.
- ▶ Dites leur maintenant qu'ils sont libres de s'en aller s'ils le souhaitent
- ▶ Si vous avez le temps, discussion libre et questions/réponses.

RÈGLES ET MÉTHODES

Plusieurs méthodes sont utilisées dans Papers. En dehors de celles qui sont décrites dans le script, vous les trouverez ici.

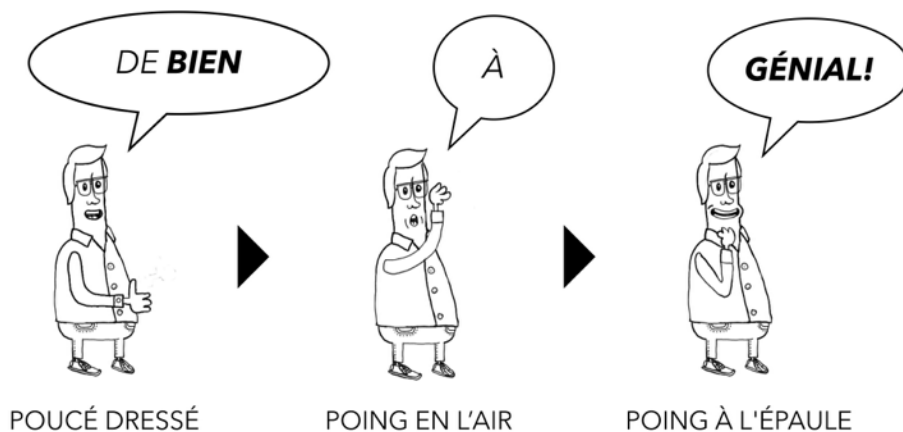
"C'est tout à fait normal..."

1. Dites "C'est tout à fait normal !"
2. Les participants doivent enchaîner et dire :
« C'est juste quelque chose qu'on fait au bureau ».

"DE BIEN À GÉNIAL"

1. A haute voix, dites "DE BIEN !" tout en tendant le pouce vers le haut, poing fermé.
2. Puis dites les mots "A GENIAL !" plus fort encore. Élevez d'abord votre main dans les airs, fermez le poing puis baissez-le comme si vous tiriez sur un signal d'alarme
3. Le but est que les participants, ayant entendu la première partie, vous accompagnent et disent bien fort avec vous la fin de la phrase.

Si vous jugez qu'ils n'ont pas enchaînés assez fort, dites "OK, on le refait encore une fois, de bien...".

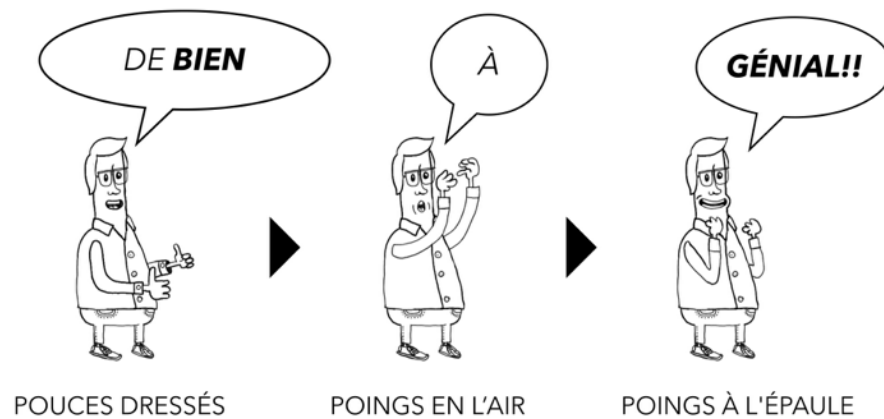


"200% PLUS BIEN"

C'est la version améliorée de DE BIEN A GENIAL

1. Faites DE BIEN À GÉNIAL avec les deux mains à la fois.
2. Juste après avoir dit "...À GÉNIAL," d'une voix forte dite "coudes deux fois plus à fond, 200 pour cent **plus** bien !"

Dites-le comme si vous veniez de recevoir une subite décharge d'énergie.



Papier et agrafeuse

Cet exercice est juste une version du jeu « Amis et Ennemis » avec un nom différent.

1. Dites aux participants de se mettre en cercle, debout, et de choisir secrètement deux autres participants, l'un sera le Papier et l'autre l'Agrafeuse.
A votre signal, ils devront se mettre à marcher dans la pièce.
2. Le but est de toujours se déplacer de manière à garder son Papier entre soi-même et son Agrafeuse. Expliquez l'exercice aux participants puis commencez. Ils vont se déplacer dans tous les sens. Après un moment, dites-leur de s'arrêter et de rester où ils sont. Formez des groupes en vous inspirant de leur disposition dans

l'espace. Nous vous suggérons de ne pas faire de groupes de moins de 3 participants.

3. Les groupes peuvent être de taille très différente (respectez juste une taille minimale). Vous pouvez par exemple créer un gros groupe et deux petits groupes. Vous pouvez même avoir moins de groupes que de machines à café.

Dessin

C'est l'un des exercices qui constituent le Projet. Il est aussi utilisé lors de la phase de création de personnage.

Préparer l'exercice

1. Dites aux participants qu'ils doivent choisir un stylo qui correspond à leur "couleur spéciale". Proposez plusieurs couleurs à chaque participant pour qu'ils aient un semblant de choix.
2. Dites leur maintenant de s'asseoir en cercle.
3. Donnez une feuille de papier vierge à chacun d'entre eux

L'exercice !

1. Dites leur de dessiner quelque chose de spécifique (spécifié dans le Script) à un endroit spécifique de la feuille (également précisé dans le Script).
2. Après une dizaine de secondes (ou autre durée de votre choix), dites SUIVANT
3. Chaque participant passe alors sa feuille à la personne à sa droite.
4. Dites-leur de conserver leur crayon à la fin de l'exercice.

Les consultants peuvent se relayer pour délivrer leurs instructions. Idéalement, celui qui dit "SUIVANT" énonce dans la foulée le motif suivant à dessiner. A ce moment seulement, il passe le contrôle à l'autre organisateur.

Par exemple :

A dit : "Dessinez un hélicoptère"

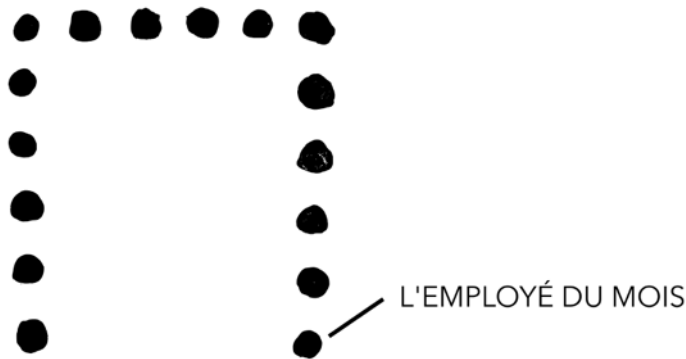
B (attend quelques secondes puis dit) : SUIVANT ! Dessinez une banane d'Amazonie !

A (attend quelques secondes puis dit) : SUIVANT ! Dessinez l'amour !
Etc.

Froissage

C'est l'un des exercices constituant le Projet.

1. Demandez aux employés de former un U. Dites-leur que c'est la ligne de production.
2. Placez l'employé du mois à l'une des extrémités du U.



3. Expliquez à l'employé du mois que vous lui donnerez des feuilles de papier, l'une après l'autre. Il les signera (ou les tamponnera si vous lui avez remis un tampon encreur). Ces instructions doivent être données discrètement.
4. Dites aux participants que le Projet nécessite des *Enveloppeurs* et des *Développeurs*.
5. Expliquez que lorsqu'un Enveloppeur reçoit une feuille, il doit la froisser et la passer à la personne suivante dans la ligne de production.
6. Le Développeur reçoit des feuilles froissées. Il doit la défroisser et la passer à la personne suivante.
7. Dites à la première personne après l'employé du mois qu'elle est un Enveloppeur, la suivante est un Développeur et ainsi de suite.
8. Faites passer la première feuille de la pile. Lors du premier exercice de froissage, utilisez la pile Froissage #1. La seconde fois, la pile Froissage #2.

9. Continuez à faire passer les feuilles à un bon rythme. Essayez d'éviter les blocages au début de l'exercice – ceux-ci se produiront naturellement quand vous aurez envoyé toutes les feuilles.
10. Si le processus prend trop de temps, n'allez pas au bout de la pile de feuilles.

Tour d'échange

Au moment du debriefing, nous vous suggérons de faire un tour d'échange.

1. Faites asseoir les participants en cercle sur le sol ou sur des chaises.
2. Pendant le tour d'échange, le droit de s'exprimer passera d'un participant au suivant en suivant le cercle. Tout le monde aura donc le droit de s'exprimer et pourra le faire sans être interrompu.
3. On peut passer son tour.
4. Les participants ne pourront pas commenter ou apporter des réponses aux déclarations faites même si elles prennent la forme d'une question.
5. Demandez aux participants de partager un mot ou une phrase à propos de ce qu'ils ressentent ou de ce à quoi ils pensent.
6. Quand tout le monde a soit passé son tour, soit s'est exprimé, le tour est terminé.

MATÉRIEL DE JEU

Le dossier complet du jeu est hébergé sur le site murder-party.org.

Outre le scénario que vous avez entre les mains, il contient les éléments suivants :

Papers - Annexe 1 - Feuille de route.pdf

Papers - Annexe 2 - Sujets de dessin.pdf

Papers - Script.pdf

Papers - Posters.pdf

Papers - Machines à café.pdf

Papers - Froissage 1.pdf (18 pages)

Papers - Froissage 2.pdf (12 pages)

Musique

Vous aurez besoin de quatre morceaux composés par Georg Pommer :

Three Little Pierrots

Hippopotamus On The Road

Une Minute Part III

Xylophon Galopp

Vous les trouverez sur l'album *Circusmusik 2* (Edition Roncalli). On le trouve sur plusieurs service de diffusion en ligne :

[Spotify](#) | [ITunes](#) | [Amazon](#)

CRÉDITS

Papers a été écrit pour le Knutepunkt 2013 en Norvège (le Knutepunkt est un rassemblement dédié au GN qui est organisé chaque année dans un pays scandinave différent). Il a depuis été joué de nombreuses fois. Nous remercions toutes les personnes qui ont contribué à améliorer le jeu par leurs retours que ce soit comme joueur, organisateur ou co-organisateur. Nous remercions tout particulièrement Elin Gissén qui a été la première à tester les mécanismes de jeu.

Deux travaux du groupe NYXXX ont inspiré les concepts clés de Papers. Le premier fut l'atelier *Dance, movement, scores* organisé lors du Knudepunkt 2011 au Danemark et l'autre fut le jeu *Avatarvaro* qui fut joué en Suède en 2011. Pour ces deux travaux, nous tenons à remercier également tout spécialement Tova Gerge, Ebba Petrén & Gabriel Widing.

Nous remercions également pour leurs observations et leur travail de relecture Teresa Axner, Karl Bergström, Sarah Lynne Bowman, Martin Nielsen & Anders Östlund.

Les adorables illustrations sont l'œuvre du génial Jesper Wallerborg Almerud.

À propos des auteurs

Petter Karlsson est producteur et auteur de GN. Il est l'un des propriétaire de LajvVerkstaden, une compagnie qui produit des GN éducatifs. Il est aussi l'un des producteurs de la conférence Gnistique annuelle suédoise Prolog et des Nordic Larp Talks. Il a produit et co-organisé de nombreux GN de toute taille. petter.karlsson@gmail.com

Martin Rother-Schirren est créateur de jeux et l'auteur de plusieurs GN black box. Il est aussi actif dans plusieurs communautés de joueurs. Il est membre du collectif d'auteurs Vi åker Jeep - inventeurs du format Jeepform. martin.broden@gmail.com!

Merci, il ne vous reste plus qu'à passer **DE BIEN À GÉNIAL!**