



## Le ScraZami ; le jeu qui raconte la Vie.

### Ce jeu est destiné à qui ?

Il s'adresse à tous ! Du plus jeune au plus âgé. Vraiment tout le monde ! Il booste la créativité.  
Il peut aussi aider les personnes qui désirent;

- + Favoriser la communication. Le jeu permet de voir comment naît la démotivation
- + Sensibiliser leurs enfants/jeunes/adultes/cadres à des « problèmes » spécifiques tels que la citoyenneté, l'inclusion, l'écologie, les dangers de certains comportements, la coopération, l'alimentation saine, etc.
- + Favoriser sa propre « autodétermination » ou celle de quelqu'un d'autre. Sert aussi à analyser des projets
- + Développer son imaginaire.

### D'où provient ce jeu ?

Il a été inventé par Marc Legros en se basant sur la P.N.L., les préférences cérébrales de Ned Herrman, la méthode Gordon, l'ennéagramme, les chapeaux de Bono, la psychologie positive.

### C'est un subtil mélange de :

- + Improvisation mais avec un objectif déterminé en début du jeu. Les participants vont « interpréter » les personnages.
- + Jeu de rôles. Une carte tirée au sort désigne les personnages qui vont apparaître dans l'histoire. Nous les interprétons mais il reste toujours une grande place à la créativité. Les personnages ont une sorte de « typologie particulière ». Ex : le ScraDin économise tout le temps, le ScraNoir voit tout en noir, le ScraLour rouspète car est jaloux, etc. Nous disons que les Scras ont de drôles de « ScrHabitudes ». Il y a 17 Scras et 7 Zamis.
- + Jeu de coopération. C'est ensemble qu'on crée l'histoire.
- + Jeu pédagogique. Des choses peuvent « être transmises » via une histoire. L'ASBL Impros-J'Eux a choisi de montrer ce qu'est une vraie inclusion.

### Concrètement cela se passe comment ? Il y a 4 étapes ;

- 1) Echauffement : Quelques petits jeux sont proposés pour apprendre à se connaître et coopérer
- 2) Construction de la structure de l'histoire.
  - a) Recherche de la situation difficile que connaît le héros au début = l'état présent
  - b) Analyse de la motivation du héros. Est-elle en « aller vers » ou « en éviter de »
  - c) Décision commune de ce que sera la fin de l'histoire = état désiré
  - d) Recherche des bénéfiques secondaires = Qu'aura-t-il en plus une fois l'objectif atteint ?
  - e) Choix des obstacles que le héros va rencontrer sur son chemin. Minimum 3.

3) Création de l'histoire. L'histoire tourne autour de 2 clans : les « Scras » qui freinent le héros et les « Zamis » qui vont l'aider à atteindre son (ses) objectif(s) ! Le héros ne devra pas tomber dans les pièges des Scras. Les Zamis ont du travail pour aider le héros. C'est lui qui doit les trouver ! Cela prend du temps certes, mais c'est le prix à payer.

4) Narration de l'histoire. Un ou deux participants vont raconter l'histoire de leur point de vue. Mais nous pouvons, en fonction du public, « compliquer » cette partie en demandant de la raconter en adoptant un « point de vue particulier ». Ex : du point de vue d'un Scra, d'un Zami, d'un copain, un animal qui a tout vu, un Martien, etc.

Nous nous réjouissons de vous rencontrer pour vous donner toutes les informations complémentaires dont vous auriez besoin. Plus d'infos sur [www.impros-jeux.be](http://www.impros-jeux.be)

A bientôt sur le Chemin du ScraZami.

Pour les staff Impros-J'Eux

M. Legros Administrateur président. 0498/10.13.98

