



# REGLE DU JEU

## LE KIKOIKOM DE L'ENFANCE DES ARTS

Concevez collectivement  
un événement culturel pour l'Enfance des arts !



*L'Enfance des arts, semaine du spectacle vivant pour les jeunes générations, est née de l'imagination fertile de 16 associations nationales - réunies à l'initiative de Scènes d'enfance - ASSITEJ France - qui entendent donner une visibilité politique à la création jeune public. Événement fédérateur, ce temps fort affirme la place essentielle des enfants, acteur-riche-s et penseur-euse-s de leur temps, recherche « l'indiscipline des pluralités » et vise le croisement des arts dans la richesse de créations partagées.*

L'Enfance des arts est une invitation à expérimenter, se laisser surprendre et surprendre le public, aller à la rencontre d'autres partenaires, d'autres esthétiques et interroger la place des enfants dans nos projets. Chacun-e peut organiser un événement sur son territoire, ouvrir grand les portes des salles de spectacle, des espaces de travail, de répétition, sortir de son cadre, investir l'espace public et découvrir des endroits inattendus.

Pensé pour accompagner ce pas de côté, le KIKOIKOM est une façon ludique d'ouvrir votre champ de réflexion, mais également une invitation à construire votre événement à plusieurs.

En équipe, avec un groupe d'enfants, de jeunes, de familles, des habitant-e-s, des artistes, un-e partenaire d'une autre structure, organisez une ou plusieurs parties de KIKOIKOM et faites émerger des idées... parfois surprenantes !

### ALORS À VOUS DE JOUER !

### COMMENT JOUER AU KIKOIKOM ?

- entre 3 et 7 joueur-euses.
- à partir de 10 ans.
- durée : 20 min et plus.

### BUT DU JEU :

Imaginer ensemble un événement culturel qui pourrait s'inscrire dans le cadre de l'Enfance des arts. La chance vous sourira-t-elle ? Attention aux incidents de parcours !

### AVANT DE JOUER :

- Désigner avant de commencer la partie un-e meneur-euse de jeu et un-e scribe :
  - le-la meneur-euse de jeu est garant-e du rythme de la partie et du respect des décisions collectives.
  - le ou la scribe prend des notes tout au long de la partie pour élaborer ce futur rendez-vous unique.
- Définir la durée de la partie (soit en nombre de tours, soit en temps).

### MATÉRIEL :

7 cartes-clés + 1 carte collector, 14 cartes disciplines, 6 x 7 cartes catégories, feuilles et stylos.



# RÈGLE DU JEU

## INSTALLATION :

- Le-la meneur-euse de jeu place les "Cartes-clés" en pile faces cachées au centre de la table. Il ou elle étale tout autour, en cercle, les 14 cartes "Artistique" face visible. Ensuite, il ou elle mélange les cartes "Catégories" et en distribue 6 à chaque joueur-euse, scribe compris.
- Chaque joueur-euse regarde sa main de 6 cartes (en sachant que toutes ses cartes ne seront pas jouées).
- Les cartes non distribuées sont mélangées et placées dans le talon face cachée à côté de la pile de "Cartes-clés". En cas de partie à 7 joueur-euses, sauter cette étape (car toutes les cartes ont été distribuées).

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE :

1. Le ou la meneur-euse de jeu lance le jeu en prononçant la phrase suivante : "Pour la prochaine édition de l'Enfance des arts, je propose que nous organisons..." et il ou elle retourne la "Carte-clé" au sommet de la pile. Il ou elle demande si quelqu'un s'oppose à la nature de l'événement proposé.
2. Si personne ne s'oppose, on passe à l'étape suivante. Si quelqu'un-e s'oppose, le ou la meneur-euse de jeu pioche une autre "Carte-clé" et on recommence l'étape 1.
3. Les joueur-euses se mettent d'accord sur les 3 cartes "Artistique" qui vont constituer l'événement. Les laisser visible à côté de la "Carte-clé", et écartier les 11 autres.
4. La conception de l'événement peut commencer : le ou la plus jeune (ou le ou la plus âgé-e, au choix) joue une carte de sa main en la plaçant sur la table à proximité des cartes déjà présentes et dit en quoi elle contribue à la création de l'événement. Les autres joueur-euses peuvent lui demander des précisions. Le ou la scribe prend des notes.
5. Le ou la joueur-euse à sa gauche prend le relais. Il ou elle joue une carte en choisissant de la positionner par rapport à la carte précédente (en voisinage, à distance, en superposition,...).
6. Le jeu se poursuit, une constellation de cartes se constitue, l'événement prend forme tour après tour.
7. Le jeu s'arrête quand le groupe estime que l'événement est prêt ou à la fin du temps imparti. À ce moment, le ou la scribe relit ses notes pour les stabiliser et fait la lecture au groupe du résultat de la partie.
8. Chacun-e, à tour de rôle, donne un critère de réussite de l'événement ou un écueil à éviter. Il ou elle conclut en disant à quelle place il ou elle se verrait bien le jour J.

## NOTA BENE :

- Carte Bonne étoile / incident : le ou la joueur-euse choisit à sa guise l'une ou l'autre situation sur la carte. Cette situation influence forcément la suite du jeu : le ou la joueur-euse suivant-e propose une adaptation de l'événement avant de poser sa carte.
- Si, lors de son tour, un-e joueur-se est bloqué car aucune de ses cartes ne lui convient, il ou elle peut piocher la carte au-dessus de la pioche. Si cette carte l'inspire, il ou elle peut la jouer, sinon, il ou elle passe son tour en se défaussant d'une carte.
- Prévoir 5 minutes pour la phase finale avec la lecture du projet par le ou la scribe et la prise de parole individuelle finale.

## LES VARIANTES DU KIKOIKOM :

### DÉROULEMENT LIBRE (compter une heure de jeu) :

Les tours de jeu ne sont pas thématiques et on joue à la volée, sans attendre son tour.

### LA FRESQUE DU KIKOIKOM (partie longue) :

On installe une nappe en papier blanche sur la table de jeu. Des feutres, crayons sont à disposition des joueur-euses. Chacun-e peut intervenir sur la nappe en marquant les connexions entre les cartes ou en ajoutant des mots, phrases, dessins, symboles (attention à ne rien inscrire sur les cartes).

### LA FRESQUE+ DU KIKOIKOM (partie longue) :

En plus des feutres et crayons, plusieurs outils et matériaux sont mis à la disposition des joueur-euses afin d'enrichir la qualité visuelle de la fresque : petits objets, post-its, carton, ciseaux, colle, ficelle/laine, etc... Prendre un temps pour finaliser et découvrir la fresque avant la phase finale du jeu.

**N'hésitez pas à partager les traces de vos parties à [contact@enfance-des-arts.com](mailto:contact@enfance-des-arts.com)**

Conception : Michaël Cros et Cyril Thomas / Graphisme : Anne Gautherot

Remerciements à Charlotte, Pauline, les partenaires de l'Enfance des arts et tou-ttes les bêta-testeur-euses