

NOTES POUR L'IMPRESSION

Pour imprimer le jeu en recto-verso, veuillez à sélectionner le paramètre "Retourner sur les bords longs", et à ne pas laisser de marge.

Nous vous invitons à faire un test avant d'imprimer le jeu, pour vérifier que les rectos et les versos sont bien calés.

Si vous observez un décalage de quelques millimètres, vous pouvez tester une autre version disponible [ICI](#).

Si aucune des deux versions ne convient, n'hésitez pas à nous contacter à communication@enfancedesarts.com

CARTE
CLE

A colorful illustration of a festive banner with triangular flags in shades of pink, yellow, and teal.

FÊTE

CARTE
CLE

A stylized illustration of a stage with pink curtains and a large yellow sun in the background.

SPECTACLE

CARTE
CLE

An illustration of laboratory glassware, including a yellow Erlenmeyer flask, a blue test tube, and a pink round-bottom flask, with small bubbles rising from them.


LABORATOIRE

CARTE
CLE

An illustration of a campfire with yellow and orange flames, a yellow crescent moon, and a yellow star in the dark sky.

VEILLÉE

CARTE
CLE

An illustration of a pink masquerade mask with teal and yellow feathers.

CARNAVAL

CARTE
CLE

An illustration of a hand in a pink sleeve holding a silver tray with a pink cloche on top.


FESTIN

CARTE
CLE

An illustration of a colorful Ferris wheel with pink, yellow, and teal segments.


GRAND JEU

CARTE
CLE
COLLECTOR

A yellow background with the text 'OLYMPIADE CULTURELLE' and a graphic of three overlapping white circles.


OLYMPIADE
CULTURELLE

ARTISTIQUE

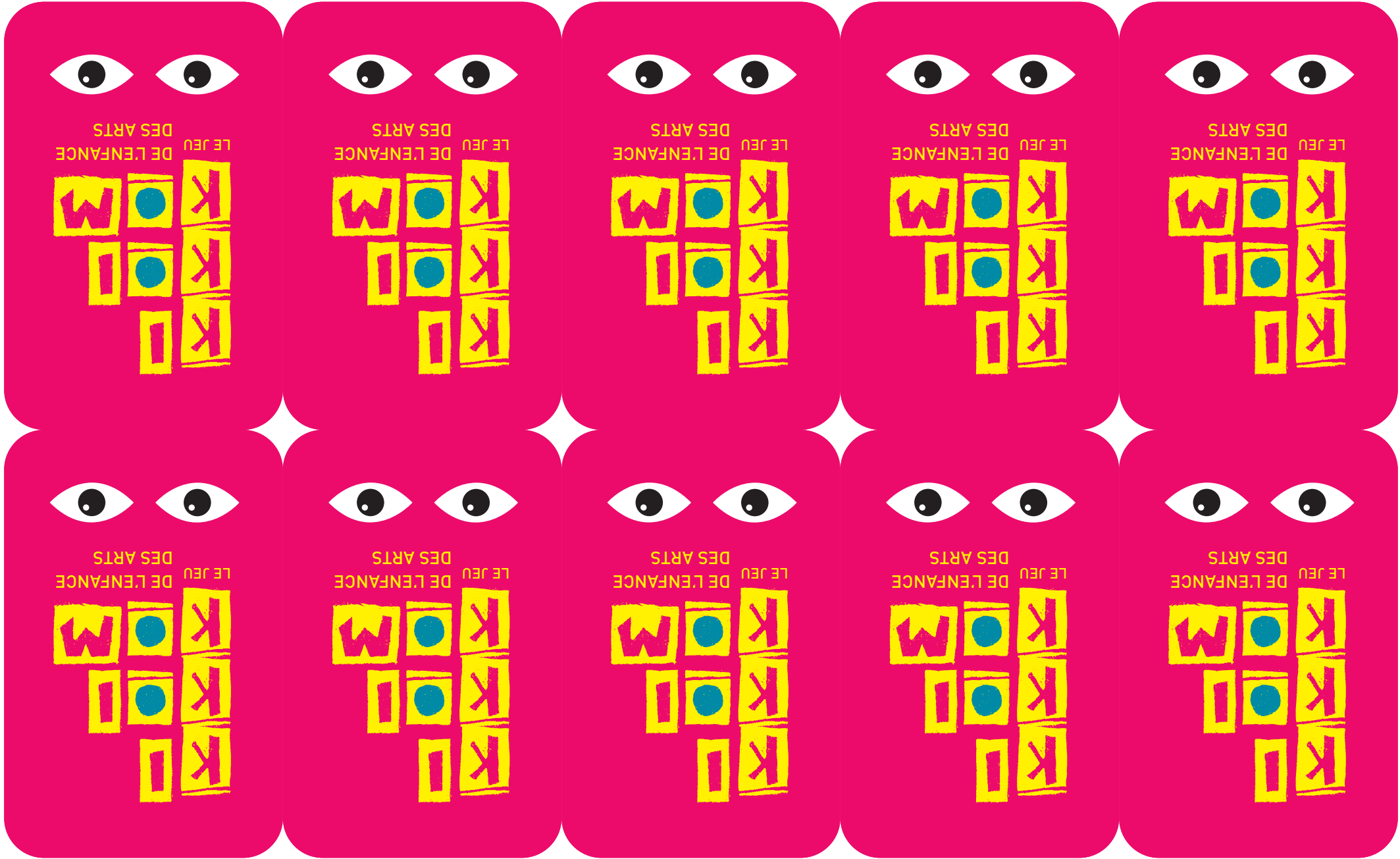
A pink rectangular frame with teal circular accents at the corners, containing the text 'THÉÂTRE'.

THÉÂTRE

ARTISTIQUE

A pink rectangular frame with teal circular accents at the corners, containing the text 'MUSIQUE'.

MUSIQUE



ARTISTIQUE

MARIONNETTE
ET THÉÂTRE
D'OBJETS

ARTISTIQUE

CIRQUE

ARTISTIQUE

ARTS
VISUELS

ARTISTIQUE

ARTS
NUMÉRIQUES

ARTISTIQUE

ARTS
DE LA PAROLE
OU CONTE

ARTISTIQUE

LECTURES
OU
PERFORMANCES

ARTISTIQUE

CINÉMA,
VIDÉO
OU
PHOTOGRAPHIE

ARTISTIQUE

ANIMATION,
STOPMOTION
OU
MACHINIMA

ARTISTIQUE

JEUX VIDÉOS

ARTISTIQUE

ARTS
DE LA RUE

CONVIVIALITE

ACTION
SOURIRE

CONVIVIALITE

ÉCHANGER
QUELQUE
CHOSE

CONVIVIALITE

INVITATION

CONVIVIALITE

REPARTIR
AVEC
UN SOUVENIR
DE
L'ÉVÉNEMENT

ARTISTIQUE

DANSE

CONVIVIALITE

ACTION
SUR LES
RÉSEAUX
SOCIAUX

CONVIVIALITE

VERRE
DE L'AMITIÉ

CONVIVIALITE

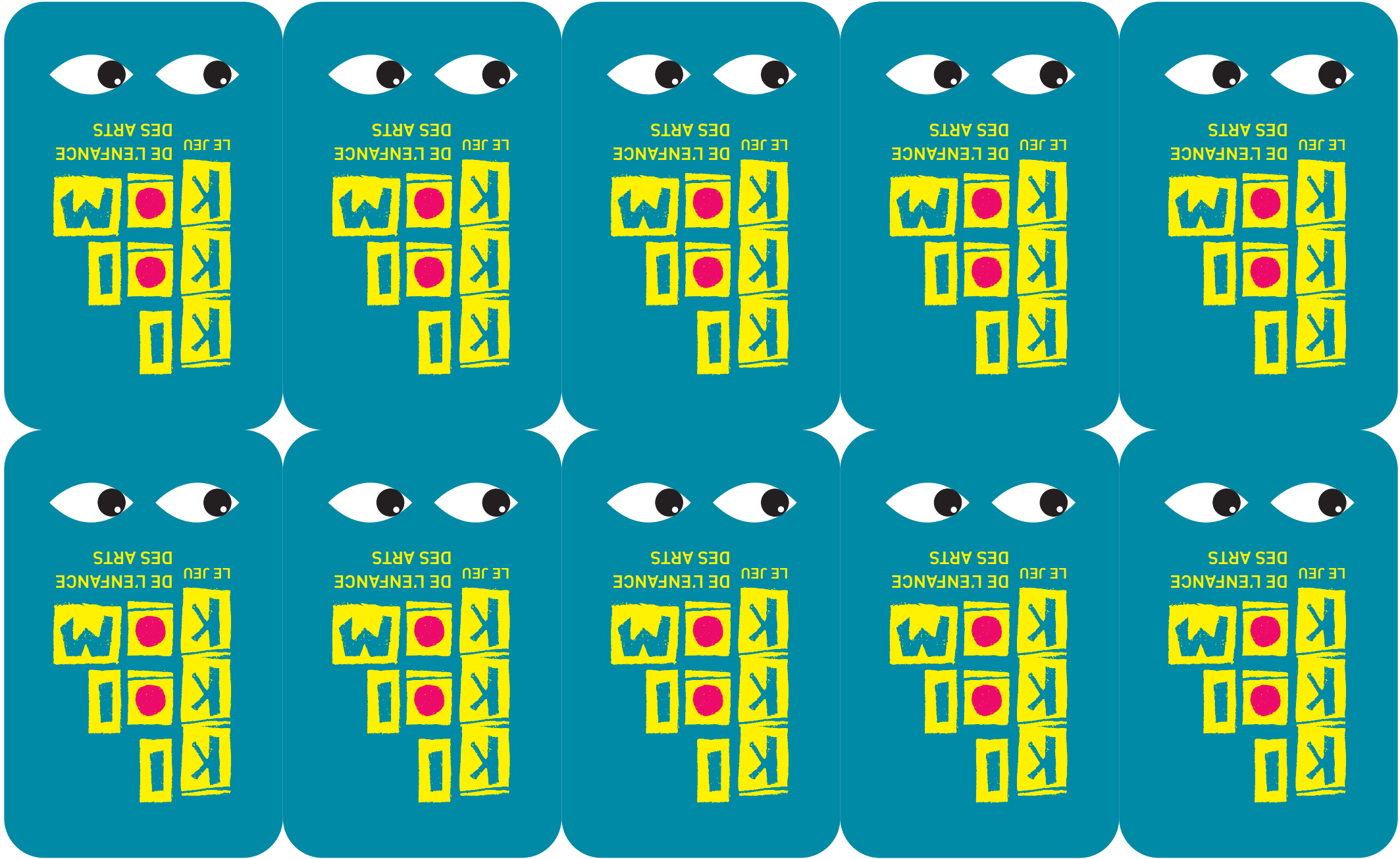
PARLER
LA LANGUE
DE L'AUTRE

ACTION

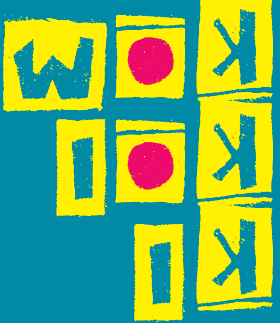
ASSOCIER
LES ENFANTS

ARTISTIQUE

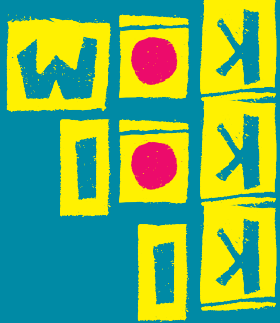
MAGIE



LE JEU
DE L'ENFANCE
DES ARTS



LE JEU
DE L'ENFANCE
DES ARTS



LE JEU
DE L'ENFANCE
DES ARTS



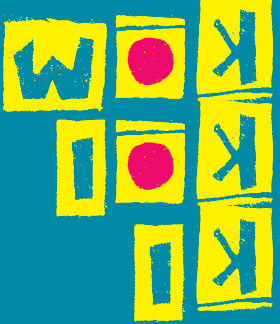
LE JEU
DE L'ENFANCE
DES ARTS



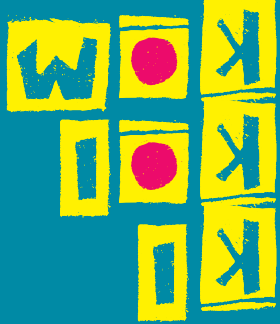
LE JEU
DE L'ENFANCE
DES ARTS



LE JEU
DE L'ENFANCE
DES ARTS



LE JEU
DE L'ENFANCE
DES ARTS



LE JEU
DE L'ENFANCE
DES ARTS



LE JEU
DE L'ENFANCE
DES ARTS



LE JEU
DE L'ENFANCE
DES ARTS



ACTION

S'INSPIRER
D'UN·E
ARTISTE

ACTION

FAIRE
UN PAS
DE CÔTÉ

ACTION

FABRIQUER

ACTION

ÉCLAIRER

ACTION

DÉPLACER

ACTION

MONTRER
LES
COULISSES

CRUISEMENT

ENFANTS
ET PARENTS

CRUISEMENT

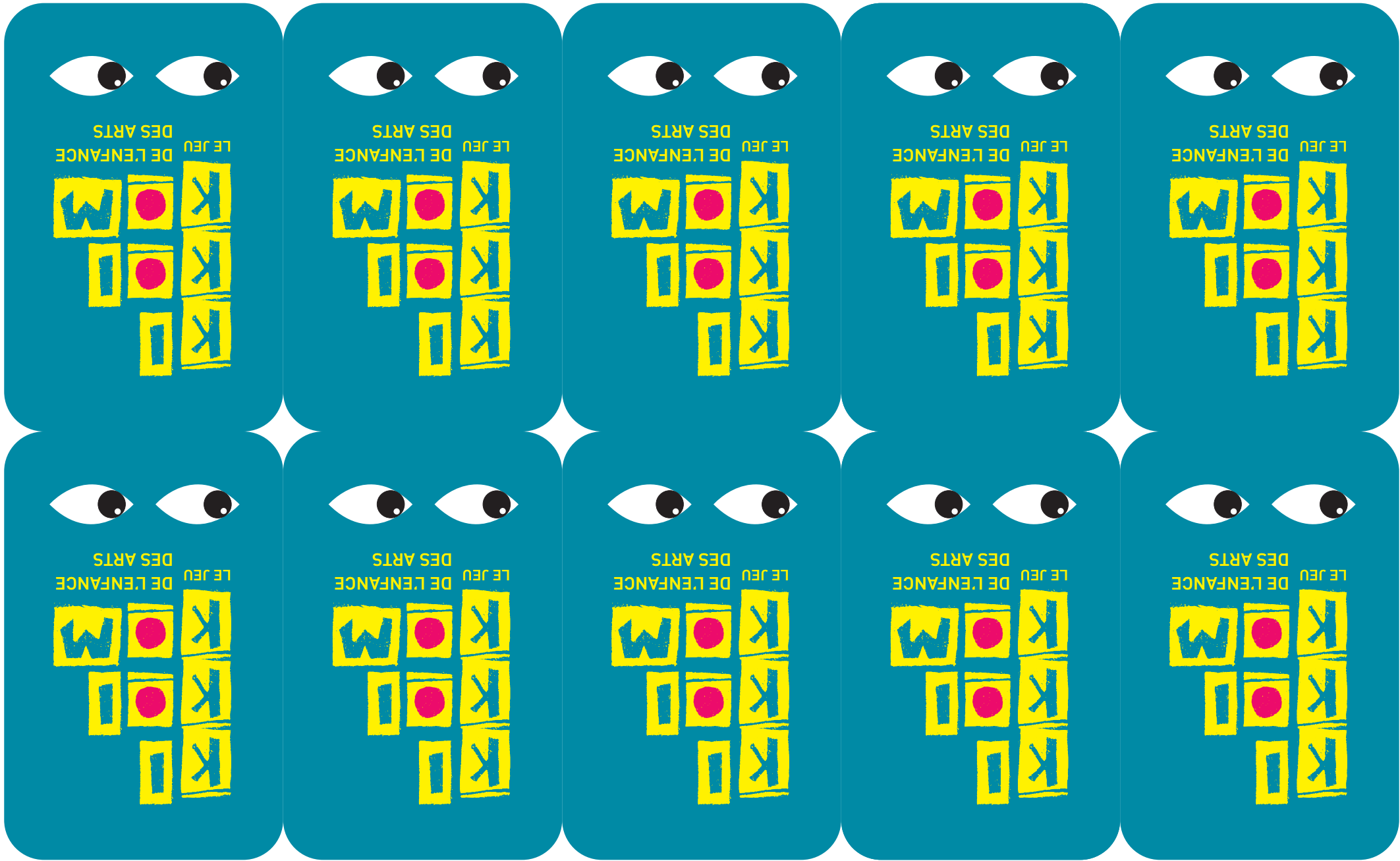
TOUS
LES ÂGES

CRUISEMENT

DIVERSITÉ

CRUISEMENT

ACTIVITÉ
INSOLITE



CR **O** **I** **S** **E** **M** **E** **N** **T**

**DEDANS /
DEHORS**

CR **O** **I** **S** **E** **M** **E** **N** **T**

DÉAMBULATION

CR **O** **I** **S** **E** **M** **E** **N** **T**

VOISINAGE

T **E** **M** **P** **S**

RAPIDE / LENT

T **E** **M** **P** **S**

INATTENDU

T **E** **M** **P** **S**

**UNE JOURNÉE /
PLUSIEURS
JOURS**

T **E** **M** **P** **S**

**UNE SOIRÉE /
UNE NUIT**

T **E** **M** **P** **S**

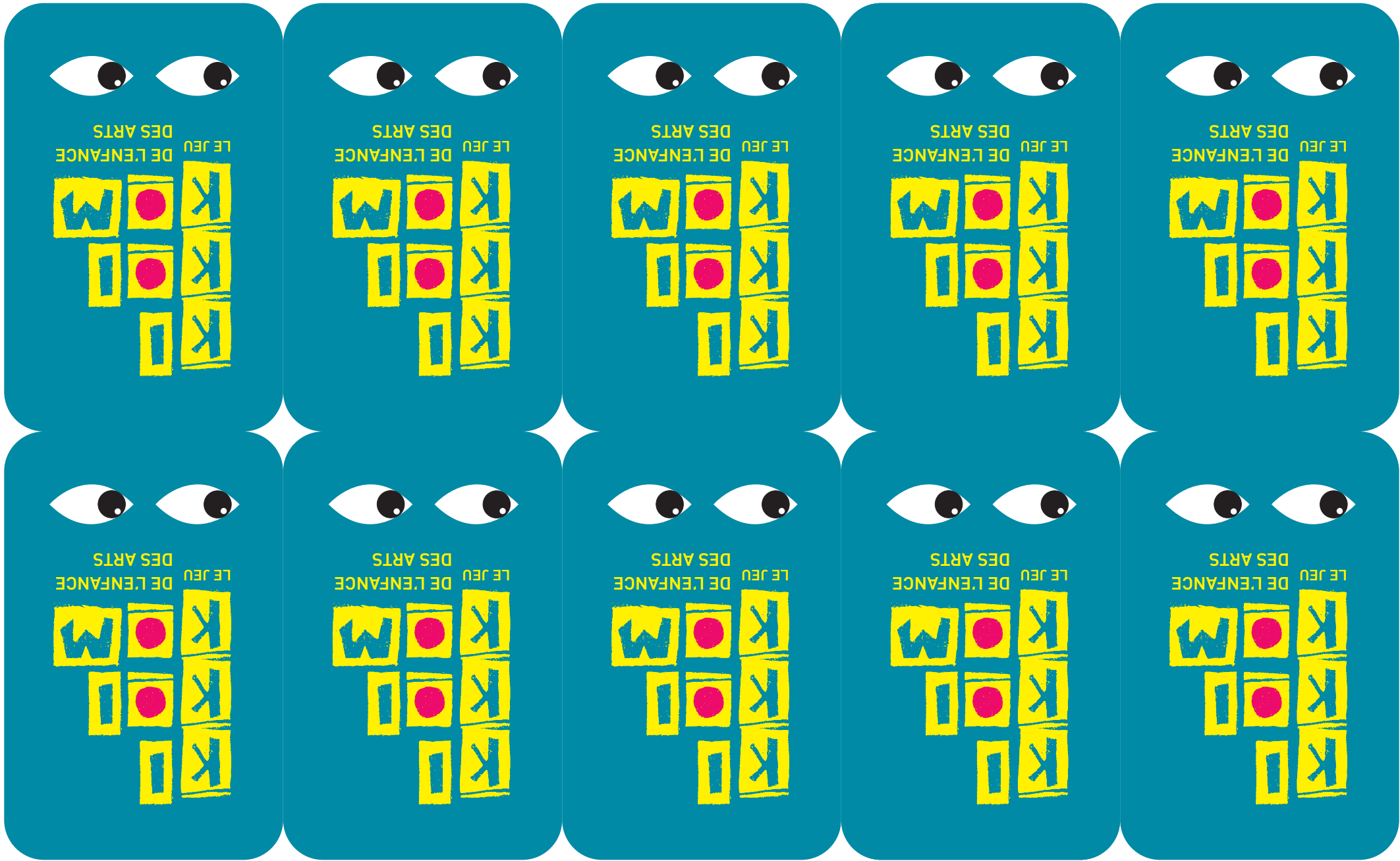
**UNE MATINÉE /
UN APRÈS-MIDI**

T **E** **M** **P** **S**

**ENTRECoupÉ /
EN CONTINU**

T **E** **M** **P** **S**

**UNE
DEMI-HEURE /
UNE
HEURE**



ENTRE JOUEUR·SES

ÉCHANGER
UNE CARTE
AVEC
LE OU LA
JOUEUR·EUSE
DE SON CHOIX

ENTRE JOUEUR·SES

COMPLÉTER
LA PENSÉE
DU OU
DE LA
JOUEUR·EUSE
PRÉCÉDENT·E

ENTRE JOUEUR·SES

JOUER
DEUX CARTES
À LA FOIS
(EN PLUS
DE CELLE-CI)

ENTRE JOUEUR·SES

CHANGER
LE SENS
DU JEU

ENTRE JOUEUR·SES

LE OU LA
JOUEUR·EUSE
SUIVANT·E
NE PEUT DIRE
QU'UNE
SEULE PHRASE

ENTRE JOUEUR·SES

LA PARTIE
SE TERMINE
À LA FIN
DU TOUR

ENTRE JOUEUR·SES

DÉSIGNER
UNE PERSONNE
QUI SAUTE
SON TOUR

BONNE ÉTOILE

SUBVENTION
EXCEPTIONNELLE
/
PANNE D'ESSENCE
OU D'ÉLECTRICITÉ

BONNE ÉTOILE

INVITÉ·E MYSTÈRE
PRESTIGIEUX·IEUSE
/
GRÈVE

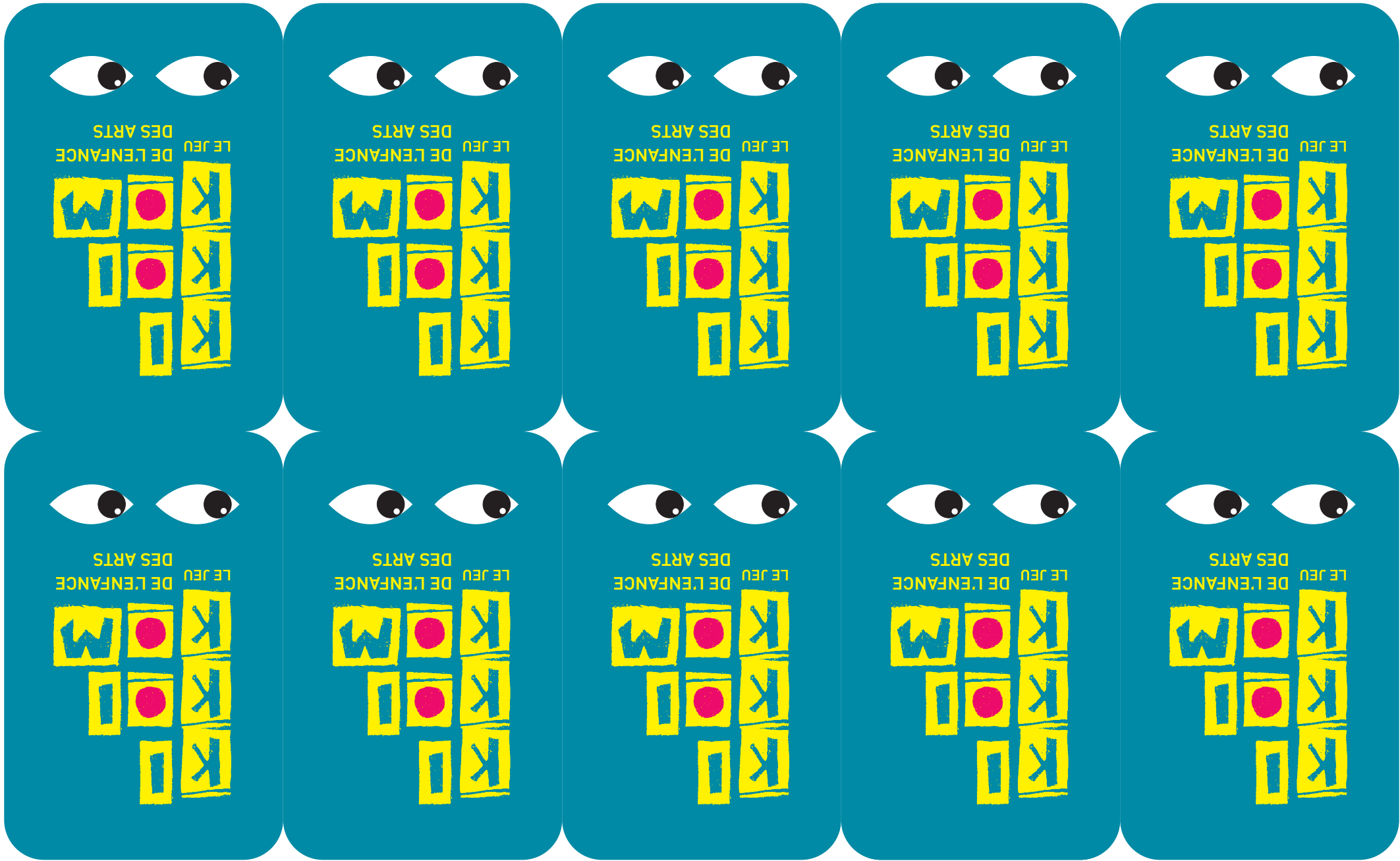
BONNE ÉTOILE

COUVERTURE
MÉDIATIQUE
INATTENDUE
/
INTEMPÉRIES

INCIDENT

INCIDENT

INCIDENT



BONNE ÉTOILE

LES
INFLUENCEUR·EUSES
DÉBARQUENT

INCENDIE

BONNE ÉTOILE

LA JAUGE
EST PLEINE

BLOCAGE

BONNE ÉTOILE

BOUCHE-À-OREILLE
EXCEPTIONNEL

CONGÈS
EXCEPTIONNELS

BONNE ÉTOILE

MOBILITÉS DOUCES
OFFERTES

PRÉSENTIEL
DEVIENT DISTANCIEL

INCIDENT

INCIDENT

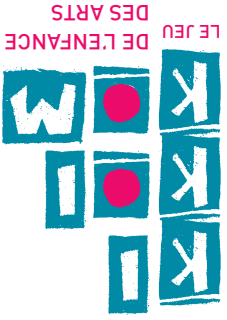
INCIDENT

INCIDENT

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·rice·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 expérimententer, 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 organisions..." 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

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