

**BLACK STORIES****Ambiance intimiste**

<b>A partir de :</b>	10 ans	<b>Effectif +/- :</b>	10 minimum
<b>Durée :</b>	5 à 45 min	<b>Lieu :</b>	Intérieur - Extérieur
<b>Intérêts :</b>	Coopération - déduction		
<b>Conseils sécurité :</b>	Ne proposez pas ce jeu aux enfants trop jeunes.		
<b>Matériel :</b>	Aucun, quelques histoire plausibles à retenir, une énigmes à annoncer		
<b>Déroulement / Règles :</b>	<p><b>Préparation / installation :</b> Préparer quelques histoires spectaculaires raconter la en une seule phrase capable de susciter toute la curiosité des joueurs. Constituer ou pas des équipes... L'histoire doit être écrite sur papier ou carte pour ne pas qu'il y ait de problème d'interprétation.</p> <p><b>Déroulement :</b> Les équipes ou les participants sont réunis dans un endroit autour d'un meneur de jeu qui connaît l'histoire. Celui-ci annonce l'énigme : <i>Un homme traverse la ville au volant de sa voiture, il allume le radio puis se tire une balle dans la tête.</i> Au tour des participants d'entrer en scène en posant des questions auxquelles le meneur de jeu ne pourra répondre que par OUI, NON ou SANS INTERET. Exemple : <i>"l'homme était-il déprimé ? NON. Etait-il seul dans sa voiture OUI. Etait-il marié ? OUI. Aimait-il sa femme ? NON..."</i> Progressivement un scénario peut-être élaboré par les participants. Une fois qu'une équipe croit avoir trouvé la bonne solution le capitaine demande un "Time-up". Les équipes ont alors 1 minute pour se consulter et proposer une réponse. L'équipe qui est la plus proche de la réponse officielle (celle écrite sur papier ou sur les cartes du jeu officiel) a gagné.</p> <p><b>Animation :</b> Le meneur doit créer un climat de suspense. Il peut commencer la veillée en racontant une ou deux histoires, de sorte à ce que les participants comprennent les règles et quelques principes de ce jeu. On peut aussi les laisser découvrir les mécanismes des énigmes proposées. En fonction des histoires choisies, on pourra aussi faire appel à un décor, jouer l'action en directe ou en effectuant des bruitages...</p>		
<b>Les outils :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ <a href="http://www.kikigagne.com/index4.htm">Le site officiel de Balck Stories. (http://www.kikigagne.com/index4.htm)</a></li> <li>✚ Quelques black Stories.</li> </ul>		
<b>Variante(s) :</b>	<p>On peut déterminer une limite de temps à l'avance au terme de laquelle on s'accorde à dire que l'on doit proposer une solution.</p> <p>Si on ne trouve pas au cours de la partie ou lorsqu'on atteint une limite de temps définie au départ, on peut demander l'attribution d'indices complémentaires qui feraient diminuer un capital point attribué au départ.</p>		
<b>Conseil(s) :</b>	Le meneur doit s'imprégner de l'histoire, il ne peut pas répondre au hasard ni avec trop d'hésitation.		