



# RÈGLE 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 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@enfanceledesarts.com](mailto:contact@enfanceledesarts.com)**

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

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

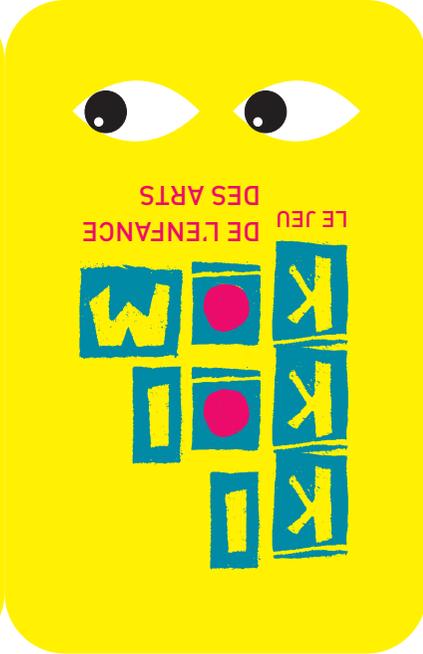
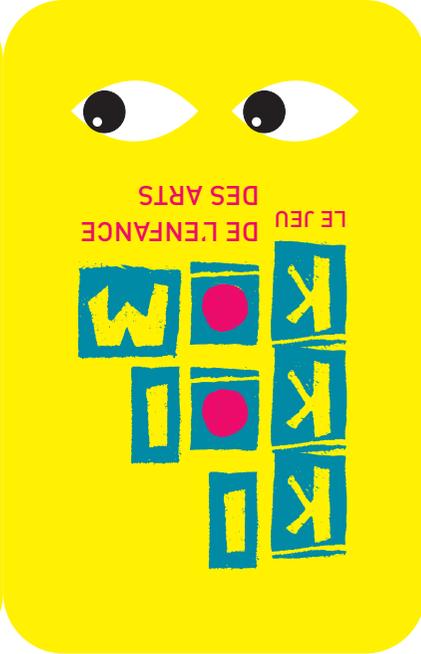
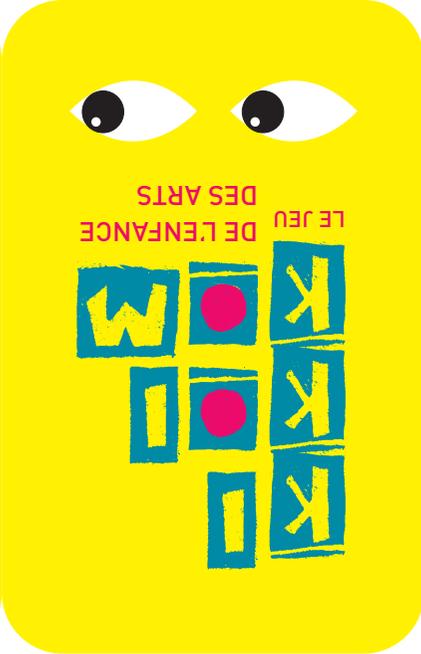
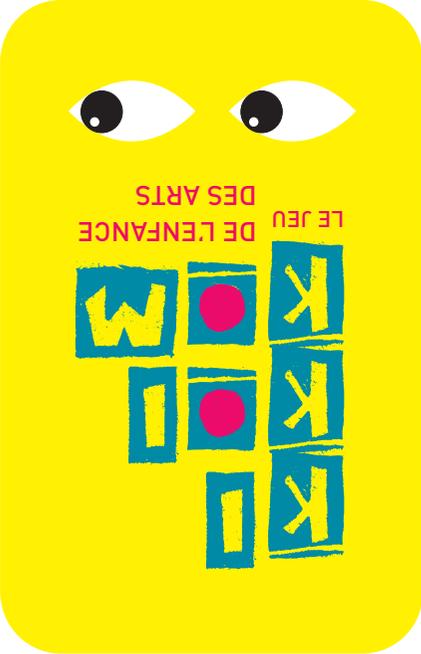
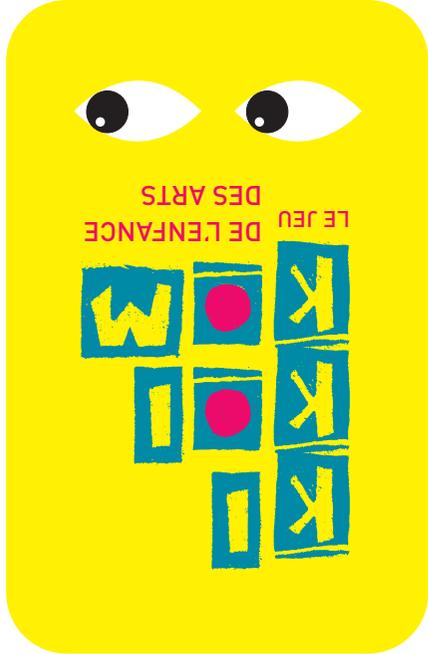
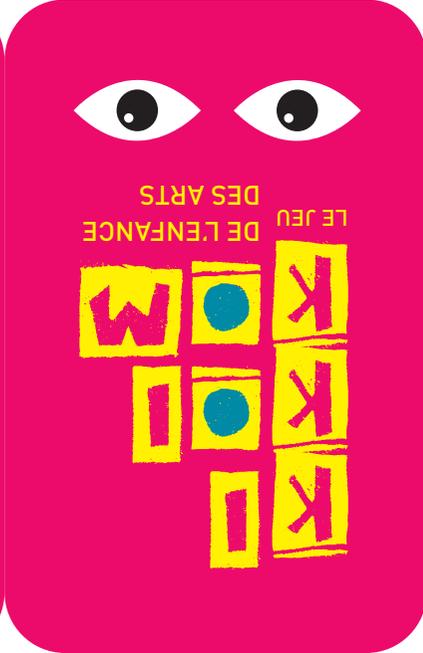
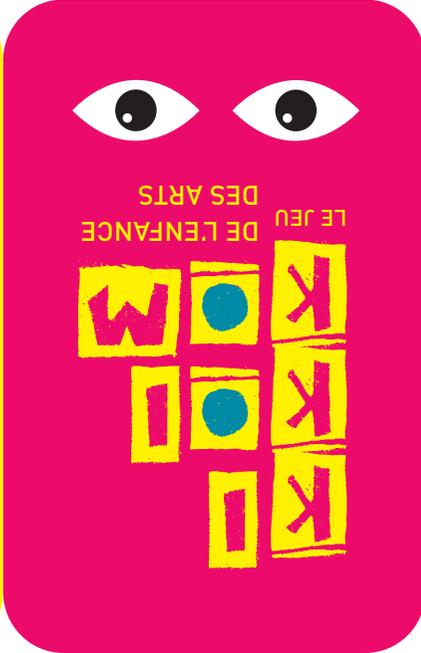
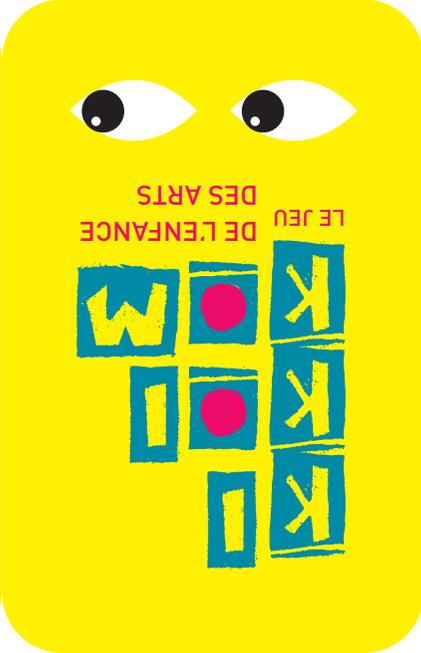
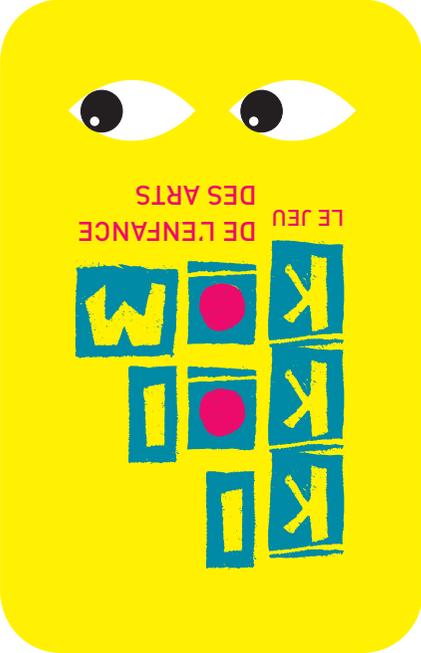
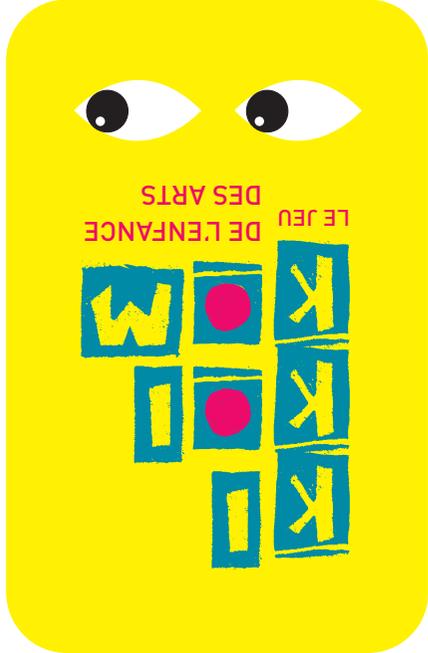
## NOTES POUR L'IMPRESSION

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](mailto:communication@enfancedesarts.com)

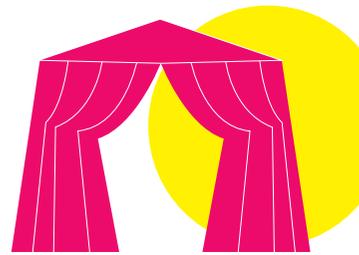


CARTE  
CLE

A colorful illustration of a party banner with yellow, red, and blue triangular flags.

FÊTE

CARTE  
CLE

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

SPECTACLE

CARTE  
CLE

An illustration of laboratory glassware: a yellow Erlenmeyer flask, a blue test tube, and a red round-bottom flask with bubbles rising from it.

LABORATOIRE

CARTE  
CLE

An illustration of a campfire with yellow and red flames, a yellow crescent moon, and a yellow star.

VEILLÉE

CARTE  
CLE

An illustration of a red masquerade mask with blue and yellow feathers.

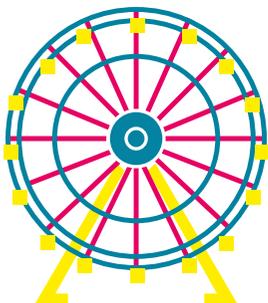
CARNAVAL

CARTE  
CLE

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

FESTIN

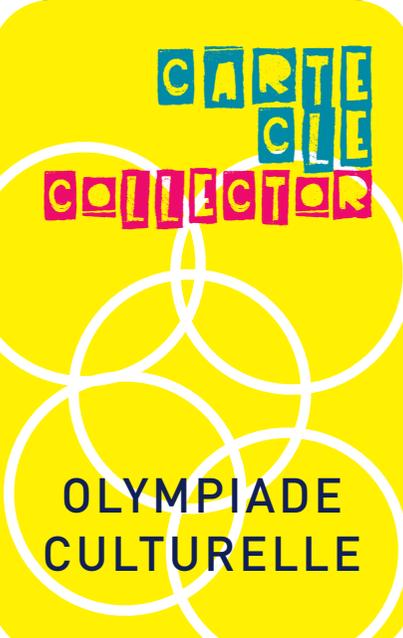
CARTE  
CLE

An illustration of a colorful Ferris wheel with red, blue, and yellow spokes and cars.

GRAND JEU

CARTE  
CLE

COLLECTOR

A yellow background with white interlocking circles.

OLYMPIADE  
CULTURELLE

ARTISTIQUE

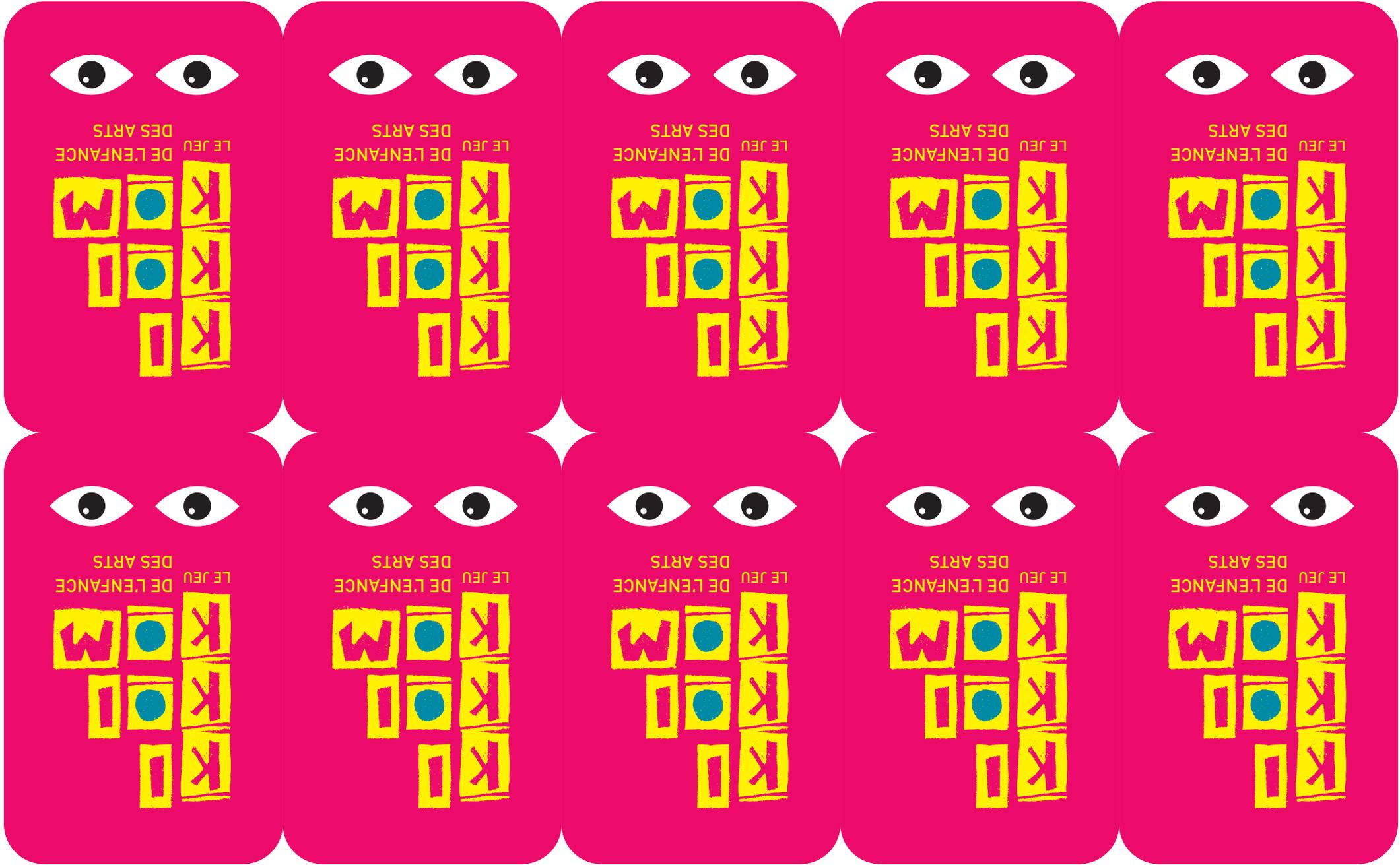
A pink outline of a theater stage with blue circles at the corners.

THÉÂTRE

ARTISTIQUE

A pink outline of a musical instrument with blue circles at the corners.

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

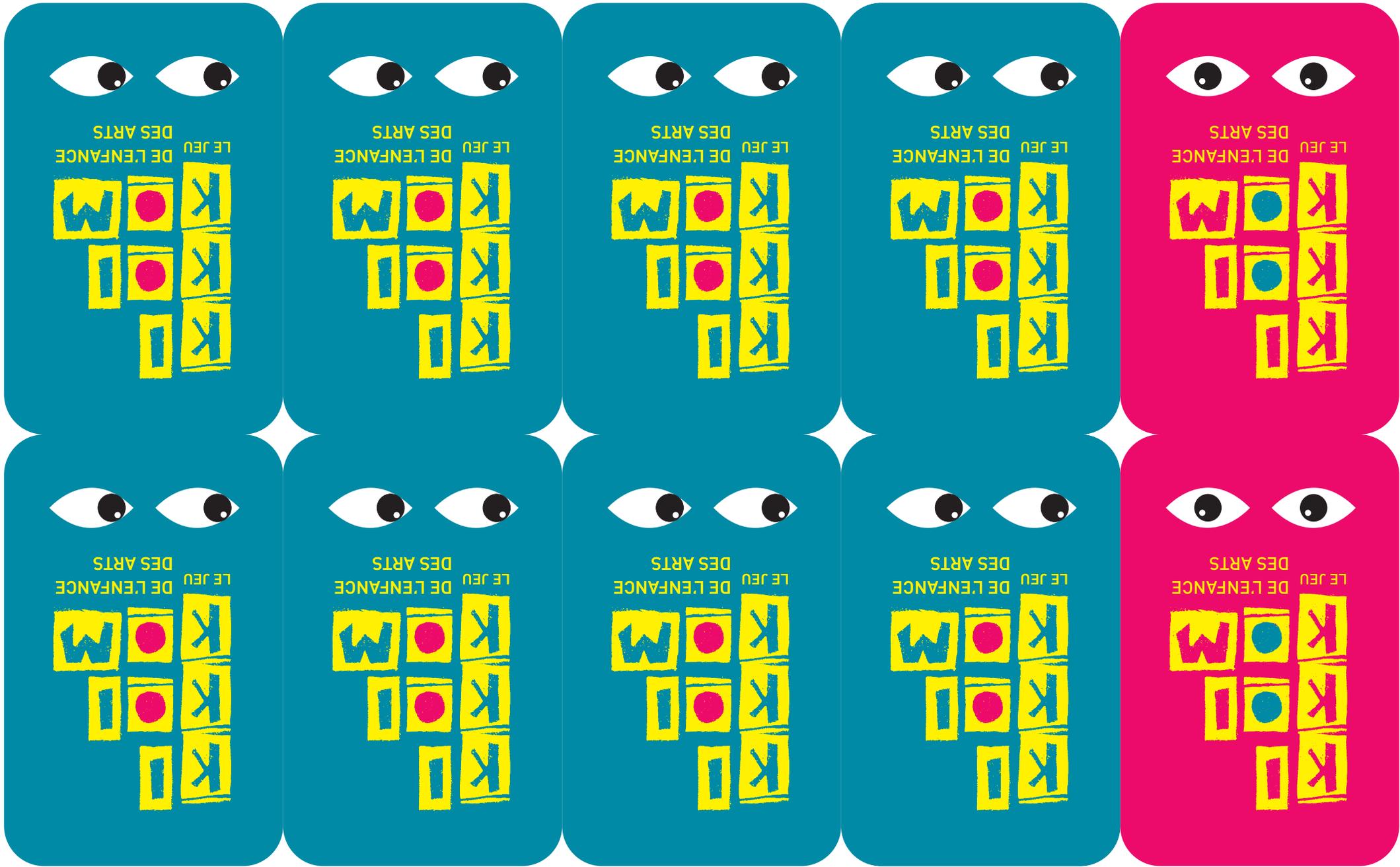
ANIMATION,  
STOPMOTION  
OU  
MACHINIMA

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

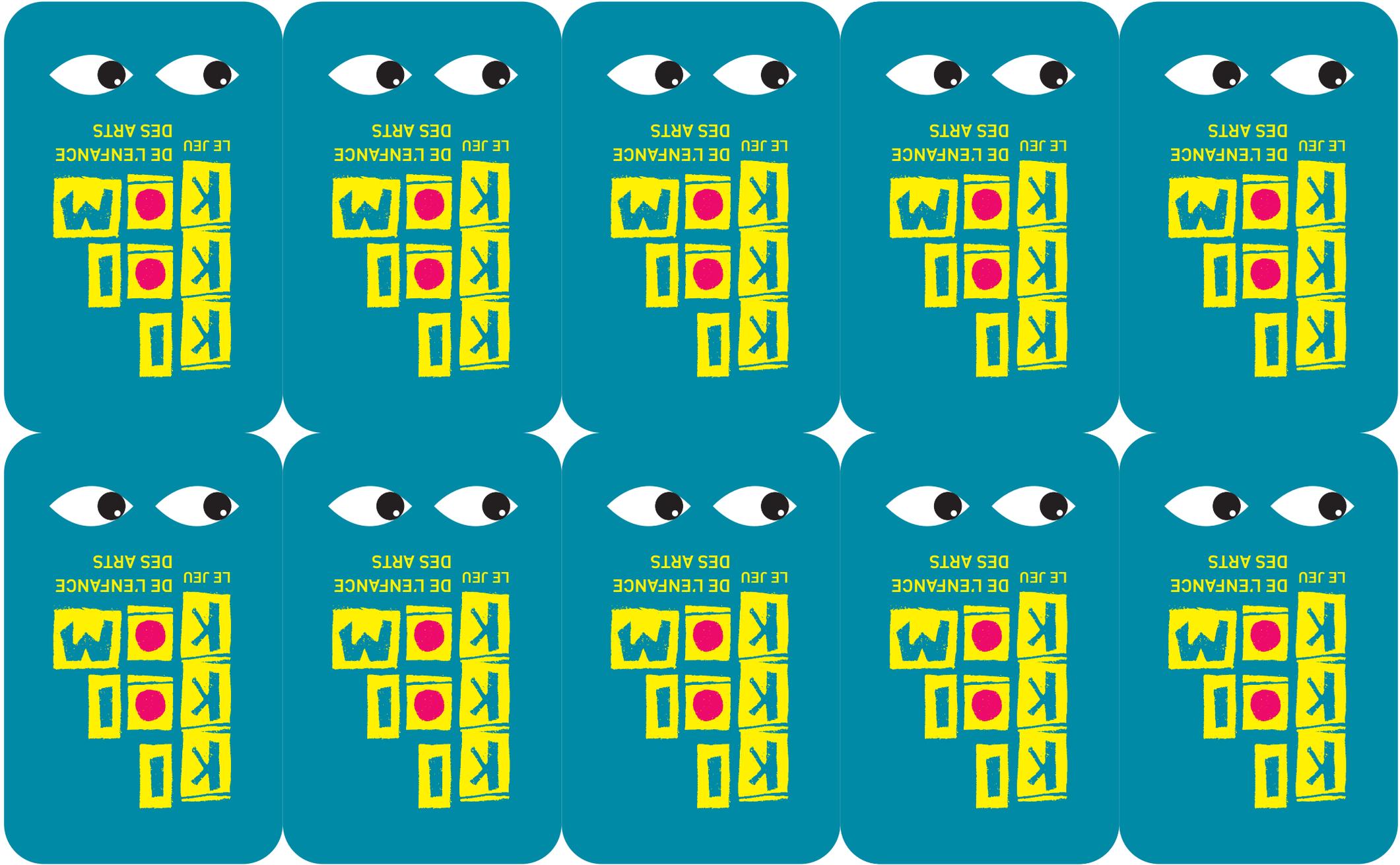
PARLER  
LA LANGUE  
DE L'AUTRE

ACTION

ASSOCIER  
LES ENFANTS

ARTISTIQUE

MAGIE



**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**

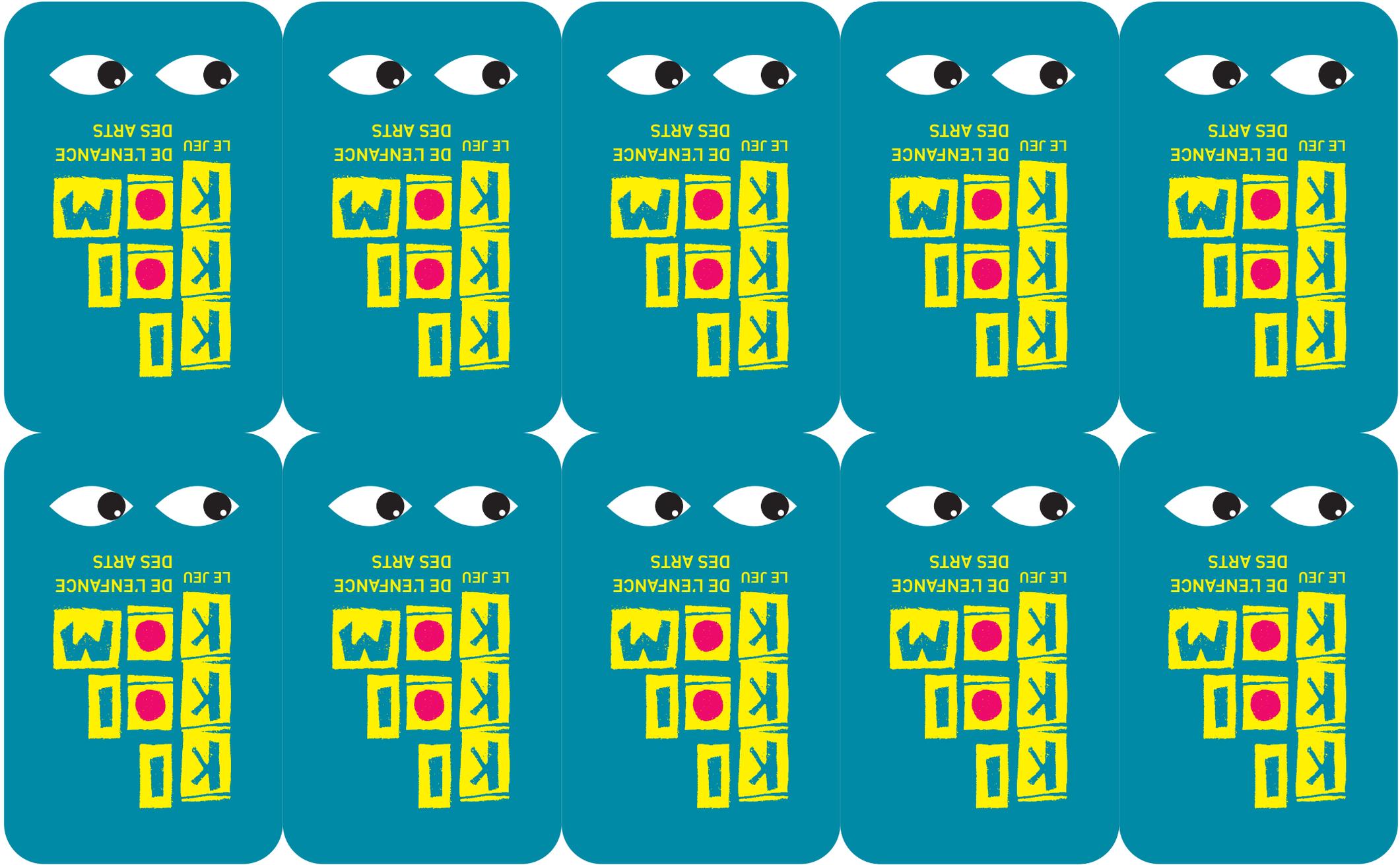
TOUS  
LES ÂGES

**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**

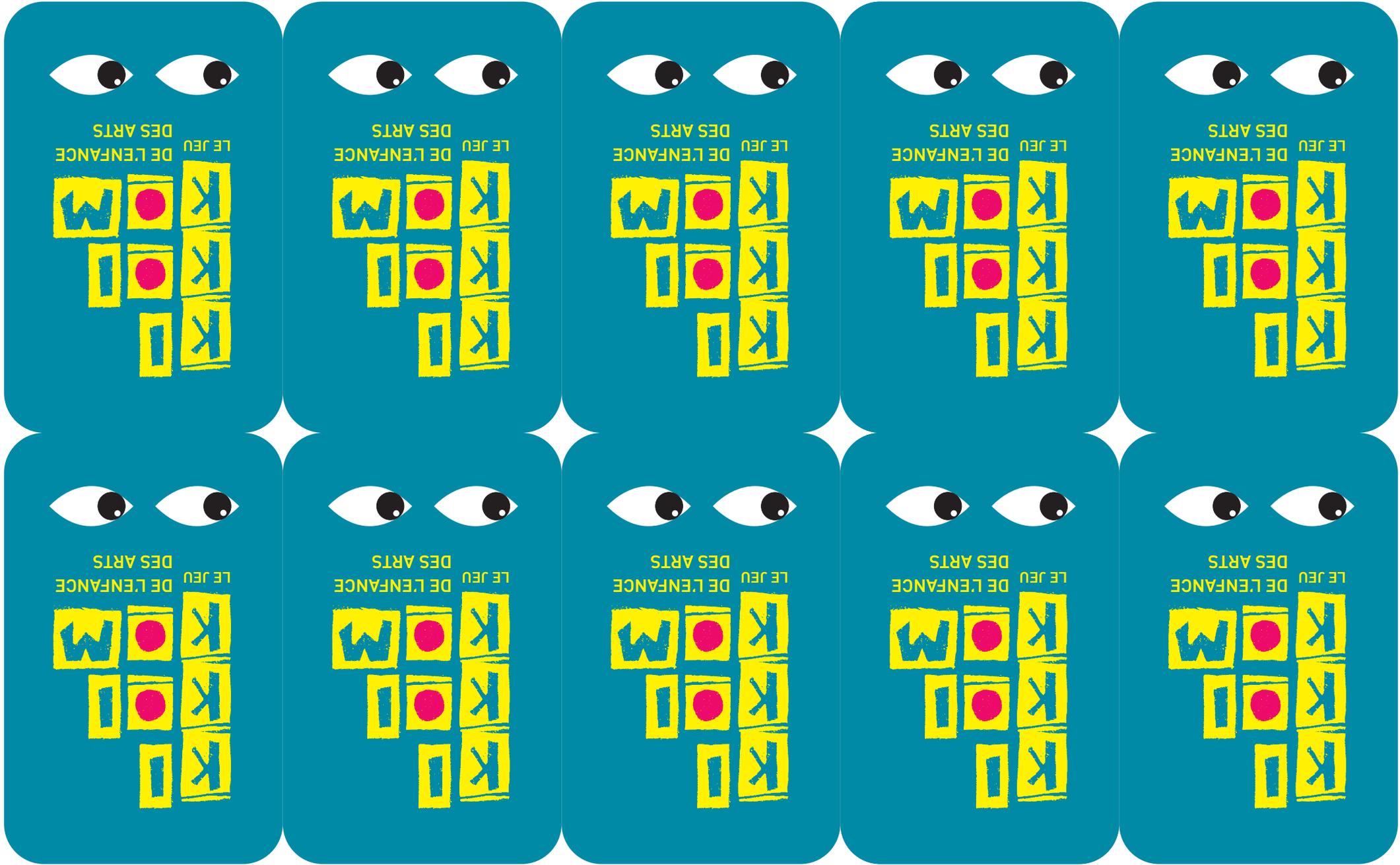
**UNE MATINÉE /  
UN APRÈS-MIDI**

**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

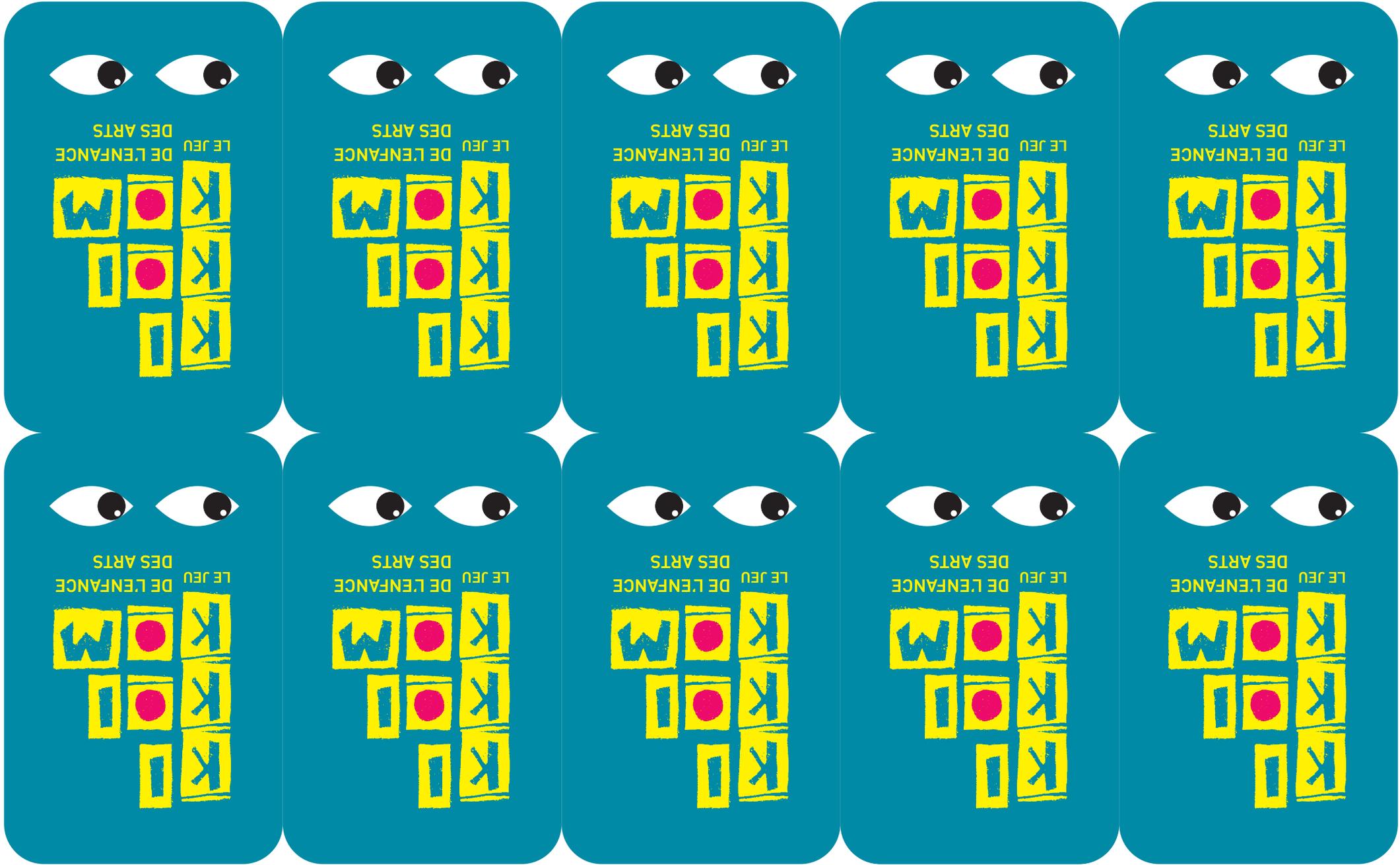
BONNE ÉTOILE

COUVERTURE  
MÉDIATIQUE  
INATTENDUE  
/  
INTEMPÉRIES

INCIDENT

INCIDENT

INCIDENT



BONNE ÉTOILE

LES  
INFLUENCEUR·EUSES  
DÉBARQUENT

INCENDIE

BONNE ÉTOILE

LA JAUGE  
EST PLEINE

BLOPAGE

BONNE ÉTOILE

BOUCHE-À-OREILLE  
EXCEPTIONNEL

CONGÈS  
EXCEPTIONNELS

BONNE ÉTOILE

MOBILITÉS DOUCES  
OFFERTES

PRÉSENTIEL  
DEVIENT DISTANCIEL

INCIDENT

INCIDENT

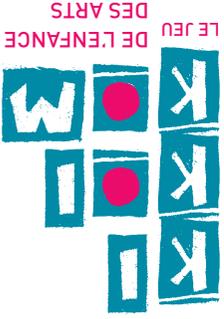
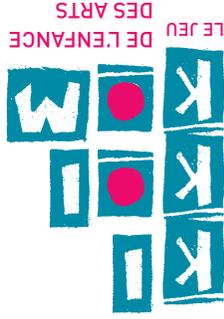
INCIDENT

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 - ASSITEL France - qui entendent donner une visibilité politique à la création jeune public. Événement fédérateur, ce temps fort affirme la place essentielle des enfants, acteurs 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 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-tes les bêta-testeur-euses