



Depuis des générations, votre famille a mené une vie normale. Et elle est devenue importante au sein de la société. :

Mais depuis quelques...

- | | | |
|--------------------|-----------------|-----------------|
| 1 décennies | 2 années | 3 mois |
| 4 semaines | 5 jours | 6 heures |
-

...vous vous posez des questions.

Que valent les traditions? Pourquoi pensez-vous que quelque chose ne tourne pas rond alors que tout votre entourage affirme que tout va bien? La société a-t-elle un sens? Pourquoi tout le monde devrait vivre selon les mêmes standards?

Depuis que vous vous posez des questions, vous faites attention aux sujets abordés par les personnes que vous croisez.

Autour de vous, vous entendez tout le monde parler de...

- 1** à quel point la vie est plus heureuse ici qu'ailleurs.
 - 2** l'augmentation du nombre d'arrestations ces derniers jours.
 - 3** à quel point les membres de votre famille sont bons.
 - 4** du citoyen qui a été tabassé en public.
 - 5** à quel point c'est merveilleux de fonder une famille.
 - 6** du fait qu'ils et elles ne vous comprennent pas.
-

Gardez ces deux résultats à l'esprit.

•

la vie continue

Vous avez presque fini de lire cette première partie du jeu. Bientôt, vous allez sortir pour votre journée de travail ou une autre activité. Si vous voyez un arbre sur votre chemin, et qu'une feuille semble différente des autres, arrêtez vous quelques secondes. Regardez cette feuille d'arbre.

Quel est le premier mot qui vous vient à l'esprit ?

Regardez cette feuille. Peut-être pouvez-vous voir qu'elle n'est pas la seule à être différente de la majorité. Observez les feuilles, puis l'arbre dans sa totalité. Laissez votre esprit vagabonder.

Si vous voyez un arbre, mais que vous ne pouvez pas vous arrêter pour l'observer (si vous êtes par exemple dans un bus), aucun problème. Concentrez-vous sur la feuille le plus longtemps possible, et n'oubliez pas de regarder l'arbre dans son ensemble.

Si vous ne voyez pas d'arbre, ni à l'aller ni au retour au cours de votre trajet, reportez ce jeu au lendemain ou à votre prochaine promenade.

Arrêtez de lire ici et sortez maintenant pour aller travailler ou faire votre activité du jour. Vous lirez le reste du jeu lorsque vous serez de retour chez vous.

de retour chez vous

Ok, vous êtes maintenant de retour chez vous. Tentez de vous souvenir du mot auquel vous avez pensé en regardant la feuille. Prenez une feuille, écrivez-le. Si vous n'arrivez pas à vous souvenir, écrivez une phrase commençant par « *Au sommet de cet arbre, il y a...* »

prenez une longue respiration

Si vous avez quelque chose à faire dans la vie réelle, faites-le. Mais faites-le en pensant à ce que vous venez d'écrire. Si vous êtes déjà dans l'esprit du jeu, et avez de l'inspiration, continuez directement en lisant la suite :

écrivez à vos proches

Si vous avez déjà joué au jeu Ne coupe pas l'arbre, alors considérez que vous jouez désormais l'enfant de votre personnage précédent. Vous répondrez donc à la personne que vous avez joué dans le premier jeu. Adaptez votre lettre à votre activité précédente (par exemple, si vous avez joué un Maître Maléfique de Donjon, vous serez son enfant et n'écrirez pas la même lettre que si vous étiez roi/reine).

Si vous n'avez pas joué à l'autre jeu, voici votre contexte : vous luttez et vous souciez de quelque chose. Quelque chose qui ne tourne pas rond dans la société. Il y a des frontières entre les gens, entre vous et la majorité. Vous avez l'impression de ne pas être à votre place ou la trouver.

Mais qu'est-ce qui ne va pas exactement ? **En fonction de vos jets de dé** : vous avez une idée de cela si vous vous posez des questions depuis des mois ou décennies, ou vous n'avez que plus de questions si vous ne vous questionnez que depuis quelques heures ou semaines.

Rappelez-vous des deux résultats que vous aviez eu sur les jets de dés pour écrire votre idée ou vos nouvelles questions.

VOUS AVEZ BESON D'INSPIRATION OU DE CONTRAINTES POUR ÉCRIRE ? Alors votre lettre répondra à ces trois questions.



Avant chacune de vos réponses, lancez le dé : pair, vous êtes hésitant ou inquiet en écrivant ; impair, vous êtes euphorique et écrire vous soulage d'un poids.

- *Que pensez-vous des discussions des gens ?*
- *Que pensez-vous de la société et de la façon de penser de votre famille ?*
- *De quoi avez-vous peur ?*

brûle-la ou envoie-la

C'est maintenant le moment de décider : allez-vous jeter la lettre à la poubelle ou allez-vous la transmettre au destinataire ?

Si vous la jetez (ou si vous la brûlez, mais soyez prudent-e avec le feu), le jeu se termine ainsi.

Si vous l'envoyez, vous pouvez continuer le jeu en incarnant le/la destinataire en jouant à *Ne coupe pas l'arbre* ou vous pouvez la donner à quelqu'un qui jouera ce rôle.