REBONDIDO™

ON EN FAIT TOUTE UNE HISTOIRE !

KIT DÉCOUVERTE



48 CARTES + GUIDE D'ATELIERS

TÉLÉCHARGEZ
IMPRIMEZ
JOUEZ

DE 7 À 117 ANS

VERSION BILINGUE ARABE & FRANÇAIS

COMMENT UTILISER CE KIT

1. TÉLÉCHARGEZ

- Téléchargez le PDF complet: les cartes, l'étui à assembler et le livret d'animation.

2. IMPRIMEZ

- Un papier standard AU FORMAT A4 suffit.
- Pour un rendu plus solide, vous pouvez utiliser un papier plus épais (200 à 350g).
- Les cartes peuvent être imprimées en noir et blanc. La couleur n'est pas nécessaire pour jouer.

3. DÉCOUPEZ ET ASSEMBLEZ

- Découpez les planches de cartes et de l'étui en suivant les repères.

Prenez le temps d'obtenir une découpe propre pour faciliter la manipulation pendant le jeu.
Vous pouvez les plastifier pour un usage durable.

4. COMMENCEZ

- Une table, un groupe, une première carte piochée : la partie de REBONDIDO™ peut démarrer!



LE SOMMAIRE

REBONDIDO

Comment utiliser ce kit 2

Pour qui, où et avec qui jouer ? 5

Comment jouer ? 6

Comprendre les cartes 7

Une partie REBONDIDO™ – Jeu libre 8

Exemple de partie 9

Cartes à découper 10-15

Étui à découper puis assembler 16

Conduire une partie de REBONDIDO™ 17

4 variantes de jeu 18

Fiche pédagogique 19-20

En faire un projet 21

Petit dico REBONDIDO™ 22

Fiche de suivi d'atelier 23

Le mot de la fondatrice 24

Allez plus loin avec REBONDIDO™ 25

Partagez vos histoires avec nous 26

Conditions d'utilisation 27

- *Vous voulez juste jouer en famille ? Il vous suffit d'imprimer les pages 1 à 17.*
- *Vous animez un atelier, une classe ou une association ? Tout le kit vous sera utile.*

MÉLANGEZ LES CARTES

PIOCHEZ À TOUR DE RÔLE

AJOUTEZ UNE PHRASE À L'HISTOIRE

CONTINUEZ… ET LAISSEZ-VOUS SURPRENDRE !



POUR QUI, OÙ ET AVEC QUI JOUER ?

REBONDIDO™ s'adapte à tous les contextes, en petit comme en grand groupe.

ENSEIGNANTS
ANIMATEURS
STRUCTURES & ONG
FAMILLES

À LA MAISON OU EN VACANCES
EN CLASSE OU EN ATELIER
EN CENTRE CULTUREL
EN ASSOCIATION
LORS D'UN ÉVÉNEMENT
EN ENTREPRISE

EN FAMILLE
ENTRE AMIS
AVEC DES ENFANTS
DES ADOLESCENTS
ET DES ADULTES
EN GROUPE













COMMENT JOUER ?

REBONDIDO™ se joue facilement en famille ou en groupe.

Pas besoin de savoir écrire ni d'être un grand conteur : une carte, une idée, une phrase… et l'histoire commence.

1. MISE EN PLACE.

- Placez-vous autour d'une table ou en cercle.
- Mélangez les cartes et posez la pioche au centre.
- Choisissez qui commence.



2. À VOTRE TOUR.

1. Piochez une carte.
2. Ajoutez une phrase à l'histoire en utilisant votre carte.
3. Passez le relai au joueur ou à la joueuse suivante, qui pioche une carte à son tour.

3. FAITES REBONDIR L'HISTOIRE!

Certaines cartes viennent bousculer le récit et plus l'histoire rebondit, plus elle devient imprévisible!

- Les cartes REBOND créent des moments forts, des rebondissements et des surprises.
- Les cartes REBONDIDO™ ajoutent des défis inattendus (transformation, figure de style, twist…).

4. ET APRÈS ?

Votre histoire ne s'arrête pas à la dernière carte ! Prolongez l'expérience et transformez votre histoire en livre, BD, spectacle, vidéo, podcast, exposition…

RÈGLE FONDAMENTALE

Chaque carte tirée doit être intégrée dans la phrase.

CE QUE CONTIENT LA PIOCHE



LES CARTES ESSENTIELLES : CARTES MOT, VERBE ET LIEN

Elles permettent de construire des phrases et d'enchaîner les idées.
Chaque carte tirée impose un élément à intégrer dans la phrase.

- ***MOT*** : doit apparaître dans la phrase.
- ***VERBE*** : doit être utilisé dans la phrase (conjugué librement).
- ***LIEN*** : doit être utilisé pour relier 2 idées ou structurer la phrase.



CARTE REBOND

Cette carte crée un moment fort et bouscule l'histoire.

- **CARTE REBOND** : Le texte de la carte doit être repris dans la phrase.

Elle introduit un changement immédiat :
surprise, événement, rupture, retournement…



CARTE REBONDIDO™

Cette carte introduit une contrainte créative.

- **CARTE REBONDIDO™ :** La contrainte doit apparaître clairement dans la phrase.

Elle peut prendre la forme d'une transformation, d'un défi, d'une figure de style ou d'un twist narratif.

CARTES EN BONUS



CARTES GUIDE

Ces cartes ne font pas partie de la pioche.
Elles servent à guider et structurer l'histoire.

LE FIL

8 cartes à poser à côté de la pioche. Les retourner au fur et à mesure (tous les 2 à 3 tours par exemple).
Elles donnent un arc narratif à l'histoire

LE SCHÉMA EN 3 ACTES

Ces cartes permettent de construire l'histoire en 3 actes, selon un schéma inspiré du storytelling hollywoodien :

1. **Mise en place : poser le décor et lancer l'histoire**
   - Présenter le personnage, le lieu et la situation de départ.
   - Introduire un élément déclencheur.

2. **Confrontation : créer des obstacles et faire évoluer l'histoire**
   - Introduire des péripéties, des surprises, des difficultés.
   - Faire monter la tension.

3. Résolution : transformer la situation et conclure
   - Le personnage agit, comprend ou change.
   - L'histoire trouve un dénouement.

Ces cartes servent de repère pour construire une histoire claire et cohérente.

UNE PARTIE REBONDIDO™ - JEU LIBRE

Une carte, une phrase, et l'histoire commence !

Piochez à tour de rôle et poursuivez ensemble la même histoire. Pas de chronomètre ni de cartes guides : chacun·e joue à son rythme.

DE 7 À 117 ANS | FACILE | 2 À 30 JOUEUR·EUSES

ON PIOCHE

À tour de rôle, chaque joueur·euse pioche une carte.



ON AJOUTE UNE PHRASE

• **LES CARTES ESSENTIELLES:**
MOT : Utilisez le mot ou l'expression dans votre phrase.
VERBE: Utilisez en conjuguant le verbe indiqué pour faire avancer l'histoire.
LIEN: Reliez votre phrase à un élément déjà raconté.

• **CARTE REBOND**
Un événement vient changer le cours de l'histoire.

• **CARTE REBONDIDO™**
Relevez le défi indiqué sur la carte.

ON CONTINUE!

Passez à la personne suivante, qui pioche une nouvelle carte et ajoute une phrase à l'histoire.

L'histoire grandit et se construit ainsi, carte après carte !

Prenez le temps d'imaginer, de raconter et de vous laisser surprendre par l'histoire.

POUR COMMENCER EN DOUCEUR

Vous pouvez jouer uniquement avec les cartes illustrées, puis ajouter progressivement les VERBES, LIENS, CARTES REBOND et CARTES REBONDIDO™.

ENVIE D'ALLER PLUS LOIN ?

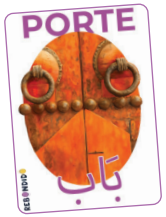
4 VARIANTES DE JEU : Jeu libre, Mode rapide, Mode thématique et Mode défi: de quoi adapter le rythme, la difficulté de l'histoire.
Enseignant·es et animateur·rices, retrouvez également Conduire une partie de REBONDIDO™ pour aller plus loin dans l'animation.

EXEMPLE DE PARTIE



LA PORTE DES SECRETS

Exemple de début de partie : 5 tours successifs

JOUEUR 1 TIRE MOT	JOUEUSE 2 TIRE VERBE	JOUEUR 3 TIRE LIEN	JOUEUR 4 TIRE REBOND	JOUEUSE 5 TIRE REBONDIDO™
PORTE	DÉCOUVRIR	SOUDAIN	CE N'EST PAS UN JOUR ORDINAIRE	MÉTAMORPHOSE
				

« Tout au fond du jardin de ma grand-mère, à moitié cachée par un vieux figuier, se dresse une **porte** en bois cloutée que personne n'ouvre jamais.

Ce matin-là, j'ai décidé de **découvrir** ce qu'elle cache. Pourquoi tant de mystères autour d'une simple porte ?

Soudain, alors que j'hésite encore à poser la main sur la poignée, le bois se met à trembler tout seul.

J'approche ma paume pour pousser la porte quand une sensation étrange envahit tout mon corps. Décidément, **ce n'est pas un jour ordinaire.**

Le bois s'amollit comme une éponge, mes doigts s'enfoncent sans résistance et mon bras entier passe à travers. **La porte, peu à peu, semble se transformer en passage vers un autre temps.**

POUR ALLER PLUS LOIN

Vous pouvez guider votre histoire avec les cartes du Schéma en 3 actes et des cartes Le FIL pour la trame narrative.



POUR PROLONGER L'EXPÉRIENCE

RÉDIGER L'HISTOIRE, L'ILLUSTRER, L'ENREGISTRER, LA JOUER OU LA TRANSFORMER.

PORTE



بَاب

REBONDID

RUELLE



زُقاق

REBONDID

ESPOIR



أَمَل

REBONDID

PASSAGE SECRET



مَمَرٌّ سِرِّي

REBONDID

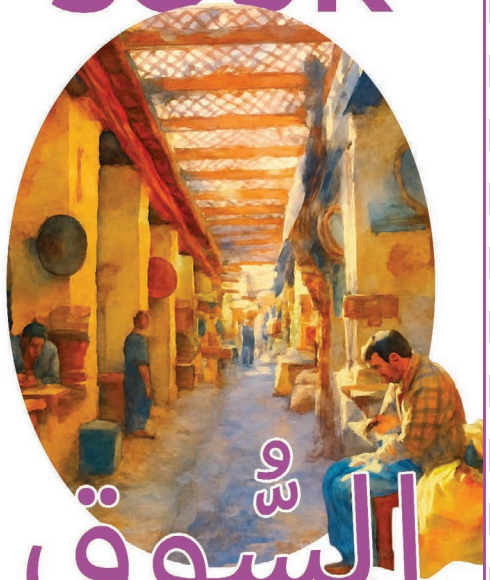
CLÉ



مِفْتاح

REBONDID

SOUK



السُّوق

REBONDID

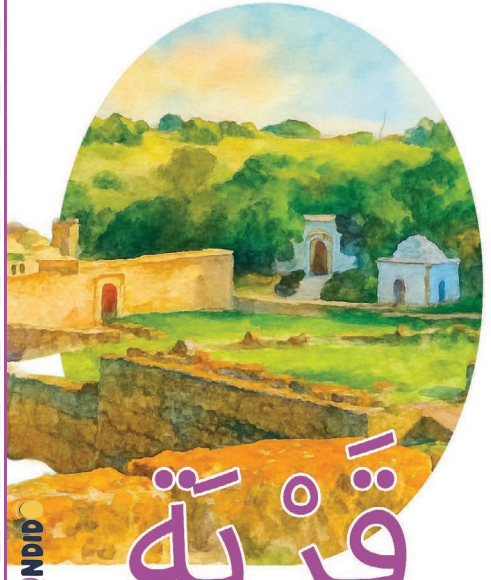
TRÉSOR



كَنْز

REBONDID

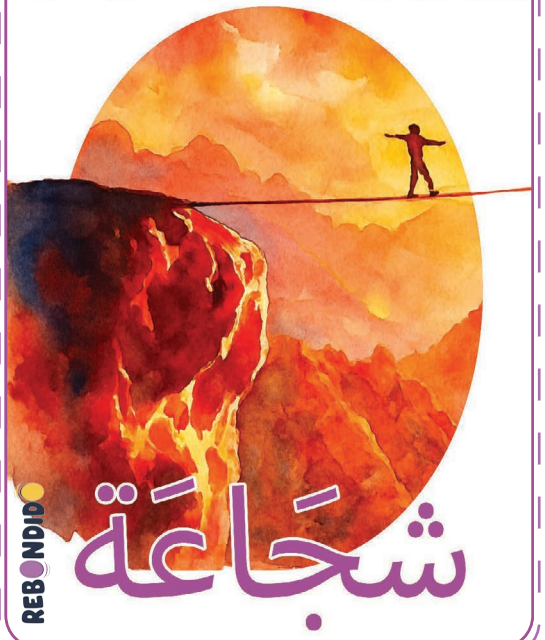
VILLAGE



قَرْيَة

REBONDID

COURAGE



شَجَاعَة

REBONDID

ARTISAN



صَانِع

REBONDID

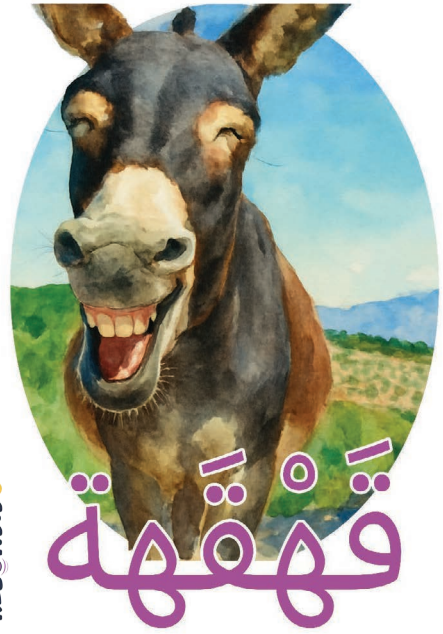
VILLE



مَدِينَة

REBONDID

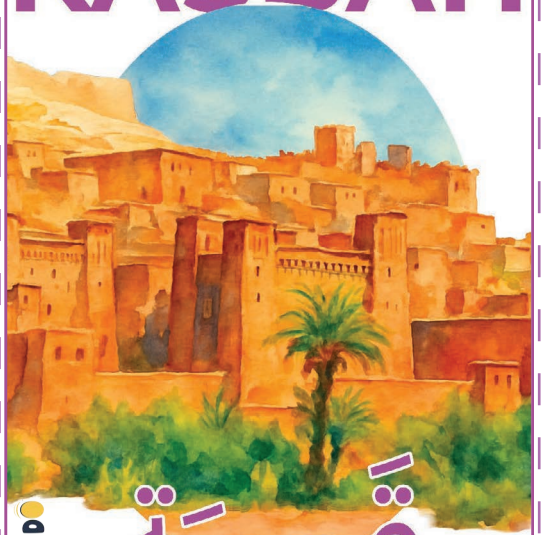
FOU-RIRE



قَهْقَهَة

REBONDID

KASBAH



قَصبَة

REBONDID

PLEINE LUNE



بَدْر

REBONDID

THÉ



شَايْ

REBONDID

FAMILLE



عَائِلَة

REBONDID

CHERCHER

يِبْحَث

REBONDIDO

DÉCOUVRIR

يكتَشِف

REBONDIDO

RACONTER

يَحْكي

REBONDIDO

ÉCOUTER

يِسْمَع

REBONDIDO

SOURIRE

يِبْتَسِم

REBONDIDO

CHOISIR

يَخْتار

REBONDIDO

OUVRIR

يِفْتَح

REBONDIDO

MARCHER

يِمْشِي

REBONDIDO

ESPÉRER

يَأمَل

REBONDIDO

PUIS

ثمَّ

REBONDIDO

CE JOUR-LÀ

في ذلك اليوم

REBONDIDO

REBONDIDO

REBOND منعطف

Il y a quelque chose qui cloche !

هناك شيء غريب!

SOUDAIN

فجْأَة

REBONDIDO

AINSI

وهكذا

REBONDIDO

REBONDIDO

REBOND منعطف

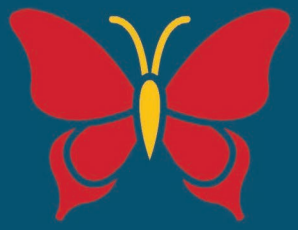
« Ce n'est pas un jour ordinaire »

«هـذا اليوم ليس عادياً.»

REBONDIDO

MÉTAMORPHOSE

Quelque chose ou quelqu'un se transforme.



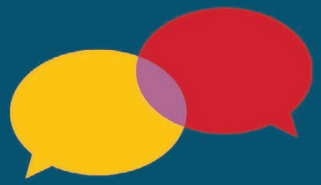
يتحول شيء او شـخص تحولا مفاجئا.

التّحوّل

REBONDIDO

DIALOGUE

Le joueur doit ajouter un dialogue (2 répliques).



على اللاعب اضافة حوار من جملتين.

الحوار

REBONDIDO

COUP DE THÉÂTRE

Introduire une surprise totale.



ادخال مفاجاة تامة.

مفاجَأة دراميَّة

TITRE

LES AVENTURES DE JOUHA

مُغامَرات جحا

REBONDIDO

TITRE

LA PORTE DES SECRETS

بابُ ٱلْأَسْرار

REBONDIDO

LES SCHÉMAS NARRATIFS

LE SCHÉMA EN 3 ACTES

المسار السّردي الثلاثيّ

النَّماذج السَّرديَّة

REBONDIDO

1

LE SCHÉMA EN 3 ACTES

المسار السّردي الثلاثيّ

MISE EN PLACE

التمهيد

REBONDIDO

2

LE SCHÉMA EN 3 ACTES

المسار السّردي الثلاثيّ

CONFRONTATION

المواجهة

REBONDIDO

3

LE SCHÉMA EN 3 ACTES

المسار السّردي الثلاثيّ

RÉSOLUTION

الحلّ

REBONDIDO

LE FIL

Le décor se révèle.

يظهر المكان بوضوح.

REBONDID

LE FIL

Un(e) protagoniste apparaît.

يظهر دور رئيسي في القصة.

REBONDID

LE FIL

Un besoin ou un désir se fait sentir.

تظهر حاجة أو رغبة.

REBONDID

LE FIL

Un obstacle se dresse.

يظهر عائق في القصة.

REBONDID

LE FIL

Une décision urgente doit être prise.

ضرورة اتخاذ قرار سريع.

REBONDID

LE FIL

Le voyage commence.

بداية الرحلة.

REBONDID

LE FIL

Une issue se dévoile.

تُكتشف طريق أو نافذة جديدة.

REBONDID

LE FIL

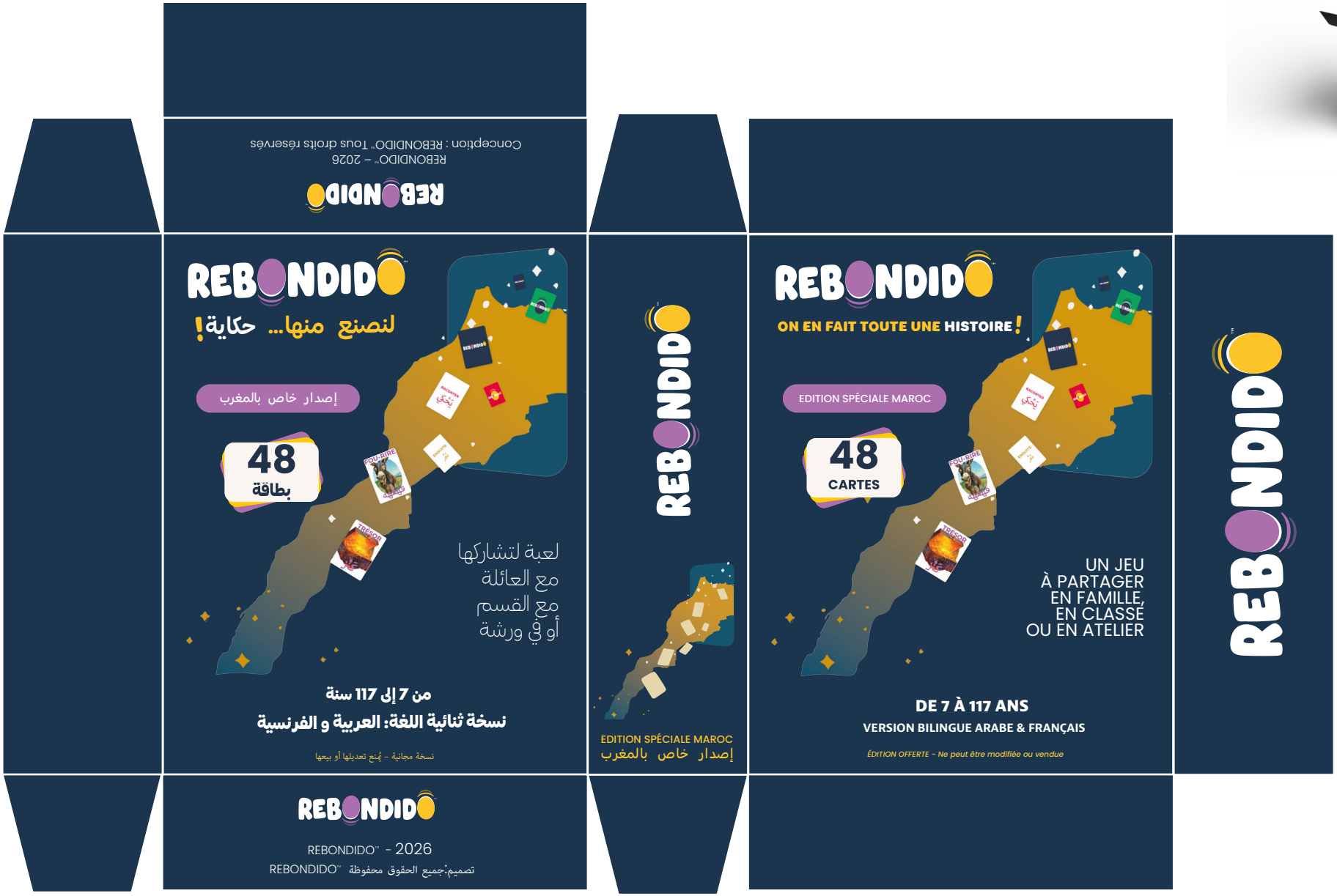
Une nouvelle harmonie transforme le récit.

استقرار جديد وتحول في القصة.

REBONDID

ÉTUI À DÉCOUPER PUIS ASSEMBLER.
MATÉRIEL : PAIRE DE CISEAUX + COLLE





CONDUIRE UNE PARTIE DE REBONDIDO™

Suivez ces étapes simples pour lancer et animer une partie de REBONDIDO™

Cette page s'adresse en priorité aux animateur·ice·s, enseignant·es et formateur·rices, mais une famille qui veut plus de structure peut aussi s'en inspirer.

Âge 7+ | **2 À 30 JOUEURS - Ou plusieurs groupes** | **Durée : 10 à 45 min**

1. LANCER LA PARTIE

• Désigner un·e rapporteur·euse: son rôle est de garder une trace de l'histoire au fil de la partie, en notant les phrases ou les éléments essentiels du récit.
• Installer confortablement le groupe.
• Placer la pioche au centre.
Mélanger toutes les cartes dans une seule pioche, sauf la carte TITRE, les cartes LE FIL et LE SCHÉMA EN 3 ACTES.

Démarrer avec une phrase, une carte titre ou un thème.

2. FAIRE TOURNER LE JEU

À tour de rôle :
• Piocher une carte
• Lire la carte
• Ajouter une phrase en l'intégrant à l'histoire.

Règle clé : la carte doit être intégrée dans la phrase.
S'il s'agit d'une carte REBONDIDO™, la contrainte indiquée doit être appliquée. Un verbe peut être conjugué librement.
L'histoire avance progressivement, carte après carte, phrase après phrase.

3. FAIRE ÉVOLUER L'HISTOIRE

Selon le groupe, enrichissez la partie avec les cartes GUIDE en bonus :

- Le Fil : posez les 8 cartes à côté de la pioche et retournez-en une tous les 2 à 3 tours pour donner un arc narratif à l'histoire.
- Le Schéma en 3 actes : appuyez-vous sur les 3 cartes : Mise en place, Confrontation, Résolution, pour structurer l'histoire du début à la fin.
- Intensifiez les rebondissements en insistant sur les cartes REBOND et REBONDIDO™ déjà tirées.
- Les cartes titre et les cartes GUIDE en bonus servent de boussole: elles ne font jamais partie de la pioche.

4. TERMINER LA PARTIE

L'histoire se termine lorsque le groupe décide de conclure ou lorsque la pioche est terminée.

À la fin, le récit conservé peut servir de base pour écrire, illustrer ou transformer l'histoire en livre, BD, pièce de théâtre, film, podcast...: Amusez-vous!

4 VARIANTES DE JEU

REBONDIDO™ met à disposition dans ce KIT DÉCOUVERTE 4 variantes d'ateliers, que vous pouvez adapter selon votre groupe ou votre objectif.

JEU LIBRE

10 à 45 min ★ **Très facile**

- Mélangez les cartes ESSENTIELLES, REBOND et REBONDIDO™.
- Piochez à tour de rôle et ajoutez une phrase avec la carte tirée.
- Pas de chronomètre ni de thème imposé : l'histoire évolue librement.

La façon la plus directe de découvrir REBONDIDO™.

MODE THÉMATIQUE

15 à 45 min ★

★ **Intermédiaire**

- Proposer un thème dès le départ
(ex : mystère, voyage, écologie, futur…).
- Les joueurs et joueuses doivent orienter l'histoire autour de ce thème.

Permet de cadrer l'imaginaire et donner une direction au récit.

MODE RAPIDE

10 à 30 min ★ **Facile**

- Limiter le temps de parole à 15 à 30 secondes par personne.
- Utiliser un chronomètre.
- Encourager des phrases courtes et directes.

Idéal pour rythmer l'atelier, notamment en grand groupe.

MODE DÉFI

20 à 30 min

★★★ **Avancé**

- Tirer 2 (ou 3) cartes au lieu d'une.
- Obligation d'intégrer les 2 (ou 3) cartes dans la phrase.

Augmente la difficulté et stimule la créativité.

ADAPTER AU PUBLIC

Avec des enfants

- Favoriser l'oral, aider à formuler, simplifier les contraintes.

Avec des adolescents ou adultes

- Utiliser toutes les cartes, encourager la créativité, ajouter des contraintes.

FICHE PÉDAGOGIQUE 1/2

Pour les enseignant·es, animateur·rices et formateur·rices qui utilisent REBONDIDO™ dans un cadre éducatif, culturel ou collectif.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À travers la création collective d'une histoire, REBONDIDO™ permet de :

- Développer l'expression orale et faciliter la prise de parole.
- Enrichir le lexique et le vocabulaire.
- Exercer l'écoute active et apprendre à rebondir sur les idées des autres.
- Construire un récit cohérent et relier les idées entre elles.
- Stimuler l'imagination et la créativité.
- Coopérer autour d'une création commune.
- Prendre confiance dans son expression, dans un cadre ludique et collectif.

COMPÉTENCES MOBILISÉES

Expression orale
Lexique et vocabulaire
Construction du récit
Écoute et coopération
Imagination et créativité
Expression écrite

À RETENIR : Une même partie peut servir des objectifs différents : adaptez les cartes, les contraintes et votre accompagnement au groupe.

ADAPTER SELON L'ÂGE

7–10 ANS: Commencez avec les cartes ESSENTIELLES et privilégiez l'oral. Allégez les contraintes et aidez à formuler si nécessaire.
11–14 ANS: Introduisez progressivement LES REBONDS et les cartes REBONDIDO™. Encouragez à développer les idées et à reprendre des éléments déjà présents dans l'histoire.
15 ANS ET +: Utilisez toutes les familles de cartes et les variantes. Encouragez des récits plus construits et plus de contraintes créatives.
ADULTES / GROUPES MIXTES: Adaptez les cartes, le rythme et les variantes à l'objectif du groupe : expression, créativité, coopération, mémoire, cohésion ou formation.

FICHE PÉDAGOGIQUE 2/2

La personne qui anime peut enrichir l'expérience et accompagner son groupe pour faire émerger une histoire collective.

SON RÔLE	SES OUTILS	L'OBJECTIF
• Encourager les idées, sans jugement. • Aider chacun·e à prendre la parole. • Relier les propositions entre elles. • Maintenir une dynamique de groupe.	• Récapituler régulièrement. • Reformuler si nécessaire. • Valoriser chaque participation. • Installer un cadre bienveillant.	• Permettre à chacun·e de participer. • Faire émerger une histoire collective. • Créer un moment d'échange, d'écoute, de complicité et de créativité.

L'ANIMATEUR·ICE GARANTIT LE CADRE, LE GROUPE CRÉE L'HISTOIRE.

PRÉSENTER LE JEU AU GROUPE

- Commencez par expliquer simplement le principe : « Nous allons imaginer une histoire ensemble. À tour de rôle, chacun·e pioche une carte et ajoute une phrase en suivant ce qu'elle indique. Écoutez bien les autres : chaque nouvelle phrase part de ce qui vient d'être raconté et fait avancer notre histoire. »

- Présentez ensuite brièvement les différentes familles de cartes. Cette perspective permet aussi de valoriser les idées et les contributions du groupe. Expliquez au groupe qu'elle pourra ensuite être illustrée, écrite ou transformée en livre, BD, pièce de théâtre, film, podcast…

- Savoir que l'histoire pourra devenir une création collective donne un objectif concret au récit et invite chacun·e à s'y investir davantage.

ⓘ *Aucune compétence d'écriture n'est nécessaire : les histoires peuvent être racontées à l'oral.*

EN FAIRE UN PROJET

Une partie peut devenir le point de départ d'un projet collectif à développer en plusieurs séances dans le temps.

UNE HISTOIRE AUJOURD'HUI, UNE CRÉATION DEMAIN !

UNE PARTIE ► UNE HISTOIRE ► UN PROJET COLLECTIF ► UNE CRÉATION À PARTAGER

1. RACONTER

Jouer et faire émerger une première histoire.



L'IMAGINATION SE LANCE !

2. RECONSTRUIRE

Remettre les événements dans l'ordre.



ON STRUCTURE LE RÉCIT !

3. ENRICHIR

Développer les personnages, les lieux, les dialogues et les scènes.

Que dit-il ?
Que fait-elle ?
Où sont-ils ?

ON DONNE VIE À L'HISTOIRE !

4. TRANSFORMER

Choisir une forme et créer : livre, BD, théâtre, film, podcast…



ON IMAGINE DE NOUVELLES FORMES !

5. PARTAGER

Présenter, lire, jouer, projeter ou faire écouter la création finale.



ON EST FIER·ES DE LA PARTAGER !

À VOTRE RYTHME

Ce parcours est une proposition : adaptez-le à votre groupe, à votre projet et au temps dont vous disposez.
Une étape peut tenir en une séance ou se développer sur plusieurs. L'histoire peut être reprise, enrichie et transformée autant de fois que vous le souhaitez.

À RETENIR

La carte donne l'impulsion. La personne imagine. Le groupe construit. La personne qui anime accompagne.

PETIT DICO REBONDIDO™

L'édition Maroc de REBONDIDO™ pioche son univers dans la culture locale.
Quelques repères pour celles et ceux qui découvrent ces mots pour la première fois: à lire avant de jouer, ou à consulter pendant la partie.

SOUK · السُّوق
Marché traditionnel où se côtoient commerces, artisanat, alimentation et vie quotidienne. Selon les villes et les régions, le souk peut être permanent ou se tenir certains jours.

KASBAH · قَصَبَة
Citadelle ou ensemble fortifié que l'on retrouve dans plusieurs régions du Maroc. Certaines kasbahs sont construites en terre et témoignent d'architectures anciennes.

THÉ · أَتَايْ (au Maroc) **· شَاي** (arabe classique)
« Atay » est le nom utilisé au Maroc pour désigner le thé. Il est associé à l'accueil et aux moments partagés.
Sa préparation et sa dégustation accompagnent aussi bien le quotidien que les grandes occasions.

RUELLE · زُقَّاق
Passage étroit entre les maisons et les bâtiments. Dans les médinas, les ruelles forment souvent un réseau animé et sinueux où l'on marche, se rencontre et découvre la ville.

ARTISAN · صَانِع
Personne qui crée ou transforme des objets grâce à un savoir-faire manuel : poterie, tissage, travail du bois, du métal, du cuir, de la pierre et bien d'autres métiers.

JOUHA · جُحَا
Personnage populaire des contes du monde arabe et méditerranéen, connu pour ses histoires pleines d'humour, de malice et de sagesse. Tantôt naïf, tantôt rusé, Jouha se retrouve souvent dans des situations absurdes qui invitent à rire autant qu'à réfléchir.

FICHE DE SUIVI D'ATELIER

REBONDIDO

À remplir après chaque session pour garder une trace de votre atelier REBONDIDO™ et de l'expérience du groupe.

DATE

LIEU / STRUCTURE

ANIMATEUR·RICE

NOMBRE DE PARTICIPANT·ES

TRANCHE D'ÂGE

DURÉE DE LA PARTIE

CONTEXTE

- ☐ École / établissement scolaire
- ☐ Association / ONG
- ☐ Centre culturel / médiathèque
- ☐ Structure sociale / médico-sociale
- ☐ Entreprise / formation
- ☐ Événement / atelier
- ☐ Famille / entre proches
- ☐ Autre ---

FORMAT JOUÉ

- ☐ Jeu libre
- ☐ Mode rapide
- ☐ Mode thématique
- ☐ Mode défi

TITRE DE L'HISTOIRE CRÉÉE ---

CE QUE J'AI OBSERVÉ DANS LE GROUPE

Participation, écoute, coopération, créativité, difficultés rencontrées, réactions…

CE QUI A BIEN FONCTIONNÉ

POUR LA PROCHAINE FOIS

Une idée, une adaptation ou une variante à essayer :

Envie de partager cette histoire ? #REBONDIDO · @rebondido · contact@rebondido.com

LE MOT DE LA FONDATRICE

J'ai créé REBONDIDO™ avec une envie simple : nous faire raconter des histoires, ensemble. Une carte, un mot, un rebondissement… et quelque chose se passe. On écoute, on imagine, on rebondit sur les mots, les idées des autres, et peu à peu une histoire prend vie.

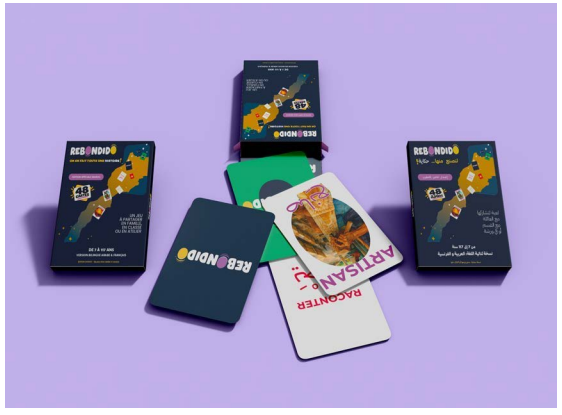
Ce jeu est né d'envies très concrètes : faire dialoguer les générations, accompagner celles et ceux qui enseignent, forment ou animent des groupes, et surtout créer des occasions d'imaginer et de raconter ensemble, à tout âge et partout où les histoires peuvent rassembler. Retrouver le plaisir de raconter, d'écrire et de créer, en famille, entre ami·es, en classe, en atelier, dans un lieu culturel, associatif ou de vie.

Ce Kit Découverte est gratuit et pensé pour être partagé largement. Si vous l'utilisez, racontez-nous comment: vos histoires, vos ateliers, vos créations et même vos fous-rires. N'hésitez pas à nous faire part de vos remarques, de vos adaptations, ou même simplement à nous dire où et comment vous l'utilisez : cela nous fera plaisir ! Vos expériences et vos retours nous aident à faire évoluer REBONDIDO™ et à vous proposer des versions toujours plus riches, nourries par celles et ceux qui le font vivre.

Meryem Bennani
Fondatrice de REBONDIDO™

ALLEZ PLUS LOIN AVEC REBONDIDO™

La première collection est dédiée au Maroc, avant de s'étendre à d'autres langues, cultures et thématiques.



LE KIT DÉCOUVERTE

Découvrir la méthode gratuitement

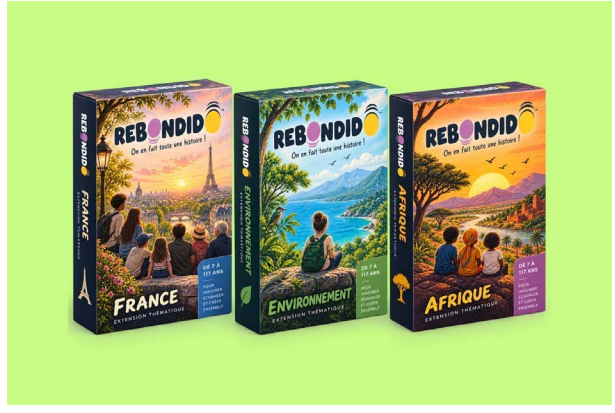
Un format léger, prêt à imprimer et animer, pour créer une première histoire collective sans préparation.



REBONDIDO™- LE JEU

Raconter librement, encore et encore

Le jeu complet avec 150 cartes narratives pour créer une nouvelle histoire à chaque partie, à l'oral comme à l'écrit.



LES EXTENSIONS THÉMATIQUES

Explorer de nouveaux imaginaires

Des éditions dédiées pour ancrer les récits dans une thématique, une culture, une langue, un territoire ou un projet.



LE COFFRET PROFESSIONNEL

Concevoir et structurer les ateliers

Cartes, plateaux, supports pédagogiques et outils d'animation pour organiser des séances, des cycles ou des projets.



LA FACILITATION

Animer des séances rémunérées

Pour animer des ateliers REBONDIDO™ rémunérés, en indépendant ou au sein d'une structure.



LA FORMATION

Accompagner et transmettre

Des formations en présentiel ou à distance et un accompagnement pour maîtriser la méthode, concevoir ses ateliers et les adapter.

REBONDIDO™

ON EN FAIT TOUTE UNE HISTOIRE !

PARTAGEZ VOS HISTOIRES AVEC NOUS!

Vous utilisez ce kit ?
Partagez vos histoires avec le hashtag #REBONDIDO
et identifiez-nous sur les réseaux @rebondido
ou envoyez-les à : contact@rebondido.com

REJOIGNEZ LA COMMUNAUTÉ ET DÉCOUVREZ DE NOUVELLES CARTES ET FORMATS D'ATELIERS.

© 2026 REBONDIDO™ · Tous droits réservés.
KIT DÉCOUVERTE offert pour un usage pédagogique, personnel, associatif et non commercial. Toute modification, vente ou utilisation commerciale nécessite l'autorisation de REBONDIDO™.
Pour tout usage professionnel : contact@rebondido.com

CONDITIONS D'UTILISATION

Merci d'avoir téléchargé le **KIT DÉCOUVERTE REBONDIDO™ .**

LICENCE

CE KIT EST MIS À DISPOSITION GRATUITEMENT POUR UN USAGE :

- PÉDAGOGIQUE
- PERSONNEL
- ASSOCIATIF
- NON COMMERCIAL

Vous pouvez l'imprimer, l'utiliser avec vos groupes et le partager dans son intégralité, sans modification.

CONDITIONS

ATTRIBUTION
SI VOUS UTILISEZ OU DIFFUSEZ CE KIT, MERCI DE MENTIONNER REBONDIDO™.

CE QUI N'EST PAS AUTORISÉ

LE KIT NE PEUT PAS ÊTRE :

- VENDU OU REVENDU.
- MODIFIÉ OU ADAPTÉ SANS AUTORISATION.
- UTILISÉ DANS LE CADRE D'UNE PRESTATION COMMERCIALE OU RÉMUNÉRÉE SANS AUTORISATION DE REBONDIDO™.

POUR TOUTE UTILISATION PROFESSIONNELLE OU PROJET SPÉCIFIQUE :

REBONDIDO.COM
CONTACT@REBONDIDO.COM

REBONDIDO™

لنصنع منها حكاية !

حقيبة الاكتشاف

المجموعة الخاصة بالمغرب

48 بطاقة + دليل لتنشيط الورشات



من 7 إلى 117 سنة

نسخة باللغة العربية

حمّل
اطبع
العب

كيف تستخدم هذه الحقيبة؟

1. حمّل الحقيبة

• حمّل ملف PDF الكامل: البطاقات، وقالب العلبة، ودليل تنشيط الورشات.

2. اطبع

• يكفي استخدام ورق عادي بحجم A4.
• لبطاقات أكثر متانة، استخدم ورقًا سميكًا بوزن 200–350 غ/م^2.
• يمكنك الطباعة بالأبيض والأسود؛ فالألوان ليست ضرورية للعب.

3. قصّ وركّب

• قصّ البطاقات وقالب العلبة باتّباع علامات القصّ.
خذ وقتك للحصول على حواف نظيفة تسهّل التعامل مع البطاقات.
يمكنك تغليفها حراريًا لتدوم مدة أطول.

4. ابدأ اللعب

• طاولة، ومجموعة، وأول بطاقة تُسحب: هكذا تبدأ جولة REBONDIDO™!



المحتويات

كيف تستخدم هذه الحقيبة؟ 29

لمن هذه اللعبة؟ وأين نلعبها؟ 32

كيف نلعب؟ 33

تعرّف إلى البطاقات 34

اللعب الحرّ 35

مثال لجولة لعب 36

تنشيط جولة REBONDIDO™ 37

أربع طرق للعب 38

ملاحظات تربوية 39

حوّلها إلى مشروع 41

معجم صغير 42

بطاقة متابعة الورشة 43

كلمة المؤسّسة 44

اكتشف المزيد مع REBONDIDO™ 45

شاركنا حكاياتك! 46

شروط الاستخدام 47

بطاقات للقصّ 10

قالب العلبة للقصّ والتركيب 16

• للعب مع العائلة، تكفي طباعة الصفحات من 1 إلى 17.
• لتنشيط ورشة أو نشاط في فصل دراسي أو جمعية، ستفيدك الحقيبة كاملة.

اخلط البطاقات

اسحبوا بطاقة بالتناوب

آضف جملة إلى الحكاية

واصلوا الحكاية... ودعوها تفاجئكم!



لمن هذه اللعبة؟ وأين نلعبها؟

تتكيف REBONDIDO™ مع سياقات مختلفة، ومع المجموعات الصغيرة والكبيرة.

مع العائلة
مع الأصدقاء
مع الأطفال
مع المراهقين
ومع الكبار
ضمن مجموعة

في البيت أو في العطلة
في الفصل أو في ورشة
في مركز ثقافي
في جمعية
في فعالية
في مكان العمل

المعلّمون
المنشطون
الجمعيات والمنظّمات
العائلات













كيف نلعب؟

REBONDIDO™ لعبة سهلة، تُلعب مع العائلة أو ضمن مجموعة.
لا تحتاج إلى أن تكون كاتبًا أو حكواتيًا متمرّسًا: بطاقة، وفكرة، وجملة... وتبدأ الحكاية.

1. استعدّوا للعب.

- اجلسوا حول طاولة أو في دائرة.
- اخلطوا البطاقات وضعوا رزمة السحب في الوسط.
- اتفقوا على من يبدأ.



---

2. عندما يحين دورك.

1. اسحب بطاقة.
2. أضف جملة إلى الحكاية مستخدمًا بطاقتك.
3. مرّر الدور إلى اللاعب التالي، ليسحب بطاقة بدوره.

---

3. امنح الحكاية منعطفًا!

بعض البطاقات تقلب مسار الحكاية. وكلما تعددت منعطفاتها، صارت أقل قابلية للتوقع!

- تُدخل بطاقات المنعطف لحظات درامية وأحداثًا مفاجئة.
- تضيف بطاقات REBONDIDO™ تحديات إبداعية: تحوّلًا، أو أسلوبًا بلاغيًا، أو مفاجأة سردية.

---

4. وماذا بعد؟

لا يلزم أن تنتهي الحكاية مع آخر بطاقة! واصلوا الإبداع: حوّلوها إلى كتاب، أو قصة مصوّرة، أو عرض، أو فيديو، أو بودكاست، أو معرض...

القاعدة الأساسية

وظّف كل بطاقة تسحبها في جملتك.

ماذا نضع في رزمة السحب؟



البطاقات الأساسية: كلمات وأفعال وروابط

تساعد هذه البطاقات على تكوين الجمل والربط بين الأفكار.
تمنحك كل بطاقة عنصرًا تُدخله في جملتك.

- كلمة: استخدم الكلمة أو العبارة كما هي مكتوبة.
- فعل: استخدم الفعل في جملتك، ويمكنك تصريفه.
- رابط: استخدمه لربط فكرتين أو لتنظيم الجملة.



بطاقة منعطف

تُدخل هذه البطاقة لحظة درامية تغيّر مسار الحكاية.

- بطاقة منعطف: استخدم نصّها كما هو في جملتك.

تُحدث تغييرًا فوريًا: مفاجأة، أو حدثًا، أو مقاطعة، أو منعطفًا.



بطاقة REBONDIDO™

تقدّم هذه البطاقة تحديًا إبداعيًا.

- بطاقة REBONDIDO™: طبّق تعليماتها في جملتك.

قد تطلب منك تحوّلًا، أو تحديًا، أو أسلوبًا بلاغيًا، أو مفاجأة سردية.

بطاقات إضافية



البطاقات الإرشادية

اترك هذه البطاقات خارج رزمة السحب.
فهي تساعد على توجيه الحكاية وتنظيمها.

خيط الحكاية

ضع هذه البطاقات الثماني بجانب رزمة السحب. اقلبها مع تقدّم الحكاية، مثلًا بعد كل دورين أو ثلاثة.
إنها تمنح الحكاية مسارًا سرديًا.

البنية السردية الثلاثية

تساعد هذه البطاقات على بناء حكاية من ثلاثة فصول، وفق بنية مألوفة في السرد السينمائي:

1. التمهيد: حدّد المشهد وابدأ الحكاية
   - قدّم الشخصية والمكان والوضع الأولي.
   - أضف حدثًا يحرّك الحكاية.
2. المواجهة: أضف عقبات وطوّر الحكاية
   - أدخل أحداثًا ومفاجآت وتحديات.
   - صعّد التوتّر.
3. الحلّ: غيّر الوضع واختتم الحكاية
   - تتصرف الشخصية، أو تتعلم، أو تتغيّر.
   - تصل الحكاية إلى نهايتها.

تساعدك هذه البطاقات على بناء حكاية واضحة ومترابطة.

جولة REBONDIDO™ — اللعب الحرّ

بطاقة وجملة، وتبدأ الحكاية!
اسحبوا البطاقات بالتناوب وأضيفوا إلى الحكاية نفسها. لا مؤقّت ولا بطاقات إرشادية إلزامية: يلعب الجميع على مهلهم.

من 2 إلى 30 لاعبًا | سهل | من 7 إلى 117 سنة

اسحب بطاقة

يسحب كل لاعب بطاقة عندما يحين دوره.



آضف جملة

• البطاقات الأساسية:
كلمة: استخدم الكلمة أو العبارة كما هي في جملتك.
فعل: صرّف الفعل لتدفع الحكاية إلى الأمام.
رابط: صِل جملتك بما سبق في الحكاية.

• بطاقة منعطف
حدث يغيّر مسار الحكاية. استخدم نصّ البطاقة كما هو.

• بطاقة REBONDIDO™
طبّق التعليمات المكتوبة على البطاقة.

واصلوا الحكاية!

مرّر الدور إلى اللاعب التالي؛ يسحب بطاقة جديدة ويضيف جملة إلى الحكاية.

تنمو الحكاية وتتشكّل، بطاقة بعد أخرى!

خذوا وقتكم للتخيّل والحكي، ودعوا الحكاية تفاجئكم.

بداية سهلة
ابدأوا بالبطاقات المصوّرة، ثم أضيفوا تدريجيًا الأفعال والروابط وبطاقات المنعطف وبطاقات REBONDIDO™.

هل تريدون الذهاب أبعد؟
أربع طرق للعب: اللعب الحرّ والسريع والموضوعاتي ونمط التحدّي، لتكييف الإيقاع والصعوبة.
يمكن للمعلّمين والمنشّطين الرجوع أيضًا إلى صفحة تنشيط جولة REBONDIDO™.

مثال لجولة لعب



باب الأسرار

كيف تبدأ جولة؟ خمسة أدوار متتالية

يسحب اللاعب 1 كلمة

باب



يسحب اللاعب 2 فعلًا

يكتشف



يسحب اللاعب 3 رابطًا

فجأة



يسحب اللاعب 4 منعطفًا

هذا ليس يومًا عاديًّا



يسحب اللاعب 5 بطاقة REBONDIDO™

التحوّل



« في أقصى حديقة جدّتي، خلف شجرة تين عتيقة، يقف باب خشبي مرصّع بالمسامير، لا يفتحه أحد.

في ذلك الصباح، قررت أن أكتشف ما يخفيه. لماذا يحيط كل هذا الغموض بباب عادي؟

فجأة، وبينما أتردد في مدّ يدي إلى المقبض، بدأ الخشب يرتجف من تلقاء نفسه.

مددت يدي لأدفع الباب، لكن إحساسًا غريبًا سرى **في جسمي كلّه. هذا ليس يومًا عاديًّا.**

لان الخشب كالإسفنج. غاصت أصابعي فيه، ثم مرّت ذراعي كلّها **من خلاله. وشيئًا فشيئًا، بدا الباب وكأنه يتحوّل إلى ممرّ نحو زمن آخر. »**

للذهاب أبعد

استخدم بطاقات البنية السردية الثلاثية وخيط الحكاية لتوجيه مسار القصة.



لتوسيع التجربة

اكتبوا الحكاية، ارسموها، سجّلوها، مثّلوها أو حوّلوها إلى عمل جديد.

تنشيط جولة ™REBONDIDO

اتّبع هذه الخطوات البسيطة لبدء جولة ™REBONDIDO وتنشيطها.

هذه الصفحة موجّهة خصوصًا إلى المنشّطين والمعلّمين والمكوّنين. ويمكن للعائلات الراغبة في مزيد من التنظيم الاستفادة منها أيضًا.

المدة: من 10 إلى 45 دقيقة | من 2 إلى 30 لاعبًا — أو مجموعات متعددة | من 7 سنوات فما فوق

1. ابدأ الجولة

• اختاروا شخصًا لتدوين الحكاية: يسجّل الجمل أو الأحداث الرئيسية.
• تأكّد من جلوس المجموعة براحة.
• ضع رزمة السحب في الوسط.
اخلط البطاقات كلها، باستثناء بطاقات العناوين وخيط الحكاية والبنية السردية الثلاثية.

ابدأ بجملة، أو بطاقة عنوان، أو موضوع.

2. حافظ على إيقاع اللعب

بالتناوب:
• اسحب بطاقة.
• اقرأها.
• أضف جملة توظّف البطاقة وتواصل الحكاية.

القاعدة: وظّف البطاقة في جملتك.
إذا كانت بطاقة ™REBONDIDO، فطبّق تعليماتها. ويمكن تصريف الأفعال بحرية.
تتطوّر الحكاية تدريجيًا، بطاقة بعد أخرى، وجملة بعد أخرى.

3. طوّر الحكاية

أضف البطاقات الإرشادية بحسب احتياجات مجموعتك:

• خيط الحكاية: ضع البطاقات الثماني بجانب الرزمة واقلب واحدة بعد كل دورين أو ثلاثة لمنح الحكاية مسارًا سرديًا.
• البنية السردية الثلاثية: استخدم التمهيد والمواجهة والحلّ لتنظيم الحكاية من البداية إلى النهاية.
• ابنِ على المنعطفات التي تُدخلها بطاقات المنعطف و™REBONDIDO المسحوبة.
• بطاقات العناوين والبطاقات الإرشادية بمثابة بوصلة: لا تضعها في رزمة السحب.

4. اختتم الجولة

تنتهي الحكاية عندما تقرر المجموعة التوقّف، أو عندما تنفد رزمة السحب.

بعد الجولة، انطلقوا من الحكاية المدوّنة للكتابة أو الرسم أو إنجاز كتاب أو قصة مصوّرة أو مسرحية أو فيلم أو بودكاست...
استمتعوا!

آربع طرق للعب

تتيح حقيبة الاكتشاف آربع طرق للعب. كيّفها بحسب مجموعتك وآهدافك.

اللعب الحرّ

سهل جدًا ★ | 10–45 د

• اخلط البطاقات الأساسية وبطاقات المنعطف وREBONDIDO™.
• اسحبوا بطاقة بالتناوب وآضيفوا جملة توظّفها.
• بلا مؤقّت آو موضوع محدّد: دعوا الحكاية تتطوّر بحرية.

آبسط طريقة لاكتشاف REBONDIDO™.

اللعب الموضوعاتي

★ متوسّط | 15–45 د

• اتفقوا على موضوع في البداية
(مثل الغموض، آو السفر، آو الطبيعة، آو المستقبل).
• ينسج الجميع الحكاية حول هذا الموضوع.

يوجّه خيال المجموعة ويمنح الحكاية مسارًا.

اللعب السريع

سهل ★ | 10–30 د

• امنح كل مشارك من 15 إلى 30 ثانية للكلام.
• استخدم مؤقّتًا.
• شجّع الجمل القصيرة والمباشرة.

مناسب لإيقاع حيوى، وخصوصًا مع المجموعات الكبيرة.

نمط التحدّي

★★★ متقدّم | 20–30 د

• اسحب بطاقتين آو ثلاثًا بدل بطاقة واحدة.
• استخدم البطاقات كلها في جملة واحدة.

يرفع مستوى التحدّى ويحفّز الإبداع.

كيّف اللعب مع مجموعتك

مع الأطفال
• ركّز على التعبير الشفهي، وساعدهم على صياغة الجمل، وبسّط التعليمات.

مع المراهقين آو الكبار
• استخدم البطاقات كلها، وشجّع الإبداع، وآضف قيودًا إبداعية.

ملاحظات تربوية 1/2

للمعلّمين والمنشّطين والمكوّنين الذين يستخدمون REBONDIDO™ في سياقات تربوية أو ثقافية أو جماعية.

الأهداف التعليمية

يساعد تآليف حكاية جماعية مع REBONDIDO™ المشاركين على:

- تطوير التعبير الشفهي والشعور بالارتياح عند الكلام.
- إثراء مفرداتهم.
- ممارسة الإنصات الفعّال والبناء على أفكار الآخرين.
- تآليف حكاية مترابطة ووصل الأفكار بعضها ببعض.
- تنمية الخيال والإبداع.
- التعاون في إنجاز عمل مشترك.
- اكتساب الثقة في التعبير عن الذات ضمن مجموعة داعمة ومرحة.

المهارات المستهدفة

التعبير الشفهي
المفردات
بناء الحكاية
الإنصات والتعاون
الخيال والإبداع
الكتابة

تذكّر: يمكن للجولة الواحدة أن تخدم أهدافا متعددة؛ كيّف البطاقات والقيود الإبداعية ودعمك للمجموعة بحسب احتياجاتها.

التكييف بحسب العمر

من 7 إلى 10 سنوات: ابدأ بالبطاقات الأساسية وركّز على التعبير الشفهي. بسّط التعليمات وساعد على الصياغة.
من 11 إلى 14 سنة: أدخل تدريجيًا بطاقات المنعطف وREBONDIDO™. شجّع المشاركين على تطوير الأفكار وإعادة توظيف عناصر موجودة أصلًا في الحكاية.
من 15 سنة فما فوق: استخدم العائلات والأنماط كلها، وشجّع الحكايات الأكثر تطوّرًا والتحديات الإبداعية.
الكبار والمجموعات المختلطة: كيّف البطاقات والإيقاع وطريقة اللعب بحسب أهداف المجموعة: التعبير، أو الإبداع، أو التعاون، أو الذاكرة، أو التواصل، أو التدريب.

ملاحظات تربوية 2/2

يستطيع المنشّط إثراء التجربة ودعم المجموعة في بناء حكاية مشتركة.

الهدف	آدواته	دور المنشط
• أفسح المجال لمشاركة الجميع. • ساعد على نشوء حكاية مشتركة. • اصنع لحظة للحوار والإنصات، والتواصل والإبداع.	• لخّص الحكاية بانتظام. • أعد الصياغة عند الحاجة. • ثمّن كل مساهمة. • هيّئ أجواء ترحّب بالجميع.	• شجّع الأفكار من دون أحكام مسبقة. • ساعد الجميع على إيجاد صوتهم. • اربط بين اقتراحات المشاركين. • حافظ على تفاعل المجموعة.

المنشط يهيّئ المساحة، والمجموعة تبدع الحكاية.

قدّم اللعبة للمجموعة

• ابدأ بشرح بسيط: « سنتخيّل حكاية معًا. اسحبوا بطاقة بالتناوب
وأضيفوا جملة تطبّق تعليماتها. أنصتوا جيدًا لبعضكم؛
فكل جملة جديدة تبني على ما قيل قبلها وتدفع حكايتنا إلى الأمام. »

• ثم عرّف باختصار بعائلات البطاقات. يساعد ذلك أيضًا على تثمين أفكار المجموعة ومساهماتها. وضّح أن الحكاية يمكن أن تُرسم أو تُكتب لاحقًا، أو تتحوّل إلى كتاب أو قصة مصوّرة، أو مسرحية أو فيلم أو بودكاست.

• حين يدرك المشاركون أن الحكاية يمكن أن تصبح عملًا مشتركًا، يكتسب النشاط غاية ملموسة ويزداد حماسهم للمشاركة.

لا حاجة إلى إتقان الكتابة؛ يمكن حكي القصص شفهيًا.

حوّلها إلى مشروع

يمكن أن تكون جولة واحدة نقطة انطلاق لمشروع جماعي يتطوّر على مدى جلسات متعددة.

حكاية اليوم، إبداع الغد!

جولة لعب ← حكاية ← مشروع جماعي ← إبداع نتشاركه

1. احكِ

العبوا وأبدعوا
حكاية أولى معًا.



ينطلق الخيال!

2. أعد البناء

رتّب الأحداث
وطوّر



امنح الحكاية بنية!

3. آغنِ

الشخصيات والأماكن
والحوارات
والمشاهد.

ماذا يقول؟
ماذا تفعل؟
أين هم؟

امنح الحكاية حياة!

4. حوّل

اختر شكلًا وأنجز العمل:
كتابًا، أو قصة مصوّرة، أو مسرحية،
أو فيلمًا، أو
بودكاست...



تخيّل أشكالًا جديدة!

5. شارك

اعرضوا العمل النهائي، أو اقرؤوه،
أو مثّلوه، أو قدّموه
للمشاهدة أو الاستماع.



افتخروا بما تشاركونه!

على إيقاعك

هذا مسار مقترح؛ كيّفه بحسب المجموعة والمشروع والوقت المتاح.
قد تمتد الخطوة على جلسة أو أكثر. عودوا إلى الحكاية وأغنوها وحوّلوها كما تشاؤون.

تذكّر

البطاقة تلهم فكرة، واللاعب يتخيّل، والمجموعة تبني، والمنشّط يرافق.

معجم صغير من عالم REBONDIDO™

تستمد نسخة REBONDIDO™ الخاصة بالمغرب عناصرها من الثقافة المحلية.
إليك بعض الإشارات إلى هذه الكلمات؛ يمكنك قراءتها قبل اللعب أو الرجوع إليها خلاله.

· السوق
فضاء تقليدي يجمع المتاجر والحِرف والأطعمة ومظاهر الحياة اليومية. قد يكون دائمًا أو يُقام في أيام معيّنة، بحسب المدينة أو المنطقة.

· القصبة
قلعة أو مجموعة مبانٍ محصّنة توجد في مناطق مغربية متعددة. تُبنى بعض القصبات من التراب، وتعكس تقاليد معمارية عريقة.

· الشاي في المغرب بالعربية الفصحى
« أتاي » هو الاسم المتداول للشاي في المغرب. يرتبط بالضيافة واللحظات المشتركة، ويُحضّر ويُشرب في الحياة اليومية والمناسبات.

· الزقاق
ممرّ ضيّق بين البيوت والمباني. تتشابك الأزقة في المدن العتيقة، فتشكّل شبكة حيوية ومتعرّجة يمشي فيها الناس ويلتقون ويستكشفون المدينة.

· الصانع
شخص يصنع الأشياء أو يحوّلها بمهارات يدوية: الفخار، والنسيج، والخشب، والمعادن، والجلد، والحجر، وحِرف أخرى كثيرة.

· جحا
شخصية شعبية في الحكايات العربية والمتوسطية، تشتهر بالطرافة والذكاء والحكمة. يبدو ساذجًا أحيانًا وماكرًا أحيانًا أخرى، ويقع في مواقف عبثية تضحكنا وتدفعنا إلى التفكير.

بطاقة متابعة الورشة

املأ هذه البطاقة بعد كل جلسة للاحتفاظ بأثر ورشتك وتجربة المجموعة مع REBONDIDO™.

التاريخ

المكان / المؤسسة

المنشّط

عدد المشاركين

الفئة العمرية

مدة الجولة

السياق

- ☐ مدرسة / مؤسسة تربوية
- ☐ جمعية / منظّمة
- ☐ مركز ثقافي / مكتبة
- ☐ مؤسسة اجتماعية / مواكبة
- ☐ العمل / التدريب
- ☐ فعالية / ورشة
- ☐ العائلة / الأصدقاء
- ☐ غير ذلك ----------

نمط اللعب

- ☐ اللعب الموضوعاتي
- ☐ اللعب الحرّ
- ☐ نمط التحدّي
- ☐ اللعب السريع

عنوان الحكاية ----------

ما لاحظته في المجموعة

المشاركة، والإنصات، والتعاون، والإبداع، والصعوبات، وردود الفعل...

ما نجح بشكل جيد

في المرة المقبلة

فكرة أو تعديل أو طريقة لعب لتجربتها:

هل تريد مشاركة هذه الحكاية؟ #REBONDIDO · @rebondido · contact@rebondido.com

كلمة المؤسّسة

«

ابتكرت REBONDIDO™ برغبة بسيطة: آن نحكي معًا.
بطاقة، أو كلمة، أو منعطف... ويحدث شيء ما. ننصت ونتخيّل ونبني على كلمات الآخرين وأفكارهم. وشيئًا فشيئًا، تنبض حكاية بالحياة.

نشأت هذه اللعبة من رغبات عملية: جمع الأجيال، ومرافقة من يعلّمون ويدرّبون وينشّطون المجموعات، وخصوصًا إتاحة فرص للتخيّل والحكي معًا، في كل عمر وكل مكان يجمعنا فيه السرد. لنستعيد متعة الحكي والكتابة والإبداع، مع العائلة والأصدقاء، وفي الفصل والورشات والفضاءات الثقافية والجمعوية.

هذه الحقيبة مجانية ومعدّة للمشاركة على نطاق واسع. إذا استخدمتها، فاحكِ لنا كيف: حكاياتك، وورشاتك، وإبداعاتك، وحتى نوبات ضحكك! يسعدنا تلقّي ملاحظاتك وتكييفاتك، أو معرفة أين تستخدمها وكيف. تساعدنا تجاربك وآراؤك على تطوير REBONDIDO™ وابتكار نسخ أغنى، تتشكّل بمن يمنحونها الحياة.

»

مريم بناني
مؤسّسة REBONDIDO™

اكتشف المزيد مع REBONDIDO™

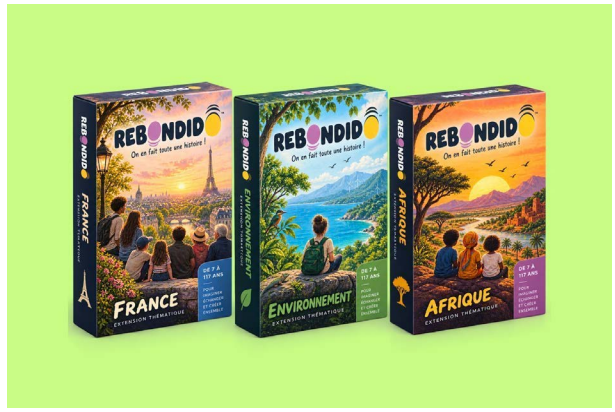
تحتفي المجموعة الأولى بالمغرب، وتتبعها لغات وثقافات وموضوعات أخرى.



REBONDIDO™ — اللعبة

احكوا بحرية، مرة بعد أخرى

اللعبة الكاملة: 150 بطاقة سردية، لحكاية جديدة في كل مرة، شفهيًا أو كتابةً.



إصدارات موضوعاتية

استكشف عوالم تخيّلية جديدة

إصدارات خاصة تربط الحكايات بموضوع، أو ثقافة، أو لغة، أو مكان، أو مشروع.



حقيبة الاكتشاف

اكتشف المنهجية مجانًا

صيغة خفيفة جاهزة للطباعة، لبدء حكاية جماعية أولى من دون تحضير مسبق.



الصندوق المهني

صمّم الورشات ونظّمها

بطاقات ولوحات وموارد تربوية وأدوات تنشيط للجلسات والبرامج والمشاريع.



التنشيط

نشّط جلسات مدفوعة

لتنشيط ورشات REBONDIDO™ مدفوعة، بشكل مستقل أو ضمن مؤسسة.



التكوين

تعلّم المنهجية وانقلها

تكوين ومواكبة حضوريًا أو عن بُعد، لتعلّم المنهجية وتصميم الورشات وتكييفها مع مجموعاتك.

REBONDIDO™

لنصنع منها حكاية !

شاركنا حكاياتك!

هل تستخدم هذه الحقيبة؟

شارك حكاياتك مع #REBONDIDO

وآشر إلى @rebondido على شبكات التواصل،

أو آرسلها إلى contact@rebondido.com

انضمّ إلى مجتمعنا لتكتشف بطاقات جديدة وأفكارًا للورشات.

© 2026 REBONDIDO™ · جميع الحقوق محفوظة.
حقيبة الاكتشاف مجانية للاستخدام التربوي والشخصي والجمعوي وغير التجاري. ويتطلب أي تعديل أو بيع أو استخدام تجاري إذنًا من REBONDIDO™.
للاستخدام المهني: contact@rebondido.com

شروط الاستخدام

شكرًا لتحميل حقيبة الاكتشاف REBONDIDO™.

الترخيص

هذه الحقيبة متاحة مجانًا من آجل:

- الاستخدام التربوي
- الاستخدام الشخصي
- الاستخدام الجمعوي
- الاستخدام غير التجاري

يمكنك طباعتها واستخدامها مع مجموعاتك ومشاركتها كاملةً من دون تعديل.

الشروط

نَسب العمل
عند استخدام الحقيبة أو مشاركتها، يُرجى ذكر REBONDIDO™.

ما لا يُسمح به

لا يجوز:

- بيع الحقيبة آو إعادة بيعها.
- تعديلها أو تكييفها من دون إذن.
- استخدامها في خدمة تجارية أو مدفوعة من دون إذن من REBONDIDO™.

للاستخدام المهني آو لمشروع خاص:

REBONDIDO.COM
CONTACT@REBONDIDO.COM