REBONDIDO™

ON EN FAIT TOUTE UNE HISTOIRE !

KIT DÉCOUVERTE



48 CARTES + GUIDE D'ATELIERS

TÉLÉCHARGEZ
IMPRIMEZ
JOUEZ

DE 7 À 117 ANS

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 des cartes et de l'étui , 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

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 !



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…

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













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

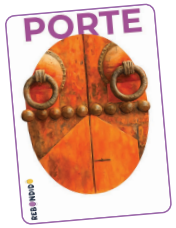


LA PORTE DES SECRETS

Exemple de début de partie : 5 tours successifs

JOUEUR 1 TIRE MOT

PORTE



JOUEUSE 2 TIRE VERBE

DÉCOUVRIR



JOUEUR 3 TIRE LIEN

SOUDAIN



JOUEUR 4 TIRE REBOND

CE N'EST PAS UN JOUR ORDINAIRE



JOUEUSE 5 TIRE REBONDIDO™

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



REBONDID

RUELLE



REBONDID

ESPOIR



REBONDID

PASSAGE SECRET



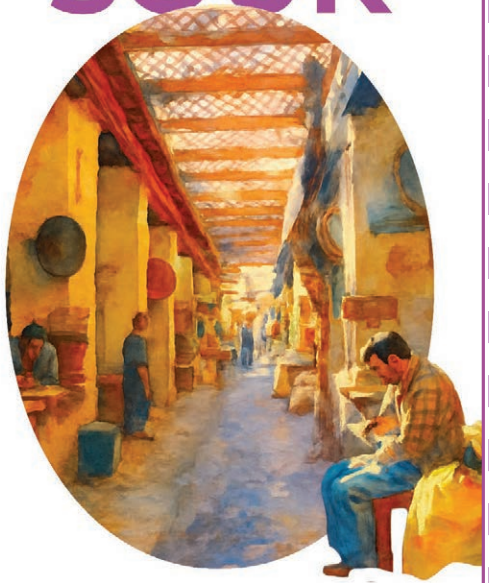
REBONDID

CLÉ



REBONDID

SOUK



REBONDID

TRÉSOR



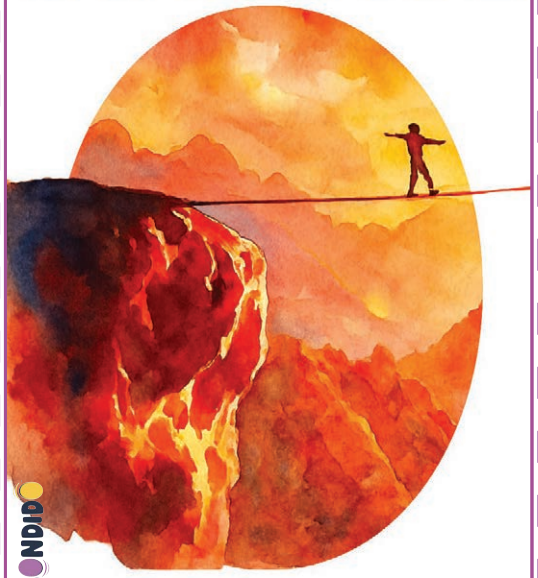
REBONDID

VILLAGE



REBONDID

COURAGE



REBONDID

ARTISAN



REBONDID

VILLE



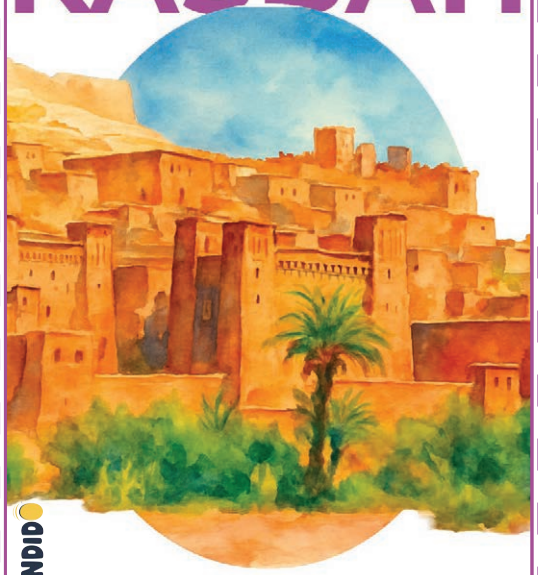
REBONDID

FOU-RIRE



REBONDID

KASBAH



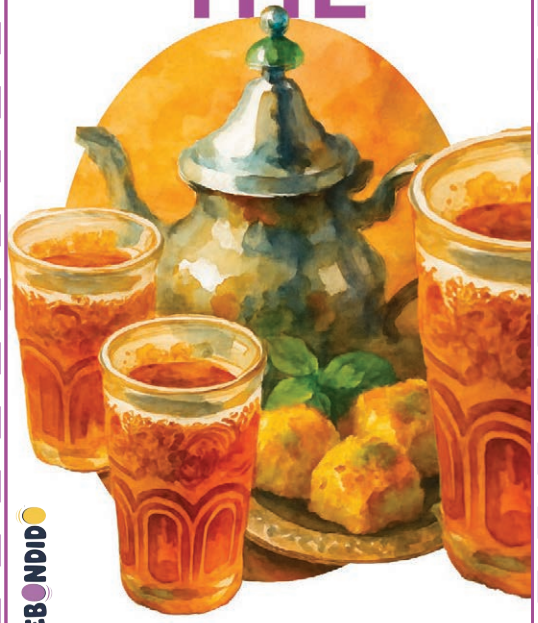
REBONDID

PLEINE LUNE



REBONDID

THÉ



REBONDID

FAMILLE



REBONDID

CHERCHER

REBONDIDO

DÉCOUVRIR

REBONDIDO

RACONTER

REBONDIDO

ÉCOUTER

REBONDIDO

SOURIRE

REBONDIDO

CHOISIR

REBONDIDO

OUVRIR

REBONDIDO

MARCHER

REBONDIDO

ESPÉRER

REBONDIDO

PUIS

REBONDIDO

CE JOUR-LÀ

REBONDIDO

SOUDAIN

REBONDIDO

AINSI

REBONDIDO

REBONDIDO

REBOND
منعطف

Il y a quelque chose qui cloche !

REBONDIDO

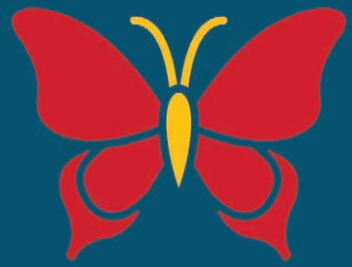
REBOND

« Ce n'est pas un jour ordinaire »

REBONDIDO

MÉTAMORPHOSE

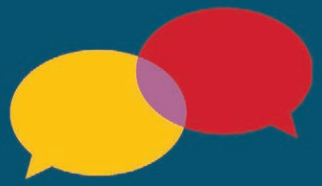
Quelque chose ou quelqu'un se transforme.



REBONDIDO

DIALOGUE

Le joueur doit ajouter un dialogue (2 répliques).



REBONDIDO

COUP DE THÉÂTRE

Introduire une surprise totale.



TITRE

LA PORTE DES SECRETS

REBONDIDO

TITRE

LES AVENTURES DE JOUHA

REBONDIDO

LE FIL

Le décor se révèle.

REBONDIDO

LE FIL

Un(e) protagoniste apparaît.

REBONDIDO

LE FIL

Un besoin ou un désir se fait sentir.

REBONDIDO

LE FIL

Un obstacle se dresse.

REBONDIDO

LE FIL

Une décision urgente doit être prise.

REBONDIDO

LE FIL

Le voyage commence.

REBONDIDO

LE FIL

Une issue se dévoile.

REBONDIDO

LE FIL

Une nouvelle harmonie transforme le récit.

REBONDIDO

1 LE SCHÉMA EN 3 ACTES

MISE EN PLACE

REBONDIDO

2 LE SCHÉMA EN 3 ACTES

CONFRONTATION

REBONDIDO

3 LE SCHÉMA EN 3 ACTES

RÉSOLUTION

REBONDIDO

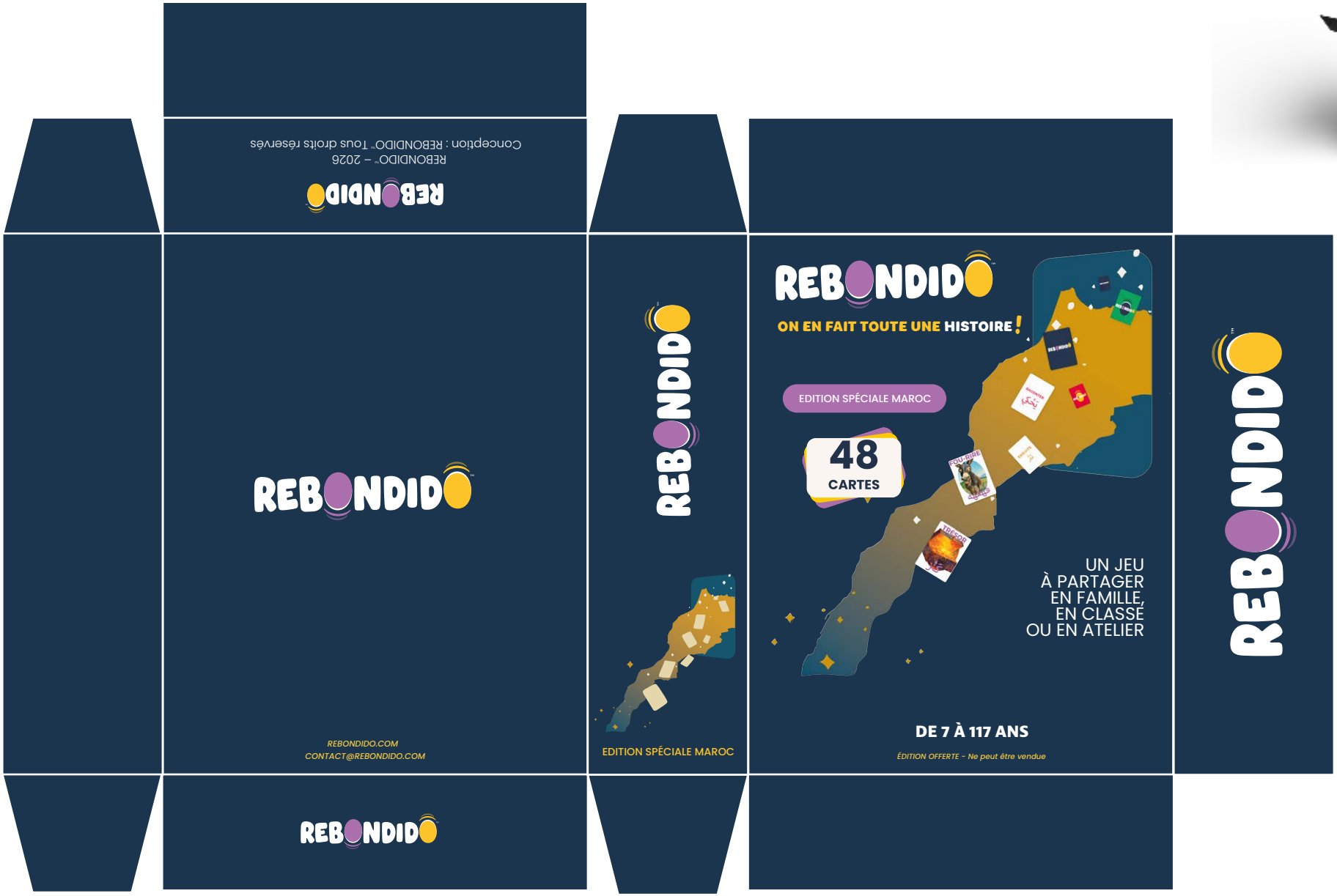
LES SCHÉMAS NARRATIFS

LE SCHÉMA EN 3 ACTES

REBONDIDO

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 ·
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 ·
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 ·
« 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 ·
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 ·
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 ·
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, racontez-nous 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

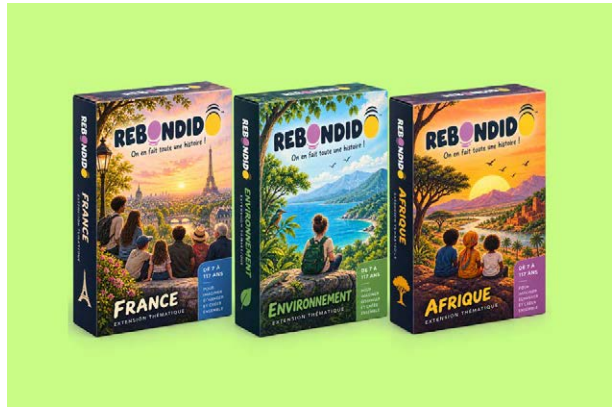
Un format léger, prêt à imprimer et animer, pour créer une première histoire collective sans préparation.



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