

# GRAIN 9, Fiche n.1: Donner naissance à une idée

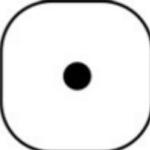
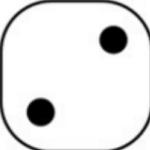
Lancez un dé pour trouver tous les ingrédients de votre prochaine histoire.



**Dans tous les cas, le thème de l'évasion doit être présent!**

Votre objectif est de trouver l'idée comprenant tous les éléments.

Certains éléments peuvent sembler très contrastés, mais essayez de trouver une façon originale de les intégrer dans l'histoire!

|   | 1 <sup>er</sup> et 2 <sup>ème</sup><br>lancers<br>Personnages | 3 <sup>ème</sup> et 4 <sup>ème</sup><br>lancers<br>Traits | 5 <sup>ème</sup><br>lancer<br>Conflit | 6 <sup>ème</sup><br>lancer<br>Lieu | 7 <sup>ème</sup><br>lancer<br>Objet |
|---|---|---|---------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------|
|    | Illusionniste   | Sinistre  | Vol                                   | École                              | Tableau                             |
|    | Chef  | Timide  | Rivalité                              | Vieille Grange                     | Clef                                |
|   | Politicien  | Nerveux   | Jalousie                              | Bateau de croisière                | Lampe de poche                      |
|  | Scientifique  | Fou   | Scandale                              | Cave                               | Vieux Journal intime                |
|  | Enfant  | Désordonné  | Envie                                 | Entrepôt                           | Poêle                               |
|  | Voyageur  | Perfectionniste   | Echange de personne                   | École abandonnée                   | Miroir                              |