

Les totems de la vérité
Installation-jeu artistique en accès libre
Réalisée par Philippe Parrinello

Présentation

Jeu divinatoire à interpréter

Ce jeu permet d'en apprendre autant sur soi qu'avec un tarot divinatoire.

La règle est simple, tout le monde gagne.

A l'issue de la partie, on repart avec les images symboles de sa vérité profonde, révélées par le jeu, tamponnées sur la main ou sur une carteline.

Etes-vous plutôt épris d'amour, de rêve, de révolution, de connaissance ?

Avez-vous plutôt le caractère d'un génie, d'un mage, d'une sirène ou d'un as ?

Vous le saurez après avoir pratiqué cette course divinatoire.

Le sort en décidera dans le temps imparti.

Règles du jeu

Le maître du jeu et du temps assure le bon fonctionnement et explique les règles du jeu. Si l'on participe au jeu, on s'engage auprès de lui à respecter les règles et l'intégrité des neuf totems présentés dans cette installation-jeu.

Le principe du jeu est simple : c'est celui d'une course contre le temps. Le jeu est à deux entrées. Le totem du milieu, Ubu, sur lequel est fixé un sablier d'une minutes environ, est le point de départ et d'arrivée. Il faut passer des anneaux dans les fentes aménagées sur les totems, en suivant la corde, aller et retour et dans un temps limité. Une sentence inscrite sur les anneaux incite les joueurs à mettre le meilleur d'eux-même dans ce jeu de la vérité : *"Prenez le temps de la vérité"*. Une fois le temps imparti écoulé, les joueurs gagnent la course contre la montre en fonction du nombre de totems passés. Mais surtout ils en savent un peu plus sur eux-même selon la face du dernier totem franchi et ce qu'il symbolise.

Chaque joueur gagne les symboles inscrits sur la face du dernier totem passé (en tampon sur la mains et/ou l'image tamponnée de ces symboles sur une carteline).

Ce jeu est à la fois une course qui se joue seul ou à deux, un jeu d'adresse, mais aussi une course "divinatoire", il permet de savoir si l'on est plutôt doué pour l'amour, le rêve, la révolution ou la connaissance. Si l'on a plutôt le tempérament d'un mage, d'un génie, d'une sirène, ou d'un as.

Ce jeu est ouvert à tous de 7 à 77 ans

Symbolique des couleurs

L'étoile (bleu) symbolise le rêve
et évoque la capacité à imaginer, créer.....

La roue de feu (rouge) symbolise la révolution
et évoque la capacité à changer, à se remettre en question à prendre des décisions
radicales...

La flamme-serpent (jaune) représente l'amour et évoque la capacité à aimer, à aider,
l'empathie mais aussi la fougue et la chaleur de ses émotions de ses sentiments...

La serrure (verte) symbolise la connaissance,
l'amour des science et des arts et évoque la capacité à apprendre, à découvrir...

Symbolique des lettres

S, c'est la sirène

Être fabuleux , doué pour envoûter

M, c'est le mage

Magicien des sciences occultes

G, c'est le génie

Être exceptionnel par son habilité intellectuel

A, c'est l'as

Le meilleur ou le plus faible

UBU , c'est l'être absurde, grotesque et démesuré : Le maître du jeu.