OuiSi®

et ses connexions



OuiSi : les bases

Nous avons tant à partager ! Mais parfois, on se contente de laisser filer… Alors, c'est parti !

- Attrapez quelques cartes et créez des « connexions visuelles » selon des formes, des couleurs ou des motifs qui vous interpellent. Lâchez-vous : à ce stade, il n'y a ni bonne ni mauvaise réponse.
- Si vous êtes plusieurs à explorer, connectez les cartes de manière adjacente, comme des dominos. Vous ne comprenez pas bien la connexion faite par votre voisin ? Demandez-lui !
- Lorsque vous serez prêt, passez à la page suivante pour découvrir le sommaire et toutes les activités proposées. Si vous avez des enfants en bas âge, assurez-vous de passer par la page 32 « OuiSi en toute sécurité ».
- Vous n'êtes pas trop du genre à parcourir les livrets de règles ? Rendez-vous sur www.**go.ouisi.co/games** pour trouver des vidéos explicatives des activités.



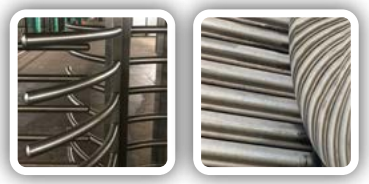
Connexions OuiSi

OuiSi ['wi:'si:] : comprendre « we see », le « nous voyons » anglais, mais également « oui, si » la double affirmation du français, de l'espagnol et de l'italien. Les images sont un langage que chacun d'entre nous « parle », tous âges et catégories confondus. Si vous regardez les deux photos ci-dessous, de pied et de bouche d'incendie, vous constatez évidemment des différences, mais aussi des similitudes.

C'est ça une connexion OuiSi. Certaines cartes vont correspondre d'une certaine manière sur le plan visuel. Ça peut être la forme, la couleur, le motif ou même le concept ! Chaque carte se connecte à de nombreuses autres, et souvent de multiples façons. L'élément central de ces connexions reste votre imagination.



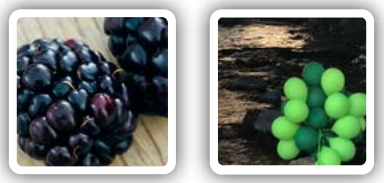
Forme



Motif et composition



Couleur



Concept

Dans ce livret

Il existe des centaines de jeux différents à réaliser avec un simple paquet de 32 cartes, non ? He bien OuiSi en est l'équivalent visuel. Vous y trouverez :

Parties créatives
Étirements musculo-créatifs (dès 4 ans).

1. OuiSinoes **p. 4**
2. OuiSi Imaginate **p. 6**
3. OuiSi Trainmaker **p. 7**
4. OuiSi Storybuilder **p. 8**
5. OuiSi Scavenger **p. 10**
6. OuiSi Eye Spy **p. 11**
7. OuiSi Draw **p. 12**

Parties compétitives
Testez votre acuité visuelle (dès 10 ans).

8. OuiSinoes **p. 14**
9. OuiSi Capture **p. 18**

Parties libres
Faites place à votre imagination. **p. 24**

Conscience
Moins d'écrans, plus d'observations.

10. OuiSense **p. 27**
11. OuiFeel **p. 29**

OuiSi Apprendre **p. 31**

OuiSi en toute sécurité **p. 32**

Parties créatives

Les règles de cette section sont flexibles. Aménagez votre propre définition du jeu, utilisez les règles comme des blocs empilables ou modifiables. De 4 à 104 ans.

1. OuiSinoes

Connectez ces cartes à la manière des dominos ! Comme dans une conversation intéressante, chacun ajoute son propre élément au tableau et tout le monde y gagne.



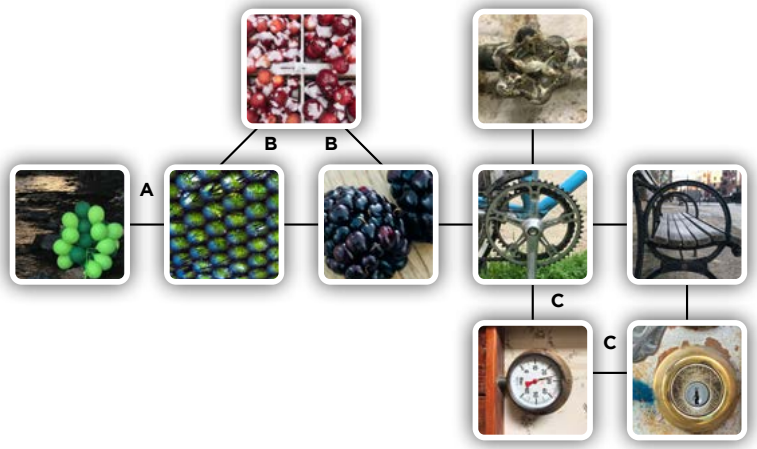
Fonctionnement de base

1. Placez une carte au centre de la surface de jeu.
2. Repérez une connexion visuelle avec les cartes en place, et ajoutez chacun votre tour une carte au tableau d'ensemble (voir page suivante).
3. Vous pouvez décider de distribuer dix cartes par joueur (et chacun pioche après avoir posé une carte), ou de faire une pioche de cartes face visible pour tout le monde.
4. Jouez seul ou avec des amis.

OuiSinoes (suite)

Types de connexions

- Les cartes doivent être connectées à chaque carte alentour. Placer une carte entre deux autres (B et C ci-dessous) accroît la difficulté.
- Connexion simple (A) : la carte est connectée à une seule autre carte.
- Connexion triangulaire (B) : la carte est placée à l'intersection de deux cartes et connecte les deux.
- Connexion en angle (C) : la carte permet de former un angle droit entre deux cartes, et connecte les deux.



2. OuiSi Imaginate

Chaque carte du jeu est différente. Un peu comme les nuages moutonneux au-dessus de nos têtes. Observez les trois exemples ci-dessous. OuiSi Imaginate peut être combiné à d'autres activités de ce livret, comme Storybuilder et Draw.



Cordes de guitare ou piste de course ?
Bitte d'amarrage ou tête de sanglier ?
Pièce sur du goudron ou lune sur les montagnes ?

Fonctionnement de base

1. Sélectionnez l'un après l'autre une carte du paquet et montrez-la à tout le monde.
2. Chacun imagine ce que cette image pourrait également être. Discutez de vos différentes approches.
3. Optionnel : écrivez ou dessinez ce que vous y voyez, et comparez vos réponses.
4. Admirez l'imagination débordante du groupe !

3. OuiSi Trainmaker

Bâtissez un « train » d'images en juxtaposant carte après carte, selon le principe de OuiFeel. Amusez-vous à varier les formes du train : en spirale, en ligne droite… Il existe tant de combinaisons possibles que vous ne créerez jamais deux fois le même train.

Fonctionnement de base

1. Posez une carte aléatoire face visible sur votre surface de jeu pour initier le train, et placez les cartes restantes à proximité, face visible.
2. Construisez un train de cartes en plaçant une carte, puis une autre, toujours en les connectant. Continuez ainsi jusqu'à épuisement des cartes, du temps, de l'inspiration ou de la place !



4. OuiSi Storybuilder

Utilisez les cartes comme jalons narratifs et créez une aventure, orale ou écrite. Utilisez l'activité OuiSi Imaginate pour extraire un maximum d'idées de chaque carte. Les histoires peuvent être créées en solo ou avec des amis. Par exemple :



Cordes de guitare ou piste de course ?
Bitte d'amarrage ou tête de sanglier ?
Pièce sur du goudron ou lune sur les montagnes ?

« Gary le sanglier court un marathon, et s'arrête pour ramasser une pièce. Malheureusement, la pièce est coincée dans le goudron ! Il lui faut choisir :… »

Fonctionnement de base

1. Sélectionnez cinq cartes ou plus et étalez-les sur la table, face visible.
2. Notez vos observations sur un cahier et formez des idées.
3. Connectez vos notes aux personnages et à l'intrigue de votre histoire.
4. Une fois la trame narrative accomplie, commencez à écrire votre récit !

OuiSi Storybuilder (suite)

Fonctionnement alternatif

1. **Option 1 -** Créez une histoire pleine de rebondissements en tirant les cartes l'une après l'autre, au lieu de toutes à la fois :
   - Piochez une carte et suivez les étapes 2 à 5.
   - Lorsque vous avez rédigé toute l'histoire liée à cette carte, piochez-en une nouvelle et suivez les étapes 2 à 5.
   - Alternez entre pioche et écriture jusqu'à avoir fini votre histoire !

2. **Option 2 -** En vous basant sur le principe du Cadavre exquis, participez chacun votre tour à l'histoire :
   - Le premier joueur pioche une carte et déclame une histoire s'y rapportant.
   - Le joueur suivant pioche une carte et poursuit l'histoire, en ajoutant des éléments de sa carte.
   - Continuez ainsi jusqu'à ce que chacun ait joué (au moins) un tour.



5. OuiSi Scavenger

Explorez votre environnement en le connectant aux cartes OuiSi ! Scavenger est idéal pour développer la prise de conscience et l'appétence pour la photographie, notamment des enfants (voir connexions OuiSi) !

Fonctionnement de base

1. Choisissez une carte du paquet.
2. Trouvez un élément autour de vous connectant avec cette carte.
3. Puis, cherchez une nouvelle carte qui se connecte avec l'élément trouvé.
4. Continuez en alternant les étapes 2 et 3.
   Vous pouvez utiliser un appareil photo pour agrémenter vos recherches (idéal pour les parents induisant une approche créative aux technologies).



Depuis la photo d'un piano, nous avons pensé notes de musique et clefs de Sol. Les « clefs » musicales ont été connectées à cette clef. L'écriture musicale étant devenue la clef, les touches de la machine à écrire s'imposaient. Puis, les lettres de la machine nous ont menés aux mots croisés, dont la forme a connecté avec cette carte d'une grille ornée de fleurs, puis à ce bouquet.

6. OuiSi Eye Spy

Eye Spy est le jeu idéal pour divertir petits et grands dans la voiture ou lors d'une promenade ensoleillée. C'est une variante du « Qui suis-je ? » version OuiSi.



Fonctionnement de base

1. Choisissez une carte du paquet.
2. Trouvez une connexion visuelle avec un élément qui vous entoure (voir « connexions OuiSi »).
3. Vos amis doivent deviner votre choix ! Donnez-leur un indice, comme « ça commence par la lettre… » ou « c'est transparent ».
4. Le joueur qui devine correctement choisit une carte au prochain tour.

7. OuiSi Draw

Formez une image complète à partir du fragment qu'est la carte. Dessinez seul ou entre amis.

Fonctionnement de base

1. Choisissez une carte et essayez d'imaginer ce qui l'entoure.
2. Posez la carte sur une feuille de papier (à l'endroit de votre choix) et dessinez le reste de l'image.



La photo de ce pont est agrandie et agrémentée d'arbres, de rochers et d'une rivière.

Version OuiSi Imaginate

1. Dans OuiSi Imaginate (page 6), les joueurs « imaginent » ce que l'image aurait pu être. Par exemple, la bitte d'amarrage qui serait une tête de sanglier ou la pièce qui représente la lune. (suite)

OuiSi Draw (suite)

2. En suivant une approche similaire, choisissez une carte et imaginez ce qu'elle aurait pu être.
3. Maintenant, essayez d'imaginer ce qui pourrait entourer cette carte. Posez celle-ci sur une feuille de papier et dessinez le reste de l'image.



La photo de ce pont a été réinterprétée comme le cône d'un bouquet de fleurs.

Déroulement alternatif

1. Chaque joueur choisit une carte.
2. Comptez deux minutes durant lesquelles vous dessinez une scène imaginaire basée sur votre carte.
3. Puis, passez vos cartes à votre voisin de gauche et répétez l'étape 2. Continuez jusqu'à ce que chacun récupère sa carte originelle. Comparez vos dessins !

Parties compétitives

Prêt à comparer vos compétences visuelles ? Essayez la version compétitive de OuiSinoes, ou faites équipe contre un adversaire commun dans OuiSi Capture.

8. OuiSinoes

Dans cette version compétitive de OuiSinoes, impressionnez vos adversaires en exécutant des connexions dans le style des dominos (voir « connexions OuiSi »). Rendez-vous à la section « Parties créatives » du livret pour en trouver une version collaborative.



Joueurs : de 3 à 7.

Durée : environ 20 minutes.

Âge : 10 ans et +

Objectif : Obtenir 5 points (1 par connexion gagnante).

Option : Augmentez la durée de la partie en augmentant l'objectif.

Matériel : 1 jeton (par ex. une pièce) par joueur.

OuiSinoes (suite)

Mise en place

1. Placez une pile de cartes face cachée et les jetons à proximité de la surface de jeu.
2. Choisissez un arbitre pour le premier tour.
3. L'arbitre prend alors dix cartes et les place face visible.
4. Il sélectionne deux cartes qui connectent (selon lui) et les places au centre de la surface de jeu, côte à côte.
5. Défaussez les huit cartes restantes. Distribuez dix cartes face cachée à chaque joueur.

Déroulement

1. L'arbitre est « aveugle » durant le tour (il ferme les yeux ou utilise un bandeau).
2. En commençant par le joueur situé à gauche de l'arbitre, les joueurs connectent une de leur carte à une carte déjà présente sur le plateau (voir « Remarques sur les connexions » et « Types de connexions » plus loin).
3. Ils placent ensuite un jeton aléatoire sur leur carte (pour signifier à l'arbitre quelle carte a été jouée).
4. Une fois que tous les joueurs ont fini, l'arbitre ouvre les yeux.
5. Il observe toutes les connexions faites et choisit sa préférée, selon des critères qui lui sont propres (il peut prendre les cartes en main pour mieux les observer). Une fois que l'arbitre a désigné sa connexion préférée, les joueurs peuvent révéler qui a placé quoi. Le joueur ayant placé la carte gagnante reçoit 1 point.
6. Replacez les jetons sur le côté. Défaussez les cartes n'ayant pas été choisies. Les cartes restantes sur le plateau forment le point de départ du tour suivant.
7. Tous les joueurs (sauf l'arbitre) piochent une nouvelle carte.
8. Le joueur situé à gauche de l'arbitre actuel devient le nouvel arbitre. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'un joueur gagne cinq points (ou plus, selon votre choix de règles).

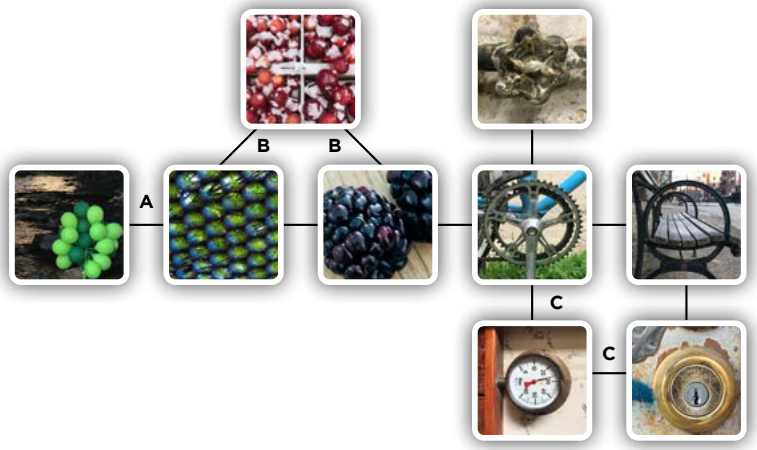
Remarques sur les connexions

- Les joueurs ne peuvent connecter leur carte qu'à une autre déjà présente au début du tour. Ainsi, vous ne pouvez pas vous connecter à la carte jouée à l'instant par votre voisin.
- Si plus d'un joueur souhaite poser une carte au même endroit, empilez-les. Les différents jetons indiqueront à l'arbitre qu'il y a plusieurs cartes à cet endroit.
- La « meilleure » connexion est une question subjective. Essayer de comprendre les approches des différents arbitres.

OuiSinoes (suite)

Types de connexions

- Les cartes doivent être connectées à chaque carte alentour. Placer une carte entre deux autres (B et C ci-dessous) accroît la difficulté.
- Connexion simple (A) : la carte est connectée à une seule autre carte.
- Connexion triangulaire (B) : la carte est placée à l'intersection de deux cartes et connecte les deux.
- Connexion en angle (C) : la carte permet de former un angle droit entre deux cartes, et connecte les deux.



9. OuiSi Capture

Dans Capture, les joueurs font équipe contre un adversaire fictif : la pile de pénalité. L'un d'entre eux donnera aux autres un indice unique représentant cinq cartes d'un plateau de 5x5 cartes. Les autres joueurs doivent deviner ces cinq cartes, remportant ainsi des points pour l'équipe ou la pénalisant en cas de mauvaise réponse. Utilisez les variantes proposées dans « Changer la difficulté » pour personnaliser la partie.



Joueurs : 2 ou plus.

Durée : 20 - 30 minutes.

Âge : 10 ans et +

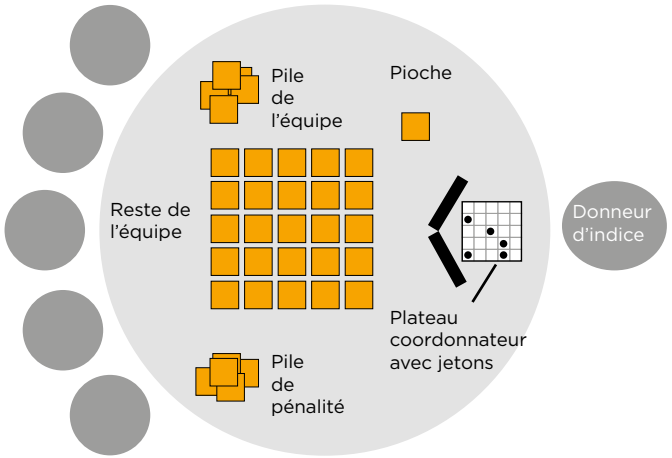
Objectif : Obtenir 25 cartes avant la pile de pénalité.

Matériel : 5 jetons (par ex. des pièces) et le plateau coordonnateur (voir p. 23).

OuiSi Capture (suite)

Mise en place

1. Placez 25 cartes face visible sur une table, en un carré de 5x5. Posez le reste des cartes sur le côté pour former la pioche, et laissez un espace pour la pile de pénalité et la pile de l'équipe.
2. Déterminez un premier joueur (par ex. le plus jeune) qui deviendra le donneur d'indice.
3. Préparez un espace sur la table pour le plateau coordonnateur en utilisant la boîte du jeu comme paravent pour cacher le plateau des autres joueurs.
4. Les autres joueurs se placent de l'autre côté de la table, restant ainsi en équipe et éloignés du plateau coordonnateur.



Déroulement

1. Le donneur d'indice examine les cartes sur la table (5x5) et en trouve cinq qu'il peut décrire avec un seul mot. Par exemple : une forme (« ligne »), une couleur (« bleu ») ou un sujet (« nourriture »).
2. Une fois qu'il a choisi un mot, le donneur d'indice place ses jetons sur son plateau coordonnateur, à l'endroit des cinq cartes choisies. Les autres joueurs ne doivent pas voir le plateau ! Le donneur d'indice donne alors son indice.
3. Le reste de l'équipe cherche les cinq cartes qui leur paraissent coller avec l'indice. Une proposition est officielle lorsqu'un membre de l'équipe touche une carte et dit « celle-ci ! ».
4. Les cartes sont choisies les unes après les autres. Le donneur d'indice répond simplement par « oui » ou « non » après chaque choix. L'équipe ne fait toujours que cinq propositions, qu'elles soient correctes ou non.
5. Chaque carte proposée est retirée du plateau. Celle-ci est alors placée face visible sur la pile de l'équipe si la proposition a été validée. Si la proposition était mauvaise, la carte est cette fois placée face cachée sur la pile de pénalité, à laquelle on ajoute une carte de la pioche (chaque mauvais choix compte double !).
6. Une fois les cinq propositions réalisées, cinq nouvelles cartes sont piochées pour remplacer les espaces laissés vides.

OuiSi Capture (suite)

7. Le joueur situé à gauche du donneur d'indice devient le nouveau donneur d'indice (déplacez au choix le joueur ou le plateau).
8. Le jeu se termine lorsque la pile de l'équipe ou la pile de pénalité atteint 25 cartes.

Remarque sur les indices

- Un indice peut s'appliquer à plus de cinq cartes ; c'est à vous de choisir les cinq plus adaptées.
- Un indice ne peut pas indiquer un lieu sur le plateau (par ex. « coin » ne peut pas définir les coins du plateau)
- Un indice doit être composé d'un seul mot, sans adjectif descriptif. Par exemple, « plutôt rond » n'est pas valide, mais « rond » est valide.
- Les donneurs d'indice ne peuvent ajouter aucune indication quant au choix de leur indice.
- Lorsque le donneur d'indice réfléchit, les autres joueurs ne doivent pas discuter des connexions visuelles qu'ils perçoivent sur le jeu, car cela peut influencer le donneur d'indice.
- Le donneur d'indice doit garder le silence lorsque l'équipe tente de deviner. Il est interdit de faire du bruit, des grimaces ou de donner

Changer la difficulté

Pour personnaliser une partie de Capture, vous pouvez en faire varier la difficulté. À vous de trouver la combinaison la plus adaptée pour un défi à la hauteur de votre équipe.

- Modifiez la taille du plateau (4x4, 6x6, 7x7, etc.) et téléchargez votre plateau coordonnateur sur ouisi.co ou fabriquez-le.
- Augmentez ou diminuez le nombre de propositions par tour (5 par défaut).
- Augmentez ou diminuez le nombre de points requis pour gagner (25 par défaut).
- Augmentez ou diminuez le nombre de pénalités lors d'une mauvaise réponse (2 par défaut).



OuiSi Capture (suite)

Plateau coordonnateur

Parties libres

Les cartes photos de OuiSi et les différentes connexions visuelles réalisables font d'excellents ingrédients pour des parties libres. Afin qu'elles restent aussi libres que possible, nous n'ajouterons ici pas trop de cadres. À la place, nous vous proposons des suggestions qui pourront dynamiser votre imagination. Si vous trouvez cette section un peu trop libre, commencez par quelques activités de la section Parties créatives.





Propositions/suggestions

- Certaines cartes se ressemblent-elles ?
- Certaines cartes racontent-elles une histoire ? De quelle histoire s'agirait-il ?
- Quels sons pourraient faire certaines cartes ? Quelles odeurs pourraient avoir certaines cartes ? Certaines cartes partagent-elles la même odeur, le même son ?
- Si certaines cartes ne sont qu'une partie d'un plus grand ensemble, quel ensemble formeraient-elles ?

Parties libres (suite)

- Certaines cartes peuvent-elles être assemblées à d'autres jouets, comme des petites voitures ou des personnages ?
- Certaines cartes vous rappellent-elles un élément de la pièce ?
- Certaines cartes peuvent-elles être assemblées pour bâtir un élément ? Comme par exemple un pont avec des blocs de construction et une carte contenant du métal ?
- Pouvez-vous faire des connexions OuiSi puis jouer au Memory avec les cartes ?
- Combien de cartes prennent les traits d'un animal ou d'un visage ? Quels seraient leurs noms ? Où vivraient-ils ?
- Certaines cartes représentent-elles votre émotion du moment ? La joie, la faim, la peine ou le courage par exemple ?



OuiSi Conscience

N'a-t-on pas l'impression d'avoir les yeux rivés sur un écran à longueur de journée ? Nous voyons des milliers d'images par jour. Il est parfois difficile de ralentir suffisamment pour profiter des petits riens de la vie. En guise d'antidote, OuiSi vous propose de développer votre curiosité de manière ludique.



Les cartes embrassent de petites merveilles du quotidien urbain. Une herbe fluette poussant dans le bitume. Une borne d'incendie pittoresque sur un mur. La beauté est partout, à nous de vouloir la voir. C'est ça la conscience : choisir où nous plaçons notre attention.

Essayez de prendre une carte au hasard un matin, et trouvez des éléments de votre environnement qui connectent durant votre journée. Ou essayez les activités Scavenger ou Eye Spy et développez votre prise de conscience. Vous verrez, les activités OuiSi développeront votre perception en y ajoutant un élément de volonté.

10. OuiSense

Parfois, nous devons faire une pause de cinq minutes dans notre travail ou nos études. OuiSense vous guidera dans un état de perception aiguë, développant la compréhension et l'imagination. Tandis que OuiSi est principalement visuel, OuiSense est une activité qui intègre tous vos sens. Cet exemple vous aidera à créer votre propre OuiSense personnalisé. En cas de panne, pas de problème ! Passez simplement à un autre sens.

Fonctionnement de base

1. Prenez une carte et contentez-vous d'en examiner les détails pendant un moment.
2. « Identifiez » quatre éléments qui connectent visuellement avec cette carte. Vous pouvez chercher dans le paquet de cartes, observer les alentours (comme dans Eye Spy), ou simplement fermer les yeux et imaginer quatre connexions.
3. Pensez à trois sons qui pourraient être liés à cette carte. Maintenant que vous vous déplacez sur un nouveau sens, cela nécessitera peut-être plus d'imagination. Au besoin, utilisez les sources de l'étape 2.
4. Pensez à une odeur qui pourrait être liée à cette carte. Au besoin, utilisez les sources de l'étape 2.
5. Pensez à une sensation de toucher qui pourrait être liée à cette carte. L'image peut paraître en relief, ou dégager une « chaleur ». Au besoin, utilisez les sources de l'étape 2.
6. Enfin, pensez à un goût qui pourrait être lié à cette carte.

Exemple

En commençant par la carte du haut :



- « Ces trois cartes offrent une connexion visuelle. Et les campanules m'évoquent des parapluies fermés. »
- « J'imagine le son du vent soufflant sur les fleurs. Et j'entends aussi les parapluies qui plient sous le vent ! »
- « Les briques à l'arrière m'évoquent l'odeur des vieux murs qui sèchent après la pluie ».
- « Je peux sentir ces délicates petites fleurs entre mes mains ».
- « Les campanules ressemblent à des myrtilles, mon fruit préféré ! »

11. OuiFeel

Testez les différentes activités ci-dessous et trouvez celle qui vous convient. N'oubliez pas : il n'y a aucun mal à aimer ou ne pas aimer.

Option 1 - Comment vous sentez-vous ?

- Relaxez-vous un instant et étudiez vos sentiments. Concentrez-vous sur votre corps. Avez-vous faim ? Vous sentez-vous fatigué, nerveux ? Dans quelle partie de votre corps se « loge » ce sentiment ?
- Observez les cartes, et trouvez-en une qui représente ce sentiment.
- Concentrez-vous sur cette carte et ce sentiment. Demandez-vous : « pourquoi cette carte le représente-t-elle ? »
- Prenez le temps d'expliciter votre réponse, à l'écrit ou à l'oral, avec vos proches.

Option 2 - Être reconnaissant

- Choisissez une carte du paquet et examinez-la attentivement. Laissez-vous bercer par l'image, imaginez des idées ou des concepts positifs.
- Dites-vous « je suis reconnaissant pour… » et reprenez les idées de l'étape précédente. Par exemple : « je suis reconnaissant pour l'eau claire que je bois ». Répétez plusieurs fois cette phrase.
- Puis, répétez les étapes précédentes durant deux minutes. Essayez d'atteindre cinq à dix minutes de cette « pratique ».



OuiSi Apprentissage

Vous le savez déjà, « tout est connecté ». Mais comment l'expliquer, et qu'est-ce que ça veut réellement dire ? Pour nous, il est important que les jeunes générations comprennent que leurs actions influencent leur environnement, et vice versa. Ça vaut pour leurs petits camarades comme pour le reste de l'humanité, pour la cour de la maison comme pour la



C'est là qu'arrive OuiSi. À l'aide de connexions visuelles, OuiSi développe les facultés d'observation et de lecture, la capacité à voir chaque individu et le tout dans lequel il s'inscrit. Ainsi, plus ils comprennent que « ceci vient de cela », plus ils questionnent d'autres éléments de la vie. Nous espérons fortifier cet instinct en proposant une nouvelle version de OuiSi, tournée vers la nature.

OuiSi s'inscrit naturellement dans le cadre de l'école, en développant la créativité et l'esprit de découverte. En plus d'enseigner le concept de connexion, OuiSi peut être un outil incontournable pour l'apprentissage des langues étrangères, de l'art et des sciences. Nous encourageons tous les éducateurs à se tenir informés sur notre blog : **ouisi.co**.

OuiSi en toute sécurité

Les activités et les jeux OuiSi sont essentiellement basés sur l'observation. Ceux-ci invitent parfois les joueurs à explorer leur environnement et les éléments qui le composent. Ces activités ne doivent se dérouler que dans des endroits sûrs, où l'on peut observer son environnement en toute sécurité. Si les cartes représentent des objets étranges ou dangereux, leur représentation n'a pas pour objectif d'effectuer un contact physique avec de tels objets ni aucun objet similaire ou apparenté. Si l'observation d'un objet lors d'une exploration pouvait vous mettre d'une quelconque manière en position de risque, veuillez ne pas prendre ce risque, et sachez que OuiSi n'est en aucun cas considéré comme responsable des conséquences éventuelles de cette prise de risque. Les propriétaires, usagers et participants d'un jeu OuiSi sont les seuls responsables de tous les risques encourus, et OuiSi rejette toute responsabilité vis-à-vis de tels risques. Certaines activités de OuiSi doivent se dérouler sous la responsabilité d'un adulte. Un tel adulte devrait lire l'intégralité du présent livret pour décider des activités qui peuvent être pratiquées sous sa responsabilité.

Nous espérons que nos avocats sont désormais satisfaits, et vous proposons de retourner jouer à OuiSi !



À propos de nous

Kaz Brecher et Paul Brillinger se sont rencontrés en 2015, à l'époque où Kaz suivait un cours sur le design social et humain à Vancouver. Leur amitié se cimenta notamment autour de la photographie, de la « connexion » entre les éléments du monde et d'une inquiétude envers le captage de l'attention des sociétés par les technologies. Ils s'aventurèrent ainsi dans l'entrepreneuriat et formèrent OuiSi, un jeu basé sur l'idée même de connexion. Pour en savoir plus, rendez-vous sur **ousi.co.**



Photos

Toutes les photos sont inédites, et 95 % d'entre elles ont été prises par Paul et Kaz. Nos amis en ont pris certaines auxquelles on ne pouvait pas résister ! Nous les remercions pour leur partage. Vous avez dans les mains un paquet de cartes « New York ». Un peu plus de 80 % des photos y ont été prises, tandis que quelques-unes viennent de certains de nos endroits préférés sur cette planète. Nous attendons avec impatience la sortie d'autres paquets de cartes, qui captureraient l'essence d'autres lieux, d'autres continents, ou qui seraient axés sur la nature ou

Remerciements

Merci à Jeff Puskar (design), John Baumgartner (vidéo), Oona Eager (écriture et organisation), Mark Johnson (design), Phil Loden (développement), Raquel Hernandez (développement), Marek Mrowiec (site web), Michael Mills (design), Jimmy Chen (design), Tyler Lipchen (Panda Games), Uwe Gesierich, Laura Wills, Sarah Dickinson, Katie Aholt, James Park, Cat Lovrics, Lynda Braun, merci à l'école du Leadership créatif, la THNK School (thnk.org) et à l'espace de coworking Friends Work Here (@friendsworkhere). Merci d'avoir permis à OuiSi de voir le jour.

Trademark et Copyright

© 2019, updated editions 2020, 2021 & 2022 OuiSi Inc. All rights reserved. Première edition No part of this game may be reproduced, distributed, transmitted or otherwise copied in any form or by any means whatsoever without the prior written permission of the copyright owner. All of the artwork, photography, written content, and other works in this game including the guidebook, are protected by copyright. Any unauthorized reproduction or distribution of the foregoing or any part thereof, or any other infringement, is strictly prohibited and will be subject to the penalties provided by law. OuiSi is a trademark of OuiSi Inc.



Paquet Nature

Nous avons collaboré avec seize talentueux photographes naturalistes du monde entier pour créer ce paquet de 210 cartes pleines de couleurs, de formes et d'inspirations venues de notre magnifique planète. Plus d'informations sur **www.ouisi.co/nature**.

Contactez-nous

C'est avec plaisir que nous découvririons quels sont vos jeux et activités préférés avec OuiSi, n'hésitez pas à nous taguer sur les réseaux sociaux ! En visitant notre site web et notre blog, vous trouverez régulièrement du contenu mis à jour. Merci à vous !

Website: www.ouisi.co
Email : info@ouisi.co
Réseaux sociaux : @playouisi #playouisi

OuiSi Inc.
40 Buck Road
Stone Ridge, NY, USA, 12484

Traduction française : The Rulebook Translator