

La vie essentielle

Jeu 4

Lud'actions

Lud'actions ce sont 50 fiches (51 avec la fiche 0) rassemblant des activités ludiques à organiser, créer dans un esprit coopératif en ouvrant la porte à la créativité, à l'audace et en mettant en jeu des concepts essentiels : estime de soi et de l'autre, confiance en soi et en l'autre, émotions, capacités d'imaginer, de rêver, de faire rêver, de créer des liens, de se faire plaisir.

Le jeu est simple.

Le groupe choisit au hasard une des 50 cartes et tente de réaliser les différents jeux ou activités ludiques proposés.

La fiche 0 peut être considérée comme la fiche « préambule ».

Attention, il est important que l'animateur dispose d'un matériel de base : feuilles de papier, feutres, stylos billes, vieux journaux, boîtes de carton...etc.

Maintenant, l'organisation étant libre, l'animateur peut sélectionner 10 fiches et rassembler le matériel nécessaire pour la réalisation de celles-ci.

Le groupe garde la main pour la créativité ouvrant à la prolongation des activités via des variantes ludiques, des activités improvisées, des projets,...etc.

Créer, inventer, jouer, s'amuser...c'est essentiel !

Le jeu

« C'est celui qui ne joue pas qui perd !

Avant de jouer

Voici une invitation à remonter le courant qui passe parfois trop sérieusement pour revenir à la source d'un plaisir naturel et inné : le jeu.

Le jeu sous toutes ses formes dont l'expression et la créativité.

Le jeu pour s'éveiller ou se réveiller.

Le jeu pour s'amuser mais aussi pour se découvrir et se partager.

Le jeu pour communiquer, le jeu et son universalité.

Le jeu pour se transformer et s'étonner.

Le jeu pour coopérer et gagner ensemble.

Le jeu pour tout réinventer et trouver encore mieux sa place dans la vie.

Petits ou grands, nous avons tous des liens avec le jeu.

Il pose en nous les plus belles règles qui soient, celles de la joie et de la liberté.

Jouer c'est repartir sur les bases du monde et de la vie, en passant surtout par l'enfance qui détient les clés de ce pouvoir qu'est le jeu sous toutes ses formes mais surtout sous ses formes libres sans freins d'imagination et de création.

La plupart des jeux que vous allez découvrir et je l'espère, exploiter, sont nés de mes activités théâtrales.

Le théâtre est une forme de jeu particulièrement riche parce que cette forme englobe de nombreux atouts et attraits du jeu.

Le jeu, les adultes adorent cela aussi. En retrouvant le jeu dans de nouvelles dimensions, ils se retrouvent aussi là où ils n'osaient plus se croire.

Le jeu, c'est l'éclatement de tous nos interdits et surtout l'épanouissement de nos envies.

Le jeu est en toute chose et il est important de le découvrir ou de le redécouvrir.

Les explorateurs que nous sommes tous dans nos vies savent que le vrai travail est justement de ne pas travailler puisque si l'on aime ce que l'on fait tout est jeu et plaisir.

Un mot pour les animateurs

Le jeu et la pédagogie du jeu

Le jeu n'est pas qu'une façon d'être et d'agir ou de s'exprimer propre à l'enfant parce que le jeu aide aussi l'enfant à dépasser cet état d'enfance, à devenir autre qu'un enfant.

Le but de la pédagogie est d'aider l'enfant à devenir un être humain adulte capable de jouer aussi justement que possible dans la société des adultes. Si le jeu peut aider l'enfant à devenir un être humain adulte c'est bien parce qu'il est davantage qu'une activité enfantine, il est une activité humaine.

Le jeu est un merveilleux outil de création, fruit de la création et créateur de fruits. Les enfants peuvent jouer avec tout. Jouer c'est leur travail, leur mission possible.

Les jeux d'imitation, de construction, d'ordre, les jeux de faire semblant sont autant d'apprentissages des rôles familiers et réels qui constituent la société et ses valeurs collectives.

L'invention de ses propres personnages, de ses propres histoires et de ses propres distributions de rôles sont pour l'enfant au sortir de la petite enfance, des nouvelles pistes pour sa vie.

Qu'il soit un jeu de rôle, un jeu symbolique, un jeu d'imitation, un jeu pour apprendre ou désapprendre, le jeu est avant tout une piste inévitable pour l'enfant et

pour son enfance mais il n'y a aucune raison que cela s'arrête là.

Plus que jamais, le jeu doit prendre place dans tout ce qui fait l'enfant et tout ce qui doit en faire un adulte capable de vivre pleinement sa vie.

Il me semble essentiel de mettre en avant l'esprit de coopération ce qui n'empêche pas d'aborder celui de la compétition car parfois deux comparaisons valent mieux qu'une.

Voici donc 50 fiches « jeu ».

Chaque fiche développe un thème ou une réflexion se déclinant en une série de petits ou de grands jeux pouvant se vivre dans une pièce bien dégagée, aérée avec un matériel rare ou très conventionnel tel des chaises, vieux journaux, grandes feuilles, feutres, crayons...etc.

L'animateur désigné devra être attentif à l'organisation des jeux car pour certains, cela demande une élaboration ayant lieu la veille de l'animation (rassemblement du matériel, photocopies...) Cela permet aux animateurs de réfléchir à des variantes ou des prolongations possibles.

Jeu 0

DES PISTES

Voici une animation type

Lors d'une animation « jeux », il est intéressant de commencer par un petit échauffement.

Il existe quelques classiques comme le jeu des démarches, le jeu de la claquette tournante etc.

L'échauffement aboutit sur les deux jeux qui rassemblent le plus de succès : **le jeu de la machine et de la statue.**

Pour ces deux jeux, les participants sont répartis en groupes.

Le jeu de la machine

Chaque groupe va créer une machine et pour ce faire, chaque participant sera une partie de la machine qui répétera toujours le même mouvement et le même son.

Le jeu de la statue

Chaque groupe va créer un ensemble de statues rassemblées pour illustrer un thème précis comme « la victoire », « la liberté », « la paresse »...etc.

On peut agrémenter ces deux jeux de nouveautés qui viennent selon l'inspiration du moment. Par exemple, pour le jeu des machines, on demande d'introduire la pièce qui la fait fonctionner ou bien on introduit des variantes qui sont le plus souvent des difficultés : créer une machine de transport, de magie, de rire, artistique, futuriste....

Une variante très chouette était de proposer que la pièce introduite dans la machine libérait une de ses pièces composantes (un participant) qui allait faire quelque chose de précis avant de revenir à sa place.

Là aussi, l'apport de musique ou de temps défini peut apporter un nouvel essor au jeu.

Il est essentiel aussi de permettre aux participants de se dégager de leurs bagages culturels c'est-à-dire de pouvoir aussi exprimer leurs goûts du jour ou leurs passions du moment.

Un autre jeu très riche en découverte et en partage est **le jeu du dessin musical** .

Ce jeu permet en effet, de voir combien les participants peuvent être différents dans un système d'interactions et pourtant, en même temps , de prestations individuelles.

Chers animateurs vous ne risquez pas de rencontrer deux fois les mêmes réactions.

Pour ce jeu, une grande affiche (il existe des grandes feuilles mais un rouleau de nappe blanche peut faire l'affaire) est nécessaire.

Chaque participant choisit un feutre ou pastel ou crayon de couleur. On utilise de la musique, différents extraits car ce sera porteur pour la créativité.

Les participants dessinent librement et à chaque nouvel extrait de musique, ils doivent changer de place sans changer d'outil. Chacun est en quelque sorte gardien de sa couleur.

Dans ce jeu, vient toujours un moment où les participants font intervenir leurs connaissances. L'important est de leur faire partager toutes les difficultés que certaines consignes peuvent représenter. Ainsi par exemple, si l'animateur propose que chaque participant puisse reprendre une part de cette création, Les voilà face à un obstacle vu qu'ils ont dessiné à plusieurs sur la même grande feuille. C'est dès cet instant que pour moi le jeu véritable commence.

C'est ici, chers animateurs que vous constaterez avec ou sans eux que dans l'imaginaire tout va bien mais que face à la demande qui consiste, par exemple, à découper des parties égales, les connaissances s'opposent.

En fait, là aussi l'imaginaire l'emporte car on quittera le réel et on se demandera si les connaissances interviennent avant ou après mais n'est-il pas plus amusant de les placer pendant le jeu ? Cela nous permet de trouver des solutions originales. Ainsi, voici une anecdote : « ce jour-là, un enfant nous a fait remarqué qu'il voyait

apparaître la Belgique sur le morceau qu'il venait de déchirer. Une autre fois, c'est un enfant qui se couche sur la feuille et qui propose que ce morceau demeure comme représentant du collectif alors que chacun pourra s'offrir un morceau du chef d'œuvre...

Après avoir suivi la piste du jeu collectif, on peut enchaîner avec **le jeu du parasite**. Sur un banc, trois joueurs s'installent. Le joueur central aimerait lire son journal tranquillement mais ses deux voisins sont plutôt dérangeants.

D'abord par un jeu non verbal et non tactile, ces deux voisins vont tenter de perturber la quiétude du lecteur.

L'animateur invitera à progresser mais les deux parasites devront utiliser la voix le plus tard possible.

Bien entendu, il faut instaurer dans chacun des jeux un climat propice au plaisir et donc bannir les gestes violents, les grossièretés et les déplacements.

En guise de piste finale, vient alors le moment où tous les participants cherchent l'origine du jeu.

Voici une trouvaille dont je ne suis pas peu fier.

Pour expliquer l'origine du jeu, j'utilise **le jeu de la pièce** (ou avec les plus petits le jeu du bonbon) sur le chemin et on se demande qui des deux protagonistes peut prétendre l'acquérir.

Bien entendu, l'animateur peut introduire cela par un conte ou d'une autre manière. Le tout est d'arriver à la situation de conflit.

Au jeu de la pièce, les deux joueurs voyageurs exposent rapidement leur point de vue. Nous échangeons alors sur les origines du conflit quand conflit il y a car il arrive que les enfants trouvent vite une solution à l'amiable mais l'animateur peut alors ramener les enfants à une situation imaginaire de conflit.

A nouveau, je demande aux enfants de ne pas passer par un règlement empreint de violence ou de gestes gratuits.

Ainsi, par exemple, un enfant avait proposé de régler ça à pile ou face ou un autre affirmait que la pièce avait la même couleur que son pull....

Pour les animateurs « théâtre », il est important de rappeler que tous ses jeux peuvent apporter beaucoup à la création d'histoires ou de récits.

On peut imaginer énormément à partir du jeu. Ainsi on peut voyager dans un pays où tout est à redécouvrir et à inventer : Se dire bonjour, se déplacer....

Le tout en faisant rentrer ses connaissances dans l'imaginaire.

Ainsi, par exemple, dans le conflit, seule l'imagination triomphe, les maths ne servent à rien, ni l'âge d'ailleurs...par contre il faut rester positif et rappeler que le rôle du médiateur doit être juste. ou rien sauf pour être équitable, cela peut servir et être d'une réelle positivité.

Je rappelle d'ailleurs que le rôle du médiateur doit être très juste !

En guise de jeu 1, vous retrouverez quelques jeux présentés dans cette

animation type.

La majorité des jeux que vous allez découvrir ont été inventés pour alimenter d'année en année la créativité des enfants, des adolescents et des adultes rencontrés en ateliers.

Bon amusement ! Soyez joyeux ! Soyez heureux !

Jeu 1

Pour la première fois

Le cercle

C'est le point de départ. Les participants se regardent sans parler en prenant le temps.

Ils se mettent en marche et continuent à se regarder comme s'ils ne s'étaient jamais vus, comme des choses curieuses et le tout sans se toucher.

La présentation.

On se dit bonjour en annonçant clairement : « Bonjour je m'appelle Corentin » tout le groupe répond bonjour Corentin...et ainsi de suite...

Les Démarches en musique

Ce jeu peut exister sous diverses variantes. Il permet un énorme travail physique mais aussi la découverte des points moteurs. (l'animateur peut expliquer lors d'une pause durant le jeu des démarches ce que sont les points moteurs c'est ce qui semble tirer le personnage vers l'avant. Certains ont la tête, le nez, les mains...etc.) Sur la musique, un participant se glisse dans le cercle et se met à marcher d'une certaine manière. Un autre le suit et tente de marcher comme lui. Dès qu'il y arrive le premier peut reprendre sa place dans le cercle tandis que le second modifie la façon de marcher...et le jeu se poursuit.

Jeu de la machine

Un participant est invité au centre du cercle à créer un geste répétitif accompagné d'un son.

(l'animateur peut le faire arrêter en jouant avec un interrupteur invisible on/off) un deuxième vient s'ajouter et doit avoir un contact avec le premier tout en créant son propre geste et son propre son. Petit à petit se crée ainsi une machine. (l'animateur propose que les participants ne soient pas tous debout...) l'animateur peut alors faire accélérer la machine, ralentir...puis à fond jusqu'à l'explosion !

Quand le jeu a été vécu deux trois fois, on peut faire deux équipes et l'animateur demande à chaque équipe de créer une machine précise ex : la machine à attraper les cauchemars, ou à récolter les crottes de nez, la machine qui rend intelligent, la machine qui fait de vous un homme fort...

Jeu du parasite.

Dans ce jeu, on utilise la voix le plus tard possible. Ce jeu se fait à trois et demande une grande concentration. Pas de déplacement, pas de violence, pas de grossièreté et attention : ne pas se déforcer ! Deux personnes sont assises sur un banc, l'une lit le journal, l'autre donne à manger aux petits canards dans l'eau. Arrive alors un personnage dérangeant qui va s'asseoir au milieu du banc et tenter de faire déguerpir les deux autres en les embêtant. Il faut résister un max ! L'animateur juge du moment opportun pour donner le droit à la parole.

Masques grimace et sourire

Après le jeu du parasite, l'animateur invite les participants à se mettre en marche. Tout en se déplaçant, les participants imaginent que leur visage est un masque. Il passe donc du visage figé au visage expressif, du sourire au sérieux, de la grimace à une autre grimace.

Statues

Après quelques essais du jeu marche arrêt -statue. L'animateur passe du jeu d'inhibition au jeu de création. Les participants se rassemblent pour créer une statue à partir d'un mot reçu. Ex : tous ensemble, on représente la victoire, la fête, la guerre, la paix, la solidarité, la folie, l'amour...

Jeu de la radio

On choisit quelques participants qui se placent en ligne une main tendue. Le meneur touche la main d'un des participants et actionne ainsi la 1ère

radio : on entend un programme. Les participants doivent rassembler toutes leurs connaissances radiophoniques (météo, pub, infos, jeu, émission culturelle, sports...)

Le meneur passe sur une nouvelle station quand il touche une autre main. Il n'est pas permis de reprendre l'idée d'un partenaire.

Jeu du nœud vivant

Un participant doit démêler un noeud créé par une chaîne humaine qui a créé volontairement un noeud.

Jeu du crocodile

Ce jeu issu d'un répertoire est très amusant.

On se met en cercle. Le meneur choisit un objet quelconque. Il décide que c'est un crocodile. Le jeu consiste à faire passer ce crocodile tout en variant les intonations, les sentiments etc...

Celui qui donne le crocodile dit : Ceci est un crocodile !

Celui qui le reçoit répond : Un quoi ?!

Celui qui donne termine en disant : Un crocodile !

Celui qui reçoit donne alors le crocodile à son voisin en faisant la même chose.

Attention ! Il est important de s'en tenir à ces trois phrases !

On peut commencer par un tour de chauffe normal puis on passe à la colère, la joie, la peur, la tristesse, le dégoût, le chant, la folie, la bêtise...etc jusqu'à épuisement.

A partir de là, les participants sont prêts pour de **premières impros** mais avec un petit temps de préparation. Idéalement, commencer par des impros duos (ils se sentent plus à l'aise). Bien entendu, ici on s'amuse. Il ne faut pas apporter de jugement. On peut alterner alors duos et solo et puis pourquoi pas passer à une création pour deux groupes... voir liste.

Retour au calme

Après la séance créativité on reforme le cercle et selon ce qui aura été vécu. On invite chaque participant à faire un cadeau invisible à quelqu'un. Il est important que chacun reçoive un cadeau.

Ex : A toi Jacques, j'offre un réveil invisible qui sonnera à chaque fois que tu diras le mot... A toi Bernard, je t'offre de pouvoir préparer un spectacle drôle pour la prochaine fête...

Jeu 2

Les boîtes

Les participants ont apporté des boîtes en carton assez solide pour se tenir assis ou à genoux à l'intérieur.

A partir de là des jeux vont se créer et peuvent s'articuler aussi autour d'une construction de maison ou d'univers de carton.

Voici quelques jeux possibles mais la liste est non exhaustive car chaque participant aura sans doute son idée.

- Course dans la boîte
- Course collective : il faut que toutes les boîtes arrivent de l'autre côté sans qu'aucune main ou aucun pied ne touche le sol.
- Des jeux de rythme : on fait passer une caisse de l'arrière à l'avant pour que le premier puisse s'y installer et on avance ainsi.
- Combat naval avec les mains
- Combat naval en tirant la boîte
- Epervier de cartons.

Jeu 3

Jeux de théâtre

Première vague

Sculpteurs couplés

On se place par deux, l'un est sculpteur, l'autre est statue. Le sculpteur modèle la statue qui se laisse entièrement faire. A la fin le sculpteur et les autres admirent l'œuvre, la statue garde la position pendant ce temps puis ils changent les rôles.

Le parfait reflet

Le miroir, une personne et son reflet une autre personne qui renvoie l'image la plus parfaitement identique à celle qui se mire.

A noter que là aussi on peut trouver des variantes comme par exemple : « le reflet exagérateur » qui amplifie l'image reçue et qui y ajoute du son car le miroir devient très souvent magique.

Le regard charmeur

Une personne essaie de charmer un ou une de ses camarades simplement par le regard. Quand la personne est séduite, elle s'avance vers le charmeur.

Dialogues de regard.

Deux participants dialogues avec le regard. Les yeux en disent souvent plus long que les mots.

La bonne voix.

Tout le monde ferme les yeux. Le meneur donne une phrase. Dès qu'il touche un des participants celui-ci dit clairement cette phrase. Il faut reconnaître la personne qui a parlé.

Provocation verbale en équipes ou aussi « le mur »

On forme deux équipes qui se rangent face à face. On désigne deux capitaines. Le premier capitaine propose un geste et un son pour "provoquer" l'équipe adverse. Cela ne doit pas être forcément agressif. Le capitaine répète le geste et le son trois fois de suite et est aussitôt imité par toute l'équipe. L'équipe adverse répond de plus en plus fort et ainsi de suite jusqu'à saturation.

L'espace imaginaire

Une personne ferme les yeux et décrit à tout le monde l'espace dans lequel elle s' imagine.

L'histoire répétée

Une personne va au devant du groupe et raconte une histoire ou fait un mime et quand elle a fini c'est au tour d'une autre de répéter le plus parfaitement ce qui a été dit et fait.

Le match de boxe

Deux participants miment un match de boxe sans se toucher. On peut s'amuser à faire des ralentis.

La marche infernale

On donne aux marcheurs en cercle des situations différentes qui provoqueront la modification de la marche. Par exemple il fait bon, chaud, brûlant, on marche sur du sable fin, sur des cailloux pointus, il fait froid, c'est gelé, il y a du verglas, de la glace, de la boue, des œufs, dans du ciment qui durcit, dans de la bouse...

Le trajet du souffle

Les participants sont debout, mous sauf à la nuque, les mains sur le ventre. On se concentre sur la respiration, sur le trajet du souffle. On doit sentir un balancement régulier en soi, comme une vague.

Trois grandes respirations puis relâchement, tête en bas, bras pendants, le tout en souplesse. On se relève très lentement vertèbre après vertèbre, la tête en dernier.

Respiration active

On respire avec le ventre. L'inspiration se fait en détente, l'expiration est un effort musculaire.

Souffle sonore

Dans le souffle, maintenir un son le plus longtemps possible puis le faire varier dans un seul souffle.

Le corps ressent

Les participants sont couchés et parfaitement détendus. Le meneur leur fait vivre des situations qu'ils doivent ressentir intérieurement.

Le corps grimace

Debout ou couché, toujours bien détendu, on contracte ses muscles par parties : orteils, pieds, mollets, cuisses, fesses, ventre, épaules, bras, mains, puis le tout. Le visage s'amuse à faire des grimaces puis on contracte l'ensemble.

Les sauts hurleurs

Les participants marchent dans l'espace. Quand le meneur frappe dans les mains, ils sautent et crient. Le meneur poursuit et donne du rythme.

Le mur.

Les participants forment un mur. L'un d'entre eux s'en sépare et se met en face à bonne distance. Il évalue la distance qui le sépare des autres. Dès qu'il est prêt, il ferme les yeux et marche tout droit vers le mur en s'arrêtant juste devant. Plus difficile, il peut courir et foncer dans le mur qui amortit le choc !

Des situations à vivre

- On marche et on est le plus neutre possible. Le meneur donne des situations que l'on vit.

Un oiseau passe, le train part, le tonnerre gronde, on vous bouscule, vous êtes serré dans l'ascenseur, vous êtes en retard, un dragon arrive...

- Dans un espace précis, on vit l'histoire racontée par le meneur.

On transporte un trésor fragile, on passe un casting, on est dans un avion qui tombe en panne...

- On marche et le meneur décrit un parcours imaginaire qui peut devenir le parcours du combattant. On rampe, on saute, on grimpe la montagne...

Mots liés

Les participants sont en cercle. L'un d'eux prononce un mot quelconque sur une lancée symbolisée par la montée du bras. Son voisin sur une même lancée, prononce un autre nom à partir de la dernière syllabe du dernier mot et ainsi de suite. On évite les noms composés.

Maison, sombre, brebis, ...

Une variante : « **Rimes rimez** » soit le même jeu avec des rimes.

Jeu 4

Jeux de théâtre

deuxième vague

La famille inventée

On donne un nom à une famille. Les participants la forment.
La famille chatouille, la famille électrique, la famille molle...

Improvisation fléchée

Deux participants improvisent sur un thème donné. Un autre participant leur montre des mots ou des phrases écrits sur des grandes feuilles pour qu'ils les lisent facilement et pour que les spectateurs les lisent. Les acteurs doivent faire entrer ses mots dans leur improvisation et poursuivre.

L'objet improvisé

Improvisation à partir d'un objet utilisé de différentes manières autres que la normale.

Le doublage.

Deux acteurs miment une situation deux autres parlent à leur place. Les mimes doivent accepter les propositions et bien articuler.

Le psy

Le psychiatre et son patient. Le patient explique son cas qui est le plus farfelu

possible. Le psy lui trouve un remède encore plus farfelu.

Je suis un vieux chewing-gum, je fais tic tac toute la journée, j'ai un appareil photo dans mon ventre. J'ai des crabes à la place des oreilles.

Jeu du dictionnaire

Ce jeu a été popularisé à la radio mais il était pratiqué bien avant dans des jeux de groupes ou des veillées.

On peut l'organiser sous diverses formes comme on peut aussi établir un règlement qui verra des points attribués pour la définition la plus drôle, celle qui même étant fausse aura rassemblé le plus de voix attribuées à la définition que l'on croit vraie.

Le ramassage scolaire

Les participants sont répartis dans le local. Le but du jeu est de trouver une raison pour qu'un participant aille à la rencontre d'un autre et pour que tous les deux aillent à la rencontre d'un troisième et ainsi de suite.

Ce ramassage peut être l'élaboration d'une histoire ou l'invitation à un jeu. Dans le cas de la création d'histoire, il est évident qu'au fur et à mesure que le ramassage a lieu, l'histoire va se construire grâce à l'union dans l'imagination des participants.

La porte magique

Ce jeu demande beaucoup d'imagination au meneur et un réel contrôle dans l'animation.

En empruntant le passage magique (la porte, qui est soit le passage entre les jambes du meneur soit l'utilisation du tunnel de tissu, soit une porte définie par les participants) , chaque participant définit son rôle dans l'histoire qui va commencer ou bien chaque participant choisit de jouer le rôle défini par le meneur.

Exemple : Dans mon histoire, j'ai besoin d'une sorcière, de deux lapins...etc.

L'histoire commence et le meneur invite peu à peu les participants à lui donner une ampleur des plus surprenantes.

La chaise

Une chaise peut avoir plusieurs rôles dans l'improvisation. Elle peut devenir un endroit où le corps s'exprime selon son installation. Elle peut être aussi la chaise de beauté où un participant sera soumis aux efforts des autres pour lui faire du bien. Elle peut devenir brûlante quand on s'y retrouve pour des situations difficiles comme par

exemple la chaise d'une mamy conteuse qui a affaire à des garnements ou bien encore le criminel qui est interrogé par des flics musclés.

La télévision

Comme la chaise, la télévision est une source de création et d'improvisation. Il faut savoir s'éloigner de certaines choses pour mieux y revenir. Prenons par exemple la pub. Créer une pub pour un produit en imaginant que cette pub passe d'abord à une heure où les enfants écoutent puis à une heure où toute la famille écoute et puis à une heure tardive réservée aux adultes. La pub prend d'autres formes.

Inventez un nouveau jeu télévisé, un nouveau débat télévisé...il y a beaucoup à imaginer pour une télévision virtuelle mais tellement plus belle !

Jeu 5

Jeu des tâches ou défis

Ce jeu existe sous bien des formes et a connu des exploitations parfois extrêmes. Le jeu proposé ici invitera les participants à s'aventurer pour mieux se découvrir.

Les participants doivent se mettre d'accord entre eux pour accomplir les tâches ou défis énumérés ci-dessous. Ces tâches ou défis sont individuels et à présenter devant tout le groupe.

L'ensemble de l'opération (soit la préparation et la présentation) doit durer au maximum 1H 30 minutes.

Il est interdit de présenter deux défis en même temps et de préparer un défi pendant la présentation d'un autre défi.

Vous pouvez évidemment vous entraider durant la préparation et vous pouvez aussi éliminer un défi ou une tâche au choix.

Chaque membre du groupe doit présenter au moins deux tâches.

- Chanter une chanson devant le groupe avec trois couplets au moins.
- Raconter une bonne blague
- Ecrire la liste des membres du groupe en indiquant la date de naissance et un souhait ou un rêve-projet pour chacun.
- Couper une mèche de vos cheveux pour l'offrir à un membre du groupe qui s'en fera une moustache durant 30 secondes sans la laisser tomber. Si la moustache tombe, il faut couper une nouvelle mèche (même personne) et recommencer avec un autre membre.
- Rapporter 10 timbres oblitérés.
- Réciter à haute voix l'alphabet à l'envers sans se tromper.
- Ecrire au tableau une phrase cohérente en utilisant toutes les lettres de

l'alphabet dans l'ordre :: exemple : A Bruxelles, Ce Dimanche Enneigé, Francis

...

-Composer un poème de 20 vers libres dont les rimes se terminent en ABLE

-Imiter un personnage célèbre dans une improvisation au choix.

10- Boire d'affilée 5 verres d'eau.

-Prendre un objet appartenant à quelqu'un du groupe et le détruire.

-Dire sa vérité à quelqu'un du groupe.

-Parler sans arrêt pendant trois minutes d'un sujet libre quant au choix.

-Emettre un sifflement continu durant 30 secondes sans interruption

-Réaliser le portrait d'un membre du groupe, un portrait qui lui plaira beaucoup.

-Manger un biscuit posé sur une table sans utiliser les mains.

-Préparer la collation (pause café) pour chaque membre du groupe en allant chercher à la boulangerie la plus proche quelque chose à partager avec la somme remise par l'animateur et demander au boulanger ou à la boulangère son autographe.

-Faire des grimaces devant un membre du groupe durant 30 secondes sans le faire rire.

-Trouver le membre le plus jeune et le membre le plus âgé du groupe et leur trouver au moins dix points communs.

- Raconter un moment pénible de votre vie où vous avez eu très peur.

-Gonfler un ballon jusqu'à ce qu'il éclate.

-Faire un compliment sincère à un des membres du groupes.

-Raconter une petite histoire en français puis la même dans une langue qui n'existe pas.

-Illustrer, improviser, poétiser à votre façon un projet personnel : ce projet n'est pas nécessairement le vôtre.

-Etablir la liste des cadeaux idéaux selon les membres du groupe. Deux cadeaux par personne. Attention la valeur du 1er cadeau ne peut excéder 10 euros ! Le deuxième cadeau s'il doit être budgétisé ce sera sans limites.

-trouver dix mots pour représenter le groupe et dix mots pour représenter un membre qui devra se reconnaître.

Jeu 6

Les missions impossibles

Deux groupes se forment et l'animateur demande à chaque groupe une mission impossible (le but étant bien entendu de réussir !)

Les participants n'ont aucun matériel mais doivent apprendre à jouer avec leur corps et surtout à coopérer pour réussir.

-Construire une machine qui sera capable de transporter un participant et de traverser l'autre machine sans devoir déposer le participant transporté.

-Inventer une danse la plus vite possible et faire en sorte que tous les danseurs dansent ensemble une danse synchronisée.

-Inventer une chanson la plus vite possible et faire en sorte que tout le monde chante en même temps.

-Inventer un jeu où l'autre équipe sera d'abord actrice puis animatrice tout en jouant aussi.

-Inventer une histoire dont la fin se termine comme ceci : Alors, la petite fille dit adieu aux Smergols puis elle rentra chez elle avec la pierre précieuse et guérit sa famille.

-Inventer un tour de magie où il faut beaucoup réfléchir pour comprendre le truc.

-Inventer une nouvelle publicité pour un produit au choix.

- S'amuser à choisir un conte classique comme le petite chaperon rouge et à lui trouver trois autres versions comme par exemple une version dessin animé genre manga, une version délirante et une version surprise.

Selon l'âge des participants, l'animateur peut proposer des missions plus complexes ou plus folles.

Jeu 7

Des déclics pour de l'entrain

Claque déclic !

Le jeu de la claque est très utilisé dans l'animation théâtrale. Cela donne du tonus aux participants mais n'encourage pas toujours les rêveurs du premier jour alors pour ceux-là qui ne sont pas toujours dans une forme olympique, la claque déclic peut être amusante.

On commence le jeu de la claque et le premier qui « freine » le jeu devient Monsieur ou Madame Déclic et se place au milieu du cercle.

On recommence le jeu de la claque et on annonce quand on le veut : Déclic ! C'est le moment pour le personnage du centre de réagir en nous ...surprenant !

Déclic de quoi...d'une folie, d'une colère, d'une évasion...dans le cas de l'évasion il faut vite fermer le cercle et empêcher Monsieur ou Madame Déclic d'en sortir !

Sauvons les prénoms !

Pour connaître rapidement les prénoms des participants du jour, on choisit un sauveteur qui ayant entendu les prénoms une fois, tourne le dos au groupe et tente de sauver un maximum de personnes en citant le plus vite possible les prénoms. Les sauvés peuvent passer au-devant du sauveteur.

L'interrogatoire

Un participant au centre des policiers autour...le but est de répondre le plus vite possible à toutes les questions même absurdes des policiers. Le participant embarrassé par une question peut répondre par une grimace.

Le cercle des menteurs disparus

On se présente en osant dire une ou plusieurs choses fausses. Qui trouvera le

mensonge le plus audacieux ? Qui surprendra son auditoire par une vérité impressionnante ?

Impros « Mimo et les mots mots »

Mimo est le héros de nos trois aventures mais il ne peut pas parler tandis que les autres oui !

Mimo et le trésor de Slim le rouge

Mimo et la maîtresse d'école

Mimo et le chat fou

On propose aussi aux groupes de glisser trois mots insolites dans l'impro

Déclic en sketches tous de mèche !

Les participants sont répartis en groupes et doivent créer un sketch le plus comique possible en utilisant un tableau et des titres proposés par l'animateur. La coopération prime car il faut les dix sketches en un temps record. Les gourmands du genre vont se régaler.

- 1- « Mais rien ne presse » ! La patronne d'une auberge veut raconter un souvenir mais elle est tellement pressée qu'elle n'y arrive pas...
- 2- « Attraction fatale » ! Dans un parc d'attractions, on propose une attraction qui paraît un peu ridicule mais ...
- 3- « Le roi de la forêt » ! Un voyageur qui a traversé la terrible forêt noire raconte comment il a perdu ses huit doigts !
- 4- « Helmut le mammoth » ! Dans la préhistoire, personne ne le sait ou ne la jamais su mais la disparition des mammoths c'est la faute d'Helmut !
- 5- « La pipe magique du père Lipouvitch » ! Au village tous les enfants connaissent la légende de la pipe magique du père Lipouvitch mais qui peut la raconter sans erreur ?!
- 6- « Les souliers usés » ! Dans cette famille on se passe de frère en frère la même paire de souliers depuis plus de dix ans. C'est le tour du benjamin de chausser ces souliers historiques mais il les a à peine chausser que...
- 7- « Trop de vodka fait dire n'importe quoi ! » Dans la lointaine forêt de Transylvanie, Boris raconte à ses amis une aventure terrible qui lui serait arrivée seul face à trois ours noirs ! Mais Boris exagère sur la vodka !
- 8- « La vieille Zanita est-elle une sorcière ? » Dans le village c'est ce qu'on raconte ! Chaque fois qu'une charrette passe devant chez elle, les roues se brisent et les chevaux se sauvent ! »
- 9- « Si j'étais le chef du pays » ! Qu'est-ce qu'il peut nous rabattre les oreilles Yvan ! Toujours à dire : si et si ! Et voilà qu'un jour une fée lui accorde 24 heures de pouvoir !
- 10- « Les toilettes sont occupées car Monsieur est constipé » ! C'est la soirée

de réception ! Il n'y a qu'une toilette et Monsieur l'occupe depuis deux heures car il est constipé ! Qui va pouvoir l'aider et comment ?! Le premier a essayé c'est Gustave le valet qui connaît une histoire terrible ! A faire pipi dans sa culotte et même davantage encore !

Dix sketches tous de mèche II

On garde le même principe mais on est plus exigeant pour le travail des personnages et le respect du temps.

On passe aussi aux rappels des notions d'occupation de l'espace, des présences sur scène, des temps de paroles...

On peut pourquoi pas faire jouer l'applaudi mètre mais pour tout le monde puisque faut-il le rappeler il est très important de travailler dans un esprit de coopération.

Si le travail est déjà de qualité, l'animateur peut resserrer les contraintes comme par exemple imposer l'usage d'un matériel précis ou d'une musique précise.

- 1- « Le dragon de Patovia » A Patovia, un dragon s'est installé et veut qu'on lui apporte à manger tous les jours sans quoi, il mangera le roi et la reine... or, un jour, il n'y a plus qu'une petite poule à manger...mais c'est la poule d'Olga la princesse...
- 2- « Le violon magique » Pavel est un célèbre musicien russe. Il joue tellement bien que tout le monde pense que son violon est magique...pour en être sûrs et certains, trois brigands dérobent le violon de Pavel.
- 3- « Le passant de la rue Kifétar » Tout le monde l'a vu, ce passant dans la rue Kifétar. C'est certainement à cause de lui, tout ce qui est arrivé ce soir-là ! Mais qu'est-il arrivé ce soir-là ?!
- 4- « La malédiction du pain noir ». Comme chaque matin, Ivan, le boulanger, enfourne ses pains. Quand il les sort du four, tous ses pains sont délicieux sauf un qui ressort tout noir. Ivan le jette mais le lendemain au lieu de sortir un pain noir de son four, voilà qu'il en sort deux.
- 5- « Les souliers voyageurs » Ce sont ces souliers que je veux s'écrie Pierre dans le magasin de chaussures ! Mais ces souliers ne sont pas très beaux ! s'exclame sa maman ! Le marchand dit alors à la maman que Pierre peut les avoir avec une autre paire de chaussures ! Ce qui ravit la maman. Mais le lendemain matin, ce sont les souliers pas très beaux que Pierre chausse pour aller à l'école.
- 6- « Que le diable les emporte ! » Pauvre fermier Boris. Les soldats du Tsar ne cessent de lui demander tous ses biens ! Blé, paille, cochons, poules et œufs, tout leur est bon ! Mais ce matin-là, Boris en a assez. Quand il voit les soldats arriver, il s'écrie : « que le diable les emporte » et le diable les emporte avant de venir s'asseoir à la table de Boris...
- 7- « L'embellie » Alors qu'ils sont en promenade dans la forêt, les quatre enfants Tovaritch sont surpris par l'orage. Les enfants se réfugient dans un cabane de bois. L'orage s'arrête alors et une embellie s'installe. La lumière

est si belle que les enfants sortent pour scruter le ciel. C'est alors qu'ils découvrent ...

- 8- « La bûche magique » C'était un hiver très froid qui durait depuis de longs mois. Dans l'auberge de Madame Roupalitch, les clients se tenaient tout près du feu. Madame Roupalitch annonça que c'était la dernière bûche et qu'après, le feu s'éteindrait...et elle déposa la bûche sur le feu. C'est alors qu'un des clients appelé Igor Tomavitch annonça qu'il avait une histoire à raconter.
- 9- « La peau de l'ours » Le célèbre aventurier Zorodan Malamor s'est arrêté dans l'auberge de Madame Roupalitch, il apporte une peau d'ours pour payer ses repas et son séjour. Madame Roupalitch accepte et s'empresse de ranger la peau de l'ours dans un grand coffre.... Le soir, on entend un cri d'horreur dans l'auberge et on retrouve un des clients mort à deux pas du coffre ouvert.
- 10- « Le clown Popov » Pour lui le cirque s'est fini. Il est trop vieux ! Il regarde ses amis s'en aller avec la caravane. Popov n'a pas un sou. Il lui reste simplement sa vieille valise et un peu de matériel de cirque. Il se couche alors dans l'herbe d'un grand jardin et s'endort.... Au petit matin, il est arrêté par les gardes du roi.

Jeu 8

La chance de ta vie

Au travers des jeux qui suivent, les participants vont se conditionner à la pensée suivante : « et si c'était la chance de ma vie ? » . Cela sous-entend être audacieux, entreprenant, créatif et surtout joueur.

Le grand magicien

Un grand magicien s'arrête dans votre village ou votre ville. Il annonce qu'aujourd'hui, il va donner à celui qui le voudra la chance de sa vie. Chacun pourra réussir là où il a échoué.... Aux participants d'exprimer ce qu'il voudrait réussir en vrai avant de tenter de réussir une épreuve imaginaire.

Ici l'animateur aura un rôle à jouer et peut donc préparer sa liste d'épreuves adaptées à l'âge des participants.

Le livre d'histoires

L'animateur apporte un livre. Ce livre se prête bien entendu au jeu des histoires (grimoire, petit livre magique ou autre).

L'animateur ouvre le livre et annonce le début de l'histoire avec des personnages.... Il reste aux participants à se lancer dans la création et le jeu.

Petite idée : si les participants sont plus âgés, il suffit de leur annoncer qu'ils sont censés être des comédiens adultes professionnels jouant pour le jeune public.

- 1- Il était une fois un roi et une reine qui n'avait pas d'enfants. Or, un jour on leur annonça qu'un jardinier avait trouvé un bébé dans ses choux...
- 2- Il était une fois un lapin qui mangeait toutes les carottes du jardin privé du roi. Et voilà qu'un soir, il trouve une carotte en or. Il décide de la porter au roi...
- 3- Il était une fois un petit peuple appelé les Kikestionnes. Ils vivaient sans se poser de questions jusqu'au jour où l'un d'entre eux attrapa dans son filet un drôle d'animal qui disait être un homme...

Après ces trois essais. On propose aux participants de créer des équipes. Chaque équipe proposera un début d'histoire pour les autres !

Il y a urgence !

Les participants investissent le local ou l'espace de jeu de différentes façons pour s'installer de différentes façons. On peut créer des portes avec des chaises. La première urgence libère un monstre et oblige tous les participants à réagir. le jeu est donc infini et peut être orienté selon l'âge mais aussi l'intérêt des participants. Ainsi, si les participants sont plus âgés, on peut imaginer que c'est une grande star qui entre dans la salle. Cela peut-être aussi une alerte incendie ou une annonce surprenante.

Le roi et la reine de Kimaférir

On choisit le roi et la reine de Kimaférir mais aussi le dragon. Tandis que la reine et le roi doivent apprendre un texte par cœur, les participants doivent en solo, duos, trios, ...proposer leur numéro ou sketch.

« Nous sommes le roi et la reine de Kimaférir,
Dans et de notre château, pour entrer et sortir
Vous devez nous faire rire
Et si possible rire aux éclats
Gare à celui qui ne réussira pas
Car notre terrible dragon le mangera
Nous attendons avec plaisir
Le premier des rois du rire

Il s'agit ici d'être très coopératifs mais surtout très drôles !

Jeu 9

A la page

Voici quelques jeux autour d'un matériel simple : les journaux. Je gage que votre créativité va agrandir cette liste.

Il pleut, il mouille, sautez les grenouilles !

Voici un jeu de rythme qui demande un matériel simple à savoir des feuilles de journal. L'animateur annonce :

« Il pleut »	les participants placent leur feuille sur la tête
« Il mouille »	les participants s'installent sur la feuille
« Saute grenouille »	les participants sautent et quittent leur feuille, se remettent debout et s'écrient ensemble : Soleil !

Le dernier a un gage.

Variante : on peut ajouter des consignes : il pleut, il mouille, saute et saute grenouille. A ce moment les participants doivent d'abord faire deux sauts !

La vache au carré

Collectivement puis en équipe, il s'agit de créer le périmètre d'un carré ou d'un rond ou autre forme en posant sa feuille de journal sur le sol.

On pose les feuilles autour de la vache (participant) et on s'installe dessus. Il s'agit d'être rapide car au signal, la vache va sortir de son pré. Pour l'en empêcher, il faut se donner la main sans quitter sa feuille.

Des variantes viendront facilement.

Donne moi la main !

Un participant court un terrible danger.

Il est seul sur la porte de la cache d'un terrible monstre. Les autres participants sont autour de lui sur une feuille de journal. Il faut prendre par la main, l'ami en danger et le tirer en une seule fois vers soi sans tomber ni déchirer la feuille. Le jeu se poursuit.

Les nénuphars

Les nénuphars sont des feuilles repliées. Les participants doivent au signal « Grenouille » ouvrir une feuille et s'installer à deux dessus. A ce moment l'animateur annonce le mot autour duquel les participants échangeront. A nouveau on crie Nénuphar et on replie la feuille. Le jeu recommence. Bien entendu, on doit changer de partenaire. Les mots partent de plus en plus dans l'abstrait et donc...l'imaginaire ! Shmulpops crashpupet...etc.

Le journal dansé

On utilise une source musicale. Les participants circulent avec sous un bras une feuille de journal pliée de la même manière pour tous. Lorsque la musique s'arrête. Il faut déplier sa feuille et le plus vite possible s'installer dessus.

Le dernier installé doit s'associer à un autre joueur.

Le gagnant sera celui qui restera le dernier, seul sur sa feuille. Les autres seront nommés rois de la débrouille ou grands acrobates.

Jeu 10 Trésors surprises

Petits ou grands, les participants demeurent sensibles à la notion de trésor. Voici quelques jeux pour lesquels la création de variantes est bienvenue.

Qui a vu le trésor de Kilodor ?

Jeu de rythme, de voix, de mémoire, de rigolade...

Le jeu repose sur le principe de la liste ou de l'inventaire...

Le meneur annonce : Qui a vu le trésor de Kilodor ?

Le premier volontaire répond : Moi !

Le meneur demande : Qu'y avait-il dans ce trésor ?

Le volontaire : Il y avait des bijoux !

Le jeu se poursuit : il y avait des bijoux, des pierres précieuses...

Pour aider les plus jeunes, l'animateur peut dessiner les propositions.

Lorsque la liste est tellement longue que même la mémoire coopérative s'y perd, les participants peuvent accéder au trésor qui peut être réel ou simplement le jeu suivant.

Le dessin historique

Pour ce jeu, une grande feuille et un feutre sont nécessaires.

La petite histoire :

« Dans un vieux coffre, on a retrouvé un vieux parchemin. Ce parchemin magique laisse apparaître un dessin puis un autre... »

Le meneur dessine le premier dessin. Un participant trouve, le meneur ajoute, transforme....Quand tout le monde a fait sa proposition, il est temps de partager le trésor. Le meneur découpe la feuille et distribue les pièces mais il recopie en secret une des pièces.

On revient à l'histoire. Pour trouver le trésor, il faut reformer la carte et pour cela il faut refaire le puzzle pour que le meneur puisse poser sa pièce double sur la pièce originale. Si le puzzle est réalisé dans les délais, on peut alors

accéder au trésor qui souvent...se mange !

Trésor d'imagination

Ce jeu peut être utile à la création et aux premiers jeux de scène !

L'histoire : « On a retrouvé à la bibliothèque, un vieux livre, un véritable trésor auquel il manque des pages. Les participants devront donc avoir de l'imagination pour recomposer l'histoire.

« Il était une fois un petit garçon qui s'appelait Simon. Pour aller à l'école, il passait toujours par le parc. Là il s'arrêtait devant un arbre.

Ce jour-là, l'arbre lui parla : comme tu viens me voir tous les jours, je vais te dire un secret. Si tu ramasses une de mes feuilles jaunies, tu feras apparaître... »

Il manque une page...qui a une idée ?

Pour de jeunes participants, on peut reprendre l'histoire de semaine en semaine et l'écrire à tour de rôle. Le livre ainsi créé sera le nouveau trésor.

Kikouyou Kidikoi

Voici un jeu idéal pour petits et grands participants habiles dans la communication non verbale.

L'histoire : « Le grand sorcier Kikouyou Kidikoi appelle sa tribu. Il est à la recherche d'un trésor dont il a oublié le nom. Le sorcier demande quelque chose dans une langue qu'ils sont censés comprendre mais là, c'est impossible. Evidemment, le sorcier peut faire quelques gestes pour se faire comprendre.

Dès qu'un des membres comprend et s'exécute, Kikouyou montre sa joie en dansant, en frappant dans les mains pour inviter tous les autres à imiter leur partenaire »

Le jeu se poursuit.

A la fin du jeu, Kikouyou lance son bâton ou sa couronne de sorcier. Celui qui l'attrape, le remplace.

La terrible surprise

Dans une boîte apportée par l'animateur se cache une terrible surprise.

Elle est invisible cette surprise mais chacun peut laisser libre cours à son imagination et au jeu d'expression pour nous dire ce qu'il y a comme surprise ! Le participant le plus surprenant méritera d'ouvrir la boîte.

L'animateur peut faire lui aussi une double surprise en créant un double fond à la boîte pour titiller la perspicacité des participants

Jeu 11

Jeux de bavards

Il arrive souvent que ce soit le physique qui prime dans les jeux surtout quand ils sont des jeux de coopération dynamique.

Ici, l'avantage glissera dans le camp des participants qui ont la langue bien pendue mais qui ouvrira aussi la porte aux plus discrets.

Là d'où je sors...

Un jeu d'échauffement parfait ! L'animateur commence :

-là d'où je sors, il faisait très froid alors on se frotte pour se réchauffer, seul, à deux, à trois... tous ensemble.

On enchaîne : là d'où je sors, il faisait tout noir, il y avait des bêtes qui chatouillent...

Là d'où je sors, des fans voulaient s'arracher ma chemise !

...

Là où je vais

Même principe. L'animateur lance : « Là où je vais il faut être courageux et surtout avoir un cheval car un terrible serpent nous attend ! Faites attention, il a au moins dix têtes. »

Et l'aventure continue parce qu'un autre participant poursuit en précisant à son tour d'où il va ou en racontant ce qu'a fait le terrible serpent.

On peut aussi jouer au jeu de la liste car pour partir là où je vais, il faut peut-être beaucoup de choses . Qui mémorisera la liste de plus en plus longue ?

Le piège

Jeu d'invention. On tire au sort qui sera le monstre ou le méchant.

Les participants imaginent comment le capturer, comment ruser, comment ne pas se faire manger....

Au fur et à mesure, on augmente le nombre de participants pour le rôle de monstre. A la fin, le seul peut-être aidé par l'animateur et trouver un bon moyen d'amadouer le monstre en lui parlant.

La passerelle

Face à face, deux participants, il faut passer la passerelle mais aucun ne veut laisser le passage.... Que faire avant de recourir à la force si ce n'est de se parler et de convaincre.... Ce jeu est excellent pour les bavards et parfait pour les timides...

L'animateur peut provoquer la discussion en prétextant que la passerelle peut

s'écrouler à tout moment.

Maître Sing Song et les trois sages

Maître Sing Song est un vieux chinois très sage. Il arrive dans un village où il se passe des choses étranges. Ex : les gens ne se parlent pas, les gens ont peur, les gens ont une étrange maladie....

Maître Sing Song doit d'abord comprendre ce qui se passe puis trouver une solution.

Pour cela, il peut se faire aider par les trois sages qui peuvent se transformer !

Beaucoup de rire et de surprises dans ce jeu qui demande une vitesse de cohésion et d'entente assez importante ! On peut même s'amuser aux jeux des accents.

Une toute petite histoire pour le silence

On crée un cercle. L'animateur improvise une histoire qu'un participant ou plusieurs vont continuer. Plus on avance dans l'histoire, plus on approche du silence. Pour cela l'animateur et les autres conteurs vont citer des prénoms de participants dans leur récit. Dès qu'on entend son prénom, on doit se taire, s'endormir. L'histoire se terminera dans le silence.

Pour les petits, l'animateur conte seul. Pour les grands, on désigne un conteur ou des acteurs....

Service de réclamations !

Au service de réclamations, on voit défiler toutes sortes de gens et pour toutes sortes de réclamations. Il y en a même un qui vient réclamer avant l'achat parce qu'il sait qu'après l'achat, il aura des ennuis !

Exercice amusant pour la prise de parole et l'échange.

Super héros !

Invente quel super héros tu voudrais être et nous allons t'interviewer avant de te voir passer à l'action !

Le serpent, la sorcière et le dragon.

Autre belle histoire à mettre en scène. Deux sœurs et un frère se partagent le pouvoir dans le désert mais ils sont un peu égoïstes par rapport à leur peuple. Dès lors quand ils vont avoir des ennuis avec des ennemis. Le magicien refusera de les aider car ils n'auront pas aidé le peuple qui mourrait de soif. Mais lorsque le peuple viendra alors oui le magicien interviendra et capturera le serpent et le dragon avant d'affronter la sorcière et de l'éliminer avec l'eau qu'elle avait elle-même détournée

pour assoiffer le peuple.

L'homme qui avait un seau sur la tête.

Qui va nous raconter cette histoire ? L'équipe qui y parviendra pourra peut-être inventer le titre de l'histoire suivante.

Ici, il s'agit de rassembler toutes ses connaissances théâtrales tant au niveau du jeu, que de l'improvisation et la conduite d'une présentation de qualité.

Jeux 12

Jeux de présentation

Comment se présenter quand on fait connaissance pour la première fois. Présenter l'autre ou les autres. Le jeu consiste à faire connaissance rapidement car d'une façon théâtralement amusante, il faudra se présenter à tous.
Jouer avec une part de réalité et une part d'invention.

Bonjour comme

-Comme un journaliste sportif qui présente deux boxeurs en parlant de leurs exploits. Lorsque le combat commence les deux boxeurs mettent le présentateur k.o.

-Comme une star ou des stars internationales via un interview avec traducteur.

-Comme un animal savant présenté par Albert et René ses deux gardiens. L'animal est ventriloque et c'est lui qui fait parler Albert qui lui aussi est ventriloque et qui va présenter René qui lui aussi est ventriloque et qui va présenter l'animal.

-Comme un extraterrestre qui revient de mission avec un prisonnier terrien et rend des comptes à son chef avec qui il parle une langue amusante. Les trois personnages se présentent l'un l'autre.

-Comme un groupe de hard rock qui participe à l'eurovision avec un tube intitulé : « le poisson rouge noir ».

-Comme une équipe sportive olympique pratiquant un sport inconnu. On assiste à la fin d'une partie et à la remise des médailles et à une présentation par le chef d'équipe, lui-même présenté par ses champions.

-Comme un défilé de mannequins via une collection originale : les plus grands cerveaux.

Jeu 13

Pas un mot, pas un geste

Voici quelques jeux où le verbal et le non-verbal s'amuse et se complètent.

Mime à suivre

Un acteur vient sur scène pour mimer une action précise. Quand le meneur le décide, il interrompt cette scène et invite un deuxième acteur à la poursuivre.

A demi mot

Un personnage défini se prépare à partir au travail, il vit seul, parle seul, sort seul, attend le bus seul... mais aujourd'hui, il ne sait pas pourquoi, il va parler à cet autre personnage qui attend le bus à côté de lui...il va entamer la conversation avec une phrase précise donnée par l'animateur.

Cascades démo

Le jeu se répète et l'art est dans la capacité d'improviser. Quand le 1^{er} a fini la scène avec le deuxième, il s'en va et c'est à ce moment qu'un nouveau personnage vient s'installer près du deuxième qui à son tour lance sa première tirade.

Voici des exemples de phrases (idéalement, on les donne aux joueurs avant le début du jeu mais cela doit rester secret). C'est le moment de découvrir aussi la subtilité d'utiliser des phrases qui ouvrent ou qui ferment l'improvisation.

Ainsi par exemple : - « c'est à quelle heure le bus pour Jambes ? » est différent de « C'est vous qui cocottez comme ça ?! »

-On vous a déjà dit que vous avez de beaux yeux ?

-C'est vous qui sentez le caca de chien ou bien c'est moi ?

-Vous êtes seul(e) vous aussi ? On pourrait aller boire un verre après le travail ?

-Votre coiffure c'est nouvelle tendance ou plutôt coiffeur en grève ?

-Moi si une vieille arrive, pas question que je lui cède la place ! Et vous ?

-Je vais à un stage de théâtre ! Vous aimez le théâtre ?

-Il paraît que septante pour cents des rencontres amoureuses se font à l'arrêt de bus. Vous y croyez vous ?

-Il paraît que les gens dépressifs s'habillent comme vous ! Vous devez être

malheureux (se) non ?!

-Si je vous disais que j'ai décidé de parler à la première personne qui viendrait s'asseoir à côté de moi, vous me croirez ?

-(*Eternuer*) C'est fou le nombre de microbes qui se propagent quand on éternue ! (*A nouveau éternuer*) Je dois être allergique à votre odeur !

-Quand j'étais petit, je croyais que tout le monde se disait bonjour en ville, hé bien pas du tout ! Mais j'ai quand même envie de vous dire : « bonjour » (*embrasser la personne*)

-Dans la vie, je suis danseur de tango professionnel mais je ne danse jamais avec des personnes qui ont des grands pieds ! Vous aimez la danse ?

-Chaque matin, je parle à mon percolateur. Je lui dis : « fais-moi du bon café mon chéri » ! Avant je parlais à mon canari mais je l'ai mangé à Pâques pour vivre d'autres expériences. Vous aimez les petits oiseaux ?

-C'est pas croyable le retard de ces bus ! On devrait recevoir des billets gratuits par minute de retard ! (*répéter la phrase en devenant de plus en plus casse-pieds*)

-Un jour on sera tous dans le même bus, le bus des habitués...on devrait être fous et prendre un bus pour une autre destination ! Ca vous dirait un bus imaginaire ?

-Je ne sais pas si vous comptez me parler à un moment ou à un autre mais si vous n'avez rien de drôle à dire alors ne dites rien. (*attendre et ajouter*) vous n'êtes pas drôle !

-Mes parents m'ont interdit de parler aux étrangers et interdit de donner la main à un chien que je ne connais pas...alors on se serre la patte mon vieux ? (*ma vieille* ?)

-Je suis acteur (*actrice*) de cinéma, pas encore connu mais si vous voulez, je vous fait déjà un autographe ! Zut ! je n'ai pas de papier ! Pas grave, je vous le fais sur la joue ! (*il le fait avec un bic*)

-Si dans dix secondes ça sent la proute on dira que c'est vous d'accord ?!

-Dans le journal, on dit qu'une personne sur deux est timide ! Il faut se soigner ! Timides du monde entier, imposez vous ! (*s'asseoir sur les genoux de l'autre et répéter*) Timides du monde entier, imposez-vous !

-Je crois qu'il y a grève des bus aujourd'hui, c'est l'occasion ou jamais pour se parler

un peu mais il faut en avoir envie...(*attendre*) oui, bon, avec vous c'est pas gagné !

-J'adore les sardines en boîte. Vous avez le regard triste de la sardine en boîte... c'est triste de ressembler à une sardine...et moi vous trouvez que je ressemble à quoi ?

-Le bus n'arrive pas ! Et si on faisait un jeu ? Tiens par exemple : je te tiens, tu me tiens par la barbichette... (*commencer à jouer*)

Le jeu se fait en plusieurs fois. On donne le temps d'apprendre sa phrase puis on donne le temps d'improviser. (pouvoir rebondir)
Inventer sa propre phrase.

Créations muettes ou parlantes autour des mots

L'animateur a préparé une liste de mots ouvrant la porte à la création.

Par exemple , le mot « parcours ».

Les participants vont à travers un brainstorming relever toutes les pistes qu'ouvre ce mot.

« Parcours » : voyageur sac à dos, joueur de golf, touriste à la carte, marche gourmande, table d'orientation, arrêt de bus...

Ils se lancent alors en groupes dans quelques improvisations ou scènes préparées.

Créations muettes ou parlantes autour du visuel

Tous les acteurs sont prêts. Le public est nombreux dans la salle. Le rideau s'ouvre. On découvre un caca sur scène...

Tiens bon la barre

Le principe est de jouer tous en ligne et de tenir une barre imaginaire qui selon les endroits où les participants vont voyager changera et provoquera de multiples réactions : le bord d'un balcon, le guidon du vélo ou de la moto, la barre de protection d'une attraction à grande émotion, les cornes d'un taureau...etc.

Le jeu peut se faire individuellement.

Jeu 14

1er Passeport

Le 1er passeport rassemble différents jeux à proposer comme une première étape pour les participants ayant déjà expérimentés les premiers jeux.

On y retrouve beaucoup de compétences mises en jeux.

Bonjour garanti

Les participants se placent en ligne en tournant le dos au public. En partant de la droite, le premier participant se détache du groupe et vient se placer dos à la ligne et donc face public. Il annonce son prénom. Dans un premier temps, tout à fait normalement. Ce à quoi le groupe répond en chœur « Bonjour X ».

Dans un deuxième temps, le meneur propose au participant de dire son prénom d'une manière précise : sensuellement, dynamiquement, nerveusement, passionnément, timidement...etc. Le groupe y répond de la même manière.

Dans un troisième temps, le participant dit bonjour en citant un maximum de prénoms qu'il a pu mémoriser. Les participants qui sont cités viennent le rejoindre pour faire face au public.

Changeons notre point de vue.

Nous marchons. L'un est petit, l'autre est grand, l'un est de nature lente, l'autre dynamique...soit mais regardons-nous autrement avec intensité ou un brin/grain de folie ou encore en changeant d'angle.

Mouvement chorale

Il s'agit de s'adapter à un rythme précis : celui d'un des participants désignés.

S'adapter à son rythme, à sa marche, à sa respiration, son tonus...

Tenter de créer une harmonie...

Démarche en douleur

Rappel du travail physique des pieds au bout des cheveux.

Création d'un personnage en jouant sur le corps et en ressentant les différences, en les mémorisant. Les participants découvrent leurs limites ou leur potentiel physique.

Rond point des démarches

Tous les participants sont en mouvement en partant des quatre coins de la scène et en se dirigeant vers le centre ou deux participants symbolisent le rond-point. On s'engage, on marche et de retour à chaque coin on transforme.

De temps en temps on remplace les deux créateurs du rond-point.

Les traversées d'humeurs.

En progression du jeu corporel et du jeu de chœur. Face à face deux groupes de participants vont se croiser en jouant une humeur puis une autre...

Le cercle dynamique

Le cercle créé, tour à tour les participants s'avancent et proposent un geste, un son que le groupe répète avec le participant. Le groupe attend donc que le participant reprenne sa place initiale avant la répétition.

Le jeu se fait de plus en plus vite jusqu'au décrochage.

Rencontre d'onomatopées

On provoque des rencontres en duos, trios...en jouant sur le corps, l'humeur et la voix mais uniquement en utilisant des onomatopées.

Là t'exagères !

On forme des duos. Chaque duo a trois minutes maximum pour échanger et surtout pour donner des infos réelles mais surtout surprenantes en tout cas assez pour pouvoir glisser parmi elles une fausse info que le groupe devra détecter quand tour à tour les duettistes se présenteront.

La chaise musicale des humeurs.

Ce jeu que j'ai déjà proposé plusieurs fois demeure toujours aussi révélateur sur les possibilités des participants et surtout sur leur énergie. Pour rappel : on joue d'abord rapidement tout à fait normalement et ensuite on joue en adoptant un caractère précis proposé par l'animateur. Le caractère étant exprimé notamment lors de l'élimination.

Prise en charge

Le plus et le moins. Pour rappel, deux participants vont devoir animer le groupe. Dans un premier temps, le premier participant aura affaire à un groupe qui s'oppose tandis que dans un second temps, le deuxième participant aura affaire à un groupe ultra motivé.

On enchaînera alors avec quelques prises en charge préparées rapidement comme par exemple : le GO du club Méd, le professeur aux méthodes étranges, le sorcier divin,...

L'impro corporelle

En rappelant les enjeux et les plaisirs de la construction d'un personnage en utilisant

la douleur dans le souvenir ou encore une partie du corps comme point moteur, on peut s'amuser à camper des personnages assez étonnants voire parfois dérangeants. Amusons-nous à créer des personnages autres et lançons-nous dans des situations de jeu individuelles : -changer une ampoule, changer un bébé, charger le caddie au super marché, rouler une cigarette, soulager un besoin pressant dans un endroit public...

Le problème laissé de côté

Chaque participant reçoit une enveloppe contenant une fiche où se trouve les grandes lignes de son problème. Il le découvre et rencontre via un jeu son ou sa partenaire avec qui il va présenter au groupe son problème. Pour cela, ensemble, il crée un sketch, une histoire, une chanson où ils aborderont leur problème en cherchant à dynamiser le groupe pour un partage récurrent !

-Avant de quitter la maison, je suis allé au toilettes et j'ai retrouvé un fish-stick dans le vase. C'est la troisième fois cette semaine.

-Je croyais que je serais le plus grand de l'atelier. Je déteste être plus petit que les autres.

-Mon magnétoscope était en panne. Je voulais tellement enregistrer la fin de la série « Ciel ! Le facteur ! »

-J'ai oublié mon gsm et je ne sais pas si le sms que je devais envoyer à Denise pour dire non à la commande de Tupperware est passé. Il y en a tout de même pour 354 euros et 50 eurocents.

-J'ai oublié de refermer la cage du rat de Donovan qui dort à côté de Louise. Le rat, Pat doit mourir de faim en plus ! J'ai essayé d'appeler mais personne ne répond. J'espère que...

-Ma femme refuse de repasser mes chemises sous prétexte que je laisse tout traîner... j'ai un rendez-vous d'affaire demain. Je ne vais tout de même pas y aller en tee-shirt Adidas.

-J'ai voulu raconter une histoire à Julie avant de partir et je ne suis pas arrivé à retrouver la fin. C'est l'histoire de l'éléphant et de la petite souris.

-Mon Dieu est-ce que j'ai débranché le fer à repasser ! Et Henri qui n'est pas là !

-J'ai oublié de retirer le mot sur la porte. « Reviens demain soir ! ». Qu'est-ce que X (Raymond ou Jeannine) va croire ?!

-Je n'ai pas changé le message d'accueil du répondeur et le PDG qui doit appeler !

C'est plutôt trivial comme message ! Qu'est-ce que je pourrais faire ?

-Je n'arrive plus à me souvenir du titre de ce film où un prof fait faire des conneries à ses élèves.

-Pourquoi cette femme m'a t'elle agressé (e) à l'arrêt du bus ? Je ne la connais même pas ! Et pourtant elle, elle doit me connaître ! ...Pour me dire ce qu'elle m'a dit ?!

-Nous allons acheter un chien demain mais nous ne sommes pas d'accord : un pékinois ou un dalmatien ? A moins qu'un épagneul breton ? Il paraît que c'est bien un épagneul breton.

-Est-ce que j'ai bien fait de ne pas apporter des chocolats pour le groupe ? C'aurait peut-être été chouette d'apporter des chocolats...Non ?

Le criminel

Premier jeu de rôles amusant et révélateur.

Le meneur distribue les rôles : le commissaire, le criminel, les victimes, le ou les témoins, l'avocat de la défense...

Le mobile peut être absurde comme le vol des chaussures droites par exemple. Ici, l'essentiel est d'investir un rôle et de se lâcher un maximum !

On peut adapter ce jeu du criminel : par exemple : la recherche d'emploi !

Création multiple

Ce type d'activité est excellente pour une évolution vers l'impro et la création. Elle permet aux participants de choisir et donc d'oser à leur aise...

Le meneur propose : en solo, des petites annonces ; en duos des pages de pub ; en trios une chanson et collectivement la fin du dernier épisode d'une série télévisée (plutôt nulle) comme par exemple : les éboueurs, les toiletteurs pour chiens....

On peut commencer par « dans les épisodes précédents »...

Saluts au public

Histoire : « Un acteur fait des remerciements trop longs au public. Il est interpellé par un des autres acteurs qui pourtant, à son tour, commence aussi à vouloir s'attirer les mérites du succès. Un autre acteur intervient et peu à peu c'est la déglingue ! Les acteurs qui étaient heureux se font des reproches et des coups dans le dos peu gracieux...

Jeu 15

Impossible ? Coopérons !

Cette fiche peut valoir une nuance pour les adolescents et les adultes.
L'animateur insiste pour dire qu'à l'impossible nul n'est tenu ! L'essentiel est de coopérer pour réussir. Ainsi, au théâtre coopérer c'est sans doute avant tout jouer et s'amuser. Il faut tendre vers le meilleur.

Le ballon coopératif

Le jeu est simple : il faut maintenir en l'air un ballon de baudruche. Pour cela on le touche de la main mais jamais deux fois de suite. Chaque erreur entraîne le retrait d'un participant.

On complique : tête, fesses...

On prend conscience de l'espace, des limites...

On cherche des idées pour que les participants en retrait puissent revenir dans le jeu ou mieux comment arriver à jouer ensemble. Ajoutons alors un autre ballon puis un autre....

Un, deux, trois, quatre : ça tourne !

Pour les ados, ce jeu est idéal ! on crée quatre groupes avec une mission spécifique pour chaque groupe. Faire une fin de film, un concert improvisé, une adaptation de jeu...le but est qu'à chaque présentation tout le monde participe.

Chaque groupe pense donc à donner un rôle aux participants composant les autres groupes. Ainsi par exemple , ils peuvent être les figurants du film, la boîte à rythme du rappeur,....

Trois mots et trois tours

C'est toujours un jeu d'équipes. Chaque équipe donne trois mots pour une chanson que l'autre équipe va devoir créer. (3 équipes- 3 chansons).

Soyons attentifs à la présentation car après il y aura une reprise de chaque chanson c'est le deuxième tour.

Le troisième tour correspond à une prolongation improvisée autour de la chanson la plus chouette créée et donc retenue.

La boîte

Un jeu scénique où les participants vont choisir un rôle et durant lequel l'animateur va inviter chacun à coopérer pour créer.

La situation : « Au bord de scène (Seine) un homme ou une femme (peut-être les deux) attend. A ses côtés, une boîte...vide ou pleine (peut-être les deux) qu'il ou qu'elle vient de déposer.

Le silence.

Enfin un passant ou une passante (peut-être les deux) et... la question ???

? la boîte ? L'attente ? La curiosité ? La prise de parole ?

Quelque chose va arriver...quelque chose va se construire et peut-être une suite et une fin.

Cercle des audaces

On forme un cercle et on se regarde en laissant s'installer un long silence. Au signal ou quand il le sent, un participant fait le tour du cercle et passe près de chacun en lui offrant un geste positif avant de reprendre sa place et d'inviter ainsi le deuxième à entrer dans le jeu.

On peut ajouter la parole au deuxième tour.

Ajouter la réponse au troisième.

Le narrateur

Le groupe qui était en cercle éclate et chaque participant va se positionner dans l'espace scénique. A ce moment, un acteur devient narrateur. Il met en scène trois acteurs en s'inspirant à loisir de leur positionnement ou de ce qu'ils expriment.

Quand un quatrième acteur entre en scène le troisième doit sortir.

Il est important de soigner la fin de cette improvisation collective.

Le narrateur doit sentir à quel moment, il doit laisser place aux dialogues et quand il peut reprendre le fil de son récit quitte à changer certaines données.

Mille façons de dire un texte

S'amuser à dire de diverses façons le texte suivant et pourquoi pas le dire à deux, à trois et tous ensemble.

« Il y a mille façons de dire un texte mais de toutes façons quelle sera la bonne ?

Celle qui fera le ménage ou celle qui captivera votre attention ? Quoi qu'il en soit au bout des mots, dans le silence, il restera toujours un peu de poussière... »

Les aveux

Lors d'une réunion de famille où trois personnages au minimum sont concernés, l'un d'eux en profite pour annoncer quelque chose d'inavouable mais qui va sans doute le soulager. Ces aveux inopinés risquent d'entraîner de multiples réactions.

Ex : Père et mère discutent du bulletin de leur fils. C'est l'occasion pour le père, la mère ou le fils d'annoncer quelque chose.

Ce jeu peut introduire un temps d'échange autour de sujets divers comme la responsabilité, la liberté de penser...

L'ascenseur

Deux participants créent des personnages qui vont se rencontrer dans un ascenseur dont les portes s'ouvriront selon le bon vouloir de l'animateur. A chaque ouverture, un participant descend tandis qu'un nouveau personnage arrive. Aventures... aventures...

Le bus

C'est la suite du jeu de l'ascenseur.

Deux passagers occupent le bus puis à chaque arrêt deux personnes supplémentaires montent dans le bus. Cela donne droit à diverses relances de l'improvisation. Quand tout le monde est dans le bus, il convient de trouver une belle finale.

Tableau blanc pour...

Pour ce jeu, l'animateur doit pouvoir disposer d'un petit tableau blanc portable ou fixe et de quoi écrire.

Il reste à improviser. Par exemple : le prof de français qui veut faire découvrir les plaisirs de l'orthographe et des mots qui dansent.

L'animateur peut bien entendu donner un temps de préparation.

La consultation à deux

Un couple entre et se retrouve dans le bureau d'un spécialiste mais de quoi ?

Le couple expose alors son problème qui tourne autour d'un personnage qui est là mais qu'on ne voit pas. C'est le couple qui le fait exister. Cette technique de jeu est fréquente chez les humoristes (one man show)

JEU 16

A table !

Ne serait-il pas intéressant d'inviter les participants à verser dans l'admiration pour cet objet si familier qu'on en oublierait l'importance et surtout l'ouverture qu'il propose sur des jeux, des activités en passant par les souvenirs.

La table

Qui se souvient de cette belle chanson de Serge Regianni « la table »* ?

Avec pour seul élément de décors une table, tentons d'abord d'improviser seul et silencieusement une situation, un usage, un numéro, une prouesse. Ensuite passons dans le même jeu au duo avant d'ajouter des mots...

Jusqu'où pourrions-nous pousser la création et l'audace ?

- *cela peut être intéressant de l'écouter.*

A table !

Autour d'une table imaginaire, on est tous tantôt une famille, tantôt des brigands, tantôt ce qu'on veut...le but est d'échanger en créant un rythme de paroles, de tirades, d'échanges soutenu....

Ce jeu est idéal en prolongement du jeu de l'arrêt de bus.

On boit le thé au château
Partage du trésor par des brigands
Séance de spiritisme
Partie de Streap-poker
Table d'opération
Réunion du conseil communal
Jeu de société où on triche
Goûter des 4x20
Comité de lecture
Démonstration de casseroles
Délibération des jurés au tribunal

A qui la table ?

« On aurait pu faire le même spectacle avec une chaise mais on avait peur qu'elles soient toutes prises... »

La table est là sur scène et les acteurs vont improviser avec elle tout d'abord en silence ensuite en paroles...

Le jeu peut être aussi une improvisation : des membres d'une même famille se disputent la table comme héritage

C'est celui qui dit guichet

Ce jeu créé autour d'improvisations peut prendre une autre ampleur si il est utilisé dans le cadre d'une prise de contact.

Deux participants se rencontrent avec pour l'un d'entre eux une position de force.

Exemples : Bureau de chômage, poste et le colis éléphant, agent véreux et la jeune chanteuse, le boucher sourd et le client nerveux, le garagiste j'en foutre et le client à la BMW, le bureau des objets perdus, l'hôtel de nuit et le rendez-vous secret, le cinéma et le choix du film plutôt difficile...

La table symbolise la séparation mais peut aussi représenter la vitre qui protège le participant ayant la position de force. Bien entendu, l'animateur peut à tout moment décider que par magie, cette protection disparaît.

Jeu 17

Il était une fois

Cette fiche se compose de jeux invitant à la spontanéité, à l'improvisation mais aussi à la créativité pouvant aboutir sur des choses fixées comme des sketches, des jeux d'écriture...etc.

Il était une fois

Un jeu créatif ou « sur le chemin de la création »

Le but du jeu est de créer le plus vite possible une petite histoire en se mettant tous en jeu.

Au départ, on propose une trame simple. On peut aussi choisir un animateur - conteur.

Un acteur s'avance et annonce : Il était une fois...un homme.

Une actrice s'avance et annonce : Il était une fois...une femme.

L'animateur conteur poursuit. Il peut créer un dialogue entre les personnages mais ce sont eux qui parlent.

Au fil du récit, les autres participants entrent dans le jeu.

Le célèbre professeur

Quelle chance ! Aujourd'hui on a invité un célèbre professeur qui va nous convier à sa conférence ou à sa démonstration.

Voici ici une série de professeurs amoureux du théâtre

Un prof du beau langage

Un prof du savoir bouger sur scène

Un prof du savoir tomber sur scène

Un prof de la plus longue tirade sans respirer

Un prof du fou rire scénique ou l'art de faire semblant

Un prof du savoir pleurer sur scène

Un prof des scènes plus osées ! Si ! Si !

Un prof de danse scénique

Un prof de l'usage du masque

Un prof du mime

Un prof des démarches farfelues

Un prof de gestion des silences

Un prof de monologues

Un prof de l'art de passer d'un état d'âme à l'autre

Veux-tu entrer dans mon histoire ?

Au départ, un conteur et pour entrer dans l'histoire, chaque participant doit apporter quelque chose : une idée, un personnage, une envie, un objet...

La lune se lève

Dans un pays imaginaire, il se passe de drôles de choses quand la lune se lève ! Mais à toi, que t'arrive t'il à toi ?

Quelques folles impros

A l'arrêt du bus, elle aimerait faire un pas vers une personne, lui dire qu'elle pourrait...

Il ou elle veut lui dire la même chose mais finalement si ça démarre bien, ça va casser...

La reine des Zirgoles va manger son 20^{ième} mari ; Il ne le sait pas encore et va faire tout pour la décourager.

Il apprend à conduire mais le responsable de l'auto-école à un gros problème

Elle rêve d'apprendre la nouvelle danse de l'été qui se danse assis.

Elle veut le ou la convaincre de rallier sa secte des mangeurs de crottes de nez et récolteurs de cérumen pour faire du gel pour cheveux.

Jouez la fin du film : Mon ami Zig, les maxymoys, la culotte du roi...

Les carnets du homelingueur

Autour d'une activité quotidienne, on crée un reportage palpitant selon l'ambiance donnée ou l'environnement. Passer l'aspirateur, faire la vaisselle...

Duo trio...cabaret

Un, deux, trois, on se lance ! Quoi de mieux pour faire connaissance que de se retrouver embarquer dans la même galère ?!

-C'est le grand soir ! Ils vont présenter leur numéro de magie !

-Au marché, ces arnaqueurs ont trouvé le produit miracle !

-C'est la page du pub ! Trois façons de présenter un nouveau produit !

-Ces sportifs sont les premiers médaillés d'une nouvelle discipline !

-Ils ont vu ce que personne n'a vu !

-Un nouveau mode d'expression est né ! Ils nous en font une démonstration !

Jeu 18

Rencontres

A partir de cette fiche jeux, l'animateur annonce qu'en finalité chaque participant sera invité à partager verbalement ou par écrit les « rencontres » qu'il aura vécues et ce qu'il aura appris sur les autres mais surtout sur lui.

Des rencontres

Ce jeu se vit en duos mais rappelons que l'animateur peut toujours instaurer des variantes.

« Elle est vieille et retrouve sa meilleure amie mais celle-ci a des problèmes de mémoire. »

« Il retrouve maintenant qu'il est devenu grand et costaud un garçon qui le tyrannisait quand il était petit...Aïe ! »

« Elle achète de la peinture et répète sans cesse qu'elle déteste le noir. Entre alors un africain. »

« A l'arrêt de bus, elle rencontre un étrange personnage qui lui explique l'importance de prendre le bus. Elle ne peut en placer une jusqu'à la crise ! »

« Il est dépressif. Rien ne va plus pour lui. Plutôt que de l'aider, elle le pousse au suicide. »

« Elle prétend reconnaître une star (télé, cinéma...) ! La personne qui n'est pas star, joue le jeu mais la fin sera surprenante. »

Zordel, Mordel, Bordel

On s'envoie un claquement (jeu de la claque énergétique)en lançant le cri

« Zordel » ! Celui qui le reçoit répond « Mordel » avant de relancer en annonçant

« Zordel »...quand le rythme est bien présent (Zordel ! Mordel ! Zorgel !...) un

participant peut choisir de répondre par bordel (attention à la prononciation) et oblige ainsi ces deux voisins à devoir perdre un peu l'esprit tout en changeant de place et permettre au participant de redémarrer...

Plus on va vite et plus c'est marrant et plus c'est le bordel !

Viens à moi

Un enchanteur ou une sorcière invite quelqu'un de la façon la plus séduisante possible...petit à petit on passe à l'utilisation de différents tons.

De multiples façons, de multiples facettes.

Il convient de dire les phrases ci-dessous de multiple façons.

-l'alchimie de nos deux âmes souffle l'existence vide des millions d'êtres qui nous ignorent.

-Kiki qu'as-tu cassé ? C'est Coco, Kiki, qui va encore râler ! Quoi ?! Quoi ?! Quoi ?! Tu crois kiki que le Coco de Kiki ne sera pas fâché ! Harakiri Coco à cause de Kiki qui a tout cassé !

-Au large des îles Patamac, le vaisseau du capitaine Rastacataouec fend les flots filant comme un fin oiseau signant le ciel.

-Madame, vous m'aimez Madame ! Si ! Si ! Il suffit de voir combien vos yeux se noient dans les embruns de l'amour qui vous brûle corps et âme comme le papier la flamme.

-Tu es fait Sliperman ! Au nom de Ganitorix ma galaxie, je t'ordonne de te soumettre aux lois interstellaires avant qu'à jamais mon Flingotorax ne t'efface de la notre espace !

Le personnage positif et le personnage négatif

Le plus et le moins peuvent faire de beau résultat.

On s'amuse à faire la liste :

Le bienheureux et le dépressif se promènent et voient un hérisson écrasé puis un renard puis un piéton...

Dynamique et fade

Optimiste et râleur

Rigolo et triste

Réjoui et j'en foutre

Pour les plus jeunes on peut opposer des personnages précis : princesse, sorcière, ange et démon...

Le jeu des oppositions

Le bavard et le taiseux

Le fanfaron et le timide

Le courageux et le lâche

L'artiste et l'inculte

L'hypersensible et l'indifférent

La volontaire et celle qui se sent obligée

Le roi et le paysan

La star et le fan

Le pro et l'amateur

Le fils aimé et la fils mal aimé

Bien entendu, la liste peut s'allonger.

La rencontre décomposée

Tout démarre bien mais très vite ça se décompose...

Ex : la star et la groupie de plus en plus déçue.

La belle et la bête

La rencontre par petites annonces...

Le journaliste sûr de lui et le sportif intellectuel

Le touriste cherchant son chemin et l'indigène

Le lion et la petite souris

La dent et la fraise du dentiste

Rien qu'en chantant

On joue une rencontre avec ou sans thème mais les échanges ne peuvent se faire qu'en chantant !

Témoignage à rallonge

Un duo joue une petite scène qui finit par un meurtre. C'est la première partie du jeu. Un commissaire enquête et auditionne un témoin qui va décrire le mieux possible la scène qu'il vient de voir.

Le commissaire choisit alors trois autres témoins qui vont devoir confirmer le premier témoignage mais d'emblée, le premier en rajoute, le deuxième davantage et le troisième bat le record.

Le commissaire confirme le tout !

Finalement le duo va rejouer la scène après son évolution, donc, au stade final !

Jeu 19 A la bougie

Cette fiche invite à l'éclairage. L'éclairage de soi et de l'autre.

Au bout des jeux partagés, l'animateur invite les participants à éclairer leurs atouts mais aussi leurs inquiétudes, leurs certitudes, leurs doutes...

La bougie 1

Une bougie est allumée sur scène mais quel sens donner à sa présence sur scène ?

A chacun d'être inventif...de façon verbale ou non verbale...en solo puis en duo et pourquoi pas collectivement !

La bougie 2

La bougie est à nouveau là. On crée plusieurs groupes. On convient qu'il s'agit d'un

anniversaire mais de qui, de quoi ?

Dans un premier temps, les groupes improvisent tout à fait avant de créer sur base des attentes de l'animateur.

-C'est l'anniversaire du roi Zarglax

-Ils fêtent leur centième dispute

-C'est l'anniversaire du patron ! On a tout intérêt à y être !

-C'est l'anniversaire du petit Michel, un vrai tyran ce gosse !

-C'est l'anniversaire de la victoire des Trizogols contre les Macapols ! On propose une reconstitution !

La bougie 3

La bougie est un élément de l'intrigue.

Elle peut être allumée en cours de jeu.... Il reste à créer un petit spectacle autour de cet usage qui peut-être drôle ou tragique...à vous de choisir !

La carte d'invitation

Ce petit jeu tout simple sert avant tout à se dire au revoir tout en invitant la personne choisie à préparer un petit truc pour la séance suivante ou pour l'après-midi si l'animateur travaille sur une seule journée.

Chaque participant reçoit sa carte d'invitation et la complète...

Des idées :

Je t'invite à être un roi un peu fou qui souhaite faire une révolution dans son château.
Nous serons à tes ordres !

Je t'invite à nous apprendre une chanson de ta composition.

Je t'invite à nous apporter une musique propice à la création.

Je t'invite à nous apporter quelques bonnes victuailles qui servira à nous faire jouer autant qu'à nous régaler !

Je t'invite à être notre Madame Soleil et à nous faire un horoscope inoubliable !

Je t'invite à nous raconter une petite histoire captivante !

Je t'invite à nous trouver deux sujets d'impro tout à fait hilarants !

Je t'invite à nous donner ta recette du bonheur !

Je t'invite à nous complimenter !

Je t'invite à nous donner la première tirade d'une très très courte pièce !

Je t'invite à nous préparer un petit échauffement de 5 minutes !

Je t'invite à nous réinventer le jeu de la chaise musicale !

Je t'invite à nous dire comment tu as sauvé le roi des Zirgonflexes d'une mort certaine !

Je t'invite à nous dire où tu aimerais qu'on t'invite !

Bizz Bizz ou le bonjour éclairé

On se joue le bonjour ! On s'embrasse sans se toucher , on se donne la main sans se la donner, on se salue de façon plutôt contraire.

Le om go one

On marche en occupant tout l'espace, au signal, on s'arrête et on pousse un cri qui vient de loin, du ventre, quand le dernier son s'éteint, on redémarre et le jeu reprend.

Claque hara-kiri

On s'envoie la claque.

-Hara

-Kiri

-Hara

-Kiri...

A un moment précis, quelqu'un décide de lancer le cri « hara-kiri, riki-raha » !
A ce moment, les voisins doivent changer de place en jouant des déplacements comiques.

Duo dico

Le dictionnaire est utilisé. On forme des duos et on pêche un mot au hasard.
Ce mot sera le centre d'une improvisation que l'on reçoit avec des précisions. Le but est de placer le mot ou en tout cas de le faire ressortir dans l'impro.

-Se dire bonjour

-Embauche

-Rendez-vous galant

-Duel au soleil

Impros d'un mot une chose

Chaque duo ou groupe reçoit un mot et un objet et quelques instants pour préparer un petit sketch ou une petite saynète.

Des exemples :

-sauvés-banane

-malédiction-caleçon

-Possession-brosse à dents

-Trahison-lettre

-Renvoi-gousse d'ail

-Misère-cartes

Répétitions à l'usure

On forme des duos et c'est parti sur tous les tons et jusqu'au bord de la folie...

- Monsieur vous m'aimez ! Si, vous m'aimez !
- Mais Madame, mes sentiments sont tout autres !

- Y a plus de ketchup pour mon hamburg' !
- T'as qu'à le tremper dans la confit' !

- Ma chère Elise, vous eussiez du vous pendre !
- J'eusse du ! J'eusse du mais qui m'aurait dépendue ?
- L'eusses-tu cru ?! Elle m'a posé un lapin !
- T'as loupé le coche, c'est ça qui est moche !

- Vous souffrez d'un Passiflora magestus !
- J'aurais préféré un Patronimus ridiculosa !

- Je voudrais vous dire tout ce que mon cœur me pousse à vous chanter !
- C'est fou ce que les haricots provoquent mes flatulences !

- Et voici maintenant le clou de notre collection : la main de masseur !
- Je préfère le tibia du guerrier Chikanwak ou alors le crâne de grand-mère Tortue !

Jeu 20

Intemporalité

A travers cette fiche de jeux, l'animateur peut amener à la réflexion autour de la temporalité et de l'intemporalité.

Les participants peuvent réfléchir à leur rapport avec le temps qui passe mais aussi à l'histoire familiale, à l'avenir, aux rêves...

Impros intemporelles

Des duos ou des trios ont pour obligation de traverser les époques autour d'un thème.

-Les époques : Préhistoire, L'antiquité, le Moyen-âge, La France du Roi Soleil, la Belle époque, Les années 2000, le futur...

-les thèmes : le feu, l'amour, la lune, la beauté, la jalousie...

NB pour faire les liens entre les époques, on peut imaginer de faire appel aux sens.

Des impros actuelles

- La marelle maudite
- La pêche surprise
- Mi ange, mi-démon
- La chance aux chansons
- L'auberge des pas perdus
- Meurtre à l'opéra
- Les frères Barninov

- Le secret de l'oncle Raymond
- L'harceleur de l'ascenseur
- C'était pour une enquête
- Le marquis de Surplus et le comte de Trépasse
- Dernier train pour Prigstown !

Des situations

Un papa refait la visite du zoo à sa façon
 Quand maman dit non, c'est non !
 Le concierge a gagné au lotto, il va enfin pouvoir régler ses comptes !
 Le chef scout n'arrive pas à expliquer le déroulement du grand jeu !
 Pour la visite du président, ils dansent la danse traditionnelle de leur pays : la
 Blanquartoise !
 Au bout du monde, ils découvrent une nouvelle tribu ! Un échange s'impose mais ils
 n'ont rien à échanger !
 La baby-sitter a des méthodes plutôt impressionnantes !
 Le patron a décidé de virer deux employés. Il a des arguments et de la méthode !
 C'est le dernier adieu à Caruso le poisson rouge.
 C'est la nouvelle attraction de la foire !
 Le mystérieux chevalier rose !
 La peau de l'ours avant de t'avoir tuée !
 Après la techtonique, la pédipolique !

Qui est le champion de la blague longue durée ?

Le but du jeu est de raconter une blague même si elle est connue du groupe mais en la
 faisant durer et surtout ...pour le plaisir ! Hé oui !

Qui est le champion du sérieux ?

Nous donner une information sérieuse tout en étant au bord de l'éclat de rire !

Qui est le champion du surf news et états d'âme ?

Il s'agit ici de s'amuser à donner des informations ou raconter une histoire tout en
 passant d'un état d'âme à l'autre. On rit, on pleure, on se révolte...
 Pour des débutants, on peut utiliser un journal en guise de support ou un magazine
 potins avec des petites annonces ou petites infos faciles à lire.

Situations

Le marquis de Pointillas souhaite marier sa fille Amaryllis au plus vite car ce laideron
 n'est aimée de personne. Il s'en remet aux derniers bons conseils de son ami le Duc
 de Pistacherie qui lui n'a de cesse de repousser les courtisans de sa fille la belle

Angeline ...

Un homme veut absolument prendre le train de 23h 18 mais il n'y a pas de train à 23h 18 ! Quoi que...

Ils viennent de découvrir un trésor inestimable mais au moment où ils vont quitter cette salle au trésor...un obstacle inattendu les attend...

Le chien est le meilleur ami de l'homme et là on découvre deux chiens assis sur un banc entrain de parler de leur maître à quatre pattes dans le jardin public...

Dans trois minutes, elle se fera sauter avec la dynamite qu'elle a dissimulée en petites doses dans un collier de saucisses Zwan ! A moins que le directeur du grand magasin puisse la faire changer d'avis !

Les enfants adorent ce nouveau personnage de dessin animé qui les emmène dans des aventures hautement écologiques...son nom : Pat le rat...aujourd'hui Pat le rat nous emmène dans une famille où tout se passe dans un esprit écologique...jusqu'à l'extrême !

Dans une caverne, des hommes préhistoriques viennent de découvrir un objet étonnant !

Contrairement à ce qu'on pourrait croire, ils lui donnent une utilisation inattendue.

Le comte de Pointillas a trouvé un stratagème pour refiler son boudin de fille à un prince charmant...pour cela il doit se mouiller jusqu'au cheveux !...

Un groupe d'amis au restaurant...la soirée se passe superbement jusqu'à ce que l'un d'eux se mette à raconter des blagues d'un mauvais goût ! Plus il veut se récupérer plus il s'enfonce !

Le groupe percu-corporis se produit pour la première et sans doute la dernière fois devant vous !

Jeu 21

On se dépasse

Cette fiche jeux est intéressante à aborder quand les participants ont déjà fait de grands pas les uns envers les autres. L'animateur peut donc commencer à répéter les activités en duos, trios pour verser doucement dans des jeux partagés en groupes plus conséquents.

Duo, trio, cabaret bis

On enchaîne cette fois les numéros à un rythme de plus en plus précis. Evidemment surprise et humour sont toujours au rendez-vous.

Le numéro exceptionnel du voyant Postéramus
Les musiciens sans instruments
Un mot une phrase, ils sont les rois de l'impro
Ils chantent pour vous « Mon cœur est une porte »
C'est la pub pour le fromage caquette.
Défilé de mode pour des vêtements pas comme les autres.
Ils présentent un nouveau livre que tout le monde devrait avoir lu
C'est la vitrine magique ou comment fourguer aux gens un produit dont ils n'ont pas besoin.
Un nouvel exorciste pratique en direct.
Il faut oser ! Oui mais oser quoi ? Chaque soir, ils nous proposent une nouvelle audace vraiment audacieuse.
Ils sont vraiment hilarants surtout quand ils donnent la leçon de danse

Des rencontres bis

La concierge et le locataire bruyant
Le Petit Poucet et le loup qui se trompe d'histoire
Le chevalier et le dragon pacifiste
La prostituée et le client fidèle à sa femme
Deux hommes préhistoriques autour d'un objet convoité
Un martien et un vénusien
Ils formaient il y a très longtemps le duo vainqueur de l'eurovision
Le dragueur et la femme forte
King Kong et Kong King

Le sujet du jour

On annonce un sujet du jour. Le jeu est d'improviser aussitôt autour du sujet en imaginant chaque fois que tous font partie d'un groupe où tantôt on se connaît, tantôt on ne se connaît pas.
L'éolienne, la cigarette, les spaghettis bolognaise, le hasard ou le destin, la moustache ou les imberbes, le cannibalisme...

Les groupes, les ateliers, les sectes

On divise le groupe des participants en deux. Le 1^{er} groupe reçoit le 2^{ème} puis on inversera.
Le but est d'imaginer que le 1^{er} groupe est un groupe qui se réunit régulièrement pour partager une ou des activités précises. Ce soir-là, des nouveaux membres vont arriver

(2^{ème} groupe) pour découvrir l'activité ou les activités. Or, et ils ne le savent pas...ce sera leur première et dernière soirée découverte !

On joue ici dans l'esprit de la déglingue.

Des exemples : les membres de la ligue des gens sérieux accueillent des candidats, les membres du club de danse « Zalpapalpa » accueillent des personnes désireuses de découvrir cette danse issue d'Amérique du Sud- Sud Ouest....

Création coopérative

C'est le grand jeu créatif.

Deux groupes ou plusieurs selon le nombre de participants sont créés.

Chaque groupe reçoit des consignes créatives précises et doit trouver les solutions nécessaires notamment celles liées au nombre d'acteurs ou d'actrices !

Les données :

Lieux : l'histoire se passe : Dans un château, dans une salle de fêtes, dans une mortuaire, dans un hôpital...

Personnages : Deux hommes, deux femmes...un personnage libre (enfant, chien, extra-terrestre...)

Situation : Une annonce importante doit être faite par l'un des personnages qui mettra ainsi très mal à l'aise un autre personnage.

Répliques à placer :

-Le jour où on arrêtera d'enterrer les cons, on se retrouvera dans le plus grand charnier du monde

-Il y a certainement d'autres endroits pour se dire ces choses-là !

-C'est pas parce que tu lis des livres que je ne comprends pas que je ne sais pas distinguer la vérité que cachent les mensonges

-On devrait te transplanter le cerveau d'une souris pour que tu en fasses tout un fromage

Obligations :

-un des personnages doit vivre quelque chose de très particulier

-il faut nous faire rire et nous surprendre notamment par la chute.

Autres scènes : chaque équipe prépare la fiche jeu d'une autre...

Ajouts : une musique, une atmosphère, un genre : drame, comédie,...

Imaginez la scène ! Enchaînons

Improviser le plus vite possible une scène d'un genre différent dans : une voiture, un ascenseur, une chambre froide, un avion en panne, une file à la caisse d'un grand magasin, une réception d'hôtel, une panne dans le désert...

La scène ne doit pas durer plus de deux minutes et on peut imaginer qu'elle puisse être la fin d'un film ou d'un feuilleton à suivre...

Il reste alors à savoir enchaîner ! D'un feuilleton à l'autre...

Imaginez la scène ! Textes

On garde le même principe mais ici l'animateur donne du temps aux participants de choisir un texte ou de l'écrire et de l'apprendre par choeur pour l'utiliser dans la scène.

Tirades en parade

Chaque participant reçoit son texte et dispose du temps nécessaire pour le partager aux autres.

L'animateur peut varier le jeu selon les liens possibles entre textes, énergies...etc.

J'espère que le paradis n'existe pas parce qu'il faudra toujours faire la queue pour voir Jésus-Christ et si un Beatles sur quatre se retrouve au ciel, ça risque de ne pas jazzer du tout !

Finalement, l'idée de l'éternité, je ne crois pas que ce soit si porteur que ça !

Simone ! Je vous aime Simone ! Votre silhouette de Barbapapa me rappelle les rondeurs de l'enfance ! Vos poils au menton, le temps béni de mon grand-père ! Votre voix grinçante, la porte de la grange ! Vos mains comme des rames renversent les états d'âme ! Simone ! Je vous aime Simone ! Mais si maintenant vous pouviez retirer votre pied du mien, je ne vous en aimerais pas moins !

N'évitons pas les ponts thermiques entre nous. Laissons la chaleur de nos deux cœurs moteurs retarder les frimas du proche hiver ! Et comme le dit si bien l'inuit sous le soleil de minuit « viens dans mon igloo ma chaudière humaine, viens réchauffer ma vie de ton pull en laine »

Il est vrai, voyez vous, qu'il demande votre main
Mais je devine qu'il n'en fera pas grand festin
Etes-vous donc sotte ou naïve à un tel point
Pour ne point voir qu'il en veut à ce jardin
O jardin que les femmes devraient garder secret
Ou feindre qu'il ne soit qu'un jardin d'hiver
Tout faquin désireux d'en ouvrir la barrière
Serait déçu du froid d'un semblant cimetière

Hardi !Hardi ! Que l'on selle mon cheval noir pie
La guerre m'attend au-delà de ces montagnes
Que l'on lâche mes chiens et toutes mes harpies

Que l'on dresse les échafauds et fourbisse les armes
Sonnez haut trompettes ! Marchez belles majorettes !
Le roi s'élance armé de courage et de chance
Tremblez ennemis de la si belle France
Son épée va trouer votre grosse panse

Si seulement vous eussiez dit que vous m'aimiez
J'aurais poussé mes charmes à battre campagne
J'aurais expédié tout scrupule au fond du baignoire
Si d'amour doux me bercer osé vous eussiez
Pourquoi avoir choisi de peser tous vos mots
Comme le boucher un rôti ou un gros gigot
Maintenant Maître destin trace son chemin
Seigneur bonheur compte autant que moins que rien
Adieu cœur de beurre de petit oiseau sans tête
Je rentre au couvent comme en un jour de fête

Titus ô triste Titus, tu titubas tout droit dans le Tibre hésitant tant et tant
Que ta terrible et terrifiante tristesse tritura la plume du tragédien
Ta tortueuse détresse tordit de douleur les bouches du chœur qui autrefois
Chantait à tue-tête ta trompeuse destinée toute droite sortie d'une ode antique
Le petit chat est crevé !

C'est dommage ; mais quoi ?
On va tous y passer et chacun pense à lui
Dis pendant que j'étais aux champs, il n'a pas plu ?

Non

Tu t'es pas trop emmerdée ?

Je me suis fait chi...

Oui mais qu'est-ce t'as encore fait hier ?

D'la couture ! Un truc de vieille ! Le genre de truc qui me fait chi...

Oui bon ! Mais le monde est étrange sais-tu Agnès
Faut voir comme les gens médisent et comment qui causent !
Il paraîtrait qu'un mec est venu ici pendant que je n'étais pas là ?
C'est les voisins qui l'ont dit.
Et que même ça ne t'a pas dérangée de l'écouter causer ?
Bon, je sais bien que les voisins racontent parfois des couilles mais même si je veux
bien passer pour un con

Mais non ! N'importe quoi !

Quoi c'est pas vrai sans doute ?

Ben si !

Mais on n'est resté en bas

(à part) Elle me prend pour un gros con la petite pouff !

(haut)

Mais je ne suis tout de même pas débile ! J't'avais dit pas de mec à la maison !

Surtout pas un bricoleur !

Oui mais bon hein oh hé hein bon ok ?!

T'aurais peut-être fait la même chose ok ?!

Ca va ! Ca va ! Crache le morceau !

Jeu 22

On se surpasse

Avec cette fiche, l'animateur propose aux participants de poursuivre et d'oser !
Il est question de se surpasser et donc de s'étonner d'étonner.

Un échange sera important, l'animateur veillant à demeurer dans du positif.

Impros et exercices

L'animateur peut inviter les participants à un petit travail et aura préparé les textes nécessaires.

Un passage de l'Avare en Ch'ti

Une farce dans la farce

Un responsable de troupe tente de convaincre ses acteurs du challenge que représente la mise en scène d'une pièce de Molière.

La femme du responsable veut les premiers rôles mais elle joue vraiment très mal...il la préférerait en servante.

Deux acteurs sont imposés à la troupe, ces deux acteurs ont une origine très populaire.

Un duo tente de répéter une scène mais la mémorisation est difficile et les excuses légions.

Le technicien propose de la jouer ultramoderne ! Entre autres, il propose un monologue sur fond de musique techtonique.

Molière apparaît en rêve au chef de la troupe.

Jeux des oppositions bis

Poursuivons les oppositions amusantes en y ajoutant des duos parfois irrésistibles.

Le riche et le pauvre

Le bébé et sa maman

L'assistante sociale et le réfugié

Le clown et le râleur

Le prof et l'élève

Le démarcheur et le misanthrope

Le prof de chant et l'élève peu doué

Dans mon feu de la conversation

Voilà une phrase amusante. Amusons-nous à trouver des expressions que nous pouvons nous approprier en ajoutant des mon, ma, nos, vos, ton, ta...

La phrase en rejet

On choisit une réplique d'un classique par exemple et on s'amuse à rejeter le plus longtemps possible la fin de la réplique.

On peut s'amuser aussi à modifier ces fins de réplique.

D'un côté à l'autre

On imagine une scène de théâtre où les acteurs peuvent s'adresser au public d'un côté comme de l'autre

Ils font un spectacle de marionnettes pour les petits et un spectacle pour les petits vieux

D'un côté monsieur prend la parole et le dessus. De l'autre c'est Madame qui prend les commandes.

D'un côté, ils parlent super bien, de l'autre ça frôle le top vulgaire.

D'un côté l'histoire, de l'autre les chansons

D'un côté le conte moral, de l'autre le conte immoral

D'un côté la vérité, de l'autre le mensonge

D'un côté le bien, de l'autre le mal

Des impros, sketches ou saynètes en conduite

Une série d'impro à listes : tout ce qui se trouve sur la liste doit se retrouver dans l'impro

-un chanteur, une fleur, une femme qui a un gros problème, un chien, un accident, une grande décision, un rendez-vous manqué et un appel téléphonique

- un clochard, un hamburger, un poisson rouge appelé Noiroto, un regret, un policier, une apparition, une danse, une contredanse
- un héros irrésistible, une paysanne qui n'est jamais sortie de sa ferme, un danger inconnu, une soupe aux cailloux, un chat errant, un lit magique
- un politicien, un journaliste aux questions étranges, un verre d'eau, un bureau et deux chaises, une giflette et une série de jurons
- un banc public, un timide, une passante, un mouchoir, un camion qui roule à toute allure, une souris blanche, un adieu
- Le gros Raymond qui faut pas faire déféquer, le rateau, le play-boy, la bmw neuve, l'oiseau qui volait bas, le coucher de soleil
- une petite culotte, une porte ouverte, un homme qui rentre du travail, la bonne qui ne parle pas le français, une drôle d'odeur dans l'air, le facteur, le voisin
- Un comptoir de café, une femme qui a trop bu, le garçon qui n'aime pas qu'on oublie les pourboires, un paquet de chips périmé, le client pressé, la mouche dans la bière
- Le professeur d'anglais, la poésie, l'élève modèle, la blonde, le benêt de service, l'inspecteur, la sonnerie qui déconne
- Le chevalier Sigismond, le cheval Batibus, la belle Georgette, le petit bois aux lutins verts, le jeu de cache-cache, l'ogre nain, la promesse
- La ligne d'arrivée, le coureur à pieds, le journaliste très bavard, le chemin de fer, la peau de banane sur la route, l'araignée Gipsy qui monte à la gouttière
- Le duel, les témoins, les armes étranges, la fiancée éperdue, le prêtre, le vent froid de l'hiver et l'écrivain qui immortalisera la scène
- Un extraterrestre, la caissière de grande surface, le gérant, le produit au label de qualité, la voix qui dit « renfort caisse », l'enfant qui énerve sa mère
- La légende de Sporgel le bel, une sorcière, le trésor, les aventuriers, la nuit qui tombe, un morceau de peau, un miroir magique

Rencontres onomatopées et prises en charge

Voilà deux jeux très amusants à réunir.

Le but du jeu est donc d'animer le groupe sans faire appel au français ni à aucune autre langue ! Il convient d'utiliser des onomatopées pour se faire comprendre.

On peut imaginer aussi de rejouer la scène en français

Ex : visite du musée, défilé de mode, séance de photographie...

Marionnettes chaussettes onomatopées

Glissons nos mains dans des chaussettes et racontons une histoire en onomatopées. Insistons sur les sentiments, les énergies, la modulation...etc.

L'entrée fracassante...mais la sortie...

Voilà un beau jeu pour se mettre en forme pour démarrer l'atelier.

On choisit un participant qui entrera dans le local de façon surprenante prenant tout le groupe à parti. La réaction du groupe se fera spontanément et une improvisation aboutira obligatoirement sur la sortie du personnage.

Des idées d'entrée : le prof en colère, le curé en retard, le médecin qui vient annoncer la bonne ou la mauvaise nouvelle, le héros qui vient sauver tout le monde, le surveillant d'internat, le fermier et ses animaux...

Jeu 23

Le thème du jour

Cette fiche de jeux pourrait être considérée comme fiche prétexte.

L'idée est d'inviter l'animateur à mettre l'accent sur quelque chose qui lui semble important.

Ainsi par exemple, les jeux vont inviter les participants à mettre l'accent sur les émotions, sur le rire, sur le bien-être et d'éveiller leur sensibilité comme leur attention autour de cette attente tout le long des activités.

Ces activités sont essentiellement des activités théâtrales.

Répétitions à l'usure en trio

-Avé César ! Un message de Silla : les gaulois sont bels et bien là !

-Si Silla le dit, Silla l'a vu, Silla ne ment pas ! Silla est un grand chef !

-Vive Silla ! Silla Viva !

-Oh Marius ! Pécaïre ! Le bossu il a des lapins de garenne aussi gros que les cerfs du bois de Vincenne !

-Je sais papet ! Je sais ! Mais là j'ai mes rognons qui mijotent sur le feu avec la bouillabaise !

-Et la bouillabaise elle est fantastique !

-J'entends sonner le cor de Roland comme un écho des jours heureux

-Certes...heureux...

-Roland a un si beau cor et son cor beau, cela le rend tellement généreux qu'il souffle l'appel !

-Dorianne, ma douce Dorianne, j'ai ouï que vous souffrez encore d'un étrange mal ?

-O Monsieur ! Comme je souffrote ! Comme je souffrote !

Je vous en prie ! Palpez vous-même ! Palpez moi bien !

-Dorianne ! Je vous en défends ! Monsieur n'est point Point médecin ! Cessez donc de faire l'idiote !

-John ! T'aurais pas du uriner dans mes bottes ! Maintenant je vais être obligé de te descendre !

-Oh non William ! Ne descends pas John ! C'est pas sa faute c'est à cause de sa prostate !

-La ferme Peggy ! C'est moi qui vais t'arroser Will ! Et cette fois avec du plomb ! So long man !

-Oyez ! Oyez ! Bonnes gens de St Lesturnien oyez ! Le Seigneur Gontrand de la Cisette Aïgue va vous conter sa mésaventure !

-Que nenni manant ! J'ai d'autres choses sur le feu en demeure ! Dame Gertrude m'attend pour faire causer et jouer au tarot !

-Mais que fait Gontrand pour le peuple qui se meurt de faim ? Il joue du pipeau ou il s'en fout bien ?

Engageons nous dans une impro à partir de trois fois rien...

Le jeu consiste ici à partir de rien pour créer quelque chose mais comment peut-on partir de rien...en commençant une phrase par exemple par le mot « rien »...

La scène vue sous différents angles

On crée une scène classique

On demande à quatre participants de bien observer car ils vont devoir rejouer la scène sous différents aspects et pour des interventions différentes.

Ex : le premier rejoue la scène en tant que metteur en scène- un duo rejoue la scène en se moquant...etc.

Chaque intervenant se doit de donner une nouvelle dimension à la scène qui est jouée.

La scène est la suivante...

L'animateur s'amuse à donner le début des indications de jeu plus on attend plus de précisions arrivent mais les participants sont libres de commencer l'impro quand ils le souhaitent.

La scène est la suivante : cela se passe dans un jardin au 17^{ième} siècle, lui est soi-disant au service du roi et souhaite entrer dans la troupe de Monsieur Molière afin de pouvoir approcher le roi et le tuer lors d'une représentation. Elle est une espionne du roi qui compte s'infiltrer dans la troupe...sans le savoir il va lui vendre sa mouche mais elle avec sa mouche sur la joue l'aime éperdument. Molière arrive...

-Un banc, un parc, la nuit, un cri, une course, des pas...lui clochard trouve une main coupée et un doigt en moins, elle paniquée cherche son fiancée qui devait arriver d'une minute à l'autre mais la montre de la main est arrêtée sur minuit et minuit sonne...

-Sur la route, une lettre, un joggeur qui passe, l'éboueur qui voit la lettre...Spiderman qui se cure les oreilles...une sirène qui se met à hurler dans la ville...

La personne invisible

Deux acteurs entament une impro libre en faisant exister un 3^{ième} personnage qui peut

être leur centre d'intérêt et d'échange

Création en puzzles

Pour rappel, l'animateur organise à loisirs ce jeu, en ajoutant des pièces aux puzzles.

Les duos, trios...doivent tout faire apparaître dans leur création et doivent utiliser les deux répliques proposées.

Charles-Philippe, Marie-Séraphine, le cheval pie, la lettre, langueur, « Fichtre, peste et saperlipopette », crotte de chien, un coup de boule

-Il est impensable qu'une femme digne de notre monde s'adonne aux plaisirs équestres

-Comme un antiquaire cherche un guéridon, je cherche l'âme sœur pour de vrai, pour de bon

Gilbert, Simone, le petit chat, le crime à la télé, « nom d'une guerre de pets », énergie, cri dans la nuit, une baffé

-Si j'l'aurais su j'leur aurait dit qu'une vache avertie en « veau » deux

-Derrière la grange se cache souvent le fumier interdit de séjour

Bérénice, Gaston, la betterave, le coup de foudre, « cré nom d'une crotte de chien sans poils », lenteur, un pas dans la bouse, un geste déplacé

-Quand il tonne, le facteur apporte toujours des mauvaises nouvelles

-J'aime autant te dire qu'au point où on en est, je donnerais pas ma langue au chat, ni autre chose d'ailleurs sais-tu bien.

Yolanda, Manuel, le saucisson gaumais, le café qui passe, dépression, « Par les cornes de l'oncle Raymond », un appel téléphonique, le fou-rire

-C'est quand même fou le nombre de balles perdues qui tuent des soldats inconnus

-Le père y mettait toujours de la chicorée dans le cawa. I disait comme ça que c'était pour couper court au libertinage.

Stacy, Shirley, le hamburger maximax, le mendiant qui tousse, indifférence, « Putain, i sont où les gens qui nous fouteraient la paix ?! », une angoisse, le pet

-C'est pas demain ma vieille que tu me verras manger du fast-food bio !

-La crise ! Je sais pas ce qui me retient d'embrasser toutes les meufs qui sont pas blondes tu vois !

Jack, Priscilla, la voiture qui ne démarre pas, le policier sensible, l'excitation, « Purée de merlan frit ! », un klaxon, un comportement bizarre

-Moi, j'ai pas de panoplie comme les tarlouzes de Village People ! »

-Intellectuellement parlant, c'est tout de même pas possible que vous ayez reçu votre droit de conduire un tel véhicule...

Des défis

Des titres ou thèmes d'impros et des défis : utilisation d'un maximum de rimes, d'onomatopées, un langage populaire voir cru, un langage inventé, une articulation exagérée, une chorégraphie impressionnante

Le coup de bambou, une leçon de vie, une visite à l'hôpital, chômeur un jour..., L'audition pour le film pas comme les autres, la traversée du pont enchanté, le bonheur c'est d'avoir un ami, méfiance, méfiance...,

Jeu 24 Collectif Pro

Cette fiche convient très bien pour des participants plus chevronnés, adolescents ou adultes. L'enjeu est théâtral mais il demande aussi une distribution de rôles réfléchie (démocratique, basée sur l'écoute de chacun...) mais aussi un engagement coopératif.

Chaque défi implique la participation de tous mais n'oublions pas que les figurants sont acceptés et que c'est en jouant qu'on a envie de jouer.

Impros, sketches ou saynètes collectives

« De la mort au papier, du sang à l'encre »

Un auteur célèbre est surtout un docteur psychopathe machiavélique. Pour écrire ses histoires, il utilise le sang de ses malheureuses victimes. Aujourd'hui ce docteur « Folley » reçoit Kimberley, une cliente hypocondriaque et son amie Leslie qui a des problèmes d'élocution.

Le docteur s'assure les services de Jackson son acolyte qui connaît tant de choses.

Ils ont tous vu le même spectacle « Mort d'un semi-camionneur » mais ils n'en parlent pas du tout de la même façon.

Le titre de leur spectacle est « Est-ce à nous de refaire le monde ? » en voici la fin

Un professeur farfelu nous montre combien en ces temps de crise, nous avons beaucoup à apprendre des animaux. Il a des exemples à partager

Grâce à notre machine à remonter le temps, nous allons enfin savoir l'origine du premier mot de l'humanité.

Ils attendent tous la même chose ou la même personne mais leur motivation est différente...enfin cette personne arrive...qui aimerait être à sa place ?

Le bon François, valet de chambre de Madame de Trouville, a toujours su garder sa langue sauf quand il a bu et que Monsieur de Trouville lui paye à boire.

Jurgen Springten est un immense cinéaste. Il a inventé le genre gastéropode-félin film

où les scènes alternent entre vitesse et extrême lenteur. Voici une large bande annonce de son film : « Tais-toi tête de laitue ». Un drame psycho-sociologique

René est camionneur mais sa femme la Régine en a marre des poids lourds. Aujourd'hui, elle a invité Freddy la lime qui compte bien mettre René sur un coup fumant...

Josiane est numéro un dans la démonstration des produits dont personne n'a besoin. Aujourd'hui, sans le savoir, elle vient de commencer sa démonstration au sein d'une famille plus qu'étrange

C'est le jour de la chasse à cour, un play-boy joli cœur a invité deux amis pour une chasse particulière...mais où sont les chiens ?

Madame l'Echevine, inaugure la grande salle d'exposition des talents du futur. Elle présente aujourd'hui l'exposition de Sergio Napurin dont la thématique est l'extrême extrémité de l'existence.

Pour Monsieur et Madame Tout le monde, aller au théâtre c'est tout de même avant tout se fendre la poire.... Ce soir-là malheureusement on joue un navet.

« Autant en emporte le hareng quand il sort » c'est le titre du roman de Paula Pêche, le brillant animateur Hervé Balsinc reçoit ses invités pour échanger

Jeu 25

Rythme et plus

Cette fiche jeu aborde le jeu corporel tout en activant la notion de rythme. Les participants auront peut-être l'impression de devoir moins réfléchir et pourtant la concentration sera de mise.

Quand la musique nous porte, nous supporte, nous insupporte

L'animateur choisit trois musiques ou plus selon le nombre de participants, idéalement une musique triste, une musique populaire, une musique propice à la détente, la relaxation.

On forme des groupes et chaque groupe s'installe comme suit : face public assis côte à côte.

Parmi les acteurs un seul va coller les émotions qui semblent évidentes à la musique tandis que les autres exprimeront quelque chose de tout à fait décalé.... Attention ! Pas facile !

On refait le même exercice mais chaque groupe va composer un jeu scénique muet sur une des musiques en créant ainsi une chorégraphie originale à la manière des films muets.

Le meneur en rythme et en slogan

Le chœur(groupe de participants) marche autour d'un acteur (participant) qui, perché sur un siège, donne un rythme. Quand le rythme existe bel et bien, le meneur lancera sa phrase ou slogan qui sera sans doute lié au rythme.

-Tousse j'expire ! J'expire expire pire y a pas pire !

-Homo minus erectus lapinus lapidus

-Dysenterie ! Tout le monde ch...chut ! Dysenterie ! Tout le monde ch...chut !

-Femmes et hommes du monde entier, il est moins le quart ! Ne faisons pas les choses à moitié !

Théâtre d'émotions

Le groupe est divisé et chaque sous-groupe reçoit une émotion ou un thème à développer en 3 temps qui sont des temps de progression.

Exemple : la colère. Dans un premier temps la colère est encore contenue, dans le second elle émerge et dans le troisième elle éclate à outrance.

La colère, la tristesse, l'exaltation, la moquerie, le toucher, la dépression, la folie...

Pour aider à la mise en scène de ce théâtre d'émotions les participants reçoivent une situation mais ils peuvent la créer aussi.

Des situations : Il veut lui dire que tout est fini, jamais elle n'a été aussi belle, tu joues comme un manche, quel beau costume, t'en as pas marre de parler de la pluie et du beau temps, laisse-moi t'appeler mon gros nounours, Il est viré...

Comédie, drame, opérette...Moderne

Le principe est le même. L'animateur propose un thème de création avec des personnages définis mais qui peut évoluer selon le nombre de participants.

Chaque groupe va devoir présenter sa création en lui donnant un genre précis et en développant un jeu adapté. Chaque public se réjouira de voir des créations bien différentes.

Le thème : « dans la série télévisée « la ferme des quatre saisons », nous découvrons l'épisode intitulé « A ras de Pâquerette ! »

Les personnages : Firmin le fermier, Joséphine la fermière, Marie la fille, Jean le valet amoureux de Marie, Pâquerette la vache, Docteur Sercu le véto

L'intrigue : A la ferme des quatre saisons, la vache Pâquerette a un drôle de comportement : toutes les deux minutes, elle meugle une série de chiffres...

Difficulté supplémentaire : d'une manière ou d'une autre faire entrer les autres acteurs dans le récit.

Jeux de voix

On demande aux participants de lire un texte en faisant les deux voix

-Oh Jackson ! Allons ouvrir la porte à nos envies. Libérons notre hybride libido au lit tôt !

-Oui Margaux ! Feu notre chasteté tenace ! Que règnent ici les coups de reins et rien d'autre !

-Cette femme est un cube, un cuberdon dont on ne saura jamais le goût.

-Il est des fruits non assujettis à la cueillette et insoumis à toute morsure.

-Quand on fait la traite des blanches et qu'on a l'air bovin il vaut mieux fermer les yeux.

-Plus encore, il est préférable de siffler la caravane qui passe tandis que le chien d'aveugle aboie !

-J'ai toujours aimé ces phrases qui ne veulent rien dire et qui pourtant en disent bien plus qu'on ne pourrait le croire.

-je crois qu'on ne pourrait en dire plus et pourtant je ne veux rien dire de ces phrases que vous aimez !

-Mais Mimi a mis ma misérable main moite sur son sein solidement serré sous son singlet !

-Que crie qui que ce soit ! Mimi m'aura, Mimi m'a eu, Mimi m'amuse, ma muse m'use.

-Oh Sandy, si je ne te connaissais pas, je ne pourrais conjugationner mon amour à toutes les sauces. Tu es le sandwich qu'il manquait à ma saucisse de Francfort.

-Oh Michawel ! J'ai toujours été émue de comme tu as toujours su parler aux femmes qui fréquentent ta friterie

-Mademoiselle, voulez-vous m'apporter le dossier « Gontrax contre Traxcon » je vous prie et par la même occasion apporter moi donc une tasse de ce thé indien que le Maharadja Iproumi m'a offert lors du colloque sur les colloques.

-Ce sera fait Monsieur Jason Smith de la Fayette ! Et soyez sans crainte, je n'oublierai pas le nuage de lait d'ânesse dans votre tasse couleur coucher de soleil !

-Qu'on coupe la tête à celui qui osera répéter que je suis une reine sans cœur !

-Votre majesté, je proposerai même en guise de jeu de mots que vous ajoutiez : que ce quidam ce tienne à carreaux !

-Dis Marcel, elles sont à combien tes patates là ? Hein ?! C'est parce que l'autre apothicaire là i me dit que les chicons sont trop bon marché par rapport aux carottes

et aux salades !

-Putain ! I n'a qu'a pas, i n'a qu'a pas, i n'a qu'a pas ! Je m'occupe moi de ces potirons à la con moi ?! Non mais j'veus d'mande un peu Madame ?! Dis lui s'y voir que Marcel i va lui planter un chou dans son carré de porc que quand i s'assiera d'ssus i verra de quel bois j'me chauffe moi ! Patate va !

-O Rolande ! Vos cheveux sont comme des vagues d'écume rousse sur la lande.

-O Gontrand ! Ce n'est pas une raison pour les piétiner avec vos sales bottes de gros soudard de mes deux qu'un de ces quatre mon paternel va vous coller une mandale qui vous fera quitter votre cuirasse rouillée comme une sardine sort de sa boîte !

-Oufi Nénène ! J'ai bin cru qu'on y arriverait jamais au zoo d'Anvers moi ! C'est pas pour rien que le médecin i m'a dit que j'devais mesurer mes efforts !

-Mon Pauvre Emile, i l'aurait bien mieux fait de mesurer ta connerie parce si c'était une autoroute on s'rait déjà avec les américains à boire des bières sur la lune qu'est aussi ronde que t'es plein !

-Je chante ! Je chante pour toi ma douce colombe ! Je chante parce que tu es une bombe !

Je chante pour que tu s'exploses et que tu m'étales dans les pétales de roses !

-Oh petit coquin ! Je vois bien à quoi triment vos rimes ! Vous me saoulez pour mieux abuser de ma petite vertu mais gare au poète qui ne pense qu'au ... !

-Et s'il me plaît moi Madame de vilipender tous ces coquins qui vous font une cour si ardente que tout Versailles m'en parle ?

-Allons mon bon ami ! Ne prenez pas en grippe ni en méningite ni en colique, ni en petite vérole tout ce dont le peuple rigole ! J'ai moi-même su que vous eussiez su la vérité si sottement susurrée !

-Fini de rire John ! Comme qui dirait que t'es fait comme un...comme un...comme un rat ! J'te donne deux secondes pour sortir ton flingue ! Passez ces deux secondes je te ferai sauter la tête comme un, comme un...comme un...

-Deux ! Pan ! T'es mort Slim ! T'as toujours eu des gros problèmes d'éloquence ! T'aurais pu dire faire sauter la tête comme un...comme un... ! Damned c'est vrai que c'est pas facile de causer au Far-west !

-Amis amsterdamois, défenseurs des moules zélandaises ! Vous avez raison de ne plus la fermer ! Il est temps que les consommateurs sachent que nos femmes ne se font plus uriner dessus parce que elles sont infidèles !

-Ernst a raison ! J'ajouterais que si on devait déféquer sur tous les cons qui n'y connaissent rien aux moules, il y a longtemps que nos femmes seraient fossilisées !

-Qui quitte Kiki, quitte Coco consécutivement à ce que Kiki et Coco sont concubins et que cochon soit qui s'en dédie !

-Mais qui a dit que Kiki quitterait Coco qui quitte Kiki que quand Kiki kif qui que ce

soit qui quitte Coco ?!

Utilisation de pictogrammes pour se faire comprendre ou pour créer

Imaginons une affiche composée de signes, de mots et de différentes annotations quasiment illisibles et pourtant pleines de sens pour leur auteur en pleine création. Mais qui serait capable d'interpréter pareille partition.

Les participants sont répartis en groupes. Chaque groupe reçoit une affiche et un feutre. Chaque groupe crée une partition soignée composée de dessins, symboles, mots, signes...etc. Les partitions ainsi créées sont distribuées et chaque groupe va devoir interpréter sa partition selon les trouvailles, l'énergie, la folie de chacun.

Bien entendu, qui dit partition dit rythme !

Jeu 26

Dynamite de groupe

Cette fiche est idéale pour canaliser l'énergie d'un groupe ou pour épuiser un groupe débordant d'énergie. On se donne et on s'en donne à coeur joie !

Ils sont venus, ils sont tous là ! Ils sont venus rien que pour toi...

Petit jeu d'accueil et d'échauffement annoncé par l'animateur pour engager chaque participant dans l'ambiance énergétique.

On lance cette phrase : « Ils sont venus, ils sont tous là ! Ils sont venus rien que pour toi...Magali ! »

Chaque personne citée en profite alors pour remercier à sa façon ou selon son caractère ou en devenant un personnage. Les autres applaudissent, sifflent, encouragent, crient telles d'hystériques groupies.

Le cercle de la parole

On forme un grand cercle de la parole. Un participant est désigné et vient s'y installer en dernier lieu.

En alternance, on impose dans le jeu la participation active du désigné et celle du groupe. Ainsi, dans un premier temps, celui qui s'installe est l'animateur d'un groupe ou d'une réunion (ex : animateur de la ligue des joueurs en ligne...) dans un deuxième temps ceux qui attendent imposent à celui qui arrive son rôle dans ce cercle de parole.

Variante : un couple arrive...

Le but est d'être surtout verbal !

Alexandrin Alexandrin y a

L'animateur donne tout d'abord la définition de ce qu'est un alexandrin : Ver de douze syllabes comportant une coupe régulière à l'hémistiche (6/6)

Exercice peu simple que celui de créer une petite scène toute en alexandrins et pourtant voilà le défi donné aux participants répartis en duos. Ils créent un dialogue en alexandrin et peuvent s'inspirer du quotidien ou s'envoler dans de la créativité débridée. Exemples : alexandrins au petit-déjeuner, alexandrins à l'examen, alexandrins à l'hôpital...

Jeu de chœur

Inventez une histoire ou reprendre une histoire connue, un conte...le but de l'exercice est de créer un chœur qui encadre les acteurs et participe activement tant au jeu verbal qu'au jeu scénique.

Ex : si on joue le petit chaperon rouge, le chœur peut conter, faire les bruitages et pourquoi pas les meubles ????

Phrases duo suite

On reste dans l'énergie. Les duos de participants reçoivent leur tirade et sont invités à les interpréter au moins à trois reprises avec des énergies différentes. Lors de la présentation, les duos peuvent alterner les présentations.

-Je l'ai souvent dit et je le répète : Raymond c'est qu'un gros con ! Il confond l'amour et la clé à molettes, à force de vouloir me serrer à son bon vouloir il finit par m'éteindre pour ma bonne volonté !

-En plus, il n'a jamais su apprécier ta façon de parler comme une poétesse. Tu sais quoi, moi, si je serais à ta place, je le plaquerais comme la plaque matrimologique de son semi !

-Oh ma douce Iphigénie, qu'il est bon de t'entendre chanter sous ce pin sylvestre quand les moutons paissent dans la vallée et qu'au loin passent les canards sauvages et que les fourmis gambadent gaiement sur le laurier.

-Oh Marcus Liposucionus, Laisse mon chant envoûter tes chastes oreilles qui n'ont jamais su distinguer le brame du cerf du drame d'Ibère ! Passe-moi aussi le sel que je puisse assaisonner ton petit oiseau tout rôti sur le barbecue.

-Alors là, i m'dit que ok i veut bien que je sois « in » mais pas question que je fasse top parce que là ce serait mega grave de chez trop quoi ! C'est speed comme prog s'tu veux quoi !

-Moi, j'kif grave les keums qui savent te pusher rien qu'avec les yeux tu vois ! J'suis trop accroc à tout ce qui m'pulse plus fort que dix red bull tu vois ? Si tu vois pas, c'est gravos de chez super mega trop tendance grave tu vois ?!

-Mais dites-moi Monsieur le boucher, c'est tout de même pas normal que le prix de l'andouillette soit plus élevé que le prix des mignonnettes de porc alors que le prix des cuisses de dinde reste toujours plus bas que les abats !

-Hé ma petite dame ! J'suis pas dans la bête hein moi ! Faut d'mander à René quand

c'est qui r'viendra du marché couvert avec les prochaines bêtes hein ! Parce que c'est tout de même lui qui fait les commandes hein ! Moi, je fais les découpes et pas les commentaires hein ! Suivant s'te plaît !

-Quoi ?! Oui ! Paris il tonne ! Et Hector n'est pas encore rentré ! Son char a sans doute du verser dans la poussière comme mes larmes souillent le carrelage que vient de laver Carolinus ! Je sais que j'utilise Ajax comme seconde main mais sa force est avec nous !

-Oh ! Andromaque ! J'entends hennir ses chevaux persans ! Mes oreilles, sur la plaine, reconnaîtraient les yeux fermés n'importe quel char y va rive à rive, de mer en mer, de port en port, non jamais je te le jure je n'oublierai Hector !

-Monsieur Holmes! J'ai retrouvé l'arme du crime ! L'objet contendant que je vous tends est couvert de sang mais bon sang ne saurait mentir ! Ce sang est déjà sec ! L'assassin a donc déjà frappé pour la troisième fois !

-Erreur ! Erreur ! Décidément vous en faites des kilos Watson mon cher ! L'arme du crime n'est pas ce bougeoir qui comme vous vous en doutez n'a pu éteindre la victime ! Regardez plutôt cette horloge Louis XVI, pourquoi est-elle tombée pile à l'heure du crime ?!

-Hedwige ne viendra pas ce soir. Nous serons seuls à deux pour jouer au bridge. C'est monotone de taper la carte quand on aurait pu se taper autre chose que la bonne. La dépression me guette comme un bouchon guette l'oreille de super Sérumen.

-Ne soyons pas trop triste mon cher Hans ! Demain est un autre jour que le dernier du mois et je gage que mère nous rapportera une quelconque surprise du marché de Spartiedemerdeganderbrüsher ! Peut-être des profiteroles au jus de Schnaps ou des choux à la crème de Munster dont vous raffolez au retour de vos périples à Prentonjambonbeür !

Jeu 27

Liberté sur planches

Cette fiche est une invitation à la liberté. La liberté pour l'animateur de laisser davantage de place aux participants qui en réclament et davantage de discrétion à ceux qui en ont besoin. L'animateur peut annoncer aussi la notion de liberté dans la créativité. L'idée étant de toujours bien mettre en avant l'esprit de coopération avant l'esprit de compétition.

L'originalité de cette fiche est qu'elle invite facilement l'animateur au concept d'animations en cascade. (exemple : une activité aboutit par l'obtention d'une carte, carte utilisée dans le jeu suivant...)

Danse libre et présentation libre

Sur la musique, les participants dansent en se posant de temps en temps sur un siège placé au centre.

Quand la musique s'arrête : celui ou celle qui se pose se présente :

-Bonjour je suis Frédéric l'homme qui...

A la fin de la présentation, le groupe répond à sa façon.

Présentation flatteuse

On présente un partenaire de la façon la plus surprenante qui soit, ce partenaire qui se reconnaît reçoit une carte avant de présenter un autre participant. Cette carte sera utilisée au jeu suivant : « impros à la carte ».

Impros à la carte

Chaque participant a reçu une carte au hasard. Plusieurs cartes identiques sont ainsi distribuées. (exemple : les valets, les dames, les rois, les as...)

Chaque groupe formé à partir des cartes reçoit un sujet d'improvisation.

1^{er} groupe

Un pique-nique à la campagne, un pique-nique de famille qui va tourner mal suite à des révélations plutôt gênantes d'un membre de la famille.

A jouer à 2 avec une partie du groupe

2^{ième} groupe

On tourne la dernière scène du film « Autant en emporte les hirondelles »

A jouer à 3 avec une partie du groupe

3^{ième} groupe

« Quand elles arrivent à l'enterrement d'une connaissance commune, des personnes se rendent compte que ce n'est pas que la mort qui leur a donné rendez-vous mais sans doute aussi le destin »

On joue à 4 avec une partie du groupe

4^{ième} groupe

« Un metteur en scène souhaite donner à Roméo et Juliette une dimension moderne, il propose du théâtre action où les spectateurs participeront au spectacle »

La parade, le défilé

Créer un maximum de personnages muets qui font des passages.

La musique pouvant influencer, l'animateur aura préparé sa liste d'extraits judicieusement choisis.

La ligne d'expression

Assis sur un banc des personnages nous font l'effet miroir. Ils voient passer :
Un corbillard, le marchand de glaces, la voisine qui adore les minijupes, le voisin qui fait du jogging torse nu, une ambulance, un train, un couple de vieux, une course cycliste, le voisin et son chien qui mord, le petit voisin qui fait toujours le doigt d'honneur, l'autre voisine qui est mauvaise langue, l'autre voisin qui n'est pas très fréquentable, le camion de poubelle, la voisine qui repasse et qui a perdu sa minijupe, le voisin qui repasse et qui a huilé ses muscles, le curé à vélo, le démarcheur du vendredi...

A vous d'en inventer ! L'animateur peut créer deux groupes : un groupe regarde, un groupe joue les réactions.

Libérez la liberté

L'animateur invite les participants à créer le grand salon de la liberté.
Créations individuelles ou en duos, trios sont bienvenues mais l'animateur invitera le groupe à terminer par une intervention collective via un slogan, une flashmob ou autre...

Jeu 28 **Boxing time team**

Cette fiche va inviter les participants à partager une séance très dynamique où sans doute l'esprit de coopération préparatoire se frottera à l'esprit de compétition dans la présentation.

Boxing word

L'animateur propose un petit échauffement collectif avant de composer deux groupes ou deux équipes car le mot à lui seul influence sans aucun doute les énergies.

On crée une zone qui peut ressembler à un ring de boxe.

Chaque équipe se tient prête à passer à l'action pour des joutes où l'enjeu n'est pas de « casser » l'autre mais de construire quelque chose avec lui et ce, dans un temps donné soit une minute de préparation quand c'est autorisé et maximum deux minutes de jeu mais selon le groupe l'animateur peut varier ce temps donné. Tantôt, on passera des solos (un de chaque équipe) aux duos, aux trios, aux quatuors puis à tous en scène

Pour chaque joute ou chaque rencontre, un mot est lancé ou une situation est donnée.

L'animateur peut prévoir de la musique pour les temps de préparation mais aussi

pour les temps de présentation quand cela peut aider ou donner une autre dimension.

Le rôle de l'animateur sera essentiel car à lui seul, il donnera le rythme et communiquera l'énergie à l'ensemble des participants.

Tous	la danse de la provoc' ou séduction
solo	« Oui et non » de toutes les façons tu es si belle, tu es si moche
duo	La belle et son cheval rencontre le laid et son âne
solo	combat d'onomatopées
trio	tour à tour créer la chanson « C'est nous les héros de la vie »...
Duo	Répétition à l'usure : je t'aime- moi pas, A quelle heure le train pour Namur ? 11H12 !, C'est quand qu'on arrive ? Tais-toi et pédale !...
Quatuor	les quatre saisons de l'amour
Quatuor	Des quatre horizons viennent les héros
Tous	chorégraphie sur la même musique -le bateau de la tempête- -la forêt enchantée -la jungle en folie- les casseurs
Solo	Chant Solo 1 : je t'aime comme la vache aime l'herbe Solo 2 : mais l'herbe c'est le mouton qui la tond Ou Solo 1 : «tu es le bonheur de mes jours » Solo 2 : « et toi la nuit de mes malheurs... »
Trio	A trois, il raconte une bonne blague
Solo	le maître et l'élève mais dans quelle discipline ?
Duo	le casting de Roméo et Juliette : c'est la dangereuse scène du baiser
Quatuor	Le contrôle policier
Tous	Mais un à un...en lancer et retour :Les rois et les reines des claquettes et percussions corporelles
Solo	Il ou elle va appeler son amour mais le courage ne vient pas...
Duo	Premiers amours, premières haines
Tous	L'un après l'autre...le premier rôle pour la plus belle tirade « Le vent emporte ma raison comme feuille d'automne, Derrière l'horizon, ligne d'un corps de femme, S'envole ma chanson pour cette belle personne Qui brisa mon cœur sans que je la condamne Mais demain je serai le grand vent sans fin, Je porterai mon âme, soleil de tous les jardins La déposerai entre vos mains demain, demain... »
Solo	à l'usure : « Madame ! Madame ! Il y a votre chien qui urine sur mes roses du Caïre ! » ou : « Monsieur ! Monsieur ! Votre voiture est garée un peu trop près de ma haie ! »
Duo	Les parents de Juliette (Hlm) rencontrent les parents de Roméo (Paris)
Trio	Un trio puis l'autre : la vie n'est pas si tragique
Trio	La course à vélo

Trio A l'usure : Papa maman et l'enfant :
 papa : Mais chérie, es-tu certaine que ce gosse est comme les autres ?
 Maman : Mais mon chéri ! D'accord, il n'est pas intelligent mais il est
 beau... à sa façon...
 Enfant : E.T. Maison !

Quatuor 1 puis 2 puis 3 puis 4 « Qui s'est qui a bouffé mon dago pendant que
 j'urinais ? »

Tous chorégraphie (occupation du plateau). Un à un jusqu'à l'arrêt et l'attente
 des autres. On est en mouvement une fois sur deux et pour terminer tous
 ensemble.

Jeu 29

Chaises en jeu

Cette fiche s'articule autour des chaises, éléments dont dispose souvent tout animateur.

A la piscine

On dispose les chaises en cercle. Chacun s'installe. Les sièges devenant les plots des nageurs. L'animateur annonce des personnages.

Chaque participant représente ce personnage perché sur son plot.

La disposition va permettre aux acteurs de s'offrir des images jusqu'au signal du meneur qui les invite à plonger et à changer de plots. Le jeu prenant peu à peu de la vitesse, on doit le plus vite possible composer le personnage et au besoin le nuancer rapidement.

Les personnages :	La vamp	l'assassin	le charmeur
	Le mannequin	l'exhibitionniste	le militaire
	Le petit enfant	la princesse de Cannes	
	Le benêt	La ballerine	le dictateur
	Le timide	la petite vieille	le clown
	Le sportif	le monstre	la joie
	La tristesse	la dépression	l'angoisse
	La victoire	la naissance	la folie

La chaîne musicale

L'animateur invite les participants à s'asseoir. Ils vont s'échauffer tout le corps, partie par partie en démarrant d'un échauffement assis, puis en s'éloignant de plus en plus de son siège mais en gardant au moins un contact.

L'échauffement peut commencer par des parties inattendues et sans nécessairement respecter une certaine logique.

Pieds, mains, genoux, coudes, tête, fesses, dos, ventre...

La chaîne musicale variante

Toujours en musique, tout le groupe s'échauffe le corps partie par partie. On place un plot au milieu du groupe. Au signal tour à tour les participants viennent sur ce plot pour une prestation solo que les autres accompagnent tantôt en frappant dans les mains, tantôt en sifflant, criant...etc. l'importance est de garder le rythme et l'énergie

Fin d'histoire à la minute

On improvise seul ou à deux à partir d'un mot ou d'un nom mais toujours dans l'idée que c'est la fin de quelque chose et que les personnages, au départ assis sur leur chaise, sortent. Le jeu réside aussi dans le passage d'un état d'âme à un autre tout en investissant physiquement et rapidement le corps d'un personnage.

Les mots : kimono, sparadrap, Kilimandjaro, Michaël Jackson, allusion, émolument, climatologique, niche, téléphérique, string, charismatique, pense-bête, baleine bleue, Vasalopette, fanfaron, salopette, bolus, électrochoc, marsupiaux, pyramide, oxygène, pastèque, trigonométrie, Superman, bodybuilding, sadomasochisme, zoologie, Eurodisney, testament, couscous, fusée, suppositoire, placard, facteur, débat, sida, publicité, pouvoir, cornichon

La photo centrée

Les chaises sont installées par l'animateur comme le ferait un photographe préparant une photo de groupe.

Sur la musique, les participants dansent, s'éclatent et font donc éclater le groupe. Quand la musique s'arrête, il faut rapidement créer au centre de la pièce une image figée « la photo ».

L'espace se réduit de plus en plus. On retire donc des chaises.

Fais passer le groove

Les chaises sont installées en cercle.

L'animateur invite les participants à se laisser porter par la musique mais ils ne peuvent quitter leur place. Le meneur désigné va faire passer un geste ou un mouvement précis que le groupe va adopter. On passe progressivement à une danse à deux avec un contact permanent : main dans la main, dos contre dos...le tout en gardant un contact avec sa chaise.

Au Père Lachaise

Les chaises sont installées comme si elles représentaient des pierres tombales.

Les participants s'installent sur ces chaises et deviennent le fantôme de la personne défunte.

Nous allons visiter le cimetière et entendre rapidement leur petite histoire.

Attention ! c'est parti

Les chaises sont rassemblées mais en désordre.

Elles seront utilisables pour les groupes qui vont devoir mettre en scène les cinq minutes...

Cinq minutes dans un ascenseur l'accouchement

Cinq minutes dans une voiture le procès verbal

Cinq minutes au guichet de la poste, la réclamation

Cinq minutes au salon de coiffure, la grosse gaffe

Cinq minutes ...

Ballet coopératif.

Ce jeu ou cet échauffement tout simple peut devenir un échauffement hilarant si le rythme et la créativité sont de mise. La musique appropriée est plus que bienvenue.

Bien entendu, l'animateur peut choisir une musique adaptée aux participants : musique classique, musique comédie musicale, musique soirée...etc.

On choisit le danseur ou la danseuse vedette soit celui ou celle autour duquel va s'articuler le ballet. C'est le seul danseur ou la seule danseuse qui aura droit à un support soit une chaise les autres devant évoluer librement.

Ballet coopératif créatif

On garde le même départ que le jeu « Ballet coopératif » puis l'animateur invite les participants au jeu suivant :

- plusieurs interruptions de la musique sont prévues après la prestation de départ du danseur ou de la danseuse. Comme un jeu de question réponse, le danseur ou la danseuse exécute une partie de la danse- arrêt- réponse du chœur-arrêt-danseur-arrêt-choeur...etc. Les coupures vont être de plus en plus fréquentes jusqu'à la fin où tout le monde va danser jusqu'à l'apothéose.

Conseil pour l'animateur : choisir trois musiques : passer de 2 à 6 minutes maximum...

Jeu 30

Trouvailles et retrouvailles

Cette fiche est idéale pour un groupe de participants qui se retrouvent mais elle convient très bien à un nouveau groupe où les participants vont faire connaissance et partager des temps de jeu, de créativité.

Silencieuses retrouvailles- silencieuses rencontres

Les participants forment un cercle. Durant une minute, silencieusement, les yeux se cherchent, les yeux se parlent.

Au bout d'un moment, le groupe pousse un gros soupir.

Tour à tour les participants vont s'offrir un geste d'accueil théâtral ou non mais toujours positif !

Cris du cœur, cris du chœur et fou rire en cerise

Après la rencontre silencieuse, on passe à la rencontre verbale et dynamique. Toujours placés en cercle, les participants tour à tour lance un cri de joie. Joie de se retrouver, joie de commencer une nouvelle saison, un nouveau projet... Le premier lance un cri que le chœur reproduit en l'amplifiant, le deuxième monte d'un cran...petit à petit on bouge, on casse le cercle et la joie doit se communiquer.... On termine par un fou rire !

Bonjour les amis ! A chacun son bonjour !

En cercle, les participants font silence et se regardent tous l'un l'autre. Au signal, le meneur annonce le mot qui donnera la couleur du « bonjour », l'ambiance, l'histoire du « bonjour »...
-la petite école, l'armée, la dépression, l'énergie folle, les copains du foot, les petits vieux du home, les extraterrestres, les vamps, les timides, les populos, les de Bourge, les ceux qui reconnaissent-les ceux qui veulent pas qu'on les reconnaissent...les tactiles-les distants, les bavards-les taiseux...

Retrouvailles ou rencontres sensuelles

L'animateur va sensibiliser les participants au large éventail qu'est la rencontre. Ce jeu est idéal pour de jeunes participants. Pour les adultes, l'animateur sera attentif à varier la finalité du jeu.

Les yeux : Une affiche, un marqueur.

L'animateur dessine un cœur sur l'affiche.

Les participants viennent ajouter quelque chose à ce cœur, autour, dans...ce cœur.

Sur un papier, l'animateur écrit un mot. Tour à tour les participants viennent inscrire eux aussi, un mot sur un papier et ce, sans explications.

Les oreilles : On écoute alors une musique proposée par l'animateur.

L'animateur donne alors au premier participant le mot d'un autre. Le premier participant dispose d'une minute pour improviser autour de ce mot en tentant de rendre à César ce qui appartient à César. Dès que le premier a fini, on passe au suivant...

Les mains : les mains qui touchent.

En cercle et en musique, chaque participant va porter un geste à un autre et ainsi de suite. Ce geste en dira long sur la pensée de chacun.

La bouche : l'animateur a apporté une surprise agréable à manger...mais l'acte de se nourrir doit être un acte de partage. Chaque participant offre donc sa surprise à un autre en justifiant son geste.

Variante : on doit ajouter de l'humour

Le nez : Parfum de fleurs, le jardinier est si délicat...

On glisse vers une impro collective.

Le jardinier entre dans une scène en fleurs (parfum) et présence des autres participants.

Le participant jardinier va éveiller ses fleurs une à une.

Quand les fleurs sont éveillées, on entend de la musique et c'est la danse des fleurs.

On entre à fond dans l'occupation de l'espace scénique et on en profite pour s'accrocher, s'approcher, se retrouver...

variante : l'animateur joue sur les mots « mettre au parfum » et invite chaque participant à se présenter brièvement.

Waps, Tchiboule, Wings...

Proche du jeu de la claque, on fait circuler la claque avec un son accompagnant et un sens précis. Des sons et des gestes invitent au changement de sens, à la déviation...

Peu à peu, on cherche des nouveautés pour compliquer le jeu.

Waps : envoi : le participant claque dans les mains en regardant son voisin de gauche ou de droite. On fait un tour complet.

Tchiboule : refus obligeant le WAPs à faire demi-tour.

Wings : le Waps coincé entre deux Tchiboule va chercher quelque d'autre par le son et le regard...

On ajoute un son invitant tout le monde à faire la même chose, un son pour que tous les participants changent de place...etc.

Les balles de couleur

Les participants sont en cercle. On s'envoie pour commencer une balle de couleur, une balle invisible. Par exemple la balle bleue. Il faut être concentré car on va ajouter une deuxième balle, la belle jaune puis une troisième...

Le leader écho

On tourne de plus en plus vite autour d'un leader qui lance des mots que le groupe doit répéter. Le jeu consiste à garder la cadence, à monter dans le volume...

Le leader pince à linge

Tout le monde est en marche et lance des mots. L'animateur attache alors la pince à linge à l'un des participants et ce, discrètement. A ce moment, il devient le leader et les autres le suivent en répétant uniquement ce que le leader annonce. Le leader se rendra compte progressivement que c'est lui le meneur.

Le leader en ligne.

Le leader ou le syndicaliste ou encore le militant est seul à l'avant-scène.

Derrière lui une ligne de militants.

Le jeu consiste pour le leader à formuler des phrases de plus en plus longues que le groupe doit répéter. Grâce à ses bonnes oreilles, le leader doit repérer quel militant se trompe et l'éliminer. Si le leader ne tient pas le rythme, il est remplacé par quelqu'un du groupe.

Si le leader gagne, il sera porté en triomphe.

Attention, le travail du souffle est important.

Les énergies du silence. « Je »

On occupe la scène en passant progressivement d'une marche calme à une marche énergique.

Le meneur annonce alors un prénom.

Le participant appelé avance alors en bord de scène ou à un point précis du local et se lance dans un discours qui nous emmène où bon lui semble. Peu à peu, les autres s'approchent et lui offrent des regards de tous genres. On devine les énergies du silence tandis que le participant poursuit son monologue. Au signal, le groupe reprend sa marche et on recommence.

Carré d'impro

1^{ère} partie

Impro solo

Déroulement : on détermine un espace précis (un carré). Parmi les participants, un tirage au sort a lieu pour déterminer l'ordre de jeu.

Le premier attend à l'entrée du carré où il reçoit le mot de son impro.

Le but est de reprendre contact avec le groupe en se présentant, en partageant des infos mais en utilisant le mot reçu soit dans le jeu verbal en le plaçant un maximum de fois soit dans l'énergie déterminée donc par le mot lui-même. Exemple :
« chaleur ».

Si choix verbal : Ah comme elle est douce cette chaleur de l'amitié ! Ca me réchauffe de vous retrouver tous ici !

Si choix énergie : on joue avec beaucoup de chaleur ! Ce sont de chaleureuses retrouvailles.

Mots : rassemblement, mystère, folie, émotion, artistes, formidable, sensualité, timidité, râleur, poète, hilare, froideur, dépression, maniéré, autoritaire, bavard, incompréhensible, tactile, condescendant, enfantin, charisme, excité, énergie, constipé, classique, rôle, partenaire, gâteau, mixité, planches, partage, bonheur, fierté, méthode, surprise, militant, recueillement, improviser, aimer,

2^{ème} partie Impro duo mot

Déroulement : même principe que pour l'impro solo mais dans le carré un deuxième participant attend le premier. Ils reçoivent un mot et vont improviser avec ce mot. Attention : on ne peut quitter l'espace d'improvisation (soit le carré).

Mots : *pulsion, malentendu, doute, tristesse, passion, froideur, paresse, colère, timidité, problème, bavard, admiratif, critique, positif, curieux, énervé, hilare, très sérieux, ahuri, intellectuel, sensuel, pudique, jambon, objection, stressé, farceur, moqueur, moralisateur, énergique, curieux, prétentieux, poète, chantant, cassant, mystérieux, malade...*

Impro duo deux mots

Chaque participant reçoit son mot. On improvise avec deux mots

Mots : *pamplermousse-chien, parapluie-tire-bouchon, pain français-baguette, singe-cravate, moustique-sel, télévision-lune, Canada-pomme de terre, Ouagadougou-toupie, revolver-culotte, soupe –verru, limace-soleil, rose-meurtre, cristal-brochette, penalty-publicité, porte-ficelle, bateau-violon, Barbie-string, gâteau-hôte, flûte-rat, opération-bombe, concert-frite, sang-route, vache-mère, respiration-ordure, cicatrice-miroir...*

Impro renfort

Deux participants au fur et à mesure les autres les rejoignent en renfort mais surtout pour un moment collectif plutôt fou.

Jeu 31 Impro- pros

Cette fiche invite à la progression. L'animateur peut la réserver à des participants chevronnés dans l'art théâtral mais on est toujours surpris des énergies apportées par des participants qui se rencontrent pour la première fois. Le tout est parfois aussi une question d'ambiance. C'est là aussi tout l'art de l'animation.

Enveloppe ton impro 1

On forme des groupes (minimum trois participants maximum cinq)

Chaque groupe reçoit une enveloppe.

Dans cet enveloppe : une feuille sur laquelle se trouvent toutes les indications pour démarrer et nourrir l'improvisation. Enveloppe ton impro cela signifie aussi savoir terminer !

Lieu : jardin

Ambiance : nuit

Intrigue : « Monsieur a des insomnies »

forme : comédie

Lieu : café de la gare
Ambiance : petit matin
Intrigue : « elle attend son fiancé qui défiguré revient de la guerre »
La forme : classique

Lieu : la chambre d'hôpital
Ambiance : nuit
Intrigue : L'amnésie
La forme : absurde

Lieu : la boucherie
Ambiance : un samedi où on fait la queue
Intrigue : Non ! Dans le cochon tout n'est pas bon !
La forme : farce

Lieu : cimetière
Ambiance : jour
Intrigue : il ne retrouve plus la tombe de sa femme
La forme : absurde

lieu : sur un bateau
ambiance : tempête
intrigue : où se trouve le seau pour vomir
la forme : tragicomédie

Lieu : au bord de la route
Ambiance : vacances
Intrigue : comment on peut faire du stop
Quand on a une tête comme toi ?
La forme : comédie

lieu : salle de musculation
ambiance : musique et rythme
intrigue : comment trouvez-vous mon corps ?
la forme : comédie

Enveloppe ton impro 2

C'est le même procédé mais ici chaque groupe reçoit une feuille à compléter et s'amuse à donner ainsi à un autre groupe les indications de jeu.

En ce qui concerne la forme, on peut rappeler ce que signifie la farce tout en donnant d'autres formes possibles : tragédie, ambiance cinéma d'auteurs, polar, fable, conte...

La farce : petite pièce comique (intermède, tour...)

Feuille pour copie « enveloppe ton impro »

Lieu :

Lieu :

Ambiance :

Ambiance :

Intrigue :

Intrigue :

La forme :

La forme :

Lieu :

Lieu :

Ambiance :

Ambiance :

Intrigue :

Intrigue :

La forme :

La forme :

Lieu :

Lieu :

Ambiance :

Ambiance :

Intrigue :

Intrigue :

La forme :

La forme :

Le discours

C'est un tout petit discours pour inaugurer la nouvelle maison communale.

C'est le même petit discours pour chaque participant mais au milieu de ce discours le téléphone portable sonne et il apprend une nouvelle.

Alors qu'il avait entamé la lecture de son discours d'un ton neutre...suite à cette nouvelle le ton va changer et même le feuillet va peut-être être utilisé différemment.

Les nouvelles : « sa femme le quitte », « Un tireur serait dans la foule. Il faut faire de la pub pour le boudin aux testicules de taureau », « Vous avez gagné un million d'euros », « Votre belle-mère est morte », « vous avez un trou dans la culotte »,

« Vous avez tout perdu en bourse, vous êtes ruiné », « C'est le ministre, il veut que vous parliez des nains de jardin de sa femme », « Votre femme vient d'écraser votre nouvelle BMW », « Il faut accélérer, le ministre est pressé », « En fin de discours, il faut meubler, le ministre est en retard », « un défi de votre amoureux ou amoureuse : Il faut lui faire une déclaration d'amour en direct », « Pour empêcher un terroriste de faire sauter le podium, il faut placer au moins dix fois le mot «polyglotte» avant la fin du discours », « Votre équipe de foot a gagné », « Finalement, vous n'êtes pas réélu ! On s'en fout de la maison communale », « Les agriculteurs menacent de tout casser si vous ne faites pas l'éloge des œufs de poule »...

Le discours

« Quel grand jour que ce grand jour parmi les grands jours ! Depuis des décennies, on vous parlait de la nouvelle maison communale et aujourd'hui, voilà, c'est fait !

Monsieur le Ministre, chère Madame, quel honneur pour moi de vous recevoir pour tourner en chœur la clé d'or dans une serrure d'argent d'une porte de bois bien brut qui s'ouvrira sur la chaleur et le bon accueil d'une maison qui sera un peu la maison du peuple !

Comme le disait si bien Léo Ferré « le sabot du cheval résonne mieux sur une route pavée de bonnes intentions ! » ou encore comme le disait Mireille Mathieu « Donnez-nous quelques secondes pour vous dire que nous sommes à la bonne heure ». Oui, chers concitoyens, c'est l'heure pour vous d'estimer à juste prix et bonne valeur ce qu'on fait de votre argent !

Du plus fortuné au plus infortuné, du plus résistant au plus fébrile, du plus sage au plus sauvage, de l'homme à l'enfant, du passé à l'avenir, notre projet doit pouvoir offrir une réponse ! Que la maison communale soit pour chacun d'entre vous un carrefour où la rencontre existe avant la démarche administrative ! Que le personnel soit toute ouïe et tout sourire pour chacun d'entre vous ! Voilà déjà un vœu formulé par le Collège ! En ce qui me concerne, je sais que beaucoup se sont interrogés quant à la présence d'une douche « Aréna » dans mon bureau hélicoïdal mais sachez que ma (mon) secrétaire et moi-même, il nous arrive de transpirer abondamment sur des dossiers assez chauds ! En ce qui concerne le bar et la salle de cinéma, il faut savoir que, suite aux réunions tardives, nous avons tellement été déçus de manquer le concours Reine Elisabeth, qu'il était opportun de prévoir un espace détente-récupération d'informations. Mais maintenant, il est grand temps de couper le ruban et de laisser la place à Monsieur le ministre qui doit encore se rendre à l'inauguration de l'hôtel pour chiens handicapés.

Chers citoyens, chères citoyennes, merci de croire au progrès de notre administration. Je terminerai en citant Wilfried Vangedurdetijd : « Votre grain de sel dans l'escarcelle est un grain d'or dans mon trésor ! ».

Trois actes en sept minutes

Attention ! Difficile ! Répartis en équipes, vous recevez le titre d'une histoire ainsi

que deux minutes montre en main pour la préparation.

En jeu, votre histoire se composera de trois actes : le premier dure 2 minutes, le deuxième 4 minutes et le troisième une minute ! (intrigue-jeu-dénouement)

L'animateur annonce le temps qui passe... ! S'il faut, le troisième acte sera celui où comme on dit : il faudra « se ramasser ».

Titres : Une bise au chat – Le bouquet de fleurs – Le vol du pigeon – Qui sonne à la porte ? – Un homme sans cœur – La femme de René – Le facteur Chance – Meurtre à rebours – Un dernier effort – On dit merci ! – Au bal maudit

Jeu 32

Jeux de petits enjeux de grands

Cette fiche propose une séance d'animation très ludique.

Au départ les jeux sont des jeux destinés aux enfants mais la finalité aboutit à des activités de grands.

Jeux de petits enjeux de grands

Des petits jeux pour arriver à l'enjeu !

Renard, poule et poussins :

-La poule place ses poussins en file derrière elle et tente d'empêcher le renard d'attraper le dernier des poussins. Si le renard attrape le poussin, il lui donne un rôle à tenir dans la prochaine activité avant de devenir la poule.

Autre jeu : le combat de coqs : les coqs (participants avec foulard ou morceau de tissu attaché dans le dos) s'affrontent et s'éliminent. Pour éliminer un coq il suffit d'attraper sa queue. Le coq ayant gagné un maximum de combats sera celui qui choisira les participants à l'activité suivante.

Des impros de groupes

« On a tué le temps »

« La réunion syndicale pour la manifestation des DLTT) (Défenseur de la liberté des tortues de terre »

« La menace silencieuse »

« Sentimentalement vôtre »

« Le juge et le cochon »

« Le dernier des Wallons »

« Le tout tout grand jeu »

« Un autre monde »

« Qu'est-ce qu'on attend ? »

« Qui juge le juge ? »

« Au marché des mots »

« La reine Pompitta »

Seul à chœur. Question et affirmation.

Les participants forment une ligne.

Un des participants se détache de la ligne et s'avance. Idéalement, il se détache du groupe en s'installant sur une hauteur.

Il se lance dans une impro. Le jeu consiste à ce que très vite le chœur puisse rentrer dans le jeu de l'acteur.

Attention : le chœur répète tout ce qui est dit et toujours dans l'affirmation ! Ainsi si l'acteur pose une question le chœur la transforme en affirmation.

Au bout d'un moment on inverse le jeu : le chœur ne peut répéter qu'en transformant chaque phrase en question.

Danse des mots

Les participants sont en ligne en position neutre.

On entend de la musique.

Le premier participant évolue dans l'espace en répétant un mot qu'il choisit.

Au bout d'un moment, le deuxième se lance, il accompagne le 1^{er}, répète avec lui le mot choisi puis propose son mot que le premier reprend avec lui. Le troisième s'ajoute alors et poursuit le jeu...trois mots se succèdent et se répètent.

A la fin du jeu, tous les participants doivent être en danse et en verbe !

La scène répétée

Un duo joue une scène toute simple. Au signal, le duo s'arrête et la scène est aussitôt répétée par le deuxième duo et ainsi de suite.

On tente de mémoriser le texte aussi.

La scène tronquée

Même principe que la scène répétée mais ici, sciemment, le deuxième duo tente de garder les mêmes déplacements mais transforme allègrement le contenu de la scène.

Silence ! On bouge !

L'animateur invite les participants à savoir jouer tout en transformant le décors. Idéalement, on choisit un décors simple : chaises, petite table, un tapis...

Pour cela, on démarre avec deux acteurs puis plusieurs.

Ce jeu est idéal pour une préparation à une évolution scénique où les acteurs s'occupent de tout.

-Il me semble que tu regardais le facteur bizarrement...

- Si je vous reçois c'est pour parler de Georges...
- C'est votre dernière séance...
- Vous voulez donc écrire votre testament...
- Je n'aime pas dire du mal des gens mais Georgette...
- J'ai trouvé un joint dans la chambre de Sophie...
- Il faut que je vous raconte ce qui nous est arrivé en vacances...
- J'ai une confidence à vous faire...
- Madame, Monsieur souhaite vous dire...
- C'est fou le temps qu'on perd quand on pense ne pas le perdre...
- C'est au zoo, en voyant deux singes copuler, que je me suis fait la réflexion suivante
- C'est la dernière fois qu'on déménage ta mère !
- Il est essentiel de comprendre la dynamique du groupe...
- Elever un mur c'est déjà ...
- Je la pose où c'te caisse ?!

Allons au bout des choses...

Choisissons trois sentiments, trois états d'âme et poussons les à l'extrême dans des situations diverses. Amusez-vous à créer d'autres canevas.

Colère, tristesse, morale...contrôle de la route
 Bêtise, hilarité, nervosité...quelqu'un passe devant vous
 Dépression, bonheur, pessimisme...un appel téléphonique...
 Inquiétude, folie, sérieux, le premier rendez-vous...

Rencontre improvisée de trois états d'âme.

Il s'agit de pousser le jeu et de savoir terminer ! Au départ, chaque participant de ce trio choisit et annonce son état d'âme.
 Idéalement, l'animateur veille à la variété.

Mime minute

Sur une musique (qui peut être la même pour chaque participant) chaque participant joue en mime, en danse, en tout cas sans parole : le petit lapin dans le pré, le ballon de baudruche, la petite poule qui couve un monstre, le robot qui se détraque, la princesse myope...(l'animateur dresse une liste ou la décompose sur des petites fiches individuelles)

Les mots positifs les mots négatifs

On demande à chaque participant d'écrire un mot positif ou plusieurs et un mot négatif ou plusieurs et ce sans jugement ; car, après tout c'est quoi un mot positif et c'est quoi un mot négatif ?

On crée des équipes et tout à fait au hasard, on distribue les mots. Les mots sont utilisés pour créer un sketch, une histoire...

Le mur du silence le mur du bruit

On imagine un mur séparant la scène ou la salle de jeu en deux.
On décide que d'un côté on devra se déplacer en silence et de l'autre en bruit (d'abord corporellement puis vocalement). Il faut ensuite s'amuser à passer d'un espace à l'autre en restant attentif.

Jeu 33 Jeu thème

Cette fiche invite l'animateur à penser des activités ludiques autour d'un thème précis. Cela peut ouvrir l'horizon et booster la créativité.

Travail sur un thème : le thème est « Habiter ».

Le grain de folie

Des personnages qui nous semblent tout à fait normaux ont tout de même quelque chose de différent...ex : le cultivateur qui achète des tout-petits espaces de terrain, la banquière qui veut installer un distributeur d'argent en pleine campagne...

Etre habité par son bébé, par une passion, habiter un espace vide, habiter un château en musique, habiter à Biokaka...

Mon habitation

Chaque participant est invité à créer son espace, son habitation et dans cet espace propose une animation : un bel exemple est « le jardin des plantes et des mots » que l'on peut aussi écrire comme « *le jardin des « plantez des mots »...*

On compose des mots avec un nom de légume et un autre mot : haricottontige.

On plante ce légume et on répète son nom à la terre plusieurs fois...

Autre exemple « *la conteuse dans son arbre* raconte l'histoire de la vieille Emma et finit par recevoir une branche qui l'envoie rejoindre Emma enterrée sous cet arbre...

Rencontres conflictuelles

L'animateur propose à quatre participants de jouer quatre personnages imposés qui vont se rencontrer dans une situation conflictuelle.

Ex : quatre personnages très différents se rencontrent chez le notaire pour l'achat d'une maison.

Habiter et être habité

Les participants répartis en groupes choisissent une habitation commune et peut-être une époque. Ils peuvent choisir aussi d'être des personnages habités. Exemples : Préhistoire, une grotte et un chef qui fait de la poésie, Un château et le Seigneur vient d'inventer le rap comme instrument de torture, la maison de l'horreur où les monstres ont peur d'un petit rien...

Fiche 34 Ballade

Cette fiche peut servir à rappeler à tout animateur qu'il est parfois bon de changer d'air et de sortir du local ou de la salle habituelle. Ainsi telle ou telle pièce d'un bâtiment ou tel ou tel espace extérieur(parc, jardin, trottoir...) peuvent être investis.

Ainsi, l'animateur aura la liberté de proposer les jeux de cette fiche à des moments opportuns en des lieux opportuns.

Selon le matériel dont dispose l'animateur, il peut prévoir de filmer les prestations dans les lieux choisis.

Petites situations absurdes

« Je suis contre la liberté d'expression et on m'invite à la télévision pour le dire »
« Le boucher se paie une bonne tranche de rire en découpant les jambons de sa femme »

Et si on inventait d'autres ?...

Des impros

Raconter nous comment un beau jour vous avez rencontré Jean-Philippe Huberty qui, comme tout le monde le sait, est le plus grand collectionneur de pipes d'Ardenne.

Vous êtes un libraire. Il y a du monde et un petit garçon voudrait acheter une sucette mais hélas il n'a pas assez d'argent...

Au téléphone ou gsm impossible de raccrocher car votre correspondant c'est le patron ! Il parle comme un vrai moulin...vous cherchez la meilleure des solutions pour pouvoir terminer la communication.

C'est le petit matin, la veille vous avez fait une fête terrible et vous étiez complètement ivre...c'est alors que vous réalisez que vous avez ramené une personne dans votre lit et horreur ! Cette personne est top moche. Pire encore vous réalisez que

dans deux minutes votre conjoint (e) va rentrer...

Vous êtes en réunion très importante où vous présentez aux cadres la campagne publicitaire pour le savon « Washwashblue » et soudain une colique terrible vous paralyse...il faut absolument sortir avant le Tsunami !

Vous travaillez dans un salon de toilettage pour chiens. Vous êtes le roi des gaffeurs (la reine des gaffeuses). Vous trouvez des traits de ressemblances entre un boxer et son maître à qui vous donnez quelques conseils de beauté.

Vous vous promenez dans le parc et soudain vous voyez quelque chose d'unique mais qu'est-ce que c'est ?

Votre mauvaise foi est légendaire. Après une prestation sportive plutôt nulle, vous trouvez des excuses assez tordues.

Vous répéter seul (e) tout ce que vous allez dire à votre conjoint(e) pour lui annoncer que vous le la quittez...mais voilà que celui-ci (celle-ci) entre et vous annonce qu'il (elle) vous quitte...

Vous en avez assez d'être célibataire...aujourd'hui vous avez décidé de passer une petite annonce mais vous avez décidé d'être plutôt mensonger (gère)...

Vous êtes guide et vous nous faites visiter un musée étrange où vous vous ennuyez royalement...

Vous êtes un acteur ou une actrice dans un rôle de héros ou d'héroïne. On tourne la dernière scène où juste avant de mourir vous devez dire la réplique suivante :

« Moi mourir ?! Moi mourir ?! Mais cette mort n'en finirait pas ! Peut-on faire mourir la France parce que le roi (la reine) vacille et que le trône bascule ! Que votre hardiesse vous blesse et vous tue ! »

Mais voilà, on sait que cette réplique fera partie du bêtisier...

Vous êtes un célèbre orateur. Nous entendons la fin de votre thèse sur « la fuite des mouches en Alaska »...

Vous avez pris la bonne résolution de dire toujours tout haut ce que vous pensez tout bas et cela tombe bien parce que justement votre ami à qui vous devez 25000 euros...

Vous faites la publicité du shampoing Splishmousse, le seul shampoing pour les aisselles.

Vous faites la publicité du mascara « Mishi-Misha » le mascara de la Geisha...

Vous êtes terriblement triste parce que...mais nous ne le saurons pas parce que cette tristesse dont vous seul (e) connaissez l'origine, vous ne pouvez l'exprimer qu'en disant au choix : Malamala, bitiki, oligali...

L'échevin Vanpelote remet les trophées culturels c'est l'occasion pour lui de montrer qu'il aime l'art surtout quand ce sont des femmes qui le font...

Impros collectives à gogo

L'un est le chef , les autres sont le chœur. L'un les dirige mais peu à peu le chœur devient incontrôlable et tue le chef avant de lui chanter un hymne digne de sa mémoire

Vous êtes des artistes d'un art hyper contemporain où toutes les vingt secondes votre prestation se répète...

Ils se retrouvent soixante ans après l'école de cirque et décident de remonter leur célèbre numéro baptisé la tanguette campinoise...

Des moines tibétains font le Om (sweet home) avant que l'un des moines ne pose une question existentielle qui va demander une longue réflexion soit au moins trois autres Om avant que le dalaï lama en personne réponde...

C'est la récréation, les enfants attendent leur chef pour commencer le jeu mais comme le chef n'est pas là c'est peu à peu qui trouvera la meilleure raison pour le remplacer...

La joyeuse troupe des Konrigols nous présentent un extrait de leur nouvelle pièce «

Quand est-ce qu'on rigole ?! (justement)...

L'un ou l'une d'entre vous souhaite dire aux autres tout le mal être qui l'habite mais les autres n'en ont rien à cirer...

Vous formez un chœur d'opéra ou de théâtre et le plus vite possible vous devez vous accorder pour chanter ou dire le même texte ou chanson tandis que deux d'entre vous exécute une chorégraphie muette et tout à fait nulle alors que vous vous êtes très sérieux (ses)...pour chanter ceci :

Nous aimons vivre dans les bois
Avec nos amis les bêtes
Elles se cachent quand elles nous voient
Mais pour nous c'est jour de fête

L'écureuil bondit dans son logis
Le lapin se cache dans un coin
Le renard glisse dans le noir
Et le hibou nous dit bonsoir

C'est la débâcle pour l'équipe féminine de volley-ball mais à la mi-temps le coach va leur servir un discours musclé qui va les remettre en confiance...enfin...peut-être...

C'est le soir annuel où tous les célibataires de « Ramasseliberdouille » se retrouvent en espérant trouver l'âme sœur mais en les découvrant on comprend pourquoi le taux de natalité est nul.

La célèbre émission « gens de chez nous pas comme nous » visite aujourd'hui les établissements Spirbaux où on fabrique de génération en génération ...mais que fabrique t'on ?

C'est le grand soir de la grande première...ils vont nous présenter leur histoire intitulée « la malédiction de la poupée Rose »...ils, ce sont les enfants de Mademoiselle Myrtille qui derrière le rideau dirige ses « petits » monstres...

Et maintenant, voici rien que pour le metteur en scène, la fin du spectacle de capes et d'épées intitulé « Le trésor de la Marquise d'Aïousse »...

A la fin d'un spectacle, c'est le salut mais voilà que ce qui devait être une formalité devient un désastre...

Jeu 35

Direction casting solo

Cette fiche semblera sans doute plus technique. L'animateur invite les participants à se concentrer davantage sur leur personnalité et leurs capacités d'acteur car finalement tout le monde d'une manière ou d'une autre est doué.

Création de personnages, jeu d'acteur

Voici de nouvelles pistes pour la création de personnages.

L'animateur distribue des personnages tels que : l'homme, la femme, le facteur, le voisin...

- 1- les participants créent rapidement leur personnage (l'animateur rappelle quelques orientations : démarche, voix, histoire, son moment présent...)
- 2- présentation au groupe en situation. L'animateur propose une situation différente pour chacun des personnages :
 - le personnage est devant une vitrine de sous-vêtements
 - devant le juge
 - arrêté par l'agent de police
 - au guichet de la poste
 - au parloir de la prison
 - un micro-trottoir : la violence ?
 - un micro-trottoir : la crise
 - témoin d'un accident
 - en pleine drague
 - complètement saoul
 - fâché sur son enfant
 - expliquant difficilement le chemin
 - passant un examen d'embauche
 - achetant des chaussures
 - au foot
 - passant à la télévision pour parler de sa passion
 - en plein discours pour son anniversaire
 - en guide touristique
- 3- on échange : chaque participant choisit de présenter à sa façon le personnage d'un autre participant.
- 4- On se groupe pour des saynètes libres ensuite imposées.

Témoignages, discours, émotions...

Les participants sont côte à côte. Ils sont tous dans la même situation comme par exemple : sortie de prison après 20 ans d'emprisonnement. On entend le témoignage de chacun.

On commence par le début de la ligne. Le premier participant prend la parole les autres ne réagissent pas. Quand le 2^{ème} prend la parole, seul le premier peut réagir, les autres ne réagissent pas. Idem pour la suite...le dernier devant jouer avec les réactions de tous les autres.

Pour elles : sortie de prison, élection de miss rue, la meilleure façon de...

Pour eux : sortie de prison, élection à un haut poste, la meilleure façon de...

La ronde

Ce jeu qui paraît simple n'est pas facile pour autant. Les participants se mettent en marche en créant un cercle et en respectant naturellement l'équilibre des distances. Au signal, un participant quitte le groupe et va s'installer au milieu où il peut faire quelques pas de danse, des claquettes, une pirouette avant de reprendre sa place dans la ronde. Le participant placé derrière lui sera le suivant à jouer.

Rencontres musclées

Les participants créent deux cercles pour créer des duos (deux participants face à face). Le meneur annonce les sujets et donne le top départ pour les échanges. Les participants doivent être bavards jusqu'à ce que le meneur donne un signal sonore annonçant la fin de l'échange. Le meneur annonce alors par le biais d'un mot la manière dont se terminera l'échange.

Ainsi par exemple s'il dit : colère, l'échange se terminera de façon colérique. S'il dit douceur, polie, vulgaire...etc.

Sujets :

-Mon meilleur souvenir

-Mon pire cauchemar

-C'est comme ça que je terminerais la phrase suivante :

« Il l'embrassa, tira sur sa cigarette et... »

-La chose la plus horrible au monde c'est...

-La chose la plus belle au monde...

-Un souhait qui vous tient à cœur...

-La meilleure façon de s'amuser c'est...

-C'est comme ça que je terminerais la phrase suivante :

« Il était minuit trente, Monsieur le commissaire quand... »

-Si j'étais de la musique...je serais...

-Si j'étais un animal...je serais...

-Tellement je m'aime, je...

-La chose la plus merveilleuse que j'aimerais dire à quelqu'un c'est...

Passer du positif au négatif

Dans l'improvisation, on passe d'une attitude et d'un verbe positifs à tout le contraire comme dans la célèbre scène de l'orchestre dans « la grande vadrouille »

Chaque participant s'adressera au départ à un collectif puis il ciblera des personnes de plus en plus précisément.

Des scènes possibles :

Le bulletin parfait où il y a juste un 7/10 en gymnastique

Le metteur en scène et ses acteurs professionnels

Deux amies et leur nouvelle coiffure

Le permis de conduire...

Les soldats de retour de mission

L'équipe de foot

Jeu 36

Direction casting Co'

Cette fiche qui suit la fiche « direction casting solo » mais qui ne doit pas nécessairement être utilisée après, semblera aussi plus technique. L'animateur invite les participants à se concentrer davantage sur le pouvoir du collectif en rappelant quelques exemples célèbres (Le Splendid, Les inconnus, les Monty Pythons, ...) et en invitant les participants à s'encourager, se stimuler....

La scène suivante

En improvisant, chaque groupe de participants va devoir nous offrir la scène suivante de :

- Michaël pose son téléphone portable sur la table et sort prendre une douche. On sonne à la porte. C'est Roger le plombier mais aussi l'amant de Madame. Madame est au prise avec mémé qui refuse de boire son potage.
- La brigade anti-tout va intervenir dans deux minutes si John ne relâche pas tout de suite Suzy et Patty qu'ils menacent de faire sauter avec la bonbonne de gaz.
- La princesse Louisa va prendre aujourd'hui son cours de chant avec un professeur particulier. Elle a invité ses cousines Léopoldine et Isabella...le professeur est annoncé !
- Il est bientôt midi sous le soleil de Chewing-gum bull. Le shérif fait ses adieux à sa femme. Dans la grand rue, la bande à Calamity Jane l'attend... duel au soleil. Soudain on entend un cri...
- Dans le bureau du président des Etats-Unis, c'est l'effervescence. Un ennemi venu droit de l'espace menace de faire exploser la terre...sauf si...

- Panne d'ascenseur. Le pdg se retrouve seul avec 5 employées dont quatre qu'il vient de remercier...une voix répond au parlophone...

Faut parfois abuser

Abus de gestes, abus de mots, au travers de rencontres en duos, on demande aux participants d'abuser de gestes (même les mêmes) et de mots (souvent les mêmes).
Situations : rencontre sur un banc- le client et la serveuse-le professeur et le parent-le journaliste et la vedette- l'agent de police et le conducteur- la concierge et le locataire- le docteur et sa patiente- le marchand de voitures et la cliente- la prostituée et son client- la maman et son enfant- rencontre sur un banc avec un parasite...

Générique, début de film...

Voilà un jeu qui est même un exercice ! Comment rendre au théâtre l'ambiance d'un début de film ? Un film du genre où la caméra va chercher lentement parmi d'autres personnages le héros, l'héroïne, les personnages principaux du film...le moment de la première réplique ou le moment où une voix off nous raconte l'histoire...

Des lieux : aéroport, salle de conférence, grand magasin, nature, dancing, étranger, vacances, banc public dans parc public, quai de gare, en pleine guerre mondiale, sur une falaise en bord de mer...

On peut utiliser de la musique où la faire c'est encore mieux.

On peut aussi faire des arrêts sur images.

On peut créer des effets comme il en existe au cinéma mais en les adaptant à une version théâtrale..

Des personnages neutres à colorier

Des personnages, il y en a à l'infini. A vous de les colorier le plus vite possible et sans dépasser. C'est à dire : à vous de les rendre crédibles en plaçant le curseur au bon endroit.

l'homme	un bourru
la femme	une naïve
le voisin	un curieux
l'amant	dans le placard évidemment
l'amoureux/ l'amoureuse	
le facteur	sans gêne
la vieille	sourde mais pas pour tout

le chien	Fidèle
l'homme au poisson rouge	un peu perturbé
la nymphomane	une voisine
le livreur de pizzas	bavard et faisant toujours des erreurs
l'assassin	qui est-il ?
l'inspecteur	un modèle du genre
le journaliste	nul
le docteur	sur des rails
le boss...ou la boss	s'invite, vantard...

Chaque participant reçoit cinq minutes pour donner un maximum de consistances à son personnage !

Il faut faire cela avec le plus de sérieux car un personnage qui ne tient pas la route n'ira jamais très loin...c'est logique !

L'animateur propose alors des rencontres de personnages et ce, comme il le souhaite : duos, trios, entrée, sortie...etc.

Jeu 37

Le jeu en vaut parfois la chandelle

Cette fiche est importante car, elle prouve que tout est prétexte à jouer.

Ainsi, un animateur peut parfois simplement s'inspirer d'informations liées à un thème pour les découler en jeux de tous genres.

Bien entendu, ici le thème favori est l'univers théâtral mais on pourrait appliquer le même procédé pour d'autres thèmes comme la rédaction d'un journal, le cinéma, le monde de la chanson,...

Des informations amusantes dans l'univers théâtral

l'acte et la bougie

Un acte est la subdivision principale d'une pièce de théâtre ou d'un opéra. C'est la partie d'un ouvrage dramatique séparée de la suivante par un entracte ou intervalle pendant lequel la scène est soit vide soit remplie par un intermède étranger à l'action représentée.

Un acte se caractérise par une unité de temps et, en général, par une unité de lieu. Un changement d'acte permet souvent à l'auteur de procéder à une ellipse temporelle ou

à un changement de lieu et donc de faire progresser l'intrigue.

Dans le théâtre classique français, une pièce comportait cinq actes. Cependant pour respecter la règle des trois unités aucun changement ne se déroulait d'un acte à l'autre. La longueur de l'acte correspondait à la durée de vie des bougies disposées pour éclairer la salle, soit environ une vingtaine de minutes.

Deux actes sont séparés par un entracte, courte période pendant laquelle la représentation est interrompue. Chaque acte peut être lui-même subdivisé en scènes, ou en tableaux. Le passage d'une scène à l'autre correspond en général à l'entrée ou à la sortie d'un personnage.

La chandelle

La chandelle est une sorte de mèche tressée enveloppée de suif qui était autrefois le système d'éclairage des pauvres, les gens fortunés lui préférant la bougie faite d'une cire plus délicate qui venait de Bougie sur la côte algérienne (on disait une chandelle de Bougie, puis simplement une bougie). C'est peut-être parce que l'objet en lui-même a eu tant d'importance dans l'histoire des hommes que le mot chandelle a eu une telle fortune dans notre langue. On le retrouve dans quantité d'expressions.

« Brûler la chandelle par les deux bouts », « Le jeu n'en vaut pas la chandelle », « devoir une fière chandelle », « voir trente-six chandelles » « Faire des économies de bouts de chandelles », « Tenir la chandelle »...

A vous de jouer !

Imaginez une création où les chandelles auront une place à tenir !

Imaginez une création durant le temps de trente six chandelles toutes allumées mais aucune de la même taille...avant que la dernière ne s'éteigne...il faut que le « sort » soit rompu...comme la fleur dans « la belle et la bête »

Jeu 38

Renfort caisse théâtre

Cette fiche invite les participants à l'association et somme toute au coaching.

Pour rappel, on parle souvent d'improvisation mais il est clair qu'ici, il est opportun de donner un temps de préparation aux participants. Cela pourrait se faire entre deux séances. Il convient aussi, peu à peu, d'insister auprès des participants sur la notion de représentation en les invitant à agrémenter leur présentation d'apports en tous genres : musique, scène....

Créations personnalisées mais renforcées : on se fait aider par un autre participant.

-Elle est femme d'ouvrage dans une université. Comme tous les samedis, elle entre dans l'auditorium pour le nettoyer. Elle trouve sur le bureau une paire de lunettes. Sans savoir pourquoi elle pose les lunettes sur son nez qui respire la naïveté. Là voilà

qui commence à se prendre pour un professeur mais de quoi va-t-elle nous parler ?

-Cette actrice ne triche pas. Aujourd'hui elle va retirer son masque et dire son ras-le-bol de la vedette avec qui elle joue et ce en direct.

-Ninon a six ans. Elle s'amuse à ouvrir les boîtes aux lettres qui sont les bouches des portes d'entrée des grandes maisons de la grande ville.
Elle ouvre la boîte aux lettres de l'étrange maison 33 et nous dit ce qu'elle voit...

-Cette femme d'une grande froideur vient de commettre le crime le plus horrible, elle nous décrit son crime jusqu'à ce que à la chute, on réalise qu'on a imaginé n'importe quoi...

-Pour sortir de l'ombre, cette actrice est prête à faire n'importe quoi...mais chacun a ses limites...et pourtant...une occasion se présente à elle...là dans l'ascenseur, le metteur en scène qu'elle admire tant...vient d'entrer....elle a à peine deux mètres carrés et une minute pour convaincre.

-Cette femme souffre de l'éphémérité, elle commence la journée comme un enfant et la finit comme une très vieille femme....aujourd'hui elle a choisi de faire une recette culinaire

-Madame la prof est toute guillerette. Elle a gagné une fortune ? Elle est amoureuse ? En tout cas, la dictée du jour va être assez farfelue et Madame va devenir de plus en plus volubile.

-Elle vient de se faire larguer mais pourtant c'est son temps d'antenne. Elle doit présenter la météo. Elle passe par de multiples émotions.

-C'est la baby sitter préférée des enfants car elle raconte si bien les histoires que finalement, elle finit par se faire peur ! Aujourd'hui elle nous raconte l'histoire de Saprison le hérisson.

-Encore une coureuse de castings ; Aujourd'hui, elle va auditionner pour une pub de parfum : « Aventures lointaines ». La scène est le départ d'un train. Elle nous compose cette pub en plaçant la phrase : « aventures lointaines, parfum de femme, parfum de l'âme, aventures lointaines, le secret de mon charme » de trois façons : tragique, comique, sensuelle mais plutôt exagérément.

-Voici Petrovia Patatouchka, la grande pianiste russe qui refuse de jouer au concours Reine Elisabeth parce que la salle n'est chauffée qu'à 23° et demi...à 24 elle jouerait mais encore...nous assistons à la conférence de presse de cette artiste pour le moins exigeante.

-Vieille fermière oubliée dans le fond des Ardennes, Nadine ne sait plus rien de

l'actualité du moment...or, voilà qu'on l'interroge à propos de l'attribution du prix Nobel de la paix au président Obama...

-Tante Marie en a plutôt marre des petits neveux qui l'empêchent de regarder sa série préférée. Alors tante Marie propose à ses neveux un jeu plutôt étrange voire cruel on comprend vite que Tante Marie n'a pas toutes ses frites dans le même sachet...

-Richard est un éternel étonné de la vie. Aujourd'hui, c'est la première fois qu'il va au théâtre...les spectateurs verront-ils le spectacle ?

-Après avoir chassé la bonne de son auditorium, le professeur Ernest Hurgeon va donner son cours magistral en cinq minutes et cinq points : la leçon du jour est « L'inadéquation des esprits forts et des blondes plantureuses ».

-Adrien est un vrai play-boy. On le découvre sur son blog où il nous invite à la rejoindre à the party qu'il organise dans la niche de son chien. Une niche de 800 mètres carrés. Faut-il encore préciser qu'Adrien est riche ?

Prouesses collectives

Tous ensemble ou en groupes, les participants s'épaulent pour les défis suivants :

Vous nous présentez un de ces célèbres contes : chaperon rouge, la chèvre de Monsieur Seguin, Blanche-Neige dans une version au choix : trash-gore, opérette, action, dépressif...

La chorale des vieux chanteurs à la croix de bois reprennent un medley de leur cinq succès : Barricade du cœur, la boîte aux cachous, la 'tite tartine à tantine, L'accordéon de Léon, Vive Les vieux !

Reportage tous azimuts : cette émission à succès nous invite en moins d'un quart d'heure à découvrir des actes de la vie courante tantôt chez des gens huppés , tantôt des gens « populaires », tantôt des gens plutôt inclassables, tantôt dans un autre pays.... Aujourd'hui, on assiste à la préparation de la fête de la chandeleur. Evidemment cette émission est assez « décalée »

Déraison et passion

Ou comment donner l'envie au public ou aux spectateurs, l'envie d'aller tuer des bébés phoques, massacrer des éléphants, sucer les mamelles de souris, arracher des pattes de grenouilles, accompagner de façon bouleversante une œuvre de Bach, se laver à la bouse de vache, sourire au malheur...

Quel participant pourra endosser ce rôle très surprenant ?

Retenez cette voix

Quelle voix sera retenue ? La phrase est : « Autrefois la musique adoucissait les mœurs aujourd'hui Pampers adoucit les nurses et demain il y aura des bébés enfermés au violon...la vie à force ça nous rend complètement cons... »

Les participants tentent de dire la phrase de façon à être la voix retenue.

Clic clac position...action !

Le début du jeu est collectif. Le meneur tout en frappant dans les mains annonce : clic ! Clac ! A chaque clic, chaque clac les participants changent de position, d'expression...

Quand on est bien prêt, deux participants vont au centre et reprennent le jeu jusqu'à ce que le meneur annonce : action ! A ce moment, les deux « joueurs » entament une impro largement inspirée de leur position de départ !

Rampe ton mot...

Les participants écrivent sur des petits papiers des mots qu'ils aiment. Un mot par papier. On pose tous les mots au centre du cercle. Les participants sont couchés sur le ventre et choisissent chacun un papier au hasard.

Au signal, ils forment librement des équipes au nombre de joueurs défini et prépare le plus vite possible une histoire....

Attention la constante est la même : chaque histoire doit commencer dans une position allongée.

Selon l'âge des participants, l'animateur peut proposer de partir d'une position plus confortable.

Jeu 39

La règle de trois ou 1, 2,3 familles !

Cette fiche aurait pu s'appeler la règle de 4 ou de cinq, le tout repose sur la créativité de l'animateur. L'idée étant de donner priorité à l'originalité car elle est source de motivation pour les participants.

Ainsi, l'animateur peut mettre en place son animation autour d'une règle ou d'un thème proche comme ici, la famille.

Impros en jeux évolution autour d'une règle de trois.

A partir de trois équipes ou familles, l'animateur propose trois titres d'impros, la durée est de trois minutes et le nombre de participants est de au minimum trois participants.

On peut ajouter aussi une époque ou imposer des genres : comédie, tragédie, ...

Imposer des façons ou des « à la manière de »... en vers libres, en rimes en ouille, avec accents...

« Et si Dieu était dans les mouches ? »

« Quelle histoire pourriez-vous écrire sur des coupons de papier toilette ? »

« Je ne sais rien de l'amour »

« Un génie apparaît mais est-il le bienvenu ? »

« Le testament d'une mort suspecte »

« Soirée en famille »

« L'usine à mouche »

« Le secret de mamy »

« la jeune fille qui aimait la mort »

« Un amour point à la ligne »

« Mais où sont donc passées les mouches d'antan ? »

« L'usine de la cave »

« SOS génie »

« La leçon de l'amour »

Etc...

Le discours ou l'élocution en 3 temps ou en famille

Ce jeu peut être utilisé comme une adaptation du principe du jeu du discours.

Ce jeu peut donc convenir aux adolescents qui s'imagineront en pleine élocution ou en examen.

Le principe reste identique : le participant commence son discours ou son élocution puis, soudain un appel téléphonique vient perturber la suite.

1^{er} temps : l'entame. 2^{ème} temps : l'appel. 3^{ème} temps : la suite, la réaction, la fin.

Texte :

« Bonjour, aujourd'hui, je vais vous parler de la menace écologique qui pèse sur la petite île de Wancéferacheval qui se situe entre l'archipel de la fourche et l'atoll de L'ondulé. En effet, vous n'êtes pas sans savoir que sur cette île vit le dernier troupeau des tortues Kilimaniennes qui pondent des œufs aux écailles d'or. Il va s'en dire que

la ponte de ces tortues est la proie de nombreux chasseurs de biens plutôt que des admirables chasseurs d'images. En 2011, les Etats-Unis inviteront le monde à se pencher sur le cas des tortues Kilimaniennes puisque le président Obama adoptera symboliquement le dernier troupeau de ces incroyables animaux.

Alors, me direz-vous pourquoi parle t'on de troupeau ? hé bien, il faut savoir que les tortues Kilimaniennes sont les rares animaux dits lents à se déplacer en bonds. Ainsi, il faut beaucoup de patience aux naturalistes pour observer la mouvance du troupeau puisque chaque tortue produit un bond de trois mètres cinquante toutes les trois semaines. D'où la terrible angoisse de ne pas arriver à marée basse pour la ponte des œufs tellement recherchés.

Une autre des causes de la disparition des tortues Kilimaniennes est certainement naturelle puisque chaque année un tiers du troupeau disparaît suite aux nombreux télescopages qui se produisent lors des sauts vers la mer.

Il n'est pas rare aussi de voir une tortue enchaîner quatre sauts d'affilée mais alors on peut craindre que cette pauvre bête ait été contaminée par une quelconque pollution marine.

Le peuple des « Termonudes », des indigènes qui vivent sur l'archipel de la fourche, consomment annuellement mille tortues. Cela vous semble peu mais quand on sait que les Termonudes ne sont plus que deux...cela représente près de trois tortues par jour et en sachant qu'une tortue sans sa carapace pèse tout de même près de cent cinquante kilos, on comprend que c'est l'obésité qui a eu raison des Termonudes.

C'est au grand chef de la troisième dynastie des Termonudes que l'on doit l'hymne des tortues Kilimaniennes. La traduction de cet hymne correspond à peu près à ceci :

« Vénérées tortues Kilimaniennes,

Vénérées petites sœurs terriennes

Que vos bonds vers l'horizon lointain

Efface la nuit des dieux marins

Qu'ils soient des espérances, des prières vers le grand manteau bleu de la nuit.

Que vos œufs d'or soient des présents aux dieux de l'univers infini.

Sautons, sautez, sautez, sautons !

Sautons, sautez, sautez, sautons !

Que la force des forces soit avec vous ! »

Merci à vous de soutenir cette grande opération écologique en parrainant vous aussi une tortue Kilimanienne. »

appels :

-votre petite amie vous plaque

-vous avez réussi votre session d'examens

-vous êtes sélectionné pour le concours de la plus belle voix

-vos amis vous imposent un défi :dire au moins dix fois le mot « coqueluche »

-votre petit(e) ami(e) attend une déclaration torride

-vous devez imiter le cri du dinosaure

-votre équipe de foot a encore perdu

-votre sœur vient d'écraser votre tout nouveau scooter

- il ne reste plus qu'une tortue Kilimanienne

- vos parents viennent de trouver des choses illicites dans votre chambre
- mamy qui est dans la salle voudrait faire des photos, ce serait bien de sourire
- Lili votre tortue vient de se faire écraser
- vous aviez promis de faire de la pub pour Bida-Bida
- on vous demande d'accélérer car le fils du directeur passe après vous
- Obama vous invite aux USA
- vos parents vous ont acheté une voiture de sport
- de toute façon vous êtes busé alors...
- vous avez un trou dans le pantalon
- pour chaque « Perpendiculairement » 1000euros

Jeu des familles

Composer une famille unique dans son genre et nous la faire découvrir. Voilà un bel enjeu.

La famille Belair composée comme suit :

Le père : Cicéron Belair : on devine qu'il ne cesse de contrôler un tempérament agressif voire violent : geste de la main qui s'arrête à hauteur de la tempe avant de frapper. Doit se goinfrer d'antidépresseurs, d'énergisants, de tranquillisants...

La mère : Edwige Belair : complètement à côté de la plaque, incapable de cuisiner quoi que ce soit mais toujours envie d'essayer avant de passer aux conserves qu'elle utilise mal.

Le fils aîné : Hululien surnommé Bubulle car il a une mémoire de poisson et ce, suite à un soi-disant accident dans l'escalier.

La fille : Saperline surnommé Pâquerette parce qu'elle porte toujours des jupes à raz des pâquerettes. Elle porte constamment un masque (bec de canard) car elle craint à tout moment une attaque nucléaire ou autre catastrophe surtout depuis qu' « ils » ont décidé de faire fonctionner l'usine encore dix ans.

Le tonton : Bob. On ne sait pas d'où il vient. Tout ce que l'on sait c'est qu'il baragouine de l'anglais ou de l'américain. On l'appelle Tonton Bob...

Le petit dernier : Boniface surnommé Cépacarré (Cicéron-Cépacarré...) par son père dont il est le chouchou alors qu'on peut dire que c'est une vraie tête à claques.

L'univers : les mouches font le quotidien de cette famille (à cause de l'usine ??) et constamment on cherche la « Papette » à mouche. Pourquoi papette ? Parce que dans cette famille tous les mots se transforment et on comprend parfois très mal leur façon

de parler (à cause de l'usine ?)

La famille de Noël composée comme suit

Le père : Jean-Adelin de Noël, riche industriel à la tête d'une usine. Ne sait plus quoi faire de son temps libre puisqu'il n'en a plus. Ne connaît aucun de ses ouvriers et change de sous-directeur tous les trois mois. Ne connaît pas sa famille et ne la voit pas évoluer.

La mère : Lise-Edwige de Noël, un vrai sapin à elle toute seule, cette femme bling-bling croule sous les bijoux et ne cesse d'agiter une sonnette pour appeler son personnel mais le personnel n'est plus là car personne ne tient longtemps dans cette famille.

La fille aînée : Lise-Anesthésia de Noël : cette fille vit dans ses livres et ses contes depuis sa petite enfance. On ne lui a jamais rien offert d'autre. Scolarisée à domicile, elle ignore même qu'elle a atteint l'âge mûr. Dans leur immense domaine, elle croit que tout doit être merveilleux.

Sa confidente : une mouche qu'elle appelle « Clochette », une mouche qui brille (à cause de l'usine ?)

Le fils : Jean-Séraphin de Noël, comme sa sœur à force de recevoir toujours les mêmes cadeaux, il a fini par transformer ses panoplies pour construire dans les sous-sols sa petite usine à laquelle personne ne croit car pour tout le monde Jean-séraphin a toujours cinq ans l'âge auquel il avait annoncé qu'il serait PDG comme papa. Il est lui aussi scolarisé à domicile.

Le fils : Jean-Ange de Noël, ne reçoit jamais rien si ce n'est de l'argent dans une enveloppe avec une cassette vidéo et toujours la même « Mary Poppins ».

Jean-Ange a usé mille baby-sitter parce que sa seule passion c'est regarder Mary Poppins en boucle. Il est lui aussi scolarisé à domicile.

Mamy : Eléonore-Léopoldine de Noël, mère de Monsieur, c'est la seule qui a toute sa tête mais ne la partage avec personne. Son plaisir c'est collectionner tout ce qui touche à la famille royale même si elle est persuadée qu'étant de belle lignée et de sang bleu, un jour où l'autre son petit fils sera appelé à régner...

L'univers : la fête de Noël tient lieu de rassemblement pour cette famille. C'est l'occasion de mesurer tout le décalage temporel et réaliste qui existe entre les membres de cette famille complètement perturbée.

La famille Soumiz, cette famille de réfugiés à trouver domicile dans la maison la

plus petite du monde. Ils vivent dans l'angoisse de la mort imminente car le père a disparu il y a peu d'une mort étrange survenue alors qu'il était sur la cuvette de la toilette.

Cette mort affreuse autant qu'étrange est très mal vécue par :

La mère : Assomption Soumiz au service de tous. Fait des miracles avec trois fois rien mais ne reçoit aucune reconnaissance. Pour elle, la vie est noire. Elle pense que la mort de son mari était prémonitoire voire instinctive mourir pour leur laisser de la place. Elle regrette de ne pas avoir fait d'autopsie. Quoi que pour elle une autopsie consiste à communiquer en auto avec les morts. Elle fait travailler sa famille comme serveurs, serviteurs dans toutes les fêtes de famille même les enterrements.

Le grand-père : Aruango Soumiz : Inlassablement, il donne l'heure comme si il voulait être le témoin du temps qui passe. La mort de son fils lui a laissé des marques. Il refuse de se rendre aux toilettes et porte donc des langes.

La fille : Lucilla Soumiz, à force de vivre dans une famille qui broie du noir, Lucilla a viré gothique. La mort de son père est une révélation pour elle : il est clair que nous allons tous mourir. Elle est persuadé qu'elle va se réincarner en mouche car elle sait qu'après l'homme il restera la mouche.

L'autre fille : Lénélla Soumiz : persuadé d'avoir vu une mouche brillante sortir de la cuvette, elle imagine que c'est d'une pique de cette mouche que son père est mort. Depuis lors, on a l'impression que les fesses de Lénélla sont sur le qui-vive, elle fait des bonds toutes les dix secondes et redoutent tout ce qui bouge et la surprend....

Le fils : Aaronsion Soumiz : Il est persuadé d'être responsable de la mort de son père car il a tendance à voler le papier de toilette sur lequel il écrit des histoires. Il a tendance à être constipé et surtout craintif même si comme il le répète : « la mort, cela ne doit pas être étrange puisqu'il a moins peur dans le noir.

L'univers : C'est la table qui tient lieu de soutien à toute cette famille qui s'écrase de plus en plus. La table où tous les jours le menu est le même.

Le bon génie : « Lazare Destin » Seul élément positif au milieu de toutes ces familles, le génie sortant d'on ne sait où...vient s'assurer de quoi ?

Le mauvais génie : « Destroy Lazeroy » seul élément négatif au milieu de toutes ces familles, le génie sortant d'on ne sait où...vient s'assurer de quoi ?

Les deux génies ne sont pas nécessairement opposés : ils peuvent se compléter..., ils peuvent jouer tous les rôles imaginaires...

Préparation :

Jouez-nous une présentation de chaque famille avec intervention des génies.

Que se passerait-il si la mouche de Lise-Anesthésia s'en volait et qu'elle arrivait chez les Soumiz ?

Et si cette mouche venait faire un point final à la longue histoire de Aaronsion, histoire couchée sur du papier toilette ?

Et si cette mouche allait mourir sous la « papette » à mouches de Cicéron Belair ?

Et si d'un seul coup un seul : un membre de la famille Belair tombait amoureux d'un membre de la famille de Noël ? Et si la famille Soumiz était conviée à faire le service des fiançailles ?...

1, 2, 3 à la pêche aux thèmes

Chaque participant reçoit un petit papier sur lequel il écrit d'un côté un thème (général ou plus précis : Moyen-âge, antiquité, cinéma, publicité, ... et de l'autre côté un personnage : un directeur, une princesse....

L'animateur ramasse les papiers forment des équipes.

Le 1^{er} jeu commence : l'animateur donne deux papiers à chaque groupe avec l'obligation d'opérer une première sélection. Quand le choix est fait on prépare une petite histoire ou un sketch...

Le 2^{ème} jeu consiste à la distribution de trois papiers puis on applique le même principe...

Le 3^{ème} jeu consiste à repêcher un des papiers rejetés.

On change les groupes après chaque séance...

Il est essentiel de défendre son ou ses choix.

Finalement les participants choisiront le thème qui les emballera le plus.

1, 2, 3 thèmes...le Moyen-âge

L'animateur a du pain sur la planche notamment si son souhait au-delà du jeu théâtral est d'orienter la création choisie par les participants.

Voici une liste de propositions à la création où une distribution de rôles se fait facilement.

-Abandonné par ses parents qui ne pouvaient avoir plus de 12 enfants, il est pauvre et vit au fond des bois. Il est devenu l'ami des grillons et dès que le soleil se couche, on entend les grillons chanter autour de lui. Il est découvert par la princesse qui se promène dans les bois.

-Au château, le roi et la reine voudraient céder le relais à leur fils mais celui-ci n'est pas prêt. C'est alors qu'un sorcier les invite à envoyer leur fils boire l'eau du puits du bois des quatre saisons.

-C'est jour de chasse au château, le prince Rogemond tue une biche...c'est alors

qu'apparaît la fée Grety...elle punit Rogemond mais comment ?

-Dans la forêt enchantée vivent les Trugomols, des êtres étranges qui mangent de l'humain.... Aujourd'hui, ils ont de la veine...un messager du roi arrive...

-Dans le pays de Frizar c'est la famine ! Le cruel Pluteros terrorise les habitants en leur coupant les bras pour les empêcher de cultiver la terre...

-Tout le monde sait que le chevalier noir qui avait été maudit du pays des roses avait juré qu'il se vengerait...le jour de la vengeance est arrivé.

-Un jour d'orage, au cœur de la petite ville de Madouret un éclair déchire le chêne millénaire et fait apparaître un livre étrange que nul ne peut ouvrir si ce n'est ...

-Voici les joyeux trouvères ! Ils viennent nous chanter la légende de...

-la visite guidée du château en ruines est plutôt ennuyante jusqu'à ce que ...

Créations à la carte

On applique le même procédé que le jeu « 1,2,3, à la pêche aux thèmes »

Ici sur les papiers : on indique : des personnages, des objets des situations et le jeu reprend.

On procède toujours par élimination...

Des personnages : sorcier, brigand, fée, trouvère ou troubadour, soldat, roi, reine, chevalier, enchanteur,...personnages imaginaires aux noms imaginés.

Des mystères : l'arbre aux épées, le manoir maudit, le livre noir, la légende de Daramine,...

Des objets : le tambour enchanté, l'épée de feu, le sabot magique...

Impros à thèmes sous formes de début d'histoires.

L'animateur peut aussi proposer aux participants des débuts d'histoire. Cela permet d'offrir aux groupes une rampe de lancement vers la créativité.

Le roi Gontrinus se fait vieux et voudrait trouver un successeur au trône le plus vite possible hélas son fils Rochéric est la pire des chochottes du Moyen-âge

Des quatre points cardinaux arrivent quatre chevaliers, des aventuriers qui chacun ayant un morceau du parchemin des mages, gardiens d'un fabuleux trésor. Ils réalisent soudain qu'il manque un cinquième morceau celui-là même qui indique où se trouve le trésor. C'est alors qu'ils entendent le rire d'un étrange personnage.

Lors d'une promenade dans les bois, ils découvrent une fleur étrange...contre l'avis des autres l'un d'entre eux finit par la couper...et voilà que soudain, il se transforme tandis que le ciel change de couleur...

Deux bûcherons au service du roi décident de couper un arbre gigantesque au milieu de la forêt mais au premier coup de hache...

Si quelqu'un avait bien observé la lune le soir de la St Jean il aurait vu que son faisceau éclairait un puits au milieu de la forêt...ce puits où un scout égaré pensait trouver de l'eau...

A la mort de son arrière-grand-père, Jean a reçu une boîte en bois. Certes, cette boîte est belle mais elle est surtout vide...si vide que ça ? Cela dépend...

Cela fait déjà dix jours que, chaque matin, Emilie trouve une plume d'oiseau sur le pas de sa porte...le 11^{ième} jour la plume n'est pas seule...

Jeu 40

L'autre émoi

Cette fiche permet aux participants d'aborder diverses thématiques telles que la connaissance de soi, la connaissance de l'autre, la rencontre, le partage, la créativité partagée...etc.

Jeu de la ligne

Ce jeu utilisé de diverses manières permet à chaque participant de se retrouver dans des groupes chaque fois différents.

On peut le faire en deux temps.

Premier temps : Au début du jeu, tous les participants sont sur la ligne. L'animateur pose alors les questions auxquelles on ne peut répondre que par oui ou non ou en tout cas positivement ou négativement. Les participants qui répondent positivement vont se placer d'un côté de la ligne tandis que ceux qui répondent négativement vont se placer de l'autre.

Deuxième temps on divise le groupe en deux. Chaque sous-groupe va s'installer dans sa partie au fond et en ligne, les deux groupes se faisant face.

Le meneur pose les questions précises : qui a déjà ... ?

Ceux qui sont concernés s'avancent et s'arrêtent sur la ligne.

On découvre ainsi que certains se retrouvent souvent et d'autres moins.

En tout cas, tous se sentent appartenir à quelque chose ou partager quelque chose.

Questions :

-aimez-vous le chocolat ?

- aimez vous Michaël Jackson ?
- êtes-vous timide ?
- aimez-vous être entreprenant ?
- vous trouvez-vous beau ?
- Connaissez-vous un texte par cœur ?
- Aimez-vous la musique classique ?
- Avez-vous peur d'être seul en scène ?
- Aimez-vous vous habiller en noir ?
- Sauriez-vous vous passer une semaine de votre téléphone portable ?
- Sauriez-vous vous habiller un jour tout en blanc ?
- Seriez-vous capable d'un acte jugé « fou » ou « audacieux » ?
- Pourriez-vous écrire en trois minutes une poésie de vingt vers dont les rimes seraient en « O » ?
- Pourriez-vous nous chanter une chanson a capella ?
- Quel sentiment ou quel état pouvez-vous le mieux jouer ? La colère ? La folie ? Le sérieux ? L'introverti ? L'hautain ? La jalousie ? L'hypocrisie ? La bêtise ?
- Pourriez-vous vous enlaidir pour un rôle ?
- Pourriez-vous vous raser complètement pour un rôle ?
- Aimez-vous les tartines fromage-confiture ?
- Savez-vous citer un auteur ?
- Pourriez-vous résumer une pièce de théâtre célèbre ?
- Pourriez-vous réaliser une recette culinaire sur scène ?
- Pourriez-vous vous retrouver en petite tenue sur scène ?
- Pourriez-vous nous faire rire avec des sujets graves ?
- Qui pense être beau ?
- Qui pense être ni beau ni laid ?
- Qui pense être laid ?
- Qui pense que son physique pourrait être un obstacle ou un avantage ?
- Qui aime les épinards jusqu'à en manger une énorme assiette ?
- Qui pourrait se gaver d'un même ingrédient sans vomir sur scène ?
- Qui a déjà subi une scène de « sexisme » ?
- Qui a déjà subi une réflexion désagréable ?
- Qui est capable de faire une réflexion désagréable ?

- Qui est incapable de se contrôler dans une situation de conflit ?
- Qui peut garder un secret ?
- Qui peut faire passer un spaghetti par son nez pour le faire revenir dans sa bouche ?
- Qui pourrait être sale, laid, bête et méchant ?
- Qui pourrait être sale, laid, bête et gentil ?
- Qui pourrait être propre, beau, très intelligent et méchant ?
- Qui pourrait être propre, beau, très intelligent et gentil ?
- Qui pourrait jouer un rôle muet ?
- Qui pourrait nous surprendre de semaine en semaine ?
- Qui est capable de jouer une véritable émotion qui susciterait le doute dans le public du genre peut-on rire ou pas ?
- Qui est capable de retenir en une semaine : une page de texte ? (A4 Times New Roman 14)
- deux pages ?
- trois pages ?
- quatre pages ?
- cinq pages ?
- six pages ?
- plus que six et moins que dix ?
- dix et plus ?
- Qui pourrait nous faire rire et garder son sérieux ?
- Qui pourrait chanter dans un spectacle ?
- avec musique ? Sans musique ?
- Qui suit un atelier dans un but d'apprendre ou de progresser ?
- Qui aime Chantal Goya ?
- Qui connaît des chansons de Disney ?
- Qui pourrait nous tenir une conversation sans queue ni tête ?
- Qui pourrait jouer un tyran avec le plus grand sérieux ?
- Qui pourrait s'inventer un nouveau dieu ?
- Qui pourrait se lancer dans un monologue improvisé (sans sujet) durant une minute ?
- deux minutes ?
- trois minutes ?
- plus de cinq minutes ?
- qui pourrait se lancer dans un monologue improvisé (avec sujet) durant une minute ?
- deux minutes ?

- trois minutes ?
- Plus de cinq minutes ?
- qui connaît Charlie Chaplin ?
- Buster Keaton ?
- Laurel et Hardy ?
- Jerry Lewis ?
- Frédéric François?
- Les Monty Python ?
- Les inconnus ?
- Hervé Lapédor?
- Qui aime les petits beurrés à la crème au beurre?
- Qui peut être très gourmand ?
- Qui pourrait jouer d'un instrument de musique ?
- Qui pourrait s'installer sur une toilette face au public ?
- Qui pourrait se goinfrer de spaghettis froids devant le public ?
 - Qui pourrait résumer la vie en trois coups de cuiller à pots ?
 - Qui pourrait se croire pour toujours dans un film de Walt Disney ?
 - Qui pourrait passer par dix émotions différentes en une minute ?
 - Qui aime les bonbons ?

Et n'hésitez pas à poser des questions farfelues ! On en trouve pas mal dans des entretiens d'embauche.

Avec style ou à la manière de ou à la sauce de... !

Ce jeu peut s'organiser de diverses façons : dans le cadre d'une lecture de textes, d'un travail créatif, d'un jeu d'improvisations.

L'animateur a déjà répertorié différents styles ou noms qui influenceront le jeu verbal et sans doute physique des acteurs.

On peut imaginer que les participants alimentent cette liste de leurs trouvailles.

Reste à les placer dans un ordre créant un certain dynamisme, un rythme sûr, des respirations nécessaires...

Comme textes, l'animateur peut puiser dans des extraits du répertoire théâtral mais des passages de romans peuvent très bien convenir.

Vous trouverez ici des textes pouvant être chantés et pourquoi pas dansés.

Rap

Grease/ Saturday night Fever

Tango

Rock

Tragédie sciante

Allegro opera Vivalda

Allegra apéro Vivaldo

Escarpolette Opérette

Fitness

Douche New age
Singing in the rain
Entrain en train
Starmania
Comédie musicale film français
Edith Piaf Milord
Pagnol
Opéra Aïda
Mélodie du Bonheur
Johnny et Sylvie
Dessin animé
Cow-boy
Religieusement vôtre
Kung-fu lambda
Cloclo
Ferrat
Star à minettes
Chant d'enfance
Aufray
Veillée étoilée
Hyper lento
1^{ère} vitesse
2^{ième} vitesse
3^{ième} vitesse
4^{ième} vitesse
5^{ième} vitesse
Frein
Québec
Gestapo
3 suisses (suisse)
La redoute (peur)
Lassive
Lessive (tambour)
Télégramme
Annonce
Walt-Disney BN
Walt-Disney BBD prince
Comédie musicale NDP
Comédie musicale Roméo et Juliette
Gabin
Belmondo
Walt-Disney la petite Sirène
L'hymne à l'amour
Tino Rossi
Maurice Chevalier

Brel
Ferré
Brassens
Leclerc (les souliers)
Julien Clerc
Les enfoirés
Fernandel
Accents libres
Gershwin
Offenbach La Belle Hélène Cythère
French cancan
Aznavour
Bécaud
Fugain
Les Poppies
Obladi oblada
Ringo
Soeur Sourire
Antoine
Adamo
Dalida
Bourvil
Johnny solo
Beethoven
St Preux
Gospel Harlem
Oh happy day
Reggae
Disco
...

Nous aimons vivre dans les bois

Nous aimons vivre dans les bois
Avec nos amis les bêtes
Elles se cachent quand elles nous voient
Mais pour nous c'est jour de fête

L'écureuil bondit dans son logis
Le lapin se cache dans un coin
Le renard glisse dans le noir
Et le hibou nous dit bonsoir

Nous aimons vivre dans les bois
Avec nos amis les bêtes
Elles se cachent quand elles nous voient

Mais pour nous c'est jour de fête

Le cerf se sert de ses grands airs
La biche, elle, elle s'en fiche
Le daim fait le dur à cuire
Et le hibou voudrait dormir

Nous aimons vivre dans les bois
Avec nos amis les bêtes
Elles se cachent quand elles nous voient
Mais pour nous c'est jour de fête

Le blaireau se gratte le dos
L'hermine siffle la fouine
Le pic vert voit tout en rose
Et le hibou plus grand-chose

Nous aimons vivre dans les bois
Avec nos amis les bêtes
Elles se cachent quand elles nous voient
Mais pour nous c'est jour de fête

Le chasseur attend son heure
Le sanglier peut bien trembler
Le hérisson rit du poltron
Le hibou hulule la chanson

Nous aimons vivre dans les bois
Avec nos amis les bêtes
Elles se cachent quand elles nous voient
Mais pour nous c'est jour de fête

Nous aimons vivre dans les bois
Avec nos amis les bêtes
Elles se cachent quand elles nous voient
Mais pour nous c'est jour de fête

La paix sur terre

Nous sommes venus mes sœurs mes frères
Pour apporter la paix sur terre
Nous sommes venus mes frères mes sœurs
Pour apporter le bonheur

La vie est belle quand elle est rose

Les heures sont pleines
Quand le temps est fécond

La vie est belle quand elle est pause
Les heures sont veines
Quand le temps fait le con

Nous sommes venus mes sœurs mes frères
Pour apporter la paix sur terre
Nous sommes venus mes frères mes sœurs
Pour apporter le bonheur

La vie est telle qu'on ne l'ose
Les heures sont saines
Quand le temps sent si bon

La vie est telle qu'on l'impose
Les heures sont laines
Quand le temps on le tond

Nous sommes venus mes sœurs mes frères
Pour apporter la paix sur terre
Nous sommes venus mes frères mes sœurs
Pour apporter le bonheur

Cette chanson nous névrose
Le bonheur est une hyène
Le temps est un pigeon

Nous on préférerait chanter
« Tagadatagada pouet pouet
Fume ta part de moquette » !

Nous sommes venus mes sœurs mes frères
Pour apporter la paix sur terre
Nous sommes venus mes frères mes sœurs
Pour apporter le bonheur

Nous sommes venus mes sœurs mes frères
Pour apporter la paix sur terre
Nous sommes venus mes frères mes sœurs
Pour apporter le bonheur

La belle enfant se marie

La belle enfant se marie
Se marie à un impie
Elle lui offrira sa vie
La belle enfant se marie

Elle est si fière dans sa robe blanche
Elle est droite comme une planche
Elle sourit, sourit aux anges
Et son mari la trouve étrange

La belle enfant se marie
Se marie à un impie
Elle lui offrira sa vie
La belle enfant se marie

Elle a serré son corps si lisse
Dans un corset d'écrevisse
Elle est louve sous son pelage
Elle ne sera jamais plus sage

La belle enfant se marie
Se marie à un impie
Elle lui offrira sa vie
La belle enfant se marie

Elle veut pour lui être unique
Elle se concentre, elle s'applique
Lui déjà saoul comme une barrique
Lui dit vivement qu'on n...

La belle enfant se marie
Se marie à un impie
Elle lui offrira sa vie
La belle enfant se marie

Elle prend ses rêves dans la tronche
Il pète, il rote, il cuve, il ronfle
Elle a toujours sa robe blanche
Et son corset qui la démange

La belle enfant se marie
Se marie à un impie
Elle lui offrira sa vie
La belle enfant se marie

Alors elle prend un couteau de service
Le couteau pour les écrevisses
D'un coup elle le plonge avec délice
Là sous la peau, sous sa pelisse

La belle enfant se marie
Se marie à un impie
Elle lui offrira sa vie
La belle enfant se marie

Toi et moi

Toi et moi, nous, c'est un peu la somme, un tout
Des émois qui nous rendent si fous
Des amours qui hurlent au loup
Des amants qui se sautent au cou

Je t'aime, tu m'aimes, on s'aime
Elle est pas belle la vie même
Même si je sais que « moi plus fort »
Même si tu sais que « moi plus encore »

Toi et moi, nous, c'est un peu la pomme d'août
Des pépins qui nourrissent tous les jaloux
Des voisins qui se tordent le cou
Pour regarder ces cris qui allument chez nous

Je t'aime, tu m'aimes, on s'aime
Elle est pas belle la vie même
Même si je sais que « moi plus fort »
Même si tu sais que « moi plus encore »

Toi et moi, nous, c'est l'amour aux 400 coups
Faut dire qu'on en a tirés beaucoup
La coupe d'Eros sera tout à nous
Je suis ton armée, tu es mon six-coups

Je t'aime, tu m'aimes, on s'aime
Elle est pas belle la vie même

Même si je sais que « moi plus fort »
Même si tu sais que « moi plus encore »

Toi et moi, nous, c'est l'hymne à la plus que tout
Rentrons vite et tirons le verrou
Jusqu'à la fin de ce monde de fous
Soyons des bonobos de bout en bout

Je t'aime, tu m'aimes, on s'aime
Elle est pas belle la vie même
Même si je sais que « moi plus fort »
Même si tu sais que « moi plus encore »

Je t'aime, tu m'aimes, on s'aime

Elle est pas belle la vie même
Même si je sais que « moi plus fort »
Même si tu sais que « moi plus encore »

Jeu 41

Silence démo

Cette fiche invite les participants à une prise de conscience entre deux mondes : celui du silence et celui du bruit mais nous dirons celui de la parole.

Le monde du silence et le monde des mots

Ce jeu peut être au départ une variante du jeu « monde du silence-monde du bruit ». La scène est coupée en deux. D'un côté le monde du silence où les acteurs évoluent en silence de l'autre le monde des mots où les acteurs parlent. Le but est de commencer une phrase, de l'interrompre quand on entre dans l'espace silence puis de la reprendre quand on est de retour dans le monde des mots. Le meneur s'amuse à demander plus de volume, plus de clarté, plus de fantaisie, d'aller plus vite, d'être le plus bavard, de jouer des énergies...etc.

Impose ton silence

Toujours dans l'idée de la dualité « paroles-silence », on divise le groupe en deux. Les silencieux jouent la répression et doivent le plus vite possible maîtriser les bavards et même les hurleurs en les emmenant de force dans leur monde du silence. On rappelle que les jeux ne sont pas violents ! Il faut savoir aussi jouer avec la tête.

Tennis sonore- volley-ball sonore

La scène est toujours divisée en deux. On choisit deux participants pour un match de tennis sonore.

On commence par choisir un son ; un par participant. Chaque fois que l'on frappe la

balle on lance le son. Evidemment on s'amuse à donner de l'intensité, à faire des effets de balle et donc de sons.

On passe alors au double et de deux sons à quatre.

On arrive enfin à faire jouer tous les participants et surtout on se dirige vers un jeu de cœur.

En effet, en détournant quelque peu les règles du volley, chaque équipe choisit un son pour la passe et un autre pour passer la balle dans le camp adverse.

Ex : tic tic tic schlack !

Même jeu: on s'amuse à donner du rythme et de la fantaisie.

Rugby provocation rugby séduction

Variante du jeu d'opposition et de provocation.

Le groupe est divisé en deux et chaque groupe choisit ses cris et sa chorégraphie pour impressionner l'équipe adverse.

On monte en puissance et en force en en profitant aussi pour bien respirer et bien travailler avec son ventre !

On passe alors au jeu de la séduction en gardant la même chorégraphie et les mêmes cris.

Et pour terminer c'est la liberté totale !

Rythme tue mouches

Ce petit jeu d'échauffement permet à chaque participant enfants, ados ou adultes d'apporter sa petite pierre sonore à un énorme édifice rythmique à moins que ce ne soit l'inverse...

Le premier participant commence : il chasse une mouche puis deux (un deuxième participant l'accompagne). On chasse ainsi de plus en plus de mouches. Petit à petit un rythme se crée...et c'est parti pour un spectacle sonore endiablé.

Pour les plus jeunes , on peut revenir petit à petit au point de départ et finir dans le silence.

Rythme tue mouches et mélodie

Le point de départ du jeu est le même. On frappe des rythmes. Un participant est désigné et sur ce rythme qui ne correspond peut-être pas à l'air qu'il a en tête, il doit lancer la mélodie et entraîner tout le groupe dans ce jeu créatif.

Pour les plus jeunes, il vaut mieux que le meneur ait deux trois idées en tête pour les initier.

Pour les ados ce sera sans problème. Pour les adultes, on peut s'amuser aussi à créer de nouveaux airs, de nouvelles paroles...

Les répliques partagées ou ping-pong coopératif

Ce jeu est un sommet à atteindre pour les improvisateurs nés.

On choisit deux participants.

La scène étant coupée en deux. On peut installer un décor mais si c'est le cas on crée une parfaite symétrie. Cette symétrie existera aussi dans les déplacements des deux

Ex : table et chaise côté jardin – table et chaise côté cour

Entrée du personnage côté jardin - entrée du personnage côté cour.

Jusque là rien de bien compliqué.

Vient ensuite le jeu verbal.

L'acteur côté jardin doit commencer une phrase – l'acteur côté cour.

Conseils : on peut imaginer des rimes pour que l'oreille s'habitue autant que l'esprit à ce jeu.

Ex : acteur 1 : je n'ai jamais compris pourquoi

Acteur 2 : les femmes ne m'aimaient pas

Le but étant ici de jouer un texte à deux.

Bien entendu, il y aurait des variantes possibles comme par exemple permettre à chaque acteur de développer son idée et donc de passer par la répétition d'un ver sur deux sachant que le premier donne toujours le ton de départ ou le sens à prendre.

Ex acteur 1 : je n'ai jamais compris pourquoi

Acteur 2 : les femmes ne m'aimaient pas

Je n'ai jamais compris pourquoi

Les soldats marchaient au pas

Quand le jeu marche bien, on peut passer à un jeu en quatuor. Deux hommes deux femmes.

Le meneur peut donner un thème de départ.

Il est important de songer au rythme.

Quand la didascalie s'en mêle...

Didascalie

Une didascalie est une indication scénique (souvent mise en italiques) qui est donnée par l'auteur, et qui peut concerner les entrées ou sorties des personnages, le ton d'une réplique, les gestes à accomplir, les mimiques etc. La liste des personnages au début de la pièce, les indications d'actes et de scènes, le nom des personnages devant chaque réplique, font également partie des didascalies.

Le texte théâtral se compose en fait de deux éléments: les didascalies et les dialogues.

Ex. :

LE VICOMTE

Maraud, faquin, butor de pied plat ridicule !

CYRANO, *ôtant son chapeau et saluant comme si le vicomte venait de se présenter.*

Ah ?... Et moi , Cyrano-Savinien-Hercule

De Bergerac.

Rires.

Dans cet exemple, les expressions en italiques sont des didascalies.

On forme des groupes d'acteurs et on choisit celui qui sera le meneur, le conteur mais un conteur particulier puisqu'il nous offre uniquement le contenu des informations de jeu : la didascalie.

On s'amuse ainsi à observer les dérives...

Au départ le meneur s'amuse à mettre en scène deux acteurs puis on peut augmenter le nombre.

Dérives :

- Monsieur ou Madame Didascalie dit à l'acteur s'il a bien joué.

Ex : le docteur a été patient, c'est un professionnel.

-les acteurs quittent la Didascalie, la didascalie perd pied.

-la Didascalie n'y tient plus et dit le texte à la place des acteurs

-on approche du roman feuilleton

-la didascalie pousse les acteurs à des jeux physiques avant l'enjeu verbal

-la didascalie et ses acteurs marquent des distances

Ex : didascalie : « Il pleut » dit-elle

Acteur : « il pleut » dis-je...

-la didascalie ajoute des personnages supplémentaires et invisibles (non joués sur scène) : un chat, un cheval...

-la didascalie marque le ton (par exemple pour réveiller un acteur...) : « Là ! Laura réagit ».

-la didascalie donne ses informations dans l'intonation demandée à l'acteur. (dire discrètement : « Laura entre discrètement »

-un acteur un peu sourd parle à la didascalie.

-un acteur oublie certaines informations ou les fait perdurer.

Jeu 42

Sensualité

Cette fiche n'est pas, comme on pourrait le croire réservée à des participants adultes. Les jeux qui suivent conviendront très bien aux adolescents en pleine découverte ou en plein affolement sensuel. On y trouvera de l'humour, de l'assurance tout en se rassurant.

A la pêche aux impros sensuelles

Les chocolats solos

Chaque participant reçoit un chocolat et doit le manger en jouant...

- avec sensualité...en nous donnant envie autant du chocolat que du personnage qui le mange...
- comme une gourmande très très mal éduquée
- avec des gestes, des allures plutôt maniérées...
- comme un aventurier, un dur à cuire...
- comme si tu mourrais de faim mais comme si tu étais sans force
- comme un bavard qui va tout doucement nous énerver et à qui on voudrait lui faire bouffer son chocolat.
- comme un professeur de savoir vivre : le chocolat ne se mange pas n'importe comment
- en faisant la pub
- comme le méchant qu'on va empoisonner...ça traîne...suspens
- le chocolat aphrodisiaque...

les chocolats duos

- en clowns : il y en a bien un qui se fera avoir
- en guise de paix et de partage après une dispute
- comme un parent fait la leçon à son enfant...cela se termine de façon surprenante

Le mouchoir

Ah ! Comme il est loin le temps où les femmes affolaient les hommes en laissant tomber leur mouchoir !

Et si cette technique revenait à la mode...

En duos :

- le motard viril et la gendarmette en folie
- le chanteur en nage et la groupie en extase
- le baroudeur et la vieille chinoise qu'il vient de sauver
- le soldat qui meurt et l'infirmière de campagne
- le professeur et son élève
- la damoiselle séduisante et le gentilhomme

-la baronne et le paysan

Entrée froide- entrée chaude

On répartit les acteurs en deux groupes : un côté jardin, l'autre côté cour.

On décide que côté jardin c'est l'entrée chaude et côté cour c'est l'entrée froide.

On joue en duos

Le premier acteur commence en partant de jardin et nous joue une entrée « chaude » soit très dynamique (déplacement et texte) de maximum trente secondes.

Dès qu'il a fini, il s'immobilise. C'est alors au tour de son partenaire de faire son entrée en jouant la même scène mais en entrée « froide » donc bien opposée à celle qui vient de se terminer.

Le monde des énergies et le monde des fatigues

Nous restons dans le jeu sur une scène partagée en deux.

On demande à chaque acteur de choisir une phrase.

On décide qu'un côté de la scène sera le monde des énergies : là l'acteur lancera sa phrase à volonté avec toutes les énergies possibles (toutes positives et dynamiques) en jouant aussi la gradation. L'autre côté devient le monde des fatigues : là l'acteur donnera sa phrase dans une fatigue grandissante.

Ma bulle, mon cercle...l'ouverture

Ce jeu est bien utile en tant qu' échauffement physique.

Sur scène les participants ou les acteurs se répartissent de façon à s'assurer une aire de jeu individuelle (tendre les bras et ne toucher personne).

L'animateur utilise de la musique avec des extraits bien différents au niveau du rythme et du ressenti, énergie, images...

Les acteurs se lancent alors dans un jeu individuel : chacun doit s'exprimer sur la musique mais sans quitter sa bulle, son cercle. Il faut se donner à fond et là aussi bien jouer la gradation.

En deuxième partie, on passe à l'ouverture peu à peu les bulles éclatent et on forme des duos puis des trios puis cela devient collectif.

La rencontre délimitée

On crée des trios : dans chaque trio on choisit :

- L'acteur qui sera muet.

- Le représentant de sa voix et de sa pensée.

- Le son de ses sentiments soit ce que le corps pourrait exprimer en mots ou en sons dans telle ou telle situation.

Les trios vont se rencontrer.

Le 1er trio rencontre le 2ième pour la scène suivante :

-Arrivée d'un personnage chez l'autre.

-Rencontre.

-A un moment précis : ajout d'une musique.

-Fin de la musique : on se dirige vers la fin de la rencontre.

Variante : on introduit un 3^{ième} personnage soit un 3ième trio.

Attention à l'écoute et au jeu des personnages qui « habillent » l'acteur muet.

Cet acteur par ses mimiques et ses déplacements peut, bien entendu, influencer le jeu de la voix et de la pensée et du corps.

Histoire puzzle

L'objectif demandé est de jouer aussi ou en plus avec sensualité.

Pour rappel, chaque groupe reçoit la liste d'informations : personnages, tirades, mots, ...le tout devant se retrouver dans la création.

Georges	Roger	Oswald
Miranda	Berthe	Maggie
Cochon	coq	Perroquet
Muet	Vieux	Bègue
Accident	Réveil	Rencontre
Ambulancier	Boucher	facteur
Lunettes	Boudin	Recommandé
Tranche de cul ! (juron)	Jus de varice ! (juron)	Tête de furoncle ! (juron)
Rond-point	Magasin	Terrasse
Politesse	Enervement	Cris
Pneu crevé	Avis déplacé	Sonnette cassée
Lenteur	vitesse	Lenteur
Tirade :	Tirade :	Tirade :
Il vaut mieux tourner en rond dans un carré que carré dans un rond	Femme qui se lève tôt homme qui se couche tard	Quand c'est l'heure des singes on sort les bananes
Tirade :	Tirade :	Tirade :
Si tout le monde était comme vous personne ne serait d'accord	Seul le soleil se lève à l'est	Quand l'éléphant barrit tous les hommes sont white
Un cri	un baiser	un fou-rire
L'attente	un réveil	une crise

Hervé	Roxanne
Simone	Gontrand
Canari	Tortue
Bleu	Sensuelle
Accident	Attaque
Notaire	Professeur
Alarme	Porte
Tonnerre de tonnerre	Saperlipopette
Ascenseur	Grand magasin
Spirituel	Enervement
Cri soudain	malaise
Lenteur	vitesse
Tirade :	tirade :
La belle plume ne fera	c'est en plantant ses salades
Jamais le bel oiseau	qu'on sait l'amour de la terre
Tirade :	tirade
C'est trop excellent !	C'est « insensément » fou !
Une question	un dicton
Minuit va sonner	l'hiver

Jeu 43 **Pari tenu**

L'animateur mesure les progrès ou les atouts des participants. Il les invite à partager différents jeux comme autant de paris à relever.

On parie ?

Chaque participant reçoit une enveloppe avec une invitation au jeu.

Au départ de la phrase toujours les mêmes mots : on parie que...

Chaque participant dispose du temps de l'atelier pour surprendre le reste du groupe avec son pari ou son impro voire son défi.

L'animateur propose des activités en toute connaissance de ses acteurs.

-On parie que tu sauras nous faire avant la fin du cours une petite crise existentielle sur l'incompréhension et l'inacceptation des gens quant au choix des prénoms de ton bébé : Ivagine pour une fille et Telmüd pour un garçon. Sois la plus sérieuse possible.

-On parie que d'ici la fin du cours tu vas vouloir nous raconter une blague mais à chaque fois tu buttes sur la chute.

-On parie que d'ici la fin du cours tu vas à placer dix fois le prénom
« Clytemnestre ».

-On parie que d'ici la fin du cours tu vas arriver à nous faire croire en un truc insensé.

-On parie que d'ici la fin du cours tu vas nous parler d'un truc dont franchement on
en a rien à battre.

-On parie que tu vas faire sonner ton gsm, répondre et on va t'entendre dire que tu es
occupé avec tous les autres cons de l'atelier.

-On parie que tu vas nous paraître bizarre parce que d'ici la fin de l'atelier tu vas bien
demander dix fois « Il manque quelqu'un non ? »

-On parie que tu vas te taire pendant 15 minutes et nous dire que c'est par soutien des
femmes muettes.

-On parie que tu vas faire le plus beau compliment à une des actrices qui t'entoure.

-On parie que tu vas nous raconter une anecdote horrible (tu peux l'inventer)

-On parie que tu vas nous faire part d'une de tes résolutions pour l'an neuf mais cette
résolution est tellement absurde que chacun va attendre...longtemps avant de
réagir...

-On parie que tu vas nous faire un peu de morale...

-On parie que tu vas vouloir toi aussi nous raconter une blague mais ça n'ira pas ...

-On parie que tu vas nous annoncer quelque chose d'extraordinaire...en tout cas pour
toi...

On parie pour un petit devoir

Chaque participant doit écrire un petit texte et le dire d'une façon attribuée
selon la créativité de l'animateur . L'animateur peut puiser dans les façons suivantes :

-sensualité, érotisme

-populaire à deux doigts du vulgaire

-étonné, surpris presque allumé

-avec l'accent anglais (fier)

-militaire, brigadier (de mon temps !)

-speakerine (à la télé ce soir...)

-dessin animé

-entre rire et fou-rire

-scientifique

- politique
- belle voix off de cinéma (doublage de star)
- rapidement mais intelligiblement
- comme si tu déclamais le plus beau poème
- comme une tirade célèbre (Cyrano, le schpountz)

Petits spectacles

Pari à tenir pour quatre groupes : préparer un petit spectacle avec au choix :

- L'insoutenable dépendance
- Un poil dans la soupe
- La dame au ciré rouge
- On the road again

Petit match d'impros

« Fini de rire ! » pourrait lancer l'animateur. Il est vrai cette fois que les participants ont un pari assez impressionnant à relever. Participer à un petit match d'impros en équipes. L'animateur peut commencer avec deux équipes ou davantage selon le nombre de participants. Le mieux étant d'inviter deux équipes à la fois dans le jeu. Pour le reste, c'est l'animateur qui sera seul juge.

-cri d'équipe : chaque équipe crée son cri et l'annonce avec force/

-impros comparées : chaque équipe présente son petit spectacle à partir des titres suivants :

« L'orchestre mal accordé », « Je pensais justement à vous », « Cherche amour désespérément », « la chasse aux connards est ouverte », « Miracle au CORA », « Un bûcheron carré », « La Madame de Monsieur », « L'orange amère »...

-impros partagées : chaque équipe envoie un joueur.

« Retour à Westende », « La pomme d'amour », « Sur les traces du Gripoulitch », « Plus qu'une heure à tenir », « Vous ici ?! Moi là-bas ?! », « Le chat de la voisine », « Le shérif est une femme », « Un thon plus bas », « Feu le mari de Madame »

-le film : chaque équipe présente la bande annonce d'un film (invention) et présente un extrait qui en dit long.

-les bonus : l'animateur propose aux équipes de présenter un ou plusieurs bonus liés au film comme par exemples : un extrait en japonais, un interview de la star, le bêtisier, le making off d'une scène impressionnante...

-impros mots : chaque équipe doit improviser sans attendre à partir d'un mot annoncé par une autre équipe.

-La machine : chaque équipe crée une machine composée de tous les participants. Cette machine imaginaire doit avoir une utilité et fonctionner de façon mobile et sonore.

Salon de thé en trio

On garde le principe du salon de thé. A et B échangent autour du sujet tandis que C intervient dès qu'il peut de manière aussi efficace que possible pour placer ses mots.

-certes, certainement

-Moi, je suis à la ramasse

-C'est terrible

-Purée de merde

-Saperlipopette

-Nique ta mère

-Et dire qu'il y en a qui meurent...

-Vous n'trouvez pas que j'ai embelli ?

-Ca vous dirait d'aller boire un verre après le cours ?

Les sujets sont amenés par l'animateur. Le pari pour le participant C est de placer judicieusement sa réplique et si possible le plus de fois possibles.

La tournée musicale syllabique

Quand le groupe est bien en confiance on peut s'amuser à créer ce jeu.

On se place tous en cercle et on choisit une chanson que tout le monde connaît.

Le jeu consiste à chanter chacun sa syllabe.

Exemple : au clair de la lu-ne, mon a-mi, Pie-rrot, prê-te-moi...

Pour les plus jeunes, un animateur peut se placer au centre et aider les participants à suivre. Le pari est d'aller le plus loin possible dans la chanson.

Variante : on peut jouer en fermant les yeux.

La tournée musicale mimée

C'est le même principe sauf qu'ici le groupe vocalise (lalalalala...) et en même temps le premier participant effectue un mime qui devient le début d'une histoire que le deuxième poursuit...etc.

La grosse bête

L'animateur demande aux participants de créer des groupes. Au sein de chaque groupe, les participants s'attachent les uns aux autres.

Au départ se donner la main est déjà suffisant.

Et voilà qu'ensemble, ils forment une grosse bête.

Le jeu commence car l'animateur demande alors que cette bête aie 9 pattes et une tête...que cette bête puisse se transformer en avion ou en voiture...etc.

Plus il y a de connivence entre les participants et plus l'animateur pourra étoffer ses exigences. Pari tenu pour l'équipe la plus performante.

Jeu 44

Echo d'un silence

Cette fiche invite les participants au jeu de voix, aux surprises, aux énergies vocales. Les participants prendront également conscience qu'une voix peut résonner quand elle s'appuie sur des silences.

Moi je le répète comme ça !

L'animateur choisit un participant et lui demande de dire une phrase toute simple. A ce moment-là, c'est au tour d'un autre participant de venir répéter la phrase mais autrement c'est-à-dire avec une autre intention. On passe alors au suivant pour arriver peu à peu à des intentions plus précises. Pour les plus jeunes on articule le jeu autour des sentiments, des émotions ou des intentions de base.

Vous dites ?

L'animateur ou les participants choisissent des phrases.

Chaque participant a donc sa phrase.

1ère partie : Tour à tour, ils vont entrer sur scène et s'installer dans un décor sommaire pour dire cette phrase.

Aussi vite l'animateur annonce : « vous dites ? ». Les participants doivent alors tous sortir avant de rentrer et recommencer le jeu en modifiant l'emplacement, la position et l'expression. Peu à peu, on complique la situation puisque l'animateur donnera des indications précises.

Contacts, regards, histoires...les phrases sont adaptées à l'âge des participants.

2ème partie : On crée la scène et on se lance dans une improvisation.

On crée peu à peu un personnage à la gestuelle particulière, au phrasé précis.

Pour les plus jeunes, on peut aussi démarrer le jeu autour d'un conte assez connu.

Pour les ados, on peut créer une ambiance qu'ils connaissent.

L'animateur en profite aussi pour rappeler les règles de base : placement, voix, ...

Phrases

-Il n'y a pas à dire, c'est moi le meilleur !

-En toute simplicité, je pense que tout le monde m'aime !

-J'ai envie de moules de Zélande arrosées d'un petit blanc !

-Ecoutez ! J'ai l'impression que nous sommes mal partis dans cette rencontre...

-Moi, ce que je sais c'est que les hommes aiment porter la culotte...

-Le problème dans cette histoire, c'est que j'aime l'assassin...

-Dites, c'est à qui la grosse bagnole qui vient de tuer mes tulipes ?

-J'ai plus le moral ! J'ai plus le moral...j'ai plus rien...t'as pas cent balles ?

-La solution au problème c'est de contourner le problème et vite...

-Mon panier est plein de bonnes choses à manger...qui veut goûter ?
 -Ma mère est fan d'Elvis Presley, elle l'écoute même en dormant...
 -Pour un pompier, l'histoire la plus belle est celle de la petite marchande d'allumettes...
 -Madame la baronne m'excusera mais les pintades sont cuites archi cuites !
 -Les mecs ! Hé les mecs ! C'est blindé de belles gonzesses dans c'te salle !
 -J'ai la conviction que le parti doit arrêter de prendre parti...
 -Mes chers frères, mes chères soeurs, le moment est venu de nous recueillir pour mieux nous pardonner...
 -Simone ! Il y a le saucisson qui se barre tout seul du frigo ! Faudrait voir à l'hygiène !
 -Mes parents adorent Jean-Bernard de la pouille, ils disent qu'il est maxi smart
 -Mourir est un petite chose entre vos énormes seins !
 -Je t'assure, j'ai laissé un message sur ta boîte vocale alors arrête de gueuler !
 -Primo, je dirais que oui, deuxio je dirais oui mais avec qui et tercio où sont les toilettes ?
 -Le cheval de Mathieu a la diarrhée...c'est terrible pour sa femme !
 -Moyennement finances rien n'est innaccessible ! Alors tu peux vider ta tirelire !
 -Non Jules ! Maman n'achètera pas la maxistation des Poltergrousses.
 -Dans la vie, il y a des choix à faire...choisissez-moi !
 -Quoi qu'est-ce qui z'ont mes melons ? T'as déjà vu ta tronche de courgette toi ?!-
 Parfaitement, parfaitement,...je dis oui parfaitement...
 -C'est la quadrature du cercle Michel ! La quadrature...
 -Et si on invitait les de Tuileries dimanche matin pour un petit jogging dans les sous-bois ?
 -Mistigri descend de la cheminée ! Tu vas encore renverser le portrait de papa !
 -J'ai toujours eu envie de dire cette phrase qui fait mouche là juste où il faut quand il faut...
 -Misère de misère ! V'là qu'on ne partira pas au combat ! A qui bon être soldat !-
 Gérard ! Pas question que tu sortes à cette heure-ci ! Retourne dans ta chambre !
 -Il n'y a plus d'amour au bois joli ! Suzy m'a quitté ! C'est fini à tout jamais !
 -Maurice et moi, nous sommes allés à Porte vicio ! Ce fut une escapade exquise qui nous a rapprochés tellement l'un de l'autre.
 -Personnellement, le déhanché de Shakira me fait autant d'effet qu'une crotte de pigeon sur le capot de ma Rolls...
 -Je ne vois pas pourquoi je suis toujours la cible de vos moqueries ?!

La danse des Troglodus

on forme un cercle et on frappe un rythme avec les mains puis peu à peu on ajoute un accompagnement corporel comme se balancer ou plier les genoux. Au signal de l'animateur, tout le monde s'arrête et un participant joue son solo en frappant un nouveau rythme, en se déhanchant ou en se lâchant complètement. Enfin, à la fin de sa prestation, il lance le cri : Troglodus ! A ce moment tout le groupe répète la même chorégraphie comme par exemple : frapper sur la tête, le tronc les cuisses et le sol. Et

c'est reparti !

Face à force

on crée deux groupes. Le premier groupe se place en ligne tandis que le second se place en file, l'un et l'autre se faisant face. Le premier groupe, la file, est celui qui représente la force et donc il envoie les coups...le deuxième coup, la ligne est celui qui reçoit.

Le tout est une question de rythme. On passe donc aisément du dessin animé au combat plus ciblé et le tout avec une sonorisation des plus convaincantes.

Donne la mais donne la bien ! Fais-le ! Fais-le bien !

L'animateur crée des duos et donne deux phrases à chaque duo.

Les deux participants vont commencer une improvisation muette puis placerons au moment opportun leur phrase. Si par exemple un des participants place très vite sa phrase, il doit attendre que l'autre place la sienne.

Je voudrais boire une bière/ Tu aimes te rendre malade c'est ça ?

C'était merveilleusement bon/ C'était pas terrible...

Demain nous recevons les Topanovitch/ J'aimerais que l'on sorte ensemble

Maman aimerait te rencontrer/ Tu ne trouves pas que ta mère est bizarre ?

Je t'aime comme jamais je n'aimerai/ Il va encore pleuvoir

Le lundi j'aime courir dans les bois/ Il paraît qu'un chasseur a vu une femme nue courir dans nos bois

C'est édifiant le prix des moules de Zélande !/ Tu sais que Kate a eu des pustules pendant les vacances ?

Demain je m'en irai à tout jamais/ Tu veux un itinéraire mappy ?

D'où qu'il est le ketchup pour mon sandwich ?/ Tu sais, la moutarde me sort des oreilles

J'adore la présence de cet acteur !/ Tu ne trouves pas que tu en fais trop ?!

Kiki est le chien chien de Madame !/ C'est qui qui va promener Kiki ? C'est papa !

Ciel mon mari !/ Encore vous Madame !

Parcours émotions

l'animateur choisit un participant qui représente le départ de l'action.

Il choisit un autre participant qui lui représente la finalité de l'action.

Le premier reçoit une directive.

Exemples :

- tu es un amoureux qui ne comprend pas que la fille qu'il aime ne l'aime pas.
- tu es un patron qui veut régler des comptes avec un employé
- tu es une sorcière qui veut empoisonner un enfant endormi
- tu es un prince charmant qui veut embrasser une grenouille
- tu es un clochard perdu dans un magasin grand luxe
- tu es un homme perdu qui cherche une porte de secours
- tu es en plein cauchemar et tu cherches ton chemin dans une forêt hostile
- tu es un loup qui veut manger le petit cochon
- tu es un sportif qui a été insulté par un autre sportif
- tu es un journaliste qui veut absolument approcher la scène d'un crime
- tu es un monstre qui veut absolument manger une pauvre petite fille...

A partir de cette directive, le participant a pour but d'aller vers le participant qui représente la finalité. On va donc jouer aussi sur l'intensité, le crescendo.

Selon la directive annoncée, les autres participants se placent comme des obstacles ou des freins verbaux sur un parcours qui obligent le participant en marche à intensifier son jeu, à garder son énergie.

Attention, les participants évitent tout contacts d'accrochage. Ce qui prime ce sont leurs interventions verbales : « A votre place je ne ferais pas cela ! Pourquoi tant de haine ? Ne suis-je pas plus jolie qu'elle ?... Ce jeu assez épuisant connaîtra des variantes improvisées...

Mémoire duotée en cinq sens.

L'animateur crée des duos. Chaque duo va jouer sur différents plans.

- Le mobile et l'immobile : exemple Jean déménage et prépare ses caisses. Il est mobile tandis que Jeanne qui est assise le regarde.
- A un moment précis, les deux acteurs vont évoquer des souvenirs, jouer des émotions tout en liant le tout aux cinq sens.

L'odeur du livre de grand-mère quand elle avait renversé son parfum à la rose
la photo tombée d'un livre ou la lettre secrète.

- L'embarquement : les deux acteurs nous font oublier l'action première (le déménagement) pour un temps d'évasion.
- Le débarquement : les deux acteurs soignent la fin de leur improvisation pour mieux revenir à l'action de départ.

Autres situations : dresser le couvert, replier les draps, faire la vaisselle...

Proxémie proxémie...

On joue ici sur les distances en lien aussi avec la bulle ou l'espace personnel.

L'animateur crée à nouveau des duos pour ces créations proxémiques.

Chaque duo va créer une scène où le jeu qui primera sera le jeu proxémique soit le jeu des distances entre personnages. On se tient à quelle distance quand on parle de telle ou telle chose ?

On joue aussi avec les sentiments, les émotions...les rapports de force : un personnage assis l'autre debout. On peut varier et surprendre via un exercice où il est intéressant de changer certains points de vue ou clichés comme par exemple le coupable sur la chaise et l'inspecteur mobile autour).

On joue aussi sur le non verbal et sur le personnage en pensant aussi à du vécu ou de l'observé. Il y a ainsi des personnes qui vous parlent presque bouche contre bouche tandis que d'autres se tiennent loin.... Le débit verbal aussi peut s'adapter.

Jeu 45

Emotions fortes

L'animateur aborde via cette fiche, un travail plus intense dans le rapport que les participants ont l'un envers l'autre, tout en effleurant les rapports que chaque personne peut avoir avec l'autre. Entre rires et surprises, l'idée est d'ouvrir grand la porte au ressenti et à l'empathie.

Partage clownesque d'émotions

Pour l'activité suivante, on reste en duos.

Le jeu est simple : un des deux va être narrateur d'une petite histoire. Cela peut être un souvenir de vacances, un fait divers, une critique de film, un espoir, un point de vue.

L'autre qui écoute est attentif aux émotions de son partenaire et tente aussi de deviner ce qu'il ressent. Il commence alors à accentuer ses émotions, à orienter le ressenti de son partenaire....

Peu à peu le jeu se partage sans entrer dans l'agressivité ou autre. Peu à peu, on pousse les émotions à l'extrême passant du rire aux larmes...etc.

Je soigne mon jeu non verbal

Un participant se place devant les autres et exprime de façon non verbal ce que l'animateur demande (a)

On peut aussi imaginer aussi des situations où le participant regarde des choses et

donc là l'animateur énonce toute une série de mots...(b)

A Bonjour- C'est-à-moi que vous parlez?- Je ne comprends pas- -je comprends -je ne comprends plus -j'ai tout compris -Vous m'aimez ?! - Je suis heureux -Enfin, je crois -en fait je ne crois pas -J'ai le nez qui coule ? -Vous n'auriez pas un mouchoir!-merci – Pourquoi vous me regardez comme ça?- Vous me prenez pour un con- Ah si vous me prenez pour un con- Oui je suis dépressif- -bande de cons je vous em...

...T'as vu la meuf?!- Et son mec ?! Regarde-moi ça quel con!- Mince il me regarde ! Il a entendu tu crois ?! Purée il est musclé ce con !-Mais non je n'ai rien dit!- Je vous assure-Vous êtes beau- Enfin non je veux dire- On va pas se battre ! Non ! Non ! Ne frappez pas !

B ...éléphant, souris, un objet insolite, un tableau de maître, le détail d'un tableau de maître, un rallye, un match de tennis...

Variante : On crée des duos et on fait le même jeu avec un narrateur qui se lance dans un monologue tandis que l'autre joue le non verbal où là tout le jeu corporel va primer.

La porte et le sauf conduit

le jeu est simple un gardien surveille la porte d'un endroit essentiel dans l'histoire de notre personnage. Pour pouvoir passer, il faut convaincre le gardien alors en avant le jeu non verbal et verbal.

L'invisible

Toujours dans le jeu non verbal.

On demande à chaque participant d'imaginer un objet posé sur une chaise ou sur la scène.

On leur demande de prendre cet objet, de nous montrer ce qu'ils en pensent et ce qu'ils en font...

ex : une tarte à la crème, un ballon de baudruche, un manteau, un chapeau, un livre pornographique...

Le parcours codé

L'animateur forme des duos. Chaque duo va recevoir un code pour créer sa scène. Après un petit temps de préparation, il se lancera en respectant au mieux cette conduite surprenante.

Conduites

- 1- Solitude – surprise- tendresse – crise-gros mots- sortie.
- 2- Intimité-parasite-appel téléphonique-quiproquo-énervement-fou rire- sortie
- 3- Panne-mauvaise foi-moquerie-colère-crise de larmes-gifle-silence-explication-sortie
- 4- Angoisse-peur-mauvaise blague-bonne blague-coïncidence-danse-chute-sortie
- 5- Accident-constat absurde-souvenir-proposition indécente-surprise-rire-sortie

- 6- Duel-tirade sans fin-réplique de la mort qui tue-danse de la pluie-sagesse-commentaires n'ayant rien à voir-balle perdue-mort-sortie
- 7- Marche- au bout du rouleau-mirage-trouvaille-magie-vœux-transformation-chameau-sortie
- 8- Voyage-autostoppeur étrange-pneu crevé-rencontre de stars-chorégraphie-avion-parachutage-sortie
- 9- Trac- metteur en scène-visite de fans-appel de maman-show-coup d'éclat-fin du show-reportage en direct-sortie
- 10-Ecole-professeur-ras le bol- copain puni- poubelle-mot d'excuse-crise de fou rire- grande pensée-sortie

Rencontres duotées pour des émotions inversées

Le principe est simple et même si le mot n'existe pas la rencontre en duos est riche car elle permet à chaque participant de se jauger et de partager.

On arrive donc chacun porteur d'une émotion : exemple A est triste tandis que B est rêveur.

On improvise la rencontre puis chacun repart transformé. Les sentiments ne devant pas être nécessairement inversés, les participants s'amuseront à se surprendre quitte pourquoi pas à repartir en partageant le même sentiment.

La valise

Voyageur de l'infini que transportes-tu dans ta valise ?

Le jeu est simple : on imagine ou on a vraiment une valise. Un personnage entre en scène et découvre la valise. Il l'ouvre et nous fait découvrir ce qu'il y a dedans...

variante : il se fait contrôler et donc les contrôleurs qui ouvrent la valise lui imposent son contenu. Voilà donc le personnage obligé de s'expliquer...

C'est le bon moment pour déballer ses émotions et en jouer au maximum.

Voyage à quatre...

L'animateur choisit quatre participants qui s'installent en ligne face au public.

L'animateur va les désigner au fil de ses envies. Dès qu'un participant est désigné, il se met à parler jusqu'à ce que l'animateur désigne un autre participant et ainsi de suite.

Au premier tour, le sujet est libre, au deuxième l'animateur impose un sujet voire une situation. Il impose aussi une émotion, un état d'âme.

Ex : Elvis Presley, les Etats Unis, le voyage en bus, le chauffeur du bus, la panne, la crise de nerf d'une passagère, les crottes de chien en ville, la reproduction des moules de zélande...

Ma vie quotidienne

L'animateur choisit quelques participants qui vont s'installer sur scène. L'un sur une chaise, l'autre debout devant une table, deux autres dos à dos

Au signal, chaque participant en personnage va jouer de façon non verbale une scène de la vie quotidienne ou une scène qui se présente rarement comme par exemple : faire sa valise.

Scènes : le rasage ou le maquillage, le choix de la tenue pour la réunion, le passage aux toilettes...

Jeu 46 Pari tenu bis

L'animateur mesure les progrès ou les atouts des participants. Il les invite à partager différents jeux comme autant de paris à relever.

Match d'impros

On forme cette fois 3 équipes.

1^{ère} étape : trouver son cri d'équipe

2^{ème} étape : 1^{ère} scène une minute de préparation : la série télévisée

1^{ère} équipe : l'A S (assistante sociale) épisode du jour : visite chez les Gratatouille

2^{ème} équipe : la troupe. Episode du jour : Grégoire ne connaît pas son texte

3^{ème} équipe : Chez Marcel. Episode du jour : quand la femme de Marcel manque de sel

Les séries pour adolescents : « Folle famille » : épisode : le pique-nique, « La fille des voisins » : épisode : le cousin Grégoire, « High school » : l'examen de John.

3^{ème} étape : on joue à 3 :

la 1^{ère} équipe propose le générique et impose les personnages à la 2^{ème} équipe

la 2^{ème} équipe commence l'épisode pendant 3 minutes

la 3^{ème} équipe reprend les rôles et termine l'épisode

la 1^{ère} équipe propose un rapide bêtisier de l'épisode

4^{ème} étape

Impros mots les mots peuvent être dits ou joués

Un participant par équipe. C'est la première équipe qui commence (puis on tourne).

Durée : maximum 2 minutes

Les mots : Boudin, séduction, augmentation, crime, pantoufle, programme,

macédoine, cinéma, pastèque, mannequin, poète, protection, hold-up, sentimentalement, verbaliser, crise, trottoir, trigonométrie...

5^{ème} étape

Impros comparées :

- (maximum 3 participants par équipe) : « Halte à la mondialisation », « de si braves petits scouts »

-(tous) : « Un certain voyage »

Impros comparées : « Je voudrais rencontrer mon idole » « Sa copine est trop conne », « Hold-up à l'Aldi ».

Impros mots : Cinéma, guindaille, pantoufle, parfum, voyage, pâquerette, boudin...

6^{ème} étape

Les débats foireux : (deux participants par équipe, le débat dure trois minutes maximum) l'animateur est tiré au sort.

Sujets : « le théâtre, un tournant de la vie », « L'homme est-il assez misogyne ? », « il faut savoir reconnaître ses erreurs »

7^{ème} étape

Le film en dvd : la bande annonce, l'interview de l'acteur ou l'actrice principale, les deux fins rejetées, le bêtisier.

-« Le retour de Supersilp »

-« De l'or dans les épinards »

-« Une femme dans la nuit »

Construire sa scène

Cet exercice est idéal pour les jeunes participants mais il convient très bien pour des adolescents ou des adultes en quête de souvenirs.

L'animateur impose un lieu comme par exemple : un grenier. Il découpe le travail en étapes.

1^{ère} étape : pourquoi le ou les personnages va-t-il ou vont-ils entrer dans le grenier ?

2^{ème} étape : que vont-ils y découvrir ?

3^{ème} étape : que vont-ils faire avec cette découverte ou que va-t-il leur arriver ?

4^{ème} étape : comment vont-ils sortir du grenier (état, humeur, sentiments...)

Variante: -l'animateur forme des groupes et chaque groupe propose à un autre sa construction de scène. On peut utiliser aussi le dessin.

- l'animateur impose une étape qui peut tantôt être l'arrivée d'un personnage, tantôt un événement surprenant.

Cet exercice est très utile pour permettre aux participants d'ordonner les scènes, de travailler la chronologie et surtout de prendre le temps de jouer et de donner du sens à leurs actions.

Je ne joue pas sans votre accord

Cet exercice est conseillé à tous les animateurs qui parfois ont de grands groupes et donc parfois également des problèmes d'attention voire de discipline.

On invite les participants à jouer une scène d'abord individuellement puis en duo mais avec des consignes précises comme par exemple :

-se placer face au groupe et attendre le silence et l'attention de tous.

-faire son exercice

-revenir face au groupe et marquer un arrêt sur image.

L'air de rien, enfants, ados et adultes passent peu à peu dans un moment de grande concentration et c'est important et plus agréable.

Bonjour ! Oui merci !

Jeu très amusant et très surprenant ! Proche du bonjour à rallonge, on joue avec le ressenti mais aussi l'entraide, le rythme et la surprise.

Les participants sont debout en cercle. L'un d'entre eux commence à se présenter et donc surtout à nous faire part de ses qualités. Quand quelqu'un sent que cela devient long, il s'autorise à interrompre le bavard par un « oui merci » bien placé. A ce moment, le participant interrompu s'assied tandis que l'autre prend la parole permettant ainsi au jeu de recommencer.

Evidemment le dernier aura une toute autre mission puisque bavard à souhaits, c'est lui qui endormira le groupe !

Epuisons l'accessoire

L'animateur a demandé aux participants d'apporter un accessoire (mouchoir en tissu, chapeau, parapluie...objets domestiques...etc.) Le but du jeu est d'épuiser l'accessoire soit de lui trouver de multiples fonctions. L'imagination est donc reine et tout le monde s'entraide. Le défi est aussi de voir quel participant déborde de créativité.

Synchronie à la folie

A deux, on prépare une petite scène ou gestes et paroles voire hésitations, rires, grimaces et autres vont se succéder tout comme des petits moments synchrones ou synchronisés.

Attention ce n'est pas un exercice simple mais on peut se créer une conduite amusante !

L'aéroport

Voici un défi de prise en charge.

Un participant devient metteur en scène voire réalisateur. Il met en scène des retrouvailles dans un aéroport. On joue avec le deviner des spectateurs. Comment

savoir dans le mouvement qui va attirer notre attention ? Comment respecter le déroulement en séquences ? Comment faire en sorte que l'existant devienne inexistant pour laisser place à l'essentiel....

Le participant désigné va tenter de réfléchir au mieux. Après avoir relevé le défi, il en imposera un nouveau à un autre participant.

La porte nouvelles

Jouons avec la porte du local, de la salle ou encore mieux d'une porte qui peut se déplacer sur scène.

Le jeu se fait en deux temps. Le premier temps consiste à inviter les participants à ouvrir, tour à tour la porte en venant annoncer quelque chose. On joue sur différents aspects : le personnage, l'énergie, la nouvelle qui peut être très surprenante...etc.

Le deuxième temps consiste à lancer une improvisation. Deux personnages attendent sur le plateau quand soudain la porte s'ouvre pour l'entrée du troisième personnage dont le rôle est d'être le moteur de l'impro.

La 1^{ère} phrase étant par exemple :

-Madame, il y a les boulettes de Monsieur qui collent à la planche !

Autres phrases :

-Ah c'est ici que vous vous cachez ! Je veux pas dire mais vos conjoints me demandent ce que vous faites ?!

-Bon ça y est ?! Vous êtes réconciliés ?!

-C'est bien ici la salle d'attente du docteur Smurlg ?!

-C'est vous qui avez demandé un dépanneur ?

-Mais qu'est-ce que vous faites dans le débarras ?!

-Ah voilà les candidats du jour ! Alors prêts à affronter le grand public !

-Bonjour, Simone Limion du journal Tagada pouèt pouèt ! C'est bien vous les vedettes du film ?

-Aaaah ! A nous les deux petits merdeux de sciences économiques !

-Bon alors les gars ! Ca y est ?! Il est fini le brainstorming ?! C'est quoi votre idée pour la campagne de Mr Tacozetto ?!

Reste à voir qui aura relevé ce défi avec brio.

Jeu 47

Pas très ordinaires

Cette fiche invite les participants à reconsidérer l'ordinaire pour se dire qu'il peut parfois devenir extraordinaire. Comment allons-nous voyager dans le jardin ordinaire qu'est notre quotidien en partageant plein d'extras ? Les jeux qui suivent permettront à chaque participant d'éclairer sa vie d'une lumière nouvelle.

Le cercle silencieux

Les participants sont en cercle : tout le monde se regarde, on essaye de parler avec les yeux (musique)

Au signal, un des participants se détache et va poser une question sur une feuille ou un post-it (n'importe quelle question). Il porte alors le stylo-bille à un autre participant tout en offrant un geste positif.

On crée alors des groupes et chaque groupe pêche une question par participants dans le groupe. Chaque groupe va alors tenter de présenter le jeu de la question ordinaire et de la réponse extraordinaire.

Situations ordinaires devenant extraordinaires

Lui et elle sont sur un banc : ils parlent de leur amour parfait, de leur vie parfaite, de leur bonheur parfaite jusqu'à ce que lui ou elle évoque un petit bouton caché derrière le lobe d'une oreille.

Il demande à la boulangère un pain...la boulangère le frappe...

Il est l'idole des jeunes...soudain en plein milieu du spectacle, il s'arrête et évoque la connerie de sa carrière...

Ils sont à table en famille...ils mangent tranquillement jusqu'à ce que la mère annonce que la viande qu'ils dégustent c'est celle du corps de pépé...

Ils sont à table, l'un d'entre eux fait part d'un secret...un autre fait part d'un secret encore plus lourd...(le dernier se fait tuer)

Théâtre géométrique

L'animateur décide de travailler autour de cinq formes : le cercle, le carré, le triangle, le rectangle, l'étoile....

Pour chaque forme, il prévoit un ou plusieurs exercices ou situations.

Exemples :

- cercle : jeu de regards
- carré : entrée de quatre personnages
- triangle : opposition de 2 personnages contre un seul
- rectangle:une surface de jeu d'équipes
- l'étoile : les meilleurs numéros...

Moi dans ma bulle

On se place sur scène et on s'installe confortablement dans sa bulle. On écoute tout ce que dit l'animateur.

Ouverture des bulles : l'animateur se promène de bulle en bulle et en fait éclater une au hasard. Le participant quitte alors sa place et vient se placer bien en vue de tout le monde. Il dispose d'une minute ou le temps d'une musique (jouet

musical) pour se présenter.

Ouverture d'une bulle à une autre bulle : une bulle se déplace et va s'unir à une autre. A deux, les participants font connaissance et vont jouer à un jeu en duo comme par exemple : le vendeur et l'acheteur, la star et le journaliste, le chat et la souris...

Ouverture à quatre : les participants sont invités à jouer des petites histoires en lien avec un thème déterminé : l'école, le futur...

Une heure toute en minutes

Quoi de plus ordinaire et pourtant tellement extraordinaire que le temps qui passe et que son découpage.

L'animateur découpe une heure d'atelier en minutes utilisées de façon précise.

- 1 La minute du silence
- 2 Deux minutes d'échange
- 3 3 minutes de jeu scénique
- 4 4 minutes d'émotions
- 5 5 minutes pour défendre un avis, un personnage, un thème
- 6 6 minutes pour un drôle de voyage
- 7 7 minutes pour une histoire magique où tout finit bien
- 8 8 minutes pour une saynète avec une minute de silence imposée à chaque personnage
- 9 9 minutes pour un grand jeu
- 10 10 minutes pour l'histoire du jour
- 11 Et si ce qui nous restait de l'heure servait à imaginer une autre heure extraordinaire ?

L'ordinaire et l'extraordinaire

Jeu set et match

On crée des groupes pairs A B C D (ou plus si beaucoup de participants)

A doit composer une scène tout à fait classique- ordinaire

B en fait de même

1er temps A et B présentent leur scène tour à tour ensuite les autres groupes.

2ième temps Chaque équipe va bien résumer la scène puis la retravailler en passant de l'ordinaire à l'extraordinaire.

Après la présentation, l'échange est essentiel.

Jeu 48

Faites entrer le rire !

Cette fiche invite tous les participants à embarquer pour une destination

appréciable : le rire.

Le fou-rire

Voilà le meilleur des échauffements et qui demandera sans doute à l'animateur de se mouiller dans le jeu.

Un participant doit rire même en se forçant ou en singeant un rire qu'il apprécie. Sans attendre, un autre participant enchaîne puis un autre...et même si on risque de rire à cause du rire de l'un ou de l'autre on finira sans doute par voir tous les participants mourir de rire...heu...pour rire bien entendu !

Le rire c'est quoi ?

On crée un temps d'inclusion avec les participants puis on crée des groupes et on pousse chaque groupe à la réflexion suivante : « qu'est-ce qui vous fait rire ? ».

les groupes échangent puis un secrétaire note une seule chose retenue par chaque groupe.

On passe alors à la mise en scène.

On peut alors refaire un échange : peut-on rire de tout ?

Faire rire c'est quoi ?

Faire rire ? Voyons comment chaque groupe va pouvoir nous faire rire et voyons tout ce que les spectateurs vont pouvoir renvoyer de positif.

Chaque groupe va recevoir une « conduite » à suivre pour une nouvelle création.

Axer votre création sur le comique de situation

Axer votre création sur le visuel

Axer votre création sur l'intrigue

Axer votre création sur le texte

Axer votre création sur l'absurde

Axer votre création sur la surprise par rapport au public

A partir de là, chaque groupe crée son histoire, sa saynète, son sketch...

Le public fait le point de façon précise autour du résultat et en fonction des efforts des zygomatiques de chacun.

Jeu de la question

On remet à chaque participant un ou plusieurs post-it. Chaque participant est invité à y inscrire une question qui mènera à une création. Ces questions peuvent très sérieuses ou absurdes ou décalées ?

Exemples :

- Qu'est- ce qui arriverait si vraiment les poules avaient des dents ?
- Y a t'il des poissons lunes sur mars ?
- L'amour est-il vraiment la seule chose nécessaire au monde ?
- Y a t' il vraiment des petits mensonges ?

La question qui tue...

Les participants écrivent sur un papier une question qui les amuse ou qui leur paraît absurde.... On rassemble toutes les questions puis au hasard on pêche. Les participants répartis en groupes vont mettre en scène cette question et la réponse....

On peut ici aussi partir sur d'autres exploitations tout en se découvrant beaucoup de liberté et de fantaisie !

Le nom fait le personnage et éclaire la rencontre

Mr Travail rencontre Mr Boulot
Mr Devoir rencontre Mr Droit
Madame Sensualité rencontre Madame Frigidité
Madame Potin rencontre Madame Sérieuse
Madame Cire-pompes rencontre Madame Peau de vache
Madame Chagrin rencontre Madame Perverse
Madame Je sais tout rencontre Monsieur Je sais rien
Madame Bonheur rencontre Madame Doute

Les participants peuvent écrire sur un papier d'autres noms et le jeu continue

Accroche ton image

Les participants ferment les yeux. L'animateur donne un mot qui aussitôt va leur faire venir des images en tête. Il faut retenir la première image puis tour à tour venir nous la présenter, nous la décrire, nous la jouer....

On peut petit à petit partir sur des échanges et s'étonner de ne pas avoir les mêmes regards, les mêmes expériences, le même ressenti...

Il était une fois

On propose deux premières répliques aux participants ou deux informations... à eux de faire la scène de long et en large !

Il était un fois un homme qui était pauvre...
Un pauvre type quoi !

Jamais je n'aurais cru que tout le monde se retrouverait sur la route

Tais-toi et marche !

Il était une fois un marchand de vélos qui avait fait fortune !
A la roue ?

Il était une fois une femme qui en avait assez d'être derrière la caisse du grand magasin.

Elle avait déjà tellement encaissé...

Il était une fois une fille qui était persuadée qu'embrasser une grenouille lui sauverait la vie...

Elle avait tété tard

Il était une fois un vendeur d'aspirateur qui voulait changer le monde
Il était bien inspiré

Il était une fois une pauvre cloche qui attendait le dernier coup de gong
C'était une femme complètement timbrée

Hubertine vend des lunettes. Elle s'ennuie dans sa boutique jusqu'au jour où une pauvre vieille lui apporte une paire de lunettes qu'elle a trouvée dans la rue.

Hubertine vend ces lunettes à une jeune fille prénommée Etiennette.

Blanche noire et le prince Charbon
Le tuning en calèche...

Cela aurait pu être une journée comme les autres, une journée ordinaire mais...
Prendre l'avion un 1er avril

Tais-toi ! C'est moi qui gueule !
Ah mais qu'est-ce que Jean rit !

Le jeu non verbal

Partons d'une situation simple : elle et lui sont assis sur un banc. Il ne la connaît pas et brûle de lui parler mais sa timidité le freine sans arrêt.

A partir de ce duo et de son jeu non-verbal, l'animateur joue avec les changements de rôles, changements d'intention...ainsi si les personnages changent, si les sentiments sont différents, si les intentions varient...le jeu non verbal prend de l'ampleur.

On répartit alors les participants en petits groupes. Chaque groupe devant créer une série de scènes non verbales en choisissant des lieux qui peuvent faciliter ce travail créatif.

Exemple : la plage, le bureau, l'espace public...

Ex : dans un bureau, le personnel applique au quotidien les mêmes gestes, les mêmes rites. L'une a trop chaud, l'autre a trop froid. L'une est nulle en informatique, l'autre est plutôt bavarde...

La vague chanteuse

Ce jeu peut être un jeu d'élimination mais surtout un jeu de coopération et de stimulation.

On répartit les participants en plusieurs vagues.

Dans la première vague, un participant doit entonner une chanson qu'il invente.

Au signal, la vague s'écarte et la suivante prend le relais.

Individuellement ou collectivement, il faut arriver à être créatif !

Un mot-une scène

Les participants sont répartis en deux équipes. L'animateur appelle un participant de chaque équipe et leur communique un mot. Le chrono est lancé, le plus vite possible les deux équipes doivent proposer une scène que leur inspire ce mot.

On aborde alors des variantes en imposant des données à respecter :

- un parleur
- un conteur
- un jeu non verbal
- une tragédie
- ...

La meilleure façon de...

Répartis en groupes, les participants réfléchissent à : d'abord comment compléter la phrase comme par ex : la meilleure façon de se faire des amis...puis ils nous jouent la scène qui démontrera cette façon.

Le micro trottoir

Nous découvrons un reportage où les citoyens anonymes s'expriment tant bien que mal sur des sujets précis.

La disparition des petites gares, les préservatifs à la menthe, la jeunesse délinquante, les élections américaines, la fortune du roi, la crise, la mort de Jean Guibolon, les arnaques,...

Jeu 49

Tous azimuts

Cette fiche peut être utilisée comme une fiche synthèse. Les jeux qui la

composent passent par les nombreuses thématiques rencontrées dans l'ensemble des fiches. Elle convient donc pour une dernière animation aussi bien que pour une première.

Rencontres ou retrouvailles lettrées

Sur une affiche, chaque participant est invité à écrire 2 mots: un qui résumera le laps de temps écoulé entre une expérience de groupe et le nouveau qui représentera l'attente par rapport à la nouvelle expérience.

La pêche créative

Sur le sol, l'animateur dispose des papiers. On y trouve des onomatopées et des mots. Chaque participant en ramasse en partageant le tout.

A partir de cette pêche, une première création en duo a lieu.

OUAH OUAH	WHAF , WAF	WHOUAF	HOORRA
HI-HAN – HI-HAN	CLAP-CLAP	TUT TUUT	T-U-U-U-U-T
COIN-COIN	POUET-POUET	PIN-PON-PIN-PON	
BANG HEP	HELP	HÉ	PSSSSST KSSSS
OHÉ OOOHÉÉÉ	AREU-AREU	OUIIN , OUIIINN	BADABOUM
MIAOU POUF	PAF	BING CRAC	DING-DONG
GROIN-GROIN	ARGN	TCHAC	
BANG PAN	PAW	PIAW	PIUW
TATAATATA TACATACATA	OUAïïïE	WHOUAAAH	
YÉÉÉÉÉH	PLOUF	HICH HICH	HAN IIIAAARRRR
ATCHOUM	GARGL , ARGL	BAOUM BOUM BOOOOM ,	
BOMBADABOUM !	ZIIIP	CLONC	BONG
GONG	DOIIING	PCHHHHHH , PCHIIII	
TAGADA-TAGADA	BAF	SPLAF	PAF BING
SCRATCH-SCRATCH	GROAAR	TIC-TAC	DONG-DONG MIAM-MIAM
CRAAAC - CRAAAAAC	VROOOOM-VRAOUM	COT-COT-COTCODÊÊÊÊT	
SNIF-SNIF	AHAHAHAHAH	OH OH	AH AH AH
HI HI HI	WHA HA HA	RRRRRRRR	BADONG-BADONG
Z Z Z Z Z Z Z	TRIT , TRIIIIT	TRRRRRRRIT	
DRIIING , DRIIIIN	TARATATA	TSOIN-TSOIN	
TUUUUT , UUUUT	DILING-DILING	DRELIN-DRELIN ,	OUF
AGLAGLA	WHOU-OU-OU-OU	DIIING DIIIIIIIIIIING	
CRASH	GLING , GLIIING	CLAP	DOIIING
ABANDON	VOYAGE	MIRAGE	HERITAGE FOLIE
TENSION	ALLUMER	SOUPIR	MER VENT
ILE	AMOUR	IVRESSE	DOUCEUR STRESS
TRAHISON	DETRESSE	FROLEMENT	
VERTIGE	NOIRCEUR	PARADIS	ENFER BONHEUR
MALHEUR	APPETIT	CONVOITISE	ORGUEIL
JALOUSIE	COLERE	MAIGREUR	RICHESSSE
OUBLI	DEFI	MATERNITE	ALLIANCE
ATTAQUE	PREMONITION		MIRACLE
ELEGANCE	PROMESSE		

La lanterne magique

Muni d'une véritable lanterne et plongé dans le noir, chaque participant va prendre la parole et ce, via le jeu suivant:

- « des voyageurs en terre inconnue décrivent tour à tour ce qu'ils voient... »
- « Un héros ou une héroïne exprime ses sentiments pour une autre personne (haine, amour, peur, inquiétude...)
- « des conteurs doivent faire passer le temps...chacun nous raconte une petite histoire... »
- « On bonimente, on partage un secret, on est quelqu'un d'autre (un enfant, un personnage historique...)... »

L'animateur peut relancer le jeu de différentes manières en demandant d'insister sur les intonations, les intentions, les fêlures, ...

1- Placer le décors - placer la lanterne – jouer une scène avec allumage de la lanterne

Créations- critiques critères

A partir des créations avec la lanterne, on demande au public de définir des critères à partir desquels en tant que critiques ils vont apprécier le travail produit. On commence toujours par du positif après on nuance.

On peut donc à partir des critères qui se précisent recommencer une nouvelle création.

Le messenger- jeu de création rythmée.

Pour commencer le jeu chaque participant doit savoir qu'il sera messenger et ce, à son tour.

Pour ce faire, il reçoit un numéro.

Quand l'animateur annonce le messenger on suit donc cette chronologie de 1 à...

Le jeu commence comme suit: deux participants entament une impro: « deux personnages se disent adieu sur un quai de gare mais ils ne peuvent se quitter...

L'animateur annonce: « Ding-Dong ».

A ce moment le messenger qui doit improviser annonce une nouvelle qui va relancer l'impro pour deux participants suivants...puis à nouveau un messenger interviendra...

S'il s'avère que le messenger est dans l'impro, c'est le même jeu: ce sera à lui de faire une révélation qui relancera l'impro qu'il va quitter.

Le candidat et le public surpris, surprise...ou les candidats

Voilà, un jeu de véritable création. Le public est là mais il ignore quel public il est car

ce sont les participants qui tour à tour vont lui imposer son rôle via l'impro qu'ils mettront en place.

La salle d'attente

On met ici en jeu les temps de silence, la prise de parole, le monologue.

Chaque participant reçoit une phrase et apportera une énergie à faire passer mais il peut y apporter aussi toutes les surprises qu'il veut.

Les participants s'installent dans la salle d'attente. Le participant n1 prendra la parole en premier lieu ensuite c'est libre.

1- J'en ai marre du théâtre...

2- Tu vois Jean (Jeannine) me disait-elle, la vie vaut la peine

3- Il n'y a qu'une solution pour...

4- Le pouvoir d'un baiser c'est...

5- Vous croyez que les mouches comprennent nos intentions ?

6- Passer devant la vitrine de sous-vêtements et s'arrêter pour regarder...ça c'est...

La salle d'attente 2

Le principe est le même mais ici les participants qui écoutent le monologue de leur partenaire doivent placer au moins trois fois leur mot « réactions » reçu. (voir liste)

1- C'est quand ils ont incinéré mon Pépette que cela m'a brûlé le coeur

2- Le plus grave quand on y pense c'est de ne pas avoir des pneus hiver sur son vélo

3- Moi je me demande ce qu'il se passerait si on avait deux anus...

4- Au super marché, Michel a libéré deux kilos de moules en hurlant : « Freedom » pour les hommes !

5- Il n'est jamais trop tard pour recycler ses opinions...

6- Personnellement, je trouve que les mines anti-personnel tuent trop d'anonymes...

Les réactions : Oufti, diab', sans mentir, on frôle le paroxysme humaniste, c'est clair, faut agir, Allez dis, où va le monde, Mon dieu-mon dieu-mon dieu, Djuuuu, Que fait la société ?, On n'en a pas parlé au JT ?, Une bonne guerre v'là c'qui faudrait...

L'abribus

Cet exercice créé en ateliers il y a pas mal d'années invite les participants à apprivoiser les temps de silence, à jongler avec la prise de parole, les intentions, les intonations...etc. Ici, lorsque le premier participant a pris la parole, le deuxième doit prendre la parole en rebondissant sur les propos de son prédécesseur avant de faire le lien avec le thème qu'il a reçu.

- Dernièrement, j'ai entendu que les femmes voulaient légaliser les sexes...
- Ma mère m'a annoncé qu'elle était une femme cougar
- J'ai surpris Maurice entrain de parler à ses chaussettes
- Dans la vie, on choisit ses loisirs...je n'ai jamais bien choisi
- Maintenant que j'y pense, j'aurais du accepter le don d'orgasmes
- Ecouter du saxophone provoque un décollement hormonal

Les participants reçoivent la phrase de départ. Ils viennent s'installer en silence l'un à côté de l'autre face au public. Au bout d'un moment, le premier (désigné ou volontaire) prendra la parole.

Le messenger 2 Le conteur

Dans cette variante, le messenger devient conteur.

Le premier participant commence invariablement par il était une fois...il introduit l'histoire pour deux personnages...qui vont jouer à leur sauce le début de l'histoire...le deuxième conteur intervient alors à l'aide du mot lien qu'il a reçu...il relance le récit et invite le duo suivant à jouer...
enfin quand interviendra le dernier conteur...on jouera la fin.

Variante du conteur

On peut aussi laisser le champ libre aux conteurs qui peuvent faire intervenir autant de personnages qu'ils le souhaitent.

Les mots liens : un jour, or, pendant ce temps là, c'est ainsi que, désormais, Aussitôt dit aussitôt fait, Soudain, Si quelqu'un avait vu ce qu'il se passait, ce que tu ne dois pas ignorer toi qui nous écoutes c'est que..., Croyez vous que tout finira bien...

Jeu 50

Rien n'est jamais fini

Retenez bien, chers animateurs, chers participants que dans le jeu c'est celui qui ne joue pas qui perd mais retenez aussi que dans le jeu, par le jeu rien n'est jamais

fini.

Observez de temps en temps des petits enfants que souvent, à tort, on couvre de jeux, ils sont capables de passer en quelques minutes par plusieurs jeux différents tant leur imaginaire est débridé.

Bien entendu, nous serons d'accord pour dire que ce temps béni ne dure pas et que la vie en jeux devient vite un jeu de règles parfois très contraignantes pour les enfants qui grandissent. Ces règles émanent de notre société qui s'efforçant de demeurer démocratique ne suit pas toujours le chemin qui plaît si bien aux tout-petits.

Ainsi l'enfant qui grandit se retrouve face à des contraintes qu'il accepte le plus souvent avec sérénité mais parfois aussi avec angoisse et stress.

En tant qu'enseignant, je sais que les contraintes scolaires oublient l'être pour prioriser le savoir et l'avoir. Les enseignants comme les éducateurs font de leur mieux pour rencontrer ces êtres fragiles que sont notamment les adolescents.

J'ai pu oeuvré avec des adolescents libres, forts et engagés et en même temps avec des adolescents prisonniers de contraintes qu'ils fuient parfois avec raison comme les jeunes décrochés scolaires. J'ai pu oeuvré avec des adolescents aspirés, asphyxiés par la société de consommation et les assuétudes qui en découlent. J'ai pu oeuvré aussi avec des personnes porteuses d'un handicap qui me rappelaient souvent que les handicapés de la vie c'étaient nous, les personnes dites saines. J'ai pu enfin oeuvré avec des adultes dont certains étaient en recherche d'emplois, en urgence de souffler, de se défouler alors que d'autres étaient en fin de vie.

Je retiens que la majorité de ces personnes m'a ramené à la même évidence : la vie ne devrait être prise au sérieux que dans son essentiel. L'essentiel c'est ce qui nous rendait déjà heureux avant d'avoir conscience que malgré nous, nous allions jeter du lest mais pour un effet contraire : pas question de nous envoler à nouveau vers la grande liberté mais nous ancrer dans un train train quotidien....

Ce train train, j'espère que vous le quitterez de temps à autre pour vous rapprocher de votre essentiel ou mieux encore pour le retrouver et ne plus le quitter.

Le jeu 50 est donc celui-ci :

Imaginez-vous au bout de votre marelle. A quoi ressemble votre paradis ?

Imaginez-vous devant vos jeux et vos amis de jeux d'autrefois, que leur diriez-vous ?

Imaginez-vous au bout de votre chemin. Quel aura été votre essentiel ?

Et comme la partie n'est jamais finie, n'hésitez pas à me faire part de vos ludiques trouvailles !