# Stage Le Mitch 8 mars 2025 Collège Léo Lagrange

**Lexique utile : "jouteurs" : participants au match ; "caucus" : court temps de préparation entre jouteurs ;" MC" : maître·sse de cérémonie (ici, Nadège, animatrice du stage)**
**NB : j'utilise "jouteur" au masculin, le pronom "il" pour le remplacer. Je tiens à votre disposition un stock de points inclusifs ····, de suffixes -euse et de pronoms "elle" et "elles", sur simple demande.**

**Marche, équilibre du plateau, écoute et connexion**

<u>En cercle</u> : 1/ les jouteurs se présentent rapidement ; 2/ chacun présente le jouteur à sa gauche, sur le mode parodique : j'ai l'immense honneur de vous présenter, pour la première fois au collège Léo Lagrange, la formidable, l'exceptionnelle, la magnifique… Florence ! applaudissements ; 3/ un premier jouteur désigné par MC, A, propose à B, le jouteur à sa gauche, un geste et un son (on se pince le nez en criant coin coin) , A et B le répètent ensemble 2 fois, B propose à C, à sa gauche, un geste et un son (différents), etc. on tourne de plus en plus vite ; 4*/ tous les jouteurs changent de place, et on redémarre en gardant le geste reçu de sa gauche et adressé à sa droite (mais si, c'est simple, essayez…)*

<u>Marche individuelle</u>, en occupant l'espace : vitesse de -5 à +5
On marche tiré par un fil fixé au front, au ventre… On crée ainsi un personnage caractérisé par sa démarche, que l'on utilisera en impro.

<u>On se range</u> : le plus vite possible, sans concertation : 1/en fond de scène, par ordre alphabétique de prénom (beaucoup d'hésitations, Nadège donne le truc : le public ne connaît pas nos vrais prénoms, on peut se tromper et Dominique peut se ranger après ou avant Pascal, pourvu qu'il n'hésite pas et ne change pas de place au dernier moment) ; 2/ en avant-scène, par ville de naissance : cette fois ça marche, Nadège vérifie et chaque joueur donne une ville de naissance, vraie ou fausse, mais respectant l'ordre alphabétique ; 3/ en milieu de scène, par âge…

Ensemble : 1/ former un cercle dans un carré ; 2/ un match de tennis (figé) : on se retrouve avec des spectateurs sur le terrain, 5 ou 6 joueurs… Dans la précipitation, certains jouteurs n'ont retenu qu'une idée (jouer au tennis), sans tenir compte de la consigne (un match de tennis), ni des propositions des autres jouteurs : s'il y a déjà deux joueurs, je dois être quelqu'un d'autre : arbitre ? il y en a déjà un, je vais être… ramasseur de balles ? spectateur ? Il faut donc être très précis dans son jeu et attentif aux autres propositions…

En cercle, par association d'idées : A dit un mot, au hasard (chaise) ; B dit : fauteuil ; tout le groupe, ensemble, dit : chaise, fauteuil, dadou, dadou ; C dit : Voltaire ; tout le groupe, ensemble, dit : fauteuil, Voltaire, dadou, dadou, etc. de plus en plus vite : Rousseau, Emile, etc.

**Impro : créer un personnage**

On marche pour occuper l'espace ; par 2 : une moitié du groupe (les A) se fige dans une attitude de la vie quotidienne (exemple : on reçoit un coup de téléphone désagréable, chez soi), l'autre moitié (les B) observe ; après quelques secondes, chaque jouteur B vient compléter la figure esquissée par un jouteur A, sans communication verbale ; après quelques secondes, chaque A change de place et vient compléter la figure d'un B (il est possible qu'il interprète mal la situation mimée) ; on procède à plusieurs échanges du même type, puis on commence une courte improvisation orale, les deux jouteurs doivent immédiatement se mettre d'accord sur qui ils sont, où ils sont, et ce qu'ils font. Il est donc indispensable de faire des propositions compatibles, en étant force de proposition, sans être tyrannique…

En cercle, un jouteur vient occuper le centre et dit qui il est, où il est, et ce qu'il fait : il doit y avoir un enjeu (un enfant perdu dans le métro cherche ses parents) : le groupe crée l'ambiance sonore.

Par 2 : rencontre de personnages

Consigne : un lieu (bac à sable / bibliothèque / ascenseur / cimetière / jardin / bar …)
Le premier jouteur entre dans l'espace de jeu, et doit montrer clairement qui il est, où il est, ce qu'il fait : dans la bibliothèque, un jouteur prend un livre imaginaire sur un rayon, et le feuillette : le public comprend, mais qui est-il ? bibliothécaire ? usager ? Il faut le montrer, le dire. Le second jouteur entre, il doit se plier à la situation, il ne faut pas qu'il ait anticipé, il doit improviser en montrant quels sont ses liens avec le premier entré.
La MC décompte le temps de préparation :" 3 ! 2 ! 1 ! jouteurs en place ! " Elle arrête le jeu s'il manque trop d'informations pour que le jeu soit clair.

*Bac à sable*

*Plantations*

Par deux, connectés par le regard, mais éloignés dans l'espace, on marche, on s'arrête, au même rythme.
On forme 2 groupes ; 1/ : même consigne que par deux ; 2/ : quand un groupe s'arrête, l'autre démarre.
On forme un seul groupe, on marche, on s'arrête sans "top" oral : tout est dans la connexion, l'écoute est l'acceptation des propositions.
Par deux : On compte. A dit "un", B dit "deux", A dit "trois", et on recommence de plus en plus vite : B dit un… Au bout d'un moment on se trompe, on s'en réjouit "ouais, on s'est trompé" : l'erreur est positive.
On continue mais au lieu de dire "un", on frappe dans ses mains… puis au lieu de dire "trois", on saute… Ceux qui ont perdu (joyeusement) viennent troubler ceux qui continuent à jouer pour les pousser à la faute…

*Impossible de déconcentrer Marilou et Aurore*

Un seul groupe, en cercle : on doit compter, sans tenir compte de sa place dans le cercle. Quelqu'un dit "un", un autre dit "deux", etc. : si deux personnes parlent ensemble, on recommence

**Impro : mimer des actions**

Mais qu'est-ce que tu fais ? On est en cercle, au centre quelqu'un (A) mime avec précision une action quelconque ; quelqu'un (B) s'avance, et demande : Mais qu'est-ce que tu fais ? A lui répond qu'il fait tout autre chose que ce qu'il mimait et regagne le cercle ; B mime l'action décrite, etc. On est de plus en plus précis et inventifs dans la description de l'action, celui qui mime doit en tenir compte

**Impro : mise en place d'un décor**

Par groupes de 4/5 : mise ne place d'un décor imaginaire. On délimite un espace de jeu, et on imagine que c'est, par exemple, une salle de bain. Le premier jouteur entre dans la salle de bain et crée un élément du décor par la précision de ses gestes : il ouvre les robinets d'un lavabo, prend une brosse à dents, y met du dentifrice et se brosse les dents… puis il sort, par une autre porte. Le deuxième entre dans la salle de bain et fait ce qu'il veut, mais il doit tenir compte de la situation créée, et ajouter un nouvel élément, etc.

*Odile se regarde dans le miroir de la salle de bain*

*Marilou aussi : hmmmm*

Quand chaque jouteur est passé, tout le groupe se retrouve dans la salle de bain pour une scène de la vie quotidienne qui doit évidemment tenir compte du décor installé.

**Impro : construction d'un récit, en groupe de 4/5**

1 : La MC propose un thème (une super journée chez Mamie, pourquoi on arrive au stage avec quatre heures de retard, comment on est rentré du mariage de Julien, un vieux copain du lycée…) Le groupe doit raconter, de manière fluide, en relançant le récit par "oui, et" : on doit admettre la proposition précédente (oui) et faire avancer l'histoire (et). Pas de retour en arrière, récit chronologique, pas de longue description, on avance... Le « oui mais » est interdit, l'histoire doit toujours progresser par acceptation et addition d'éléments.
S'il y a contradiction ou incohérence narrative, la MC frappe dans ses mains et dit "mais" (elle a le droit, elle fait ce qu'elle veut, c'est la MC), les jouteurs se figent, elle demande des précisions ou d'orienter l'histoire sur le développement de tel ou tel aspect ; on reprend, on modifie.

2 : Pas de thème, mais des marqueurs narratifs :" il était une fois" (situation initiale), "mais un jour" (élément déclencheur), "c'est alors que" (péripétie), et "depuis ce jour-là" (situation finale)

3 : improvisation contée : un conteur, 3/4 acteurs.
La MC propose un thème (le secret du vieux grimoire, le pont interdit, l'enfant qui parlait aux tempêtes). Après un caucus, le conteur met en place la situation initiale : quand il parle, il est debout, les acteurs sont figés ; dès qu'il s'assied, les acteurs jouent ; s'il se lève, pour préciser une situation floue, relancer le récit…, les acteurs se figent.

**Une MC pédagogue**

*Mais pourquoi Emmanuelle persiste-elle à porter ce chapeau qui ne lui va pas du tout ??*

Mise en forme et en images : Dominique, d'après les notes de Christine… merci Christine, merci Nadège et merci à tous les participants.