

# Le clap amélioré

## Cor 10

### Objectif

L'appartenance au groupe et trouver un rythme commun

C'est un jeu qui tend à développer à travers le mouvement une coordination et une synchronisation entre les participants. Sens du rythme et écoute des autres qui m'entourent dans un enchaînement commun.

### Déroulement

**Durée**

**30 min**

**Fréquence**

Régulièrement

**Matériel**

Un espace dégagé suffisant à former un cercle où tout le monde se sent à l'aise

### La trame

- On complexifie le processus pour répondre aux attentes d'un public plus mature en introduisant des jeux de voix comprenant une dimension émotionnelle à reproduire
- A la place du clap, on émet un son chargé d'une émotion pour soutenir le côté action de l'exercice.
- Choisir le type d'émotions simples : joie, peur, tristesse, ...
- Ne pas hésiter à laisser les participants s'approprier le jeu dans l'improvisation.

### Résultats

.. /.. / ....	
.. /.. / ....	
.. /.. / ....	
.. /.. / ....	
.. /.. / ....	

### Annexes

[Video Etape 2 – Jeux](#)

### Objectif

Se saluer sans perdre le contact

Favoriser l'improvisation sur un temps très court, apprendre à regarder son partenaire dans les yeux. Développer le sens de l'échange dans un temps court en introduisant une thématique de mouvement et d'espace mais en même temps en gardant le contact continu.

### Déroulement

**Durée**

**30 min**

**Fréquence**

Régulièrement

**Matériel**

Un espace dégagé suffisant pour que le groupe puisse être en mouvement

### La trame

- Le groupe se met en mouvement dans l'espace.
- Dans cette mouvance, chaque participant choisit un autre participant.
- On lui serre la main en guise de « bonjour » et on ne la lâche que lorsqu'on a pris la main d'une autre personne pour refaire un nouveau « bonjour ».
- Cela provoque une formation d'une grande chaîne
- Sur un « clac » on stoppe le mouvement et l'animateur regarde si des personnes sont isolées
- Refaire l'exercice et intervenir si les cas d'isolement se reproduisent afin d'intégrer les éléments non intégrés

### Résultats

.. /.. / ....	
.. /.. / ....	
.. /.. / ....	
.. /.. / ....	
.. /.. / ....	

### Annexes

# Jeu de l'ami et de la peur

**Cor 12**

## Objectif

**Chercher et éviter le contact**

Un exercice sur l'attractif et le répulsif des participants tout en restant dans le mouvement

## Déroulement

**1-Durée**

**15 min**

**2-Fréquence**

1X

**3-Matériel**

Un espace suffisant pour que le groupe puisse être en mouvement

## 4-La trame

- Dans un grand espace, on demande à chaque participant de choisir une personne à protéger, et une personne dont on doit se méfier.

- Au signal de l'animateur, tout le groupe se met en mouvement s'éloignant de la personne dont on se méfie, et se rapprochant de la personne dont on veut se protéger.

- Pas de situation figée comme dans les sculptures.

- Tout le monde reste en mouvement. Mise en matière de quelque chose, c'est un échauffement.

## Résultats

.. /.. / ....	
.. /.. / ....	
.. /.. / ....	
.. /.. / ....	
.. /.. / ....	

**Annexes**

--

# Le « gromelot »

**Cor 13**

## Objectif

De l'expression sonore expressive et imaginaire

C'est un jeu dans lequel les participants vont communiquer entre eux par le biais d'un langage sonore de leur invention. L'expressivité est créée par les différentes tonalités, intonations, et expressions rigolotes du langage.

## Déroulement

**Durée**

**60 min**

**Fréquence**

Une fois

**Matériel**

Un espace dégagé suffisant pour se placer assis en rond

## La trame

- L'animateur propose la phrase suivante à faire tourner dans le cercle : « ma ta, ma ma ta, mat ma »
- Faire tourner cette expression avec différents sentiments : joie, peur, colère, ... On essaie d'expliquer et de transmettre quelque chose à ses voisins.
- On demande ensuite à un participant d'inventer une phrase ou une conversation dans un langage propre à lui, avec des consonances et des intonations qu'il choisit, tout en gardant le niveau d'expressivité.
- Chacun le fait tour à tour
- On essaie alors d'installer une discussion de groupe où chacun possède son langage propre mais où tout le monde essaie de se faire comprendre par le jeu des sonorités et des expressions.
- Variante si blocage : l'animateur propose des thématiques de rencontre (un père et son fils, un patron et son employé, deux amis, ...). On peut également introduire une situation ou un enjeu (père et fils lors d'une remise d'un mauvais bulletin, patron et employé pour une augmentation de salaire, ...).
- Amusement garanti ....

## Résultats

.. /.. / ....