

FICHE D'ACTIVITÉ

Nom de l'exercice Interférences
Objectifs <ul style="list-style-type: none">- Expressivité, langage corporel- Raconter une histoire
Groupe cible Tous types de groupes
Nombre de participant-e-s À partir de 6 participant-e-s (4 joueurs-euses + 2 min. dans le public)
Durée 10-20 minutes
Matériel Aucun
Détails techniques <p>Il est plus facile de faire cette activité sur un ordinateur que sur un téléphone. Ainsi les joueurs-euses ont plus d'espace dans leur cadre pour mimer et jouer l'histoire.</p> <p>L'animateur-riche doit savoir avant comment envoyer des participant-e-s en breakout room.</p>
Description de l'exercice <p>L'animateur-riche constitue des groupes de 4 participant-e-s. Interculturels ou non, cela n'a pas beaucoup d'importance car une grande partie du jeu se déroule sans mot. Appelons les participant-e-s de ce groupe de 4: A, B, C et D. A reste avec l'animateur-riche et le public, pendant que B, C et D sont envoyé-e-s dans une breakout room. A, le public et l'animateur.riche imaginent ensemble l'histoire que A va devoir jouer sans parler. Tou.te.s ensemble, ils/elles décident des personnages que A va jouer, de ce qui se passe et de comment ça se termine.</p> <p>L'histoire peut être quelque chose comme ça: "Le père Noël était en train de livrer ses cadeaux, quand il a été aperçu par une petite fille de 8 ans. Elle a ouvert une boîte et s'est énervée car elle ne contenait que des légumes".</p> <p>Quand ils/elles se sont tou-te-s accordé-e-s sur une histoire, B revient et regarde attentivement ce que A joue. Quand A a terminé, C revient et regarde B en train de rejouer l'histoire. Quand B a terminé, D revient et regarde C en train de rejouer l'histoire, mais cette fois-ci, D va aussi raconter ce qui s'est passé. La façon la plus simple de raconter l'histoire qui est jouée est d'utiliser la voix "je" et non pas de décrire exactement ce qui est joué. Ainsi, D racontera quelque chose plutôt comme "Ce matin j'étais au supermarché quand soudain j'ai rencontré un ami du lycée..." que "Le kangourou mange quelque chose, non il boit quelque chose, non il saute sur quelqu'un". Bien-sûr l'histoire doit être en lien avec l'action jouée par C mais il est plus simple pour D de raconter une histoire que d'en décrire une.</p>

D peut raconter l'histoire dans sa langue maternelle. À la fin vous pouvez avoir recours à l'aide des traducteurs-rices pour expliquer à tout le public ce qui a été dit. Si vous avez plusieurs groupes, assurez-vous que ceux/celles qui racontent ne le fassent pas toujours dans la même langue. Par exemple, dans le groupe 1 D parle en allemand et dans le groupe 2 D parle en français.

À la fin, vous avez bien souvent deux histoires vraiment différentes et c'est le but de cette activité. Ainsi, les participant-e-s peuvent réaliser à quel point un tout petit changement dans le geste peut entraîner une perception et une compréhension différentes de l'action originale.

Autres versions

Il est possible de faire des groupes de 5, mais ça pourrait être trop long et difficile à regarder.

Vous pouvez imaginer avoir plus d'un ou deux personnages dans les histoires, mais dans ce cas vous devez définir un signe clair qui permette de comprendre à quel moment le joueur.euse change de personnage.