

Prêts feux, jouez ! (3)

Les Pantins : Deux par deux. L'un est une marionnette à fils : des ficelles imaginaires retiennent diverses parties de son corps (tête, mains, coudes, genoux, etc.).

L'autre est le marionnettiste : il donne à la marionnette diverses postures en « tirant » sur les ficelles. Après quelques minutes, alternez les rôles.

Sons en cadence : Par groupes de huit à dix. Chacun choisit un son « mécanique » (grincement, claquement, etc.). Les équipiers répètent leurs sons à tour de rôle, toujours dans le même ordre, donnant ainsi l'impression d'une machine en mouvement. La machine démarre doucement et accélère graduellement son rythme, allant jusqu'à se détraquer.

Les militants : Tous ensemble. L'animateur note à l'avance, sur des bouts de papier, diverses « causes » farfelues à défendre : la protection des araignées ou des manteaux en simili cuir, le droit d'aller à l'école 12 mois par année ou de manger des insectes rôtis dans sa baignoire, etc. À tour de rôle, les participants tirent une cause au hasard et la défendent avec conviction devant le groupe.

Grands petits exploits : Deux par deux. À tour de rôle, chacun raconte à l'autre une chose banale qu'il a accomplie, mais le fait comme s'il avait réussi un exploit extraordinaire.

Phrases imposées : Par groupes de quatre. L'animateur note à l'avance, sur des bouts de papier, diverses phrases anodines : « Il fait chaud ici! » « J'ai oublié mon sac à la maison » « Combien ça coûte? », etc. Chaque participant tire une phrase au hasard et la tient secrète. Ensuite, chaque équipe improvise une scène où chacun (à l'insu des autres) doit insérer sa phrase dans le récit, le plus adroitement possible.

En l'an 3000 : Par groupes de quatre. Chaque équipe dispose d'un sac contenant des objets du quotidien (ustensiles, vêtements, articles de bureau, etc.). À tour de rôle, les équipes présentent une scène où des archéologues, dans mille ans d'ici, découvrent ces objets et spéculent sur leur utilité. Usages farfelus préconisés!

Prêts, feux, jouez !

Voyage farfelu:

Tous ensemble. Les participants traversent différents lieux imaginaires, annoncés par l'animateur : une route de mélasse, un chemin couvert de crème fouettée, une rivière de colle, une montagne de ressorts, une échelle de bandes élastiques, un pont en caramel mou, etc.

On se raconte sa journée! :

Deux par deux, face à face. Au départ, les yeux sont fermés. L'animateur donne la consigne: chacun se rappelle ce qui s'est passé la veille (du matin au soir) ou aujourd'hui (si l'exercice a lieu en soirée). Au signal de l'animateur, on ouvre les yeux et on se raconte, en même temps et sans se laisser distraire par l'autre, ce qu'on a fait durant la journée.

Les charlatans:

À tour de rôle, chacun choisit un objet dans sa trousse, transforme son usage (par exemple, une brosse à cheveux devient un clavier d'ordinateur) et improvise une publicité expressive vantant ses mérites.

Un rêve réalisé! :

Tous en cercle. Les mains derrière le dos, l'animateur aborde chaque participant en lui disant : « Ça y est! J'ai cherché partout et je l'ai trouvé pour toi! » Il lui offre ensuite un cadeau imaginaire. Le participant doit recevoir ce cadeau et exprimer avec force l'émotion appropriée : joie, exubérance, reconnaissance, etc.

C'est moi!!! :

Tous ensemble. À tour de rôle, les participants ouvrent une porte imaginaire et se présentent au groupe en disant « C'est moi!!! » tout en exprimant l'émotion imposée par l'animateur : rage, fierté, tendresse, peur, douleur, etc.

Cas de conscience:

Deux par deux. Dans diverses situations imposées (ex. : au magasin, en classe, au travail, etc.), l'un est la conscience de l'autre. Alternez les rôles.

Histoire à la chaîne:

Tous ensemble. L'animateur commence une histoire et s'interrompt après deux ou trois phrases. Un participant prend la relève en prenant soin de commencer par le mot « heureusement ». Après une ou deux phrases, un autre enchaîne, débutant cette fois avec le mot « malheureusement ». Les participants inventent ainsi une histoire à la chaîne, alternant les événements heureux et malheureux.