

VENDREDI 11 MARS 2016

Le Dôme Théâtre D'Alberville (73)

## Une Journée « Résonance Atelier du joueur »

### PROGRAMME DE LA JOURNÉE

9h - 9h15 Accueil

9h15 - 11h45 Atelier de pratique *Jouer : agir et ne pas agir sans cesse*

11h50 - 12h30 Retour sur la pratique : retour sur le développement du jeu

REPAS

14h - 16h Atelier de pratique *Jouer : jouer à faire jouer*

16h - 16h30 Retour sur l'accomplissement du jeu

16h30 - 17h Bilan

### INTERVENANTS

**Boris Loznéanu, circassien, porteur, chercheur, assistant pédagogique et artistique**

C'est le corps qui parle, lui qui manoeuvre, lui encore qui ruse.

C'est le corps qui ressent et exprime plaisirs et sentiments.

Et tout corps est en mouvement ; par lui le corps apprend.

C'est le jeu qui mobilise le corps.

Plus un corps peut jouer, plus l'individu s'affirme et s'affine tant dans ses perceptions que dans ses relations.

Retrouvons le goût physique de jouer, retrouvons comment le jeu grandit de soi-même, et apprenons alors à cultiver le joueur en nous et alentours.

**Les chargées de mission des DAAC de Grenoble et Lyon animeront avec B. Loznéanu les temps de retour sur la pratique**

### Accueil

Esprit du stage

Une résonance est un moment privilégié pour des enseignants du 1<sup>er</sup> et 2<sup>d</sup> degré de EN, pour des acteurs des structures culturelles et pour des artistes de vivre une journée autour d'un univers notamment cette année à partir de l'atelier du joueur. La rencontre s'est faite en amont avec Boris lors du Préac à Grenoble et les enjeux ont été rappelés afin de faire de cette journée un temps fort de partage.

C'est aussi un moment de proximité que nous tentons de dynamiser afin que des projets artistiques et culturels s'ancrent dans le territoire.

DEROULEMENT OBJECTIFS	DEMARCHE SITUATIONS ET EVOLUTIONS	ADAPTATION AVEC DES ELEVES Repères didactiques
<p>En quoi, cela peut être utile pour un accueil de groupe ?</p> <p><b>ATTENTION</b></p> <p><i>Yoann Bourgeois rêvait d'être à la place de la balle, c'est pourquoi il a voulu faire du trampoline : Notion de temps de suspension</i></p> <p><i>Sentir les autres</i></p> <p><i>Définir le sens</i></p>	<p><u>Jeu 1</u> : les comptes</p> <p>S'installer confortablement et compter oralement sans qu'il y ait un ordre prévu de prise de parole et personne ne doit parler en même temps.</p> <p>Sentir à quel moment on va annoncer le chiffre, si 2 annoncent en même temps alors on reprend le jeu à zéro. Les personnes restent toutefois dans le cercle mais ne peuvent plus intervenir.</p> <p>C1 : on sort du cercle dans le nombre est donné en même temps ( mais on reste toutefois attentif au groupe)</p>	<p>Consigne :</p> <p>Se mettre en cercle</p> <p>Nécessité de faire attention aux autres, d'être à l'écoute. Le but étant d'aller au nombre le plus grand possible sans interférence</p> <p><b>Le socle central c'est la disponibilité, la sensation interne car aucun ordre n'est établi</b></p>
<p>Notion de présence, d'être disponible</p> <p><b>ETRE PRET</b></p> <p><i>Jeu pour jouer</i></p> <p><b>Trouve un juste milieu entre être trop concentré et être</b></p>	<p><u>Jeu 2</u> : les baguettes.</p> <p>2 personnes se mettent face à face : A tient la baguette horizontalement à bout de bras, B enrobe la baguette et lorsqu'il est prêt ouvre sa main.</p> <p>Lorsqu'il le décide, A laisse tomber la baguette et B doit essayer de la rattraper avant qu'elle ne tombe au sol</p>	<p>Consigne :</p> <p>Maintenir la baguette avec le minimum de force ( aux bouts des doigts sans trop de pression) : notion de douceur de saisie et d'accompagnement</p> <p>Etre relaxé et prêt sans être trop concentré : notion de disponibilité</p>

<p><b>absent</b></p> <p><b>Référence évoquée : « la magie de Calder » ( notion de mobile)</b></p> <p><b>Notion de « coup de fouet », d'action reflexe nécessitant une attention et d'être attentionné</b></p> <p><b>Notion de relâchement</b></p> <p><b>Le corps est vecteur</b></p>	<p>C1 : idem mais seul</p>	<p>Règle 1 : baguette verticale</p> <p>Règle 2 : 2 baguettes</p> <p>Règles 3 : chacun sa baguette</p> <p>Regard concentré et avoir un point de perspective sur l'ensemble</p>
<p>Le silence dans l'exécution : mettre le corps en attention</p> <p><b>Le silence devient une éloquence pour le moindre mouvement</b></p>	<p><b>Jeu 3</b> : jeu de colin Maillard</p> <p>yeux bandés le cercle autour est là pour la sécurité, les 2 sont lâchés au centre (au préalable désorientés) et doivent se retrouver, la 1ere qui retrouve l'autre a gagné</p>	<p>Règle 1 : aucun bruit afin de garder un sens éveillé</p> <p>Règle 2 : bruit possible</p> <p>Les 2 acteurs deviennent interprètes de la tension dramatique</p> <p>Composition dû à un dispositif qui va induire l'adhésion du groupe.</p>
<p>Atelier de pratique <i>Jouer : agir et ne pas agir sans cesse</i></p> <p><b>SUSPENSION</b></p>	<p><b>Jeu 4</b> : JEU SUR LE TEMPS</p> <p>dispersion dans l'ensemble de l'espace, sur des vitesses différentes</p> <p>Marche en écoute de l'extérieur et de l'intérieur = vitesse N°1</p> <p>Passage Vitesse N° 2 puis V3-V4-V5</p>	<p><u>consigne</u>:</p> <p>Garder cette vitesse et ne pas se toucher</p> <p>Garder une attention aux autres</p> <p>Utiliser l'ensemble de l'espace</p> <p>Règle 2 : Introduction d'une balle puis 2 puis 3</p> <p>Ne pas faire tomber la balle et garder la même qualité</p>

		<p>dans le lancement de balle</p> <p>S'assurer du regard réceptif de l'autre au moment de lancer la balle</p> <p>Rester présent</p>
<p><b>ETRE PRET</b></p> <p><i>Sensation de cette mise en suspension</i></p> <p><i>Notion d'éloquence du mouvement</i></p>	<p><u>Jeu 5</u> : JEU du ballon de Baudruche</p> <p>Par groupe de 4-5 personne</p> <p>Une personne se place à 4-5 m du groupe et au signal, il lâche un ballon de baudruche qui se vide de son air</p> <p>Le but du jeu étant de le rattraper en premier</p>	<p><u>Règle 2</u> : par groupe de 3</p>
<p><i>L'histoire avec la corde c'est le rapport à la corde donc le rapport à autrui.</i></p>	<p><u>Jeu 5</u> : La corde</p> <p>2 tournent la corde ensemble de manière constante sans qu'elle touche le sol.</p> <p>C 1 : traverser la corde sans être touché et trouver une vitesse constante pour traverser.</p> <p>C2 : Se mettre par 2 et tourner autour du cercle, en chantonnant et passer sous la corde sans arrêt</p> <p>C3 : se placer de dos et fermer les yeux. Prendre des repères sensitifs afin de traverser la corde au bon moment</p>	<p><u>consigne</u> :</p> <p>Ne pas interrompre la marche ou la course : notion de rythme à prendre et de rythme de corde</p> <p>Le corps doit être bien attentif au mouvement de la corde</p> <p><b>Qu'apprend l'élève : Ecoute- ses sens</b></p>
<p><b>SUSPENSION</b></p>	<p><u>Jeu 6</u> : Les chaises</p> <p>-Groupement par 3 : A sur la chaise, B en sécurité en espace</p>	<p>Progressivement alléger la pression des mains :</p>

<p><b>La vocation de l'atelier du jouer est d'approcher la sensation de suspension tant de l'objet que de la personne</b></p> <p><b>Notion de confiance réciproque et de responsabilité : attention à soi et attention à l'autre</b></p> <p><b>Notion de vertige, de risque, de déséquilibre</b></p>	<p>arrière et C bascule la chaise en espace avant</p> <p>C doit trouver l'équilibre où il n'y a plus de poids = <u>le point de suspension</u></p>	<p>mains sur les genoux puis lâcher 1 main, voire 2</p>
<p><b>La technique du vieux singe, c'est de regarder en arrière</b></p>	<p><u>Echanges :</u></p> <p>Aller dans le domaine du ressenti et de la sensation : comment le corps a ressenti cela au niveau des émotions ?</p> <p>Emotion : intimité collective et un ressenti en écho avec des choses personnelles (regard de soi dans des conditions inédites). Création d'une unité groupe et individuelle</p> <p>Connaissance de soi : émotions puissantes</p> <p>Réinvestissement possible mais difficultés à verbaliser des émotions</p> <p>La chaise : lâcher prise</p>	
	<p><b>APRES MIDI 14h30-17h</b></p>	
<p><b>ne pas se cacher dans le regard = pas de rire</b></p>	<p><u>Jeu 7</u> : Le regard</p> <p>Par 2</p> <p>Regarder l'autre fixement sans rire en cherchant qui il est tout en</p>	<p><u>Règles 1 :</u></p> <p>être perceptible dans le regard que l'on offre à l'autre</p>

	essayant de dire qui on est	
<p><b>JOUER AGIR ET NE PAS AGIR SANS CESSER</b></p> <p><i>Une partie où vous allez jouer mais avec alternance des rôles</i></p> <p><u>Les points de constants chez Yoann</u></p> <p>-La suspension</p> <p>-L' attention</p> <p>-La relation entre agir et ne pas agir</p> <p>- le plaisir physique</p>	<p>Qu'est -ce qu'ont fait avec les règles ?</p> <p>Jouer et jouer avec, faire jouer.</p> <p>Pas faire jouer =/de arbitre</p> <p>Du coup comment faire jouer ? Comment rendre le geste éloquent ? Sur quels leviers peut -on jouer ?</p> <p>Dispositif : 1<sup>er</sup> degré de l'alternance entre agir ou pouvoir changer de rôle</p> <p><b>La démarche</b></p> <p>1-On modifie un jeu</p> <p>2-On repêche un jeu</p> <p>3-On invente un nouveau jeu</p>	<p><u>LA REGLE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jouer avec</li> <li>- Chercher à contourner la règle</li> </ul> <p>La règle à des lois :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La pesanteur</li> <li>- La poussée d'Archimède</li> </ul> <p>Référence au spectacle de « l'art de fugue »</p> <p>Toujours jouer avec sérieux</p>