

➤ **La course des prénoms**

Exercice de découverte du groupe, de mémorisation et d'émission vocale.

Tout le groupe est en coulisse à jardin.

- Etape 1: L'exercice consiste à faire une entrée dynamique sur le plateau, puis à énoncer son prénom de manière distincte (audible et caractérisée) et à repartir en courant par cour. Tous les élèves se présentent ainsi, les uns après les autres.
- Etape 2: Même exercice mais chaque élève imite l'un de ses camarades (démarche, intonation, prénom).

➤ **Jeu du timbre magique**

Exercice de mise en jeu.

On imagine qu'en bord de plateau est situé « le 4^e mur » entre la scène et le public. Seul face au groupe, l'élève fait une entrée jardin. Dès son entrée, il remarque un petit timbre collé sur le 4^e mur. Il doit s'en approcher pour comprendre ce qui est écrit dessus. Seule la réaction de l'élève peut faire comprendre au public le secret écrit sur le timbre.

Attention : interdiction d'utiliser des mots.

Cet exercice peut se décliner avec plusieurs niveaux de difficultés :

- Le timbre est simplement collé sur le mur
- Le timbre parle
- Le timbre devient subitement géant
- Le timbre peut faire pleuvoir, neiger, briller le soleil, venir la nuit, souffler le vent, etc.

Les matchs d'improvisation

LES CONSIGNES :

- Les équipes ont une minute de concertation
- On interdit le dos public
- On interdit l'obstruction
- Pas plus de 5 secondes de temps mort
- Il est interdit de conclure trop vite pour gagner la manche
- Les matchs se jouent en 9 points