

« OBJET IMAGINAIRE : Partie 1 »

*** A jouer seul ou à partir de deux et sans limite !

*** Il s'agit d'un jeu de précision à partir des sensations

C'est encore plus drôle dès qu'on y glisse un soupçon d'imagination...mais ça, c'est la Partie 2.

*** Description

C'est un peu comme un (r)éveil corporel. On va aborder le mime par le souvenir des sensations. Puis petit à petit chercher à devenir de plus en plus précis.

*** Pour commencer

Choisir une position dans laquelle on se sent bien.

Fermer les yeux. Prendre deux grandes respirations pour se concentrer.

La vue : Est-ce qu'on se souvient de la couleur de son t-shirt ou des couleurs et motifs s'il y en a ? Puis de sa taille (trop petit ou trop grand, ou ajusté...) ? Puis de sa forme, sa « coupe » (ample, moulant, droit, avec des franges...) ? Puis sa texture, est-ce qu'on voit les mailles et sont-elles serrées ou distendues, est-ce qu'il est lisse, est-ce qu'il peluche... ?

L'odorat : est-ce qu'il a une odeur ? (cuisine, épices, lessive...)

L'ouïe : est-ce qu'il y a un son qui émane du tissu ? (même tout petit quand il y a un frottement ou un pli...)

Le toucher : est-ce qu'il est agréable, doux, rêche, fluide, en coton, en polaire... quelle sensation sur la peau ou sous les doigts quand on le tient ?

Est-ce qu'on peut le reconnaître par rapport à un autre t-shirt par sa matière, sa texture, comment on se sent dedans ?

On peut rouvrir les yeux, regarder, observer et toucher, sentir, ressentir... (si vous tenez absolument à goûter, c'est vous que ça regarde, mais ce n'est pas forcément une bonne idée !!!)

*** Pour continuer : la balle de tennis

On peut se mettre debout. D'abord les yeux fermés.

1 - Imaginons une balle de tennis.

Dans notre main, qui vole pendant un jeu, et puis qui retombe, rebondi, roule, ou dans une retransmission de match à la télé...

2 - Souvenons-nous de nos sensations.

On peut reprendre l'ordre ci-dessus.

La vue : Couleurs. Motif /Lignes. Forme. Textures. Taille. Dimensions. Volume...

L'odorat : Neuf. Mouillé...

L'ouïe : Frottement (dans la main ou sur une surface). Rebond. Résonance...

Le toucher : Si on imagine la balle dans sa main. Forme. Poids. Taille. Dimension. Texture. Fragilité. On peut bouger la main comme si elle tenait la balle. (Si on a une petite main, elle est ouverte, plus on a une grande main, plus la balle va sembler petite, alors qu'une balle de tennis a une taille standard)

3 - Mettons-nous en mouvement (Avec les yeux ouverts maintenant c'est mieux !)

On a notre balle imaginaire dans le creux de sa main et on la soupèse. (regardez, sentez, ce n'est ni un pamplemousse, ni une balle de ping-pong, ni une bulle de savon... bien qu'on puisse faire la même chose avec l'un ou l'autre, mais on ne mimera pas pareil la taille et le poids de ces différentes choses)

On la fait doucement rouler dans sa paume. Attention à ne pas la faire tomber ! (sinon on ramasse et on recommence ! cf ce sera dans les étapes suivantes)

On peut la faire doucement rebondir dans sa main. On l'aide à monter, et on accompagne sa réception quand elle retombe.

Progressivement de plus en plus haut ! (elle retombe de plus en plus vite après sa suspension et fort)

4 - Avec le regard, on y va !

On peut la passer d'une main à l'autre. Regardez bien vos mains et le trajet imaginaire de la balle imaginaire d'une main à l'autre.

On peut la faire rebondir sur le sol. D'abord en retournant la paume vers le sol, mais attention, sans lâcher la balle. Puis, on l'accompagne avec la souplesse du poignet avant de la lâcher vers le sol et de la récupérer. Suivre la balle du regard va vous aider... si elle roule par terre ou si elle rebondi de moins en moins, voyez ce que ça donne en suivant avec les yeux, et même toute la tête ! (petit à petit en amplifiant le regard et la tête, on peut arriver vers un effet comique...)

On peut varier les intensités. Soit juste lâcher, soit l'envoyer... auquel cas, le regard suit la balle un peu plus haut peut-être, ou pas très droit...

On peut varier les directions. L'envoyer contre un mur, ou à quelqu'un (de réel, ou alors elle tombe...)

5 - Test !

Allez jouer tranquillement avec votre balle imaginaire, et essayer de faire le deviner à qui veut bien...

Mieux vaut commencer simple, pour être sûr d'avoir le maximum de sensations, pour être sûr d'affiner sa précision ! On ne peut pas penser à tout, tout de suite et tout le temps, c'est normal... Plus on en fait, moins on y pense, plus c'est facile, plus c'est rigolo !

6 - Et maintenant, libre cours au jeu !

Jonglage, air-tennis, simulation de cassage de vaisselle, acrobatie...

*** Niveaux de défi

1 - Prendre des objets proches dans la taille, la forme, le poids et essayer de les faire deviner pour affiner les différences... (vous pouvez toujours repartir du processus, même de plus en plus rapidement avant de commencer)

Exemples

- une balle de tennis, un pamplemousse, une bulle, une pomme...
- une pâquerette, une rose, un tournesol...
- un crayon, un gros feutre, un pinceau...
- une BD, un dictionnaire, un magazine souple, un livre de poche...

2 - Prendre le temps d'imaginer d'autres objets à partir de leur réalité, et essayer des choses de plus en plus complexes... et engager de plus en plus tout le corps, le visage...

- une bûche / un parapluie / une brosse à dent depuis son gobelet vers sa bouche / un chat qu'on caresse, nourrit, lave...

3 - Créer une petite « phrase mimique », une succession de mouvements et actions avec un objet.

4 - Et même avec plusieurs objets... (mieux vaut bien reposer chaque objet avant d'en prendre un autre sinon, il pourrait bien y avoir de la casse, par exemple si vous prenez une tasse !)

5 - Si vous vous sentez d'humeur inventive... pourquoi inventer des objets imaginaires... (pensez- vous qu'on puisse reconnaître un objet doublement imaginaire... ?)

*** En route pour la partie 2 !!!

Et on peut aussi jouer et mimer tout simplement pour le plaisir !