

625

COMEDIA

Demandez le programme!



1/ BUT DU JEU

Avoir le plus de succès possible auprès du public.

Tout au long du jeu, votre succès personnel sera matérialisé par des «points d'applaudissements» ou **APPLAUDIFRANCS (APF)**.

Le gagnant: celui ou celle qui, à la fin du jeu, aura recueilli le plus d'APF.

Pour jouer, il suffit de jeter le dé et de déplacer son pion sur la piste. On tire ensuite la carte qui correspond à la case sur laquelle on s'est posé. Après avoir joué, on remet la carte utilisée **sous** la pile d'où elle sort, et on récolte ses Applaudifrancs.

2/ PRELIMINAIRES

● A COMBIEN PEUT-ON JOUER?

Individuellement: de 4 à 7 joueurs

En équipe: de 4 à 7 équipes de 2, 3 ou 4 joueurs, soit au maximum 28 joueurs (voir le chapitre: **PAR EQUIPES**).

● OU PEUT-ON JOUER?

Dans un salon, sur une terrasse, dans un jardin... il suffit que vous puissiez délimiter un espace qui figurera **la scène**.

● MAINTENANT INSTALLEZ-VOUS...

par exemple en demi-cercle autour du plateau de jeu et face à la scène. Chaque joueur reçoit un pion, une enveloppe de même couleur contenant son capital de départ: **100 APF** et une carte «vote».

ATTENTION! TOUS LES APPLAUDIFRANCS QUE VOUS RECEVEZ DANS LE COURS DU JEU VIENNENT DE LA BANQUE, JAMAIS DE L'ENVELOPPE DES AUTRES JOUEURS.

De la même manière, il y a quelques cas où vous aurez à rendre des APF: **CES APF IRONT A LA BANQUE.**

IL N'Y A JAMAIS D'APPLAUDIFRANCS DIRECTEMENT DE JOUEUR A JOUEUR.

Jetez le dé: celui qui obtient le chiffre le plus fort jouera en premier, puis on tournera dans le sens des aiguilles d'une montre.

... VOUS ALLEZ ETRE TOUR A TOUR:

● ACTEUR

à votre tour de jeu.

Vous serez alors maître de votre carrière: la qualité de vos prestations, le choix de vos partenaires... et votre faculté de réagir aux inévitables surprises du métier!

● PUBLIC

le reste du temps...

Mais à ce titre vous serez toujours actif: vous aurez à deviner un mot ou vous aurez à évaluer la prestation d'un joueur. Dans ce dernier cas, vous serez donc également **JUGE**.

● ADMINISTRATEUR

juste avant votre tour d'acteur...

Vous serez un membre du public comme un autre, mais vous aurez en plus la responsabilité de «gérer» le jeu:

- mesurer le temps des préparations et la durée des prestations (le jeu comporte à cet effet un sablier d'une minute)
- donner le signal de fin des improvisations (voir chapitres 6 et 7)
- faire le maître de cérémonie au moment des votes (voir chapitre 8)
- tenir la banque (distribuer et recevoir les APF)

3/ DEROULEMENT

Le joueur n°1 lance le dé et place son pion sur la case correspondante. Il tire la carte indiquée par la case et se conforme à ses indications (voir chapitres 4 à 6).

Pour l'instant, il est l'**acteur** et les autres joueurs constituent le **public**. L'**administrateur** est le joueur n° 2.

Après la prestation du joueur n° 1, son évaluation et le règlement du ou des cachets en APF, c'est au joueur n° 2 de lancer le dé et d'être l'acteur. Le joueur n° 1 redevient membre du public et le joueur n° 3 est l'administrateur... et ainsi de suite jusqu'au spectacle final (voir chapitre 7).

REFUS

DANS TOUS LES CAS VOUS POUVEZ REFUSER D'EFFECTUER UNE PRESTATION, mais votre prestige va s'en ressentir; vous devez rendre à la banque: 30 APF. Tirez ensuite une autre carte et conformez-vous à ses indications. Vous pouvez encore refuser: rendez à la banque 30 APF supplémentaires et passez votre tour. Dans tous les cas, vous n'avez droit qu'à deux refus par tour.

4/ LES CARTES «SURPRISE»

Elles vous informent d'un événement ayant trait à votre carrière d'acteur: chance? malchance? prestation surprise? Vous devez vous conformer à ce qui est indiqué sur la carte.

5/ LES CARTES «TEXTE»

Vous avez une minute au maximum (sous le contrôle de l'administrateur) pour étudier ce texte. Une fois ce temps écoulé, allez sur scène et lisez-le à haute voix en essayant de le «vivre». Tenez compte également des éventuelles indications qui figurent sur la carte.

A la fin de votre lecture, votre public se fait juge, en tenant compte d'un certain nombre de critères (voir rubrique CONSEIL) et, au terme de cette évaluation, l'administrateur verse dans votre enveloppe votre **cachet** (voir chapitre 8).

6/ LES CARTES «MOTS», «IMPRO SOLO», «IMPRO A 2»

Prenez une carte et choisissez la rubrique «MOTS» (vert), «IMPRO SOLO» (bleu) ou «IMPRO A 2» (rouge) selon que vous êtes sur une case verte, bleue ou rouge.

● MOTS

Choisissez un des deux mots figurant sur la carte, allez sur scène, et hop! Plus un mot, ça commence: faites deviner ce mot au public sans prononcer une parole et sans faire de bruitage. Vous avez une minute pour réussir votre mime.

Dès que le mot est deviné, l'administrateur verse les cachets dans chaque enveloppe: un cachet pour l'acteur, un cachet pour le premier qui a deviné (voir chapitre 8). Si plusieurs joueurs devinent simultanément: un cachet pour chacun. Si personne ne trouve, personne ne touche de cachet et on passe au joueur suivant.

● IMPRO SOLO

Lisez le thème de votre improvisation à haute voix. Si vous voyez apparaître le signe «caractère», tirez la carte située sur le dessus de la série «caractère» et lisez à haute voix la partie vous concernant (lui ou elle).

PREPARATION

Vous avez maintenant une minute (sous le contrôle de l'administrateur) pour vous préparer: imaginez une histoire, mettez-vous dans la peau du personnage, éventuellement prévoyez des éléments de costumes, d'accessoires...

Si cela peut vous aider, faites cette préparation dans une pièce voisine.

Une fois le temps écoulé, allez sur scène et c'est parti!

DUREE DE L'IMPROVISATION

Votre improvisation doit durer au minimum une minute pour vous donner droit au minimum d'Applaudifrancs indiqué sur la carte et vous faire accéder à un vote-évaluation de la part du public (voir chapitre 8).

Jusqu'à quatre minutes, c'est vous qui décidez de la fin de votre impro; au-delà, l'administrateur pourra vous arrêter quand il sentira le moment opportun.

A la fin de votre «one (wo)man show», votre public se fait juge en tenant compte notamment de la conformité de votre improvisation avec le thème demandé, éventuellement avec le «caractère» demandé et d'un certain nombre de critères (voir rubrique CONSEILS). Au terme de cette évaluation, l'administrateur glisse dans une enveloppe votre cachet (voir chapitre 8).

● IMPRO A 2

Lisez le thème de votre improvisation à haute voix. Si le mot «caractère» figure sur votre carte, tirez la carte située sur le dessus de la série «caractère» et lisez à haute voix la partie vous concernant (lui ou elle). Puis choisissez votre partenaire.

CHOIX DU PARTENAIRE

L'acteur choisit son partenaire. Mais un joueur qui est partenaire sur une impro à 2 ne peut, en aucun cas, être de nouveau partenaire sur la prochaine impro à 2: il devra attendre la suivante.

L'administrateur peut être choisi comme partenaire. Dans ce cas, le joueur suivant prendra provisoirement sa place comme administrateur.

ATTENTION! Chaque joueur a le droit de refuser d'être partenaire dans une impro à 2. Mais il doit subir les huées du public et rendre, en conséquence, 30 APF à la banque. L'acteur doit alors faire une proposition à un autre joueur, puis un autre, en cas de refus, etc... jusqu'à avoir fait le tour de tous les participants. Si personne n'accepte, il passe son tour.

Préparez maintenant votre improvisation avec votre partenaire dans les mêmes conditions que pour l'impro solo et allez-y! Les règles de durée sont les mêmes.

A la fin de votre prestation, votre public se fait juge, en tenant compte d'un certain nombre de critères (voir rubrique **CONSEIL**): un vote pour vous, un vote pour votre partenaire, il y a deux votes distincts. Au terme de cette évaluation, l'administrateur verse les cachets dans chaque enveloppe (voir chapitre 8).

7/ SPECTACLE FINAL

Le premier joueur qui arrive sur la case «spectacle» (il n'est pas nécessaire que le dé indique le chiffre juste) reçoit une ovation du public sous la forme de 30 APF.

Il doit attendre la fin du tour pour faire sa prestation «spectacle». Le tour continue, ce sera le dernier. Si d'autres joueurs parviennent à cette même case «spectacle», ils touchent la même somme et doivent attendre également. Les autres effectuent normalement la prestation demandée.

QUE LE SPECTACLE COMMENCE! Pour terminer ce dernier tour, le ou les joueurs qui ont atteint la case «spectacle» vont maintenant pouvoir organiser leur spectacle: une improvisation à 3 ou 4 personnages. Le premier de ces joueurs tire une carte «spectacle» et la lit à haute voix. Puis il choisit ses partenaires.

CHOIX DES PARTENAIRES

L'acteur choisit 2 à 3 partenaires selon qu'il décide de faire une impro à 3 ou à 4 personnages. Si vous êtes 4 joueurs, vous ne faites que des impros à 3.

Si l'administrateur fait partie du spectacle, il choisit son remplaçant pour la durée de sa prestation.

Préparez maintenant votre spectacle avec vos partenaires, vous avez deux minutes et c'est parti! les règles de durée sont les mêmes que pour l'impro solo (chapitre 6).

A la fin de votre spectacle, le public vous juge comme pour les autres improvisations: justesse? présence? imagination?

Il y aura un seul vote global pour l'ensemble du spectacle.

L'administrateur verse ensuite les cachets dans chaque enveloppe (voir chapitre 8), puis c'est au tour du deuxième joueur, s'il y en a un, de tirer une carte «spectacle» et de renouveler l'opération, etc...

8/ CACHETS DES ARTISTES

● LE MINIMUM APPLAUDIFRANCS

Le fait même d'aller sur scène, et d'accepter de vous soumettre à une petite épreuve, vous donne droit à une certaine estime du public. Celle-ci est donc matérialisée par un minimum d'Applaudifrancs indiqué sur chaque carte et modulé selon la difficulté de l'épreuve. Ce minimum APF vous est donc acquis quelle que soit la qualité de votre prestation, à condition que celle-ci dépasse un temps minimum d'une minute.

Pour toutes vos prestations «TEXTE» ou improvisations (SOLO, à 2, 3 ou 4), l'administrateur vous remettra donc, au moment du règlement de votre cachet, le minimum APF indiqué sur la carte, en plus de la somme que vous aurez obtenue après le vote du public.

ATTENTION! Seul l'acteur a droit à ce minimum APF, jamais son ou ses partenaires.

● LE VOTE DU PUBLIC



0 = PAS TERRIBLE



10 = MOYEN



20 = BIEN



30 = TRES BIEN



40 = EXCELLENT



50 = GENIAL

Juger un comédien est très difficile et chacun, bien entendu, a ses critères et son goût personnels. Néanmoins, une rubrique **CONSEILS** est là pour vous proposer un certain nombre de critères à partir desquels il nous semble intéressant d'évaluer la qualité d'un travail d'acteur. Au début du jeu, prenez connaissance de ces critères et n'hésitez pas à les relire au moment de chaque vote.

La note que vous fixerez selon le barème indiqué plus haut, représentera une **appréciation d'ensemble** sur la prestation.

DEROULEMENT DU VOTE

C'est l'administrateur qui joue le maître de cérémonie, à la fin de la prestation. Il demande si tous les juges sont décidés pour la note qu'ils comptent attribuer à l'acteur. Quand tout le monde est prêt, il compte à haute voix jusqu'à 3 et à 3, tous les juges lèvent autant de doigts que le nombre d'APF qu'ils ont décidé d'attribuer à l'acteur (voir cartes «VOTE»). L'administrateur vote aussi. Il est important que tous les spectateurs agissent ensemble, pour éviter les influences possibles.

L'administrateur fait alors le total des points, puis le divise par le nombre de votants, en arrondissant au chiffre entier le plus proche.

Il obtient alors la **note moyenne des juges**.

Si vous avez des difficultés avec le calcul mental, reportez-vous au tableau figurant au dos des cartes «VOTE». Sur la ligne du haut: le nombre de spectateurs votants. Sur la colonne de gauche: la somme de toutes les notes qui ont été attribuées par le vote. En face de ce total et dans la colonne correspondant au nombre de spectateurs qui ont effectivement voté: la note moyenne des juges.

Dans le cas des improvisations à 2, on procède à deux votes distincts: un pour l'acteur, un pour son partenaire.

Dans le cas des improvisations à 3 ou 4, on procède à un seul vote global pour l'ensemble du spectacle.

La note moyenne obtenue sera valable pour chaque participant.

● MONTANT DES CACHETS

<u>Mots</u>	Cachet de l'acteur	= 20 APF
	Cachet de celui qui a deviné	= 10 APF

ATTENTION! Les prestations «MOTS» sont les seules sur lesquelles n'intervient aucun vote du public!

<u>TEXTE –</u>	Cachet de l'acteur	= Minimum APF
<u>IMPRO SOLO</u>		+ Note moyenne des juges

<u>IMPRO</u>	Cachet de l'acteur	= Minimum APF
<u>A 2, 3 ou 4</u>		+ Note moyenne des juges

	Cachet de chaque partenaire	= Note moyenne des juges
--	-----------------------------	--------------------------

POUR BIEN VOTER, REPORTEZ-VOUS FREQUEMMENT A LA RUBRIQUE CONSEIL!

9/ FIN DU JEU

A la fin de tous les spectacles finals, on compte le contenu de chaque enveloppe.

Le joueur qui a gagné le plus d'Applaudifrancs est celui qui a réalisé le meilleur cocktail chance, talent, travail:

IL A GAGNE L'AVENTURE!

«BUT THE SHOW MUST GO ON!»... Pourquoi ne pas enchaîner directement avec une deuxième séance?

COMEDIA

PAR EQUIPES

4 à 7 équipes de 2, 3 ou 4 joueurs peuvent jouer à COMEDIA.

Les joueurs doivent se répartir en équipes à peu près égales, mais il n'est pas nécessaire que leurs effectifs soient exactement les mêmes (il peut même y avoir des équipes de deux et des joueurs individuels).

La plupart des règles du jeu de COMEDIA «en individuel» restent valables, seules quelques variantes doivent être apportées.

1/ BUT DU JEU, PRELIMINAIRES

A travers chaque acteur, le public va maintenant récompenser une équipe: tous les APF attribués iront dans l'enveloppe de l'équipe. Le but du jeu est donc de faire triompher son équipe.

Chaque équipe reçoit au début du jeu un pion, une enveloppe de même couleur contenant son capital de départ: 100 APF et une carte «VOTE».

L'ordre de passage des équipes est tiré au sort, en jetant le dé.

2/ DEROULEMENT DU JEU

Un des joueurs de l'équipe n° 1 lance le dé et place son pion sur la case correspondante. La prestation demandée sera effectuée par un des membres de cette équipe qui sera donc l'acteur.

L'administrateur sera un des membres de l'équipe n° 2. Après cette prestation, son évaluation éventuelle et le règlement du jeu, les cachets en APF, c'est à un des joueurs de l'équipe n° 2 de lancer le dé, un des joueurs de l'équipe n° 3 devenant administrateur, etc...

N. B.: il peut arriver qu'il y ait un joueur extérieur à la partie qui puisse jouer le rôle d'administrateur permanent.

REFUS

Si dans l'équipe personne n'accepte d'effectuer une prestation, l'équipe doit rendre à la banque 30 APF et passer son tour.

3/ LES CARTES

● **MOTS** N'importe quel spectateur peut deviner le mot, qu'il fasse ou non partie de l'équipe de l'acteur. Une équipe peut donc parfaitement recevoir les deux parts d'Applaudifrance.

● **IMPRO A 2** L'acteur doit toujours choisir son partenaire dans une autre équipe que la sienne. Si le partenaire choisi refuse et que personne dans son équipe ne veut le remplacer, l'équipe devra rendre à la banque: 30 APF.

L'acteur doit alors faire une proposition à un autre joueur, puis un autre en cas de refus, etc... Si personne n'a accepté, il doit passer son tour.

● **SPECTACLE** L'acteur doit toujours choisir ses partenaires dans d'autres équipes que la sienne et un seul partenaire par équipe.

4/ DEROULEMENT DU VOTE

ATTENTION! EN AUCUN CAS, LES SPECTATEURS VOTANTS NE DOIVENT FAIRE PARTIE DE L'EQUIPE DE L'ACTEUR OU DE CELLE DU OU DES PARTENAIRES.

Si vous voulez pouvoir utiliser le tableau figurant au dos des cartes «VOTE» pour obtenir la note moyenne des juges, concertez-vous et n'émettez qu'un seul vote par équipe.

Sinon, livrez-vous à un petit calcul: faites la somme des notes et divisez la par le nombre de spectateurs votants. Arrondissez le chiffre obtenu au chiffre entier le plus proche et vous aurez la **note moyenne des juges**.

5/ FIN

A la fin de tous les spectacles, on compte le contenu de chaque enveloppe: l'équipe la plus riche en APF a gagné l'aventure!

COMEDIA

AVEC UN ANIMATEUR

COMEDIA est un jeu de société, un jeu de distraction et de plaisir, mais il peut aussi avoir, dans certains cas, une réelle dimension pédagogique.

Un adulte avec des enfants, un pédagogue avec des élèves, etc... peuvent décider de jouer à COMEDIA.

La partie se déroulera alors normalement, en individuel ou par équipes, l'animateur restant en dehors du jeu et prenant en

charge les fonctions de:

● **ADMINISTRATEUR:** c'est lui qui «gère» le jeu (voir l'encadré du chapitre 2) tout au long de la partie.

● **JUGE** c'est lui qui attribue les notes après les prestations TEXTE et les improvisations. Il tentera d'expliquer le choix de ces notes et peut-être même, petit à petit, les donner après avoir consulté les joueurs.

CONSEILS JOUER BIEN!

Ne jouez jamais de dos par rapport au public, sauf cas exceptionnel ou si vous voulez faire un effet particulier.

Vous n'êtes jamais obligé de parler fort, mais tâchez que tout le monde vous comprenne.

Dans les improvisations, ne vous sentez pas obligé de parler beaucoup. Sachez ménager des silences.

Prenez votre temps. Profitez du temps prévu pour préparer vos prestations. Donnez-vous le temps d'installer des atmosphères, de laisser venir les sentiments, les émotions, de développer des climats psychologiques...

Ne cherchez pas forcément à coller avec précision aux indications données par les cartes; vous pouvez garder l'esprit général tout en laissant libre cours à des glissements ou des interprétations plus personnelles. L'important est que le tout soit cohérent.

VOTEZ BIEN!

A COMEDIA comme dans la vie, c'est le public qui décide. Mais, attention! On est tour à tour acteur et public, jugé et juge...

La meilleure stratégie est de juger le plus honnêtement possible.

Au moment du vote, vous pouvez utiliser les critères d'évaluation suivants; ils vous aideront à réfléchir à la note que vous allez attribuer:

● **L'IMAGINATION** C'est une qualité créative. L'acteur a-t-il brodé habilement à partir du thème demandé?

A-t-il été brillant dans le texte qu'il a improvisé (s'il a utilisé du texte)?

A-t-il eu des idées inattendues et intéressantes pour faire rebondir ou évoluer la situation?

N. B.: pour les prestations «TEXTE», il faudra surtout prendre en compte le critère de justesse. La présence et l'imagination sont secondaires.

● **LA JUSTESSE** C'est une qualité d'authenticité psychologique. Par rapport au thème demandé, l'acteur a-t-il réussi à nous faire croire à la situation (sincérité)?

A-t-il parlé juste ou faux?

A-t-on ressenti une émotion (rires ou larmes, comique ou tragique)?

● **LA PRESENCE** C'est une qualité corporelle, physique. L'acteur a-t-il occupé avec force l'espace scénique? S'est-il dégagé une amplitude dans son jeu, une largesse dans ses gestes et ses déplacements?

A-t-il eu des initiatives intéressantes de mise en scène (utilisation à bon escient de costumes, d'accessoires)?

A-t-il su capter l'écoute et le regard du public?

FACULTATIF: «LE PRIX SPECIAL DU PUBLIC»

A chaque prestation «TEXTE» ou «IMPRO SOLO, A 2, A 3 ou 4», vous pouvez noter la note moyenne des juges obtenue par chaque joueur: acteur ou partenaire.

Vous obtiendrez un tableau de ce type:

JOUEUR N°	1	2	3	4	5
PRESTATION N° 1	40	40	20	30	40
2	40	20	30	40	10
3	50	10	40	20	40
4	30	30	10	10	50
5	40	10	30	40	40
6	40	20	40	30	
7		40		30	

TOTAL 240 170 170 200 180

MOYENNE PAR 40 24,3 28,3 28,6 36

PRESTATION

(Total/Nombre de prestations)

... vous pourrez alors décerner un prix complémentaire au joueur qui a la meilleure note moyenne (dans notre exemple, c'est le joueur n° 1 avec 40):

LE PRIX SPECIAL DU PUBLIC