



REPRISE D'ÉNERGIE PAR LE CLAP

Le groupe se met en cercle.

Le meneur de jeu frappe dans ses mains en se tournant vers la personne qui est sur sa gauche. Cette personne frappe dans ses mains en même temps, et se tourne à son tour vers la personne située sur sa gauche qui le reçoit en frappant dans ses mains en même temps ...

Le clap se poursuit de mains en mains, et fait plusieurs fois le tour du cercle. En général les débuts sont lents, puis le rythme des claps s'accélère au fur et à mesure que les participants ont bien intégré le principe du jeu.

Le meneur de jeu peut lancer un autre clap sur sa gauche, ou sur sa droite. Les participants doivent être attentifs et vigilants sur les claps qui arrivent de droite ou de gauche.

Le meneur de jeu peut aussi proposer de lancer le clap d'une personne à l'autre du cercle. Chacun doit être attentif à ce qui se passe, car il peut à tout moment recevoir un clap, et devoir le renvoyer Un peu comme des passes avec un ballon de foot ou de volley.

INTÉRÊT DE L'EXERCICE

- * Créer et trouver ensemble un rythme
- * Transmettre de l'énergie
- * Souder un groupe

Parfois, il est intéressant pour des groupes « d'imager le clap » :

- ▶ par exemple, j'envoie un billet de 100 € et il ne faut pas le perdre (ni le garder),
- ▶ j'ai du feu (ou une patate chaude) dans les doigts et il faut vite que je m'en débarrasse, etc ...

Mise en situation apportée à AGIRabcd par Brigitte Millet (de la délégation territoriale du Finistère) basée sur ses longues années d'expérience et sa pratique des techniques proposées par Augusto Boal, auteur entre autres de « Jeux pour acteurs et non acteurs »

