

Le jeu du spectateur et de la spectatrice avec des pictogrammes

Ce jeu a pour but d'amener les participant·e·s à réfléchir à ce qu'est un·e spectateur·rice.

Il permet de présenter les différents « types » de spectateur·rice·s mais aussi les différents lieux et situations où l'on est des spectateur·rice·s et d'en définir les comportements.

Cet outil permet de se préparer à l'expérience de spectateur·rice et d'en définir ensemble les enjeux et les codes.

Le jeu se compose de 4 images : cinéma, netflix, spectacle de rue et théâtre ; et de pictogrammes (divisés en deux catégories : émotions et comportements).

Ce jeu a pour vocation de poser la question des règles de vivre ensemble dans tous les espaces publics, notamment dans les lieux de spectacles, et de leur raison d'être.

Configuration :

Commencer l'activité en demandant aux participant·e·s : pour vous, **que veut dire le mot « spectateur/spectatrice »** ?

Puis, **montrer les 4 images** et demander :

- Que regarde les personnes de la photo ? (film/série ou spectacle)
- Où sont-elles ? (dans la rue, dans un théâtre, chez eux, au cinéma)

Une fois les images présentées, les afficher à la vue de tou·te·s.

Dans un second temps, regarder ensemble les différents pictogrammes (préparer plusieurs exemplaires de chaque pictogramme afin que les participant·e·s aient la possibilité de choisir les mêmes).

Pour plus de clarté, nous vous proposons de séparer ces pictogrammes en deux catégories : les comportements et les émotions.

- Commencer par présenter **les pictogrammes des comportements**. Tirer les pictogrammes un à un. A chaque nouveau pictogramme, demander aux participant·e·s ce que cela représente pour eux (l'idée est de se mettre d'accord sur un vocabulaire commun). Une fois tous les pictogrammes présentés, demander à chaque participant·e de choisir un pictogramme comportement qu'il·elle place sur l'image de son choix. Demander au reste du groupe s'ils·elles sont d'accord avec ce choix et pourquoi (énumérer les différentes raisons de chaque comportement à adapter en fonction des situations). Ex : si un·e élève met la télécommande sur l'image « netflix », le meneur ou la meneuse de jeu peut demander s'il est possible de mettre la télécommande sur l'image « spectacle de rue ».
- Puis, présenter **les pictogrammes des émotions**. Tirer les pictogrammes un à un. A chaque nouveau pictogramme, demander aux participant·e·s ce que cela représente pour eux·elles (l'idée est de se mettre d'accord sur un vocabulaire commun). Comme précédemment, engager une conversation libre autour de associations images/pictogrammes faites par les participant·e·s et l'association avec les autres images. Toutes les émotions peuvent être vécues lors de chacune des situations présentées sur les 4 images, le but est de comprendre ensemble que chacun·e vit sa propre expérience face à un film/spectacle. Il faut aussi comprendre que les émotions doivent être canalisées pour ne pas empiéter sur l'expérience des autres spectateur·rice·s.