

- Bus stop -

Un jeu de Lila Clairence

Dédicace

Les premières idées de ce jeu ont été posées à l'occasion d'un atelier sur les Live Action Pocket Play mené par Tomas V Morkrid au Knutepunkt 2013. Je le dédicace donc à Tomas, mais aussi et surtout à Amanda et Taisia, qui accompagnèrent ma réflexion ce jour-là.

Avant-propos

Le thème de ce jeu est l'amitié. L'arrêt de bus est un prétexte. Il y aura sept scènes dans ce jeu. Les six premières scènes sont les six premières rencontres d'un groupe de personnes à un arrêt de bus, le vendredi soir, à une semaine d'intervalle. Ils ne se connaissent pas. Il se peut que durant la première scène, ils ne se remarquent même pas. Mais lors de la dernière scène, qui se déroule cinq ans plus tard, ils célébreront cet arrêt de bus. Le thème de ce jeu est l'amour. Et le trou que l'amour remplit dans la vie des gens. Ce jeu vous rendra heureux.

L'atelier de création des personnages

Team building et confiance

1. Les joueurs marchent dans l'espace en se disant bonjour. Puis ils se serrent la main. Puis ils peuvent se serrer dans les bras.
2. Les joueurs forment un cercle en se regardant dans les yeux. Un joueur se place au centre du cercle et, toujours en regardant les autres dans les yeux, tourne sur lui-même. À la fin de son tour complet, il peut recommencer en ouvrant les bras.
3. The sims game : Un joueur raconte une histoire drôle aux autres. Il n'a pas le droit d'utiliser des vrais mots, mais seulement de baragouiner. À la fin de l'histoire, tous les joueurs rient ensemble.

Les personnages

1. Si vous êtes dans une pièce meublée : Les joueurs s'assoient à la manière de leur personnage. Prenez votre temps. Quel genre de personne s'assoit comme ça ? Ce genre de personnage est-il jouable tout le long du jeu ? Pensez à votre personnage en fonction de sa posture. Si vous êtes dehors : Même processus mental, mais avec une démarche.
2. Choisissez un nom. Pour ce jeu, chacun peut décider d'utiliser son vrai prénom.
3. Présentez votre personnage aux autres.
4. Faites un tour d'interview des personnages, posez des questions : Qu'est-ce que X aime le plus dans la vie ? Pourquoi X attend-t-il le bus ? Qu'est-ce que X fait dans la vie ?

5. Faites un second tour, cette fois les personnages doivent dire ce qu'ils aiment/détestent à propos des autres : Ce que mon personnage aime le plus chez Y c'est son écoute. Ce que mon personnage déteste chez Y c'est qu'il ne peut pas s'empêcher de ranger l'appartement quand il va chez quelqu'un.
6. Scénettes : Elles se déroulent bien après la rencontre des personnages. Ils sont amis, ils n'ont rien à prouver les uns aux autres. Ces scènes doivent être simples, elles servent à définir quelles sont les interactions naturelles entre les personnages. Ne provoquez pas d'événements incroyables, ce n'est pas du tout le but du jeu. Par exemple :
 - L'attente : Le groupe doit se retrouver chez un des personnages. Ce dernier les attend, et ils arrivent les uns après les autres. La scène s'arrête quand quelqu'un dit « Du coup on fait quoi ce soir ? »
 - L'anniversaire d'un des personnages : les autres lui font une surprise.

Règles du jeu

Une scène commence quand quelqu'un attend le bus. Elle s'arrête quand le bus arrive. Les joueurs décident de l'arrivée du bus. C'est un jeu collaboratif. Quand quelqu'un propose quelque chose, les autres acceptent. Ne rusiez pas l'amitié, pacifiez votre jeu, laissez arriver la rencontre. Si vos personnages ne sont pas les meilleurs amis du monde à la fin du jeu, cela n'a aucune importance. Gardez en tête l'amitié construite durant les ateliers précédents, celle qui apparaîtra dans la dernière scène que vous jouerez. Les indications de scène sont des points de départ, des pistes de jeu à explorer, emparez-vous en.

Les scènes

Scène 1 : Scène muette. Sans mime. Cela peut être gênant. Tant mieux.

Scène 2 : Il pleut. Il faut se resserrer sous l'abri.

Scène 3 : Le bus est en retard.

Scène 4 : Un homme et une femme viennent juste de se disputer devant l'arrêt de bus. Un des personnages les a séparés et l'homme l'a frappé au visage. Un autre personnage a vu la scène. Ces deux personnages sont déjà en jeu quand la scène commence.

Scène 5 : Un des personnages n'est pas là. Il peut arriver à la toute fin de la scène. Ou pas.

Scène 6 : Scène libre/optionnelle

Scène 7 : Cinq ans plus tard, à l'arrêt de bus, pour le célébrer.

Les deux dernières scènes peuvent être orientées par l'organisateur (ou par le groupe si vous jouez sans) en fonction de ce qu'il s'est passé dans les autres scènes. Mais les événements doivent toujours être anecdotiques, et rapprocher les personnages.

HAVE FUN !!!