

Le coeur d'une mère – Antisèche

Installation du tribunal

- Des chaises, ou un espace où se tenir debout, pour le public.
 - Imprimez les instructions pour le public et posez-les sur les chaises ou distribuez-les.
- La table des Procureurs fait face au public.
 - Cartons nominatifs, chaise, papier / stylo pour chacun des 5 Procureurs.
 - Imprimez les fiches de chaque procureur.
- Le bureau du Clerc, la barre des témoins et le box de l'accusée sont sur un côté de manière à pouvoir faire face aussi bien aux Procureurs qu'au public.
 - Une horloge et une chaise pour le Clerc.
- Un gardien, si le jeu se déroule près d'un espace publique, donnera aux nouveaux arrivants les instructions pour le public.

Briefing du GN

- Nous sommes dans un tribunal avec des Procureurs et des accusées.
- Le Clerc gère le temps.
- L'écoulement du temps, le temps de parole, les pauses.
- Le rôle du public :
 - Répondre aux questions du Procureur par "OUI" ou par "NON".
 - Faire office de témoin le cas échéant.

Jouer un procès

- Le GN se joue en trois rounds / procès, de 20 à 30 minutes chacun.
- Des pauses de 10 minutes ont lieu entre chaque procès.
- Chaque procès se compose de 5 mises en accusation (3 à 5 minutes chacune), une pour chaque Procureur.

Pendant les pauses

- Sélectionnez des joueurs pour les accusés.
- Donnez les personnages des accusés aux joueurs ET aux Procureurs.
- Donnez les deux cartes *témoin* à deux Procureurs différents.
- Optionnel : changez les joueurs des Procureurs.

Structure du procès

- Le Clerc accompagne l'accusée dans le tribunal.
- Le Clerc annonce le premier procureur.
- Mise en accusation (x5)
 - Le Procureur parle (2 mn)

- Si il y a un témoin :
 1. Le Procureur appelle un témoin, passe la carte *témoin* au Clerc.
 2. Le témoin prend un moment pour lire la carte.
 3. Le Procureur questionne le témoin (2 mn).
- L'accusée parle (1 mn).
- Conclusion : le Clerc conduit l'accusée hors du tribunal.

Fin et debriefing

Le GN prend fin quand le troisième procès se termine. Entamez une conversation avec les joueurs et le public :

Comment avez-vous trouvé l'expérience ?

Qu'avez-vous ressenti ?

Tenez compte de chaque émotion exprimée.