GN Breakfast Club

Sur une idée originale de Lille Clairence

Mis en forme par Damien Desnous et Lucie Choupaut

# Pitch :

Des lycéens (USA, années 1980) qui ne se connaissent pas passent une heure de colle ensemble et vont finir par devenir amis.

# Format :

30 min d’ateliers

1h de jeu

5 joueureuses

1 à 2 orgas (1 rôle de PNJ doit être incarné par l’orga)

# Besoins matériels :

- une salle de classe avec un tableau

- une enceinte reliée à de la musique (Playlist années 1980 ici : <https://open.spotify.com/playlist/3AQGiBnJMqA4rJ3wDi3vcd?si=457539ba9fc94da8> )

- papier, stylos

# Méta-technique :

Quand une musique commence, les personnages commencent à parler plus fort, à s’exprimer davantage et à dévoiler plus de choses sur elleux-mêmes.

# Personnages et ateliers :

Les personnages, construits sur la base d’archétypes choisis par les joueureuses vont se révéler petit à petit au cours du jeu, il n’est donc pas nécessaire de rentrer dans le détail.

## Atelier de création de personnages

### En groupe

- Choix d’un archétype par personne (Exemples : le rebelle, la sportive, le geek, la bonne élève…). Veiller à ce que les archétypes soient différents les uns des autres

- Écoute collective du morceau qui sera la musique de fin : « Summer of ‘69 » de Bryan Adams

- Présentation de la méta-technique de la musique, ne pas hésiter à l’illustrer par une mise en situation.

### Chacun·e de son côté

Sur la musique « Don’t You (Forget About Me) » de Simple Minds, les joueureuses sont invité·e·s à répondre, pour elleux-mêmes, aux questions suivantes :

- Pourquoi es-tu en colle ?

- Quel est ton secret ? (il peut être lié à la raison pour laquelle le personnage est en colle ou non) Ce secret n’aura pas forcément vocation à être dévoilé au cours du jeu, c’est laissé à l’appréciation de la joueureuse.

- Pourquoi ne peux-tu pas confier ton secret à tes amis ?

**Quand la musique se termine, iels sont en jeu.**

# Structure du jeu

Le jeu se compose de 4 scènes, d’environ 15 minutes

## Scène 1

Quand la musique de l’atelier se termine, les laisser un moment seul·e·s en silence dans la salle (environ 5 minutes) avant l’intervention du PNJ surveillant.

PNJ : le·a surveillant·e veut que la colle se passe bien « pas de blagues, on veut que cette colle finisse vite, vous comme moi ». Iel ne doit pas hésiter à être injuste et humiliant·e dans ses interactions avec les élèves. Iel ne reste pas dans la salle.

Au bout d’environ 10 minutes et en fonction de ce qu’il se passe dans la salle, lancer la musique « Under Pressure » de Queen et David Bowie. Il faut que les joueureuses puissent continuer à s’entendre, mais le son doit les inciter à parler plus fort et à faire plus de bruit.

## Scène 2

Vers la fin de la musique et selon ce qu’il se passe dans la salle, intervention du PNJ surveillant·e avec un coup de pression. Puisqu’iels ne sont pas capables de rester calmes, iels vont devoir faire le plan détaillé d’une dissertation, chacun·e de leur côté. Le sujet : « L’expression des émotions passe-t-elle nécessairement par la parole ? ». Sortir de la salle en les laissant travailler.

Au bout d’environ 10 minutes, lancer la musique « She Drives Me Crazy » de Fine Young Cannibals.

## Scène 3

Vers la fin de la musique, nouvelle intervention du PNJ surveillant·e, qui vient voir si le travail a avancé. Iel choisit au hasard le plan détaillé d’un·e élève et le lit à voix haute. Iel se montre ostensiblement humiliant·e et injuste. Puisque les élèves ne sont pas capables de travailler seul·e·s, iel leur demande de réfléchir tous ensemble à un plan détaillé. Iels ne sortiront pas de la salle tant que ce ne sera pas fait. Iel les laisse seul·e·s

Au bout d’environ 10 minutes, lancer la musique « The Boys of Summer » de Don Henley

## Scène 4

Vers la fin de la musique, le·a surveillant·e revient en furie et accuse injustement l’un des personnages d’avoir fait un graffiti dans les toilettes pendant la colle. Iel leur pose un ultimatum. Soit le personnage se dénonce, soit iels seront tous collés pendant les prochains week-ends. Iel sort de la salle en leur laissant 5 minutes le temps de se décider.

## Fin du jeu

À ce stade, les joueureuses peuvent décider de provoquer la fin du jeu en sortant de la salle. La musique « Summer of ‘69 » de Bryan Adams peut alors marquer la fin du jeu.

Si iels ne le font pas, lea PNJ surveillant·e revient dans la salle pour provoquer la fin du jeu : iel annonce la fin de la colle du jour et les convoque pour tous les samedis suivants.