

Nom de l'activité	« le monstre »
Temps nécessaire	30 mn
public (âge et nombre)	A partir de 6 ans Deux groupes de 8 à 15 personnes.
Objectif pédagogique	Imagination – déplacements – improvisation – rencontre scénique
Description de l'activité	Le groupe se divise en deux files, face à face, laissant un espace scénique au milieu. Un joueur de chaque équipe va se transformer en monstre et part à la rencontre de l'autre monstre au milieu de l'espace de jeu. L'idée est de traverser tout l'espace jusqu'à rejoindre l'autre groupe. Au moment de la rencontre, un échange à lieu. Il faut jouer la rencontre. L'animateur peut intervenir et guider la rencontre : que se passe-t-il ? qu'est ce que cela te fait de voir l'autre ? est ce que cela fait peur ? te fait rire ? comment tu trouves l'autre ? que se passe-t-il entre vous ? comment vous quittez vous ? tristes ? soulagés ? heureux ?
variante	Au moment de la rencontre, les monstruosité peuvent s'échanger. L'un des joueurs prend les caractéristiques de l'autre monstre et vice versa jusqu'à la sortie.
Matériel	aucun
Espace	En fonction du nombre de participants. Eventuellement, une scène.
Observations	Ce jeu est un exercice à deux, dans lequel les participants apprennent l'improvisation collective : recevoir et accepter les propositions de l'autre, proposer une piste de jeu.
Valorisation et mise en scène	Création de numéro à deux. Travail préparatoire sur les démarches, et les rencontres scéniques. Ce jeu apprend à prendre conscience de l'autre dans sa spécificité.