

# Amibe Crabe Homme politique Super Héros

**Cadre** : un espace suffisamment grand pour contenir le groupe et lui permettre de se déplacer.

Nous l'avons joué avec environ 300 personnes.

Nous estimons qu'il est adéquat pour des groupes entre 40 et 400 personnes.

Aucun matériel n'est nécessaire.

## Descriptif du mécanisme de jeu :

Jeu évolutif, sans rapport avec la philosophie des Oasis. Un jeu pour rire et chahuter ensemble.

Tous les participants commencent en tant qu'amibe et cherchent à évoluer ; d'amibe vers le crabe, du crabe vers le politicien et enfin du politicien vers le super-héros.

Le mécanisme est celui de **Chi-Four-Mi** ( ne pas faire l'économie de montrer les gestes et *lequel gagne selon la situation*. Signaler qu'on n'emploie pas le puits dans ce jeu). Insister sur la synchronicité : une main derrière le dos et déclenchement du geste avec cette même main au moment du « mi ».

Le mécanisme global est décrit selon le schéma ci-après. Chaque joueur doit, pour évoluer, gagner un duel de "chi-fou-mi" avec un membre de son espèce. S'il perd le duel, il ne peut évoluer et doit trouver un autre participant situé sur le même plan évolutif que le sien.

On évolue ainsi jusqu'au stade de super-héros. Le perdant d'un duel entre super-héros devient supporter du super-héros gagnant.

Pour se différencier et afin d'amener un côté visuel au jeu, les 4 stades d'évolutions sont accompagnés d'attitudes corporelles distinctes :

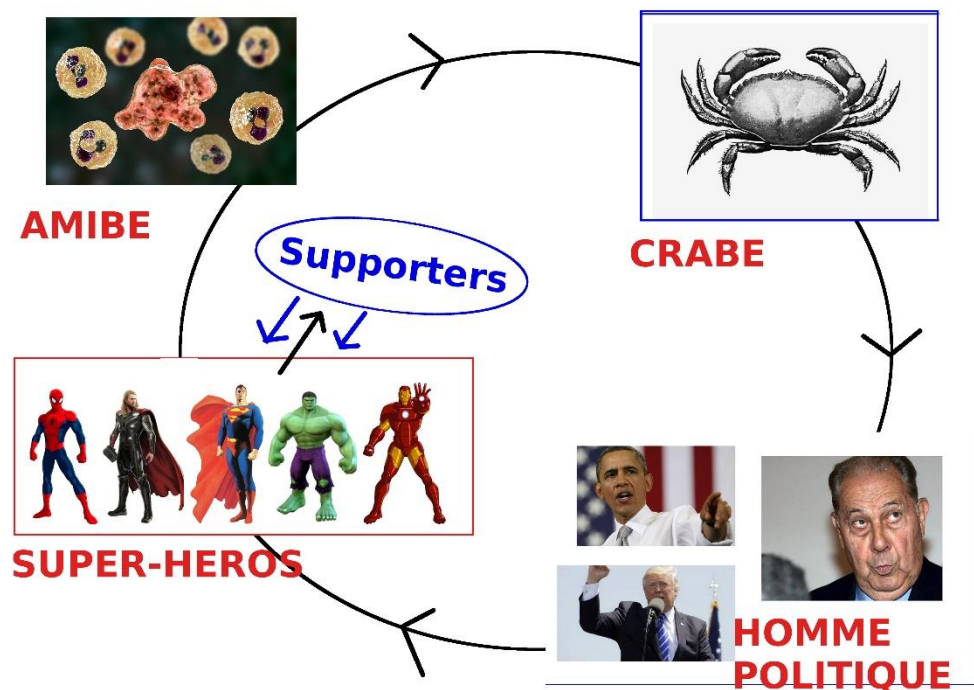
**Amibe** : bras le long du corps, avancée par petits pas. Entrée en contact pour un combat en se cognant légèrement à une autre amibe. Cri de l'amibe : Amib ! Amib !

**Crabe** : bras étendus en T. Les doigts expriment les pinces qui bougent. Le crabe se déplace latéralement. Deux crabes qui se rencontrent se pincent légèrement. Il n'est pas dérangeant que le crabe soit silencieux.

**Homme politique** : avance droit devant lui, la main à tendue vers l'électeur potentiel. Il dit : *je vous ai compris* ou *c'est notre projet*.

Quand 2 hommes politiques veulent se combattre, ils se serrent la main.

**Super Héros** : avance en gonflant les muscles (bonne idée de puiser des gestes dans le HAKA des footballeurs néozélandais). Quand deux super héros vont engager un combat, ils se saluent 1) se faisant mutuellement un bras d'honneur/un bras de force – 2) en disant haut et fort leur prénom : je suis «*Jean-Marie* ou *je suis Maïté* ». Cette annonce du prénom est importante car elle permet aux supporters de connaître les prénoms de ceux qu'ils supportent.



Les super héros qui perdent deviennent des supporters du super héros gagnant (et connaissent donc son prénom pour l'encourager et le défendre)

**Rôle des supporters** : encourager servilement avec toute l'imagination possible (paroles, prénoms, gestes) le super héros qu'ils suivent.

Le jeu se termine quand il ne reste plus qu'un seul super héros que tous acclament.

Mais il reste aussi une amibe, un crabe et un homme politique.

Durant le festival, la dernière amibe fut repérée et appelée sur la scène. Outre qu'elle fut acclamée (honneur aux petits), elle fut invitée à combattre le super héros. Et, au festival Oasis 2019, elle fut gagnante.

Les animateurs ne jouent pas. Ils observent, résolvent les situations inadéquates qu'ils observent... mais surtout gèrent la fin du jeu pour que celui-ci finisse soit par un applaudissement général qu'ils provoquent pour mettre un point final au jeu, soit par un moment sur la scène (par exemple le combat entre l'amibe et le super-héros).

Il est toujours important dans une animation de savoir comment on la commence et comment on la finit.

Remarque : ce jeu demande beaucoup de place. Dans le cas du festival des oasis, la grande salle était totalement occupée par des chaises et le groupe a rangé ces chaises en 2 minutes pour dégager la surface nécessaire au jeu.