



## CONCERT INTERACTIF COOPÉRATIF IMPROVISÉ AVEC JEU RYTHMIQUE, CHOREGRAPHIQUE ET PERCUSSIONS

Danse spontanée, rythmes étourdissants, improvisation collective sont la signature de ce projet par essence coopératif.

Présenté sous la forme d'un jeu nécessairement gagnant lorsque l'objectif commun est atteint, il mène les jeunes, au fil de la séance, à créer ensemble une fiévreuse chorégraphie en puisant de surprenants outils dans une trousse à l'efficacité redoutable. Comme tout autre jeu, celui-ci comporte une série de règles à respecter mais aussi un plateau et des cartes graphiques.

Sur scène, un groupe de 5 percussionnistes compose en temps réel une musique qualifiée de « sysmique » sous la baguette d'une « meneuse de jeu », comédienne de formation, qui dirige également le public.

Des symboles visuels facilement reconnaissables

et associés à des actions simples (sauter sur place, pousser un cri, imiter le mouvement de son voisin...) lui sont proposés. Le jeu est constitué de quatre niveaux, chacun correspondant à une possibilité d'implication physique croissante pour les participants. Chaque étape est accompagnée de musique, pouvant ainsi être vécue comme un mini-concert au sein duquel le public s'investit librement.

Le rythme sert de moteur, la pulsation relie musiciens et danseurs dans une sensation primaire faisant battre les cœurs à l'unisson, et favorisant le lâcher-prise et la perte des inhibitions.

Prêts à vous embarquer dans une aventure euphorisante avec trophée collectif à la clé ? Bienvenus dans Sysmo Game !

[www.matterscollective.be](http://www.matterscollective.be)

Augustin de Bellefroid : direction et percussions

Gwenaël Dedonder et/ou Tazio Baudoux, Cédric Tassin, Geoffrey Desmet, Mathieu Calleja : cloches et claves, surdos, djembé, dununs, congas

Maud Chapoutier : meneuse de jeu

### Exploitations pédagogiques possibles :

- Comment jouer au jeu en classe : exercices de mise en mouvement et de direction, conseils d'utilisation des cartes du jeu, ...
- Instruments de percussion utilisés dans le projet ;
- Explications sur les langages de composition instantanée.

## Réutiliser le Sysmo Game en classe

**Découper** les cartes du jeu et les coller sur du carton ou autre matière rigide. Idéalement, y fixer un système de poignée, permettant au guide de les manipuler avec plus de facilité.

**Trouver un espace** de taille appropriée au nombre de danseurs. Il est possible de jouer en intérieur ou en extérieur. Il est possible aussi de jouer assis, en classe.

**Disposer les cartes** du jeu sur une table.

*Lire la définition des cartes.*

**Choisir un guide.** Le reste des joueurs sont alors les danseurs.

*Niveau avancé : il est possible de composer à 2 guides en même temps.*

**Choisir une source de musique.** Le Sysmo Game peut se jouer avec de la musique live en invitant un musicien, aussi bien qu'avec de la musique enregistrée, diffusée par une sono. Il est conseillé de choisir des morceaux offrant des univers, styles et tempos différents, afin de générer des chorégraphies variées.

## L'utilisation des cartes

Une carte s'utilise en 3 étapes :

1. Elle est **présentée** aux danseurs, en la tenant en hauteur, au minimum à hauteur des épaules.
2. Une fois que le guide est assuré que la carte ait été vue par les danseurs, il **actionne** la carte en la baissant d'un coup sec jusqu'au niveau de la taille. Les danseurs exécutent alors l'action désignée par la carte.
3. Ils continuent cette action jusque l'un des deux événements suivants se produisent :
  - a. Le guide présente une **nouvelle carte**. Lorsqu'il l'actionne, les danseurs exécutent immédiatement cette nouvelle action.
  - b. Le guide désactive la carte en la "couchant", c'est-à-dire en tournant sa face vers le sol. A ce moment, l'action s'arrête, et les danseurs interrompent donc leur mouvement, et reprennent une position neutre.

## LA règle du Sysmo Game

Le jeu ne contient qu'une seule règle : il faut toujours attendre que le guide actionne la carte pour commencer l'action qu'elle désigne. Dans l'attente, l'action en cours est continuée avec la même intention, et immédiatement abandonnée lorsque la nouvelle carte est activée.

# Les cartes du Sysmo Game

Note : les définitions présentées ci-dessous doivent servir de point de départ à l'utilisation du jeu de cartes en classe. Il est important que l'accompagnateur qui encadre le jeu se les approprie, et précise avec les élèves ses propres règles, et manières d'utiliser les cartes.

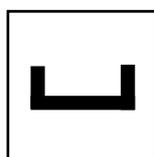
Il est vivement encouragé de laisser libre cours à l'imagination, et d'inventer de nouvelles actions chorégraphiques et les symboles visuels les représentant. Si vous le souhaitez, vous pouvez nous communiquer ces inventions, qui seront alors peut-être intégrées dans le jeu de carte officiel.

Plus de cartes et d'informations sont disponibles à l'adresse : [www.sysmo.be/game](http://www.sysmo.be/game)



## Mouvement soutenu

Produire un mouvement continu lent et fluide. Le mouvement ressemble à une onde qui se balade dans le corps et passe de membre en membre.



## Boucle

Isoler une partie du mouvement en cours et le répéter à l'identique, en boucle.



## Danse libre

Danser librement, sans réfléchir et de manière instinctive. Si possible, ne pas répéter le mouvement en boucle, et le faire varier régulièrement.



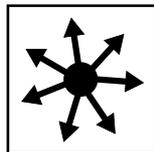
## Développer

Transformer très lentement le mouvement pour faire évoluer la danse.



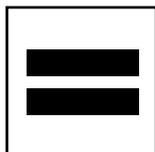
## Proposition

Proposer un mouvement dansé, simple et répétitif. La proposition est faite spontanément et peut par exemple s'inspirer des gestes du quotidien.



## Amplitude

Prendre plus ou moins d'espace avec son corps. Plus la carte est haute (au dessus de la tête), plus on prend de place. Plus la carte est basse (sous la ceinture), moins on prend de place.



## Synchroniser

Faire exactement le même mouvement que la personne désignée par le guide, le plus précisément possible.



## Circuler

Se déplacer dans l'espace de danse tout en continuant l'action en cours. Au signal sonore choisi, se repositionner face au guide.



## Mémoire

Mettre en mémoire une action afin de la rejouer plus tard à l'identique.



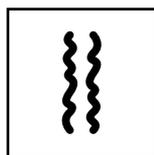
## Fondre

Se laisser lentement dégouliner jusqu'au sol, comme si vous étiez vidé progressivement de toute énergie.



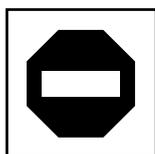
## Groupe

Choisir secrètement un chiffre entre 1 et 2. C'est le numéro du groupe dont tu fais partie. Quand le numéro de ton groupe est présenté par le guide, à toi de jouer l'action qui lui est associée.



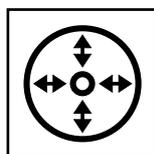
## Vibrer

Secouer vigoureusement tout ou partie de son corps.



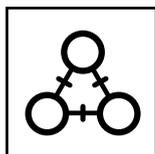
## Freeze

S'immobiliser complètement et tenir la pause à la manière d'une statue.



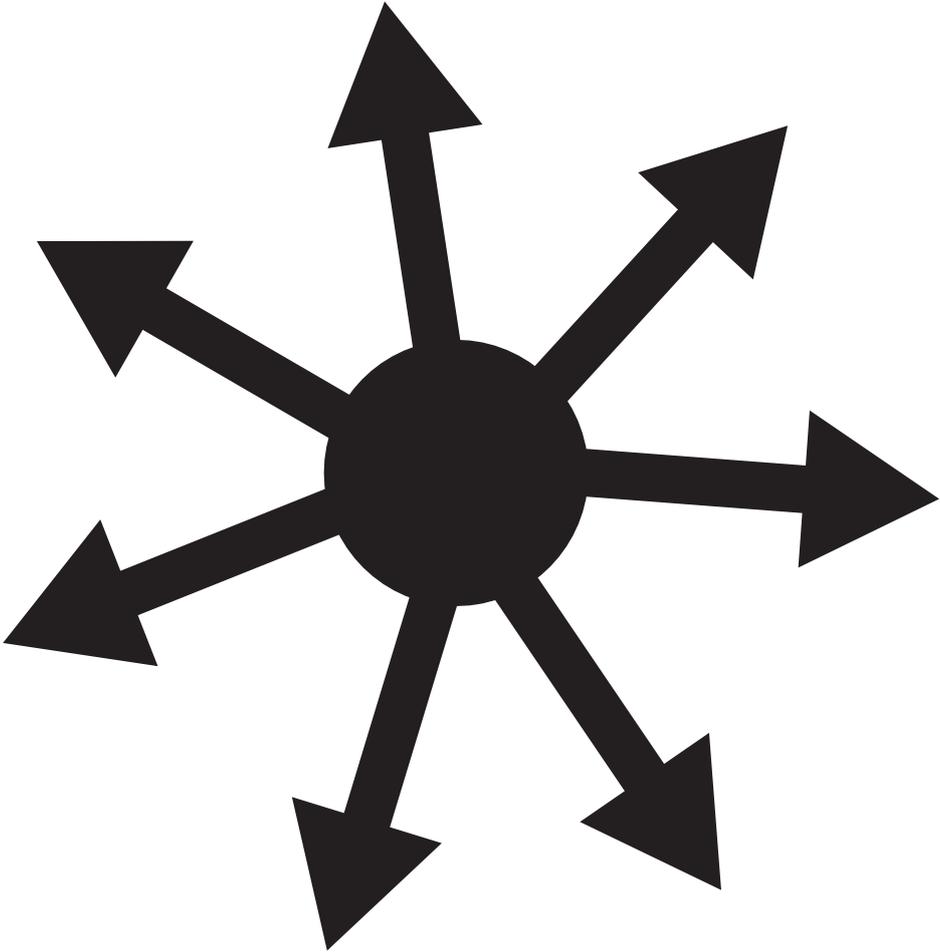
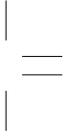
## Concentration/dispersion

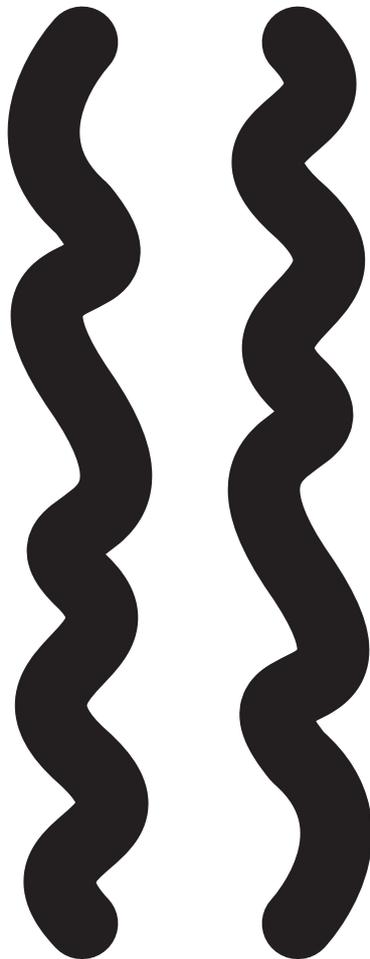
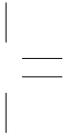
Se rassembler au centre de la piste de danse, ou au contraire se disperser au maximum.



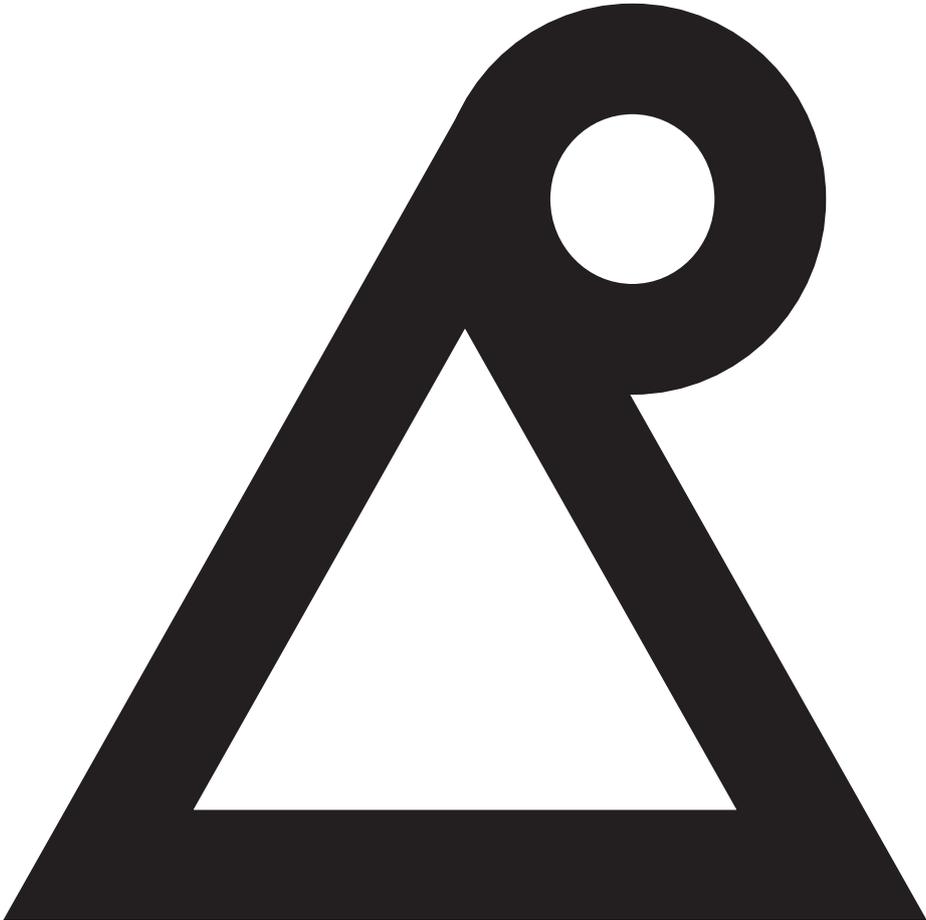
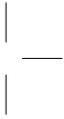
## Trio avec contact

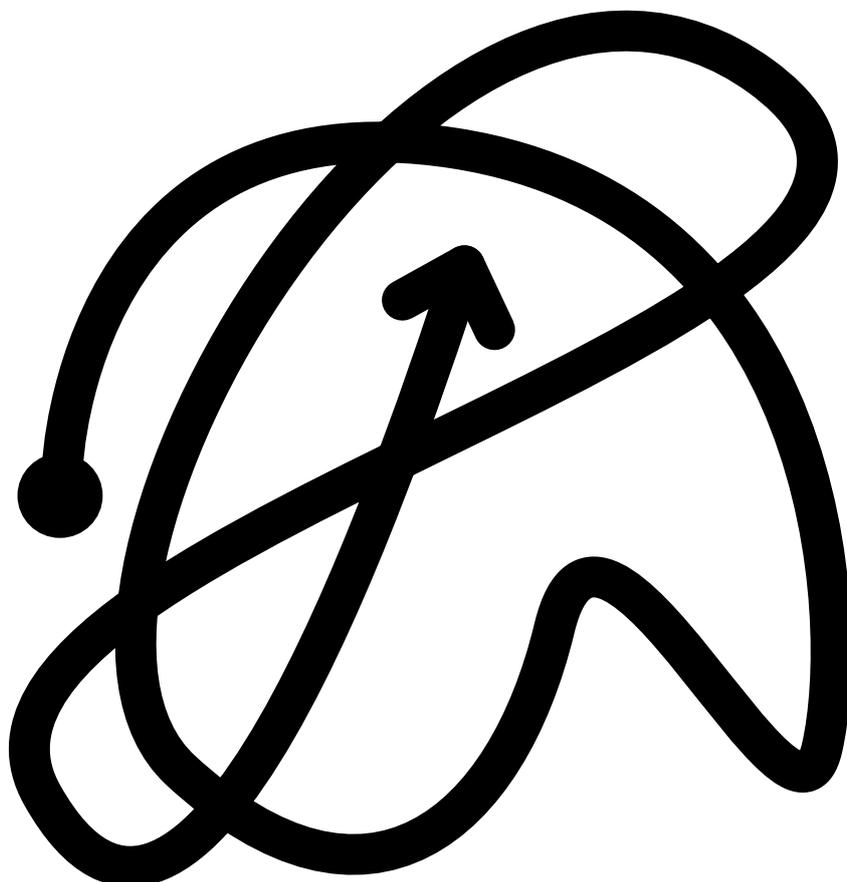
Danser en trio, en s'unissant spontanément à deux autres danseurs, et en maintenant un contact physique avec eux.











**1**



**2**



