

DOSSIER

Qui jouera vivra



© Astrid Usai

compagnie des **Lucioles**

www.compagnie-des-lucioles.fr
Licences : 60-197 ; 60-228

QUI JOUERA VIVRA UN JEU DE L'OIE REVISITÉ

Sur un plateau de jeu grand format fourni par la compagnie, les élèves vont expérimenter le théâtre par le biais du célèbre jeu de société, réinventé pour une immersion totale dans l'univers de Quand j'aurai mille et un ans. Un dé suffira pour que les participants se lancent à la conquête du titre de Roi de l'Éternité !

RÈGLES DU JEU

Quatre équipes composées de 7 joueurs maximum vont s'affronter. Elles se placeront au bord de chaque côté du carré que forme le plateau de jeu. Pour mieux organiser les tours de jeu, chaque joueur correspond à un numéro (ex : Le joueur 1 lance le dé pour le premier tour de son équipe. Au deuxième tour, ce sera le joueur 2 etc...).

Les équipes affronteront 30 défis au hasard des lancers de dés.

Le vainqueur est la première équipe à être arrivée sur la case 31 ÉTERNITÉ quel que soit le chiffre qui apparaît sur le dé (ex: si votre pion est à deux cases de la victoire, vous l'emporterez quand même en faisant un trois ou tout autre chiffre supérieur à deux).

Si vous vous retrouvez sur la même case qu'une autre équipe, il vous faudra reculer d'une case.

Pour déterminer l'équipe qui va commencer, les quatre équipes lancent le dé. Le plus petit chiffre l'emporte. Sauf mention particulière, les défis concernent l'équipe dans son ensemble.

En cas de litiges, le comédien qui encadre le jeu sera l'arbitre.

LE PLATEAU DE JEU

30 cases très simple en jeu de l'oie, façon labyrinthe

4m x 4m



© Astric Usai



© DR

Création collective Compagnie des Lucioles

AVEC

Un comédien de la Compagnie des Lucioles

1 Toute l'équipe doit tenir 30 secondes sur un pied sans respirer.

2 Trouver 5 mots ou expressions où il y a MILLE- : Mille-pattes, Mille-feuilles, Millimètre, Milligrammes, Millilitres, Maximilien, Émile, Émilie, Mille et une nuits.

3 Imaginez la définition de transhumanisme.

4 Le lanceur de dé peut avancer de deux cases supplémentaire s'il mime un robot pendant 20 seconde.

5 Le lanceur de dé doit compter jusqu'à 1001 en utilisant juste les chiffres 1 et 0 comme un scientifique : 0, 1, 10, 11, 100, 101, 110, 111, 1000, 1001.

6 3 joueurs de votre équipe racontent à tout le monde leur vie de super-héros. S'ils en était un, quel super-pouvoir auraient-ils, et comment s'en serviraient-ils ?

7 Scène à lire.

8 Tour à tour chaque membre de l'équipe mime la plus vieille personne du monde

9 Vous dormez et d'un coup vous vous réveillez au fond des océans. Comment réagissez-vous ?

10 Faites la danse des méduses.

11 Le groupe entier mime la théorie de l'évolution, de l'australopithèque à l'homme du futur.

12 Le lanceur doit mimer un concert de rock sans parler.

13 Le joueur chante happy birthday mais ni en français, ni en anglais, mais dans une autre langue, ou dans une langue inventée.

14 Vous vous disputez, vous n'êtes pas d'accord, puis vous finissez par trouver une solution.

15 Le lanceur fait le tour du plateau en marchant dans un scaphandre et en respirant très fort

16 Mimer une poule qui redevient un oeuf.

17 3 joueurs de l'équipe décrivent le plus bel endroit du monde pour eux.

18 Le joueur chante une berceuse à un bébé imaginaire.

19 Trouvez 3 noms de robots connus : Robocop, Walle, Terminator, R2D2, C3PO, Tom-boy.

20 Scène à lire.

21 Le lanceur fait le cyborg pendant 2 tours pendant que l'équipe suivante joue.

22 Imaginez le repas du futur : Entrée, plat, dessert.

23 Présentez nous une ville aquatique inconnue avec ses habitants.

24 Dire TURITOPSIS NUTRICULA 10 fois sans se tromper à la vitesse de la lumière.

25 Jouer un vieux qui redevient bébé, puis un bébé qui devient vieux.

26 L'équipe anime le tableau du Radeau de la méduse.

27 Vous êtes une équipe dans un sous marin : comment le faites-vous avancer ?

28 Donnez la recette de l'élixir de jeunesse.

29 Mettez vous 2 par 2 et prenez-vous les mains, mais sans les mains.

30 Ce que préfère Cendi, c'est nager dans l'océan. Et vous, quelles sont vos 3 sensations, moments, actions préférées ?

31 ÉTERNITÉ

**BRAVO, VOUS ÊTES LE ROI DE L'ÉTERNITÉ !
PEUT-ÊTRE POURREZ-VOUS VIVRE MILLE ET UN ANS ...?**



Nathalie Papin Auteure



Nathalie Papin écrit son premier récit, chez *Paroles d'Aube*, en 1995. La plupart de ses pièces ont été mises en scène, dont *Le Pays de Rien* en tournée actuellement par la Compagnie La Petite Fabrique. (Pièce qui donne lieu chaque année depuis 10 ans, à plusieurs mises en scène, par Catherine Anne entre autres). En 2002, Nathalie Papin est invitée à la Chartreuse de Villeneuve-Lès-Avignon, pour une résidence d'écriture : elle y rédige *Camino*. Elle reçoit deux fois des bourses d'écriture du CNL. Plusieurs de ses pièces dont certaines inédites font l'objet de création radiophonique sur France Culture : *Debout*, *l'Épargnée*, *Tisser les Vivants*.

La pièce *Zygo* née d'une commande de la SACD et de France Culture, sera lue au Festival In d'Avignon avec la voix complice d'Irène Jacob en 2009.

Pour l'année scolaire 2012/2013 l'Éducation Nationale a inscrit dans la liste des ouvrages sélectionnés pour les collèges trois textes de Nathalie Papin : *Debout*, *Camino*, *La morsure de l'âne*.

Deux nouveaux textes sont parus en 2015 : *Faire du feu avec du bois mouillé* et *Léonie et Noélie*.

En 2017, Nathalie Papin écrit pour la Compagnie des Lucioles *Quand j'aurai mille et un ans* qui fera l'objet d'un compagnonnage, entre l'auteure et la Compagnie.



Jérôme Wacquiez Metteur en scène

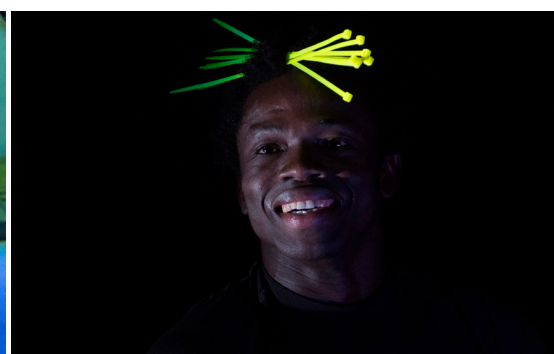
Comédien diplômé de l'École de la Comédie de Saint-Étienne, Jérôme Wacquiez commence son parcours artistique en région Rhône-Alpes. Il joue dans de nombreuses pièces dont *La Mégère apprivoisée* de Shakespeare, *Électre* de Sophocle, *Le Magicien d'Oz* de Franck Baum, *Cœur de chien* de Boulgakov, *Sainte-Europe* d'Adamov. Il travaille avec Gilles Chavassieux, Sylvie Mongin Algan, Jacques Belay, Daniel Benoin. Parallèlement, grâce à une bourse du ministère de la Culture japonais, il part étudier le théâtre traditionnel Nô et Kyôgen au Japon, auprès d'une des cinq plus grandes familles de théâtre Kyôgen, la famille Nomura. Il vit trois ans à Tokyo où en parallèle de sa formation de théâtre traditionnel, il est comédien dans une compagnie de théâtre contemporain dirigée par Satochi Miyagi, dont le travail porte sur la dysharmonie entre corps et voix.

De retour en France, il s'installe en Picardie. Il crée en 2002 la Compagnie des Lucioles dont il est le directeur artistique. Jérôme Wacquiez obtient le prix international de théâtre délivré par l'Institut International du Théâtre de l'Unesco, en 2006, pour sa création *Kakushidanuki – Le Blaireau caché*. Il développe au sein de la compagnie deux grands axes de travail. L'un tourné vers le Japon avec notamment ses travaux sur le langage initié avec l'auteur Laurent Colomb et l'autre orienté vers le Québec où il rencontre Jean-Rock Gaudreault, auteur dont Jérôme Wacquiez a déjà mis en scène trois textes. Il travaille également avec Toshiki Okada à l'adaptation du texte *Cinq jours en mars* puis *Ailleurs et Maintenant*, ainsi qu'avec Nathalie Papin pour les créations de *Qui rira verra* et *Quand j'aurai mille et un ans*.

LA COMPAGNIE DES LUCIOLES

Le travail de Jérôme Wacquiez repose sur la notion de rencontre. Chaque cycle de travail se développe en effet avec un auteur de théâtre contemporain vivant (Michel Vinaver, Laurent Colomb, Jean-Rock Gaudreault, Toshiki Okada, Nathalie Papin), dans une optique de co-construction artistique. Par ailleurs la compagnie est soutenue par la DRAC Hauts-de-France, la Région Hauts-de-France, le département de l'Oise et la Ville de Compiègne pour son travail auprès des publics. Le travail de médiation artistique est un outil de création à part entière pour la Compagnie : les rencontres, les ateliers, les lectures jalonnent et nourrissent les projets.

Dans cette optique de rencontres, Jérôme Wacquiez a développé plusieurs axes de travail : vers le Japon avec ses travaux sur les capacités figuratives du langage initiés par l'auteur Laurent Colomb ; vers le Québec où il rencontre l'auteur Jean-Rock Gaudreault, avec qui il collabore à 3 mises en scène. Lors d'une tournée au Japon en 2012, il découvre la pièce *Cinq jours en mars* de Toshiki Okada et décide de l'adapter pour la saison 13/14. En 2018, la Compagnie crée *Ailleurs et Maintenant* du même auteur. La compagnie débute un nouveau cycle de travail avec l'auteure Nathalie Papin : après la création *Qui rira verra* en 2016, l'auteure écrit pour la Compagnie *Quand j'aurai mille et un ans*, créé en novembre 2017.



COMPAGNIE DES LUCIOLES

Direction artistique

Jérôme WACQUIEZ
cielucioles@gmail.com
Tél : +33 6 25 78 39 94

Administration

Josette PRÉVOST
administration@compagnie-des-lucioles.fr
Tél : + 33 3 44 09 26 70

Diffusion - Communication

Astrid USAI
contact@compagnie-des-lucioles.fr
Tél : + 33 6 95 22 21 78

COMPAGNIE DES LUCIOLES
33 rue de Paris, 60200 Compiègne
Tél : +33 3 44 09 26 70
contact@compagnie-des-lucioles.fr
www.compagnie-des-lucioles.fr

SIRET : 439 363 136 00011 / APE : 9001Z / Licences :
60-197 / 60-228