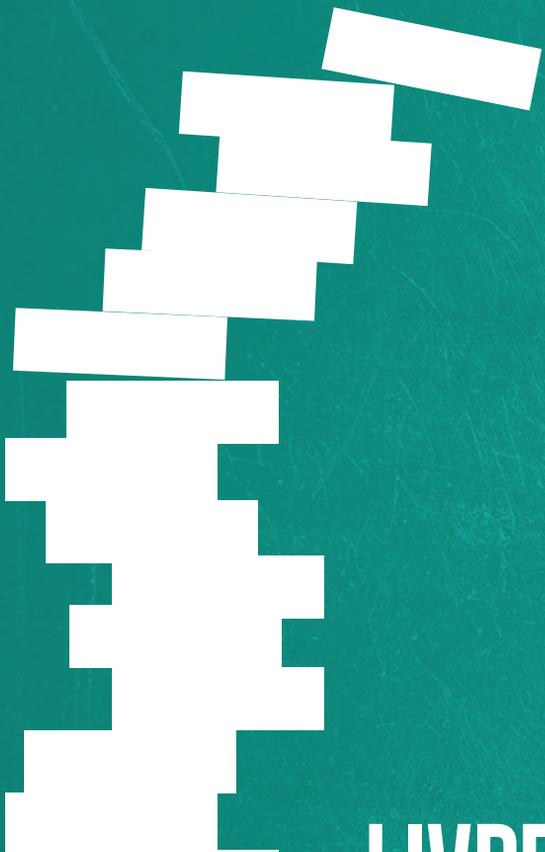


**FACE  
NORD**

**LIVRET DE JEUX**



THE  
M  
A  
N  
I  
S  
T  
R  
Y  
O  
F  
T  
H  
E  
W  
O  
R  
L  
D



# LIVRET DE JEUX

## FACE NORD

Avec les photographies de **Milan Szytura**



UN LOUP  
POUR  
L'HOMME

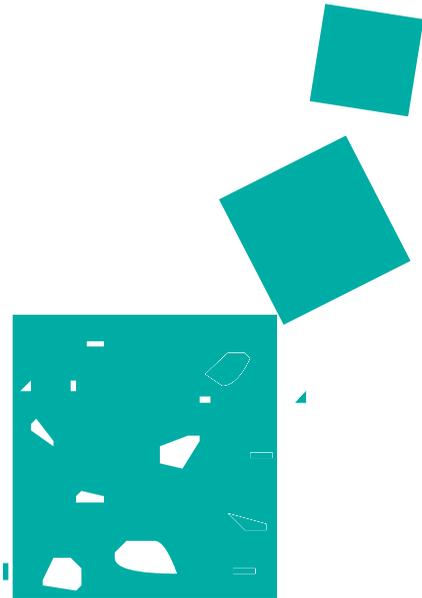
**FACE NORD** est un **spectacle de cirque pour 4 acrobates**.

Nous sommes partis de l'idée que le plaisir que nous avons à éprouver nos corps dans notre pratique acrobatique trouve ses racines dans les jeux d'enfants. Aussi, lors de sa création, nous avons fait le choix d'écrire une sorte de **partition faite de règles du jeu**. Nous espérons que nos actions en public conservent ainsi un maximum de vitalité et de potentiel d'émotion!

Grimper, inventer, se prendre au jeu porter, expérimenter, chahuter: nous avons en commun avec les enfants le même appétit pour une agitation expérimentale et ludique!

C'est ce goût-là que nous voulons partager grâce à ce livret, afin que petits et grands n'oublient pas que nous ne sommes que des enfants plus ou moins jeunes!

Vous trouverez ici divers jeux directement issus du spectacle ou de sa création. Nous en avons modifié un peu les règles, afin de les rendre accessibles à tous, mais surtout, pour que chacun puisse se les approprier! Absolument aucun niveau acrobatique n'est requis ici. Il n'est pas non plus question de compétition, mais de plaisir et d'imagination. Le chemin est plus important que le résultat.



**Attention : deux règles primordiales :**

Règle numéro 1 : **Ne pas faire mal à autrui !**

Règle numéro 2 : **Ne pas se faire mal soi-même !**

Toutes les autres règles viennent en supplément de celles-ci ! Choisissez votre terrain de jeu, vos vêtements et prenez soin de vous ! (Nous déclinons élégamment toute responsabilité en cas de bobo survenu en dépit de ces 2 règles essentielles !)

N'hésitez pas à modifier les règles, à les mettre à votre sauce, et à créer vos propres jeux ! Et envoyez-nous vos nouvelles règles, les photos et vidéos de vos meilleures parties, ça nous fera très plaisir !

À vous de jouer !

# ENTRÉE

**Nb de participants :** 2

**Situation de départ :** un espace vide

**But du jeu :** Attendre que quelque chose arrive!

**Règles :**

Les 2 joueurs doivent entrer face à face dans l'espace de jeu, en même temps, et s'arrêter à une distance respectable.

Dès qu'ils sont arrêtés, ils n'ont plus le droit de bouger et se regardent dans les yeux. Ils doivent rester à la fois extrêmement concentrés et extrêmement attentifs.

**Fin :** Aucune. Tant que rien ne vient interrompre cette activité, elle se prolonge.



# ARMURE

**Nb de participants :** 2

**But du jeu :** Exécuter un rituel avec une infinie précision.

**Costumes :** Des éléments d'« armure ».

**Règles :**

Imaginer d'abord une série de mouvements d'assaut mettant en jeu les éléments d'armure choisis. Exécuter ensuite dans l'ordre, le plus précisément possible cette suite de mouvements.

Aller très distinctement, nettement d'un point à un autre.

Découper absolument les actions, marquer d'un temps ou d'un arrêt les points de départ et d'arrivée.

Pas plus de 10 minutes de préparation, les premiers jets sont souvent les meilleurs!

**Fin :** Fin du déroulé du rituel.



# BONOBO

**Nb de participants :** 2. L'un fait l'arbre, l'autre le bonobo (singe fort agile!).

**But du jeu :** Atteindre le plus grand saut possible.

**Situation de base :** L'arbre se tient face au bonobo à une distance de moins d'un mètre. Le bonobo saute sur l'arbre, sans toucher par terre. Il marque un temps d'arrêt, en redescend, puis l'arbre part se reposer.

## Règles:

Après chaque saut, l'arbre se replace ailleurs sur le terrain, toujours un peu plus loin du bonobo que la fois d'avant. Le saut du bonobo se doit donc d'être chaque fois plus long que le précédent. Avant de redescendre de l'arbre, le bonobo peut ajouter un mouvement de type koala! L'arbre attend que le koala soit descendu avant de se déplacer.

L'arbre n'a pas le droit de bouger les pieds ni dans la réception du bonobo, ni dans la promenade du koala.

**Fin :** Le jeu se termine lorsque le bonobo ou l'arbre refuse un saut (ou bien s'ils ratent un saut!).



# MARCHE D'APPROCHE

**Nb de participants :** Au moins 2.

**But du jeu :** Arriver jusqu'au piton en ne créant qu'une seule trace.

## Règles :

Un des joueurs est le guide. Les autres marchent derrière lui en file indienne.

Le guide modifie alors sa démarche, son rythme et invente des « obstacles » imaginaires qui suscitent des changements de sa marche et de ses déplacements.

Il peut revenir à une marche simple entre ces modifications.

Derrière lui, chacun des joueurs doit veiller à scrupuleusement placer ses pieds aux mêmes endroits et de la même manière que la personne qui le précède. Il doit placer ses pieds aux mêmes endroits, rien qu'à ces endroits, et à tous ces endroits.

Le guide s'amuse à complexifier les obstacles et leur rythme sans perdre les joueurs derrière lui ! Si néanmoins un joueur est perdu et ne sait plus où poser le pied, il s'arrête (ainsi que ceux derrière lui, donc !). Au groupe et au leader d'inventer alors une solution acceptable pour reformer la file et reprendre la marche !

**Fin :** Le jeu se termine lorsque les joueurs se retrouvent ensemble sur le piton très étroit, but final de cette marche d'approche.



# LE LOUP AVEUGLE

**Terrain de jeu:** Un espace délimité et sans danger dont on doit savoir aisément lorsqu'on en sort, même les yeux fermés. Utiliser pour cela, par exemple, une moquette ou une matière au sol différente du reste de l'espace.

**Nb de participants:** Au moins 2.

L'un est désigné arbitrairement comme le loup, sans contestation possible. Les autres sont les moutons.

**But du jeu:** Pour le loup: attraper tous les moutons.  
Pour les moutons: échapper au loup

**Position de départ:** Une fois le loup désigné, les joueurs rejoignent chacun le pourtour du terrain, face au centre. Après un dernier contact visuel entre eux, ils ferment les yeux. Dès que tous ont les yeux fermés, la chasse commence. Soyez silencieux et ouvrez vos oreilles.

## Règles:

Attention à ne pas se faire mal! Les yeux doivent rester clos, tant que les moutons sont en vie, et tant que le loup n'a pas terminé sa chasse. Il n'est plus autorisé de sortir du terrain. Les moutons vivants doivent constamment se déplacer.

Le loup cherche à attraper les moutons. Pour ce faire, il doit distinctement parvenir à faire une double touche («tap-tap») sur une partie quelconque du corps d'un mouton. Lorsque qu'un mouton est attrapé, il meurt. Il s'arrête alors, bêle une fois de son mieux (oui oui!), ouvre les yeux et reste sur place, attentif au déroulement de la chasse jusqu'à sa fin.

**Fin:** La chasse prend fin lorsque le loup a attrapé tous les moutons.



# REPOUSSE LIMITE

**Nb de participants :** variable

**But du jeu :** Pousser progressivement un geste, une action, jusqu'à sa limite.

## Règles :

Choisir une action relativement simple, intelligente ou pas, que l'on sait faire, seul ou avec des partenaires. Choisir un paramètre qui entre en jeu dans cette action (poids, distance, nombre, durée, etc ).

Réaliser une première fois cette action à un niveau très facile. La répéter successivement, autant de fois que possible, en augmentant à chaque fois le degré de difficulté du paramètre choisi. La nuance doit toujours être perceptible, il est absolument interdit de stagner ou de régresser !

Veiller à être très strict avec le principe et à ne pas parasiter l'action principale par d'autres actions inutiles. Bien découper les différentes étapes.

**Fin :** Le repousse limite s'achève lors du premier échec (soyez intransigeants!) ou par abandon.



# MONTAGN/ARD

**Nb de participants:** Au moins 2.

**But du jeu:** Avancer collectivement en traversant à tour de rôle l'obstacle formé par les corps de ses partenaires.

## Règles:

Le premier joueur prend une position de départ proche du sol. Le 2<sup>ème</sup>, en marchant et grimant à sa guise sur lui, le traverse. Il prend immédiatement à son tour une position immobile, en contact avec le premier. Le 3<sup>ème</sup> doit alors traverser les 2 joueurs puis prendre aussi une position. Quand tous les joueurs sont ainsi positionnés, le premier reprend vie, et traverse tous les autres, et ainsi de suite. Les joueurs immobiles forment ainsi une montagne. Celui qui traverse est le montagnard. Il n'a évidemment pas le droit de toucher le sol tant qu'il n'a pas traversé toute la montagne! Il doit veiller à ne pas faire mal aux autres, sans être plus lent que nécessaire.

Au cours du jeu, la montagne change donc de forme et se déplace progressivement! En cas d'éboulement, de glissement de terrain ou autre incident, la montagne s'immobilise dans cette nouvelle position et le jeu continue comme on peut.

**Note importante:** Dans ce jeu plus qu'ailleurs, tout en respectant le point de départ, il est autorisé dans un second temps de faire passer l'intuition avant les strictes règles énoncées ci dessus, et de les modifier quelque peu au fur et à mesure pour permettre l'évolution de la situation. L'écoute des joueurs est primordiale.

**Fin:** Lorsque la montagne s'est déplacée autant qu'on le souhaitait!



# ASCENSION

**Nb de participants :** Plusieurs.

**But du jeu :** Créer un parcours d'obstacles avec les corps et l'expérimenter pour parvenir à traverser une montagne imaginaire.

## Règles:

Un ou plusieurs joueurs ensemble proposent avec leurs corps un « obstacle » au(x) joueur(s) restant(s). Celui-ci (ceux-ci) doit alors pratiquer ce terrain de jeu. Il s'agira parfois d'en tester les possibilités, parfois de le résoudre, de le traverser...

Lorsqu'on considère que la tentative est suffisante, couronnée ou non de succès, on propose un autre obstacle, avec des possibilités et des enjeux différents. Ces jeux-obstacles font appel à différents principes architecturaux (ponts, voûtes, piles, etc). L'imaginaire leur donnera volontiers des noms (« la rivière gelée », « le gouffre de la mort » ...).

## Exemple célèbre: « l'engloutissement »

2 joueurs se mettent dos à dos et exercent une certaine pression entre eux. Les autres doivent trouver plein de moyens de se faufiler dans cette « faille », entre leur dos, au risque d'y rester parfois coincés!

**Fin :** Quand le dernier des jeux obstacles a été traversé, on considère que la montagne a été vaincue: le jeu est fini.



# POURSUITE LENTE

**Nb de participants :** Au moins 3.

**But du jeu :** Ne pas être mangé et manger.

**Terrain :** Peu importe du moment que les joueurs sont d'accord.

**Position de départ :** Les joueurs se placent à une distance égale les uns des autres. Prendre bien conscience que chaque joueur est le prédateur de quelqu'un et la proie d'un autre, de manière à former une boucle (A mange B qui mange C qui mange A...). Il n'y a pas de signal de départ: après un temps d'immobilité et d'observation, tout le monde démarre ensemble.

## Règles :

Lors de la poursuite, les joueurs doivent impérativement toujours marcher, (très) lentement, et exactement à la même vitesse. Il est donc absolument impossible d'accélérer ou de doubler quelqu'un ! A chacun de choisir et d'observer sa trajectoire en fonction des partenaires... Chaque joueur poursuit sa proie, en s'efforçant d'abord d'échapper à son prédateur. On mange sa proie en parvenant à la toucher avec la main (toujours lentement!).

**Variante :** Au fur et à mesure de la poursuite, le rythme s'accélère progressivement à l'unisson.

**Fin :** La poursuite s'achève dès que quelqu'un est mangé.



# POURSUITE CARRÉE

**Nb de participants :** Au moins 3.

**But du jeu :** Toucher quelqu'un avant d'être touché.

**Terrain :** Le terrain est déterminé par le nombre de joueurs, c'est un polygone avec autant d'angles que de joueurs (par ex: un carré pour 4 joueurs).

**Position de départ :** Chaque joueur se place dans un angle. A l'écoute, les joueurs décident alors du sens de la poursuite et se positionnent en fonction pour le départ. La poursuite ne démarre qu'une fois qu'il est évident que tout le monde est positionné. Il n'y a pas de signal de départ, tout le monde part en même temps.

## Règles :

Lors de la poursuite, les joueurs doivent impérativement longer le bord du terrain (à moins d'un mètre de l'extérieur) et en respecter les angles. Il est utile d'avoir une sorte de marque à l'intérieur des angles pour être sûr de ne pas couper les virages. Chaque joueur poursuit le joueur qui est immédiatement devant lui, et s'efforce de le toucher avant d'être touché par le joueur situé immédiatement derrière lui

**Variantes :** On peut décider d'une manière spéciale de se déplacer et de toucher. Par exemple, si on décide de se poursuivre à 4 pattes et de se toucher avec la tête, on obtient une « poursuite-cochon »!

**Fin :** La poursuite s'achève dès que quelqu'un est touché.



# LUTTES

**Nb de participants :** Au moins 2

**Description :** Les joueurs s'affrontent (sur un terrain adapté !) en une succession de divers jeux de lutte. A la fin de chaque lutte, un joueur doit proposer une nouvelle lutte à un des joueurs issus de la lutte précédente.

Rappel: il est plus important de s'amuser que de gagner!

Voici quelques exemples, à vous d'en inventer d'autres :

## LUTTE ÉTREINTE

**Position de départ :** 2 joueurs debout en une étreinte, bras dessus dessous, poitrines plaquées l'une contre l'autre.

**Règle :** Ne pas décoller la poitrine de celle de l'autre.

**But :** Faire toucher les fesses ou le dos de l'adversaire au sol.

**Fin :** Dès qu'un joueur atteint son but.

## LUTTE DAVID-GOLIATH

**Position de départ :** 2 joueurs, le plus petit et le plus fort des joueurs, se font face.

**But :** Le petit cherche à faire tomber le plus fort qui s'en défend.

**Règle :** Le plus fort doit rester doux dans sa défense.

**Fin :** Dès que le plus fort tombe.



## LUTTE EMBRASSADE

**Position de départ:** 2 joueurs se faisant face.  
L'un prédéfini est l'attaquant, l'autre le défenseur.

**But:** L'attaquant cherche à embrasser son adversaire sur la bouche, qui s'en défend.

**Fin:** Dès qu'un joueur atteint son but.

## LUTTE MOU

**Position de départ:** 2 joueurs face à face, à moins d'un mètre.

**Départ:** L'un des 2 joueurs, prédéfini, se rend subitement totalement mou et s'effondre. L'autre cherche à le rattraper.

**But:** En veillant à ne pas lui faire mal, celui qui manipule le mou tente de lui faire accomplir des actions désormais quasi impossible, au gré de son imagination (le porter haut, le tenir debout, le faire marcher, ... ).  
Le mou, les yeux ouverts, reste impassiblement le plus mou possible.

**Fin:** Si ce n'est par abandon d'un des 2 joueurs, seule une intervention extérieure peut interrompre cette lutte.



**CRÉE TES PROPRES JEUX**



# MILAN SZYPURA

# PHOTOGRAPHE

*“Le processus de création d’un nouveau spectacle est un endroit privilégié où s’articulent questions, suppositions et expérimentations. De ce travail souterrain naîtra un spectacle de cirque d’une heure tout au plus. Cette œuvre vivante est indépendante et se doit de transcender ces interrogations et tâtonnements originels. Comment mettre à jour les richesses et le potentiel artistique enfouis dans l’acte de la recherche acrobatique?*

*Il me semble essentiel aujourd’hui, en marge du spectacle, de rendre compte de cette pensée à l’œuvre dans le processus de création.*

*En tant que photographe j’ai choisi mon outil pour révéler à travers l’image fixe, les problématiques inhérentes au travail de la Cie Un loup pour l’homme. C’est, par le moyen de la photographie, le sens de mon implication tout au long de l’élaboration de ce projet, dans et autour des temps de répétitions, au plateau, à la table et au-delà.*

*Rendre visible ce qui est invisible. Montrer et dire par l’image ce dont ni le corps ni l’acrobate lui-même ne sont parfois conscients : le sens qui se noue dans le travail, dans l’entraînement, dans la répétition. Révéler, au sens photographique du terme, ces questions essentielles qui occupent l’acrobate.”*

# LA COMPAGNIE

La compagnie de cirque **UN LOUP POUR L'HOMME**, à travers sa pratique des **portés acrobatiques**, s'attache à défendre une vision de l'humanité faite d'êtres sociaux, différents autant que dépendants les uns des autres. Épris de puissance et de liberté, l'acrobate y apparaît sans cesse **aux prises avec ses limites**; l'homme y révèle dans l'épreuve de sa relation à l'autre **grandeur et faiblesses**, la complexité de sa nature humaine.

Historiquement, **UN LOUP POUR L'HOMME** est née de la rencontre de deux acrobates, le porteur français **Alexandre Fray**, et le voltigeur québécois **Frédéric Arsenault**.

Empreints de deux créations avec le metteur en scène Guy Alloucherie, ils se tournent dès 2005 vers une recherche spécifique autour de leur pratique du main à main. Pour eux, les portés sont non seulement une matière à mettre en forme, mais avant tout **une relation forte entre deux hommes**.

Construite sur un vécu réel et un extraordinaire engagement physique, **APPRIS PAR CORPS**, première pièce de la compagnie, s'attache à défendre cette vision d'**un art du cirque conçu comme un art de l'action** où la virtuosité acrobatique se met **au service d'une recherche d'humanité**. Ce spectacle rencontre l'engouement public et professionnel, avec 200 représentations en Europe et dans le monde.

Les mêmes valeurs humaines orientent le **projet grand-mère** mené dès 2006 par Alexandre, qui questionne sa pratique de porteur au contact de personnes âgées. Ici, le geste acrobatique dévoile une superbe fragilité, dans l'intimité de la **rencontre entre une vieille dame et un acrobate**.

Forte de son succès et de son expérience, **UN LOUP POUR L'HOMME** propose en 2011 une nouvelle création, **FACE NORD**, qui élargit ce travail engagé au delà du duo. Quatre hommes y explorent une écriture faite de règles et de jeux physiques, embarquant avec eux le public dans une expérience établissant les prémices de l'acrobatie dans l'innocence des **jeux de l'enfance**. La confrontation à divers obstacles, une fois dégagée de la **vaine tentation de vaincre**, y est le moteur d'une lutte personnelle et collective qui pose les bases d'un nouvel "être ensemble".



Compagnie **UN LOUP POUR L'HOMME**

131 rue Jacquemars Giélée

59000 Lille, France

### **Contact administratif**

Peggy Donck +33 6 67 89 00 97

peggy@unloupourlhomme.com

### **Contacts artistiques**

Frédéric Arsenault: fred@unloupourlhomme.com

Alexandre Fray: alex@unloupourlhomme.com

<http://www.facebook.com/cie.unloup>

**[WWW.UNLOUPPOURLHOMME.COM](http://WWW.UNLOUPPOURLHOMME.COM)**

THE  
M  
A  
N  
I  
S  
T  
R  
Y  
O  
F  
T  
H  
E  
W  
O  
R  
L  
D

