

1. La salle d'attente chez le médecin (5 élèves)

Contexte : les patients attendent leur tour, chacun a un comportement bien distinct.

- **Patient stressé** : sursaute au moindre bruit, vérifie constamment l'heure, soupire, se parle à lui-même.
- **Patient bavard** : tente de discuter avec tout le monde, donne des détails sur sa maladie sans qu'on lui demande.
- **Patient endormi** : baille sans arrêt, s'endort puis se réveille en sursaut, parle parfois en dormant.
- **Patient maniaque** : ne supporte pas la saleté, nettoie sa chaise, remet droit les magazines, critique l'état des lieux.
- **Patient stoïque** : ne parle presque pas, regarde fixement devant lui, répond par monosyllabes, lit un livre sans lever les yeux.

 *Consigne commune : réagissez subtilement aux comportements des autres sans sortir de votre propre rôle.*

2. Le restaurant (4 personnes)

Contexte : un serveur fait de son mieux entre deux tables.

- **Serveur** : très poli mais débordé, confond parfois les commandes, court entre les deux tables, tente de garder le sourire.
- **Client seul** : très exigeant, pose plein de questions, change d'avis plusieurs fois, se sent négligé.
- **Client 1 (du couple)** : ravi(e), veut passer un bon moment, souriant(e), patient(e).
- **Client 2 (du couple)** : éreuté(e), râle contre le service, regarde souvent sa montre.

 *Consigne : le serveur doit improviser en fonction des réactions (râleurs, satisfaits...).*

3. La randonnée (5 élèves)

Contexte : cinq personnes en randonnée ont chacune une attitude différente.

- **Le leader** : donne des ordres, veut diriger, consulte la carte en permanence.
- **Le râleur** : se plaint de tout : la météo, les chaussures, la pente, les insectes.
- **Le passionné de nature** : Commente chaque fleur, prend des photos, ralentit tout le groupe.
- **Le peureux** : a peur de se perdre, des serpents, des bruits étranges.
- **Le glouton** : parle toujours de nourriture, grignote sans arrêt, veut faire une pause toutes les 5 minutes.

 *Consigne : marchez en groupe mais vos priorités diffèrent. Faites exister vos désaccords sans sortir de la marche.*

4. Le radeau (3 personnes)

Contexte : trois naufragés sur un radeau. La survie dépend de la coopération.

- **Personnage 1** : possède une petite bouteille d'eau. Méfiant, ne veut pas partager.
- **Personnage 2** : possède aussi une bouteille. Généreux, propose de partager à parts égales.
- **Personnage 3** : n'a rien. Essaie de négocier, joue sur l'émotion ou tente de prendre le pouvoir.

 *Consigne : improvisez une conversation de survie. Gardez à l'esprit que vous ne connaissez pas les autres.*

5. Le guichet de gare (5 élèves)

Contexte : une file d'attente chaotique. Le guichetier reste neutre.

- **Guichetier** : Calme, répond factuellement, ne se laisse pas déstabiliser, refuse les demandes hors règlement.
- **Client pressé** : Essaie de passer devant tout le monde, s'énervé si on l'empêche.
- **Client poli** : Attentif aux règles, laisse sa place si besoin, formule des demandes claires.
- **Client perdu** : Ne comprend rien, mélange les villes, confond les horaires.
- **Client râleur** : S'énervé contre la SNCF, les prix, les horaires, sans jamais vraiment poser de question utile.

 *Consigne : les clients peuvent interagir dans la file, le guichetier reste toujours professionnel.*

6. Le magasin de téléphonie (3 personnes)

Contexte : un vendeur accueille deux clients l'un après l'autre.

- **Vendeur** : très poli mais pas très compétent. Répond avec des phrases vagues, fait semblant de comprendre.
- **Client 1** : vieux monsieur/vieille dame qui ne comprend rien à la technologie, pose des questions absurdes ("je veux appeler en pensant très fort").
- **Client 2** : jeune client impatient, pense tout savoir, parle vite, veut un modèle ultra-spécifique.

 *Consigne : chaque client a son style de communication. Le vendeur fait semblant de maîtriser la situation.*

7. La boulangerie (5 élèves)

Contexte : une file dans une boulangerie conviviale.

- **Boulangier(-ère)** : très gentil(le), parle beaucoup, aime raconter des anecdotes.
- **Client 1** : très bavard aussi, se laisse embarquer dans la conversation.
- **Client 2** : pressé(e), regarde l'heure, tape du pied, intervient.
- **Client 3** : indécis(e), met du temps à choisir, pose plein de questions sur chaque pain.
- **Client 4** : régulier, vient tous les jours, connaît les habitudes de tout le monde, salue tout le monde par son prénom.

 *Consigne : jouez avec les interactions croisées (le client 2 peut soupirer pendant que 1 discute, etc.)*

8. Dans le bus scolaire (5 élèves)

Contexte : les élèves rentrent du collège. Chacun a une attitude différente.

- **L'élève surexcité** : rit trop fort, veut jouer à tout prix, taquine les autres.
- **L'élève fatigué** : veut juste dormir, s'agace au moindre bruit.
- **L'élève amoureux** : envoie des messages, rêve, soupire, raconte sa "love story" à son voisin.
- **L'élève geek** : parle d'un jeu ou d'un manga, ne parle que de ça.
- **L'élève rebelle** : écoute de la musique trop fort, met les pieds sur le siège, provoque un peu tout le monde.

 *Consigne : interagissez dans le bus, chacun garde sa posture. Des conflits ou alliances peuvent émerger.*

9. Dans une salle de cinéma (4 élèves)

Contexte : une séance de cinéma commence. Des comportements gênants ou curieux surgissent.

- **Celui/elle qui commente tout** : parle à voix haute, anticipe les scènes, explique à son voisin.
- **Celui/elle qui a peur** : se cache les yeux, sursaute, demande si "ça va faire peur".
- **Celui/elle qui regarde son téléphone** : envoie des messages, éclaire toute la salle.
- **Celui/elle qui veut vraiment regarder le film** : fait "chut", soupire, essaie de se concentrer.

 *Consigne : tenez votre rôle jusqu'à l'intervention éventuelle d'un surveillant fictif ou d'une remarque d'un spectateur.*

10. Conseil de classe fictif (6 élèves)

Contexte : des élèves jouent les rôles de profs, délégués et chef d'établissement.

- **Le prof indulgent** : défend toujours les élèves, minimise les problèmes.
- **Le prof strict** : critique, veut punir les bavardages, demande des sanctions.
- **Le délégué sérieux** : a préparé ses fiches, défend ses camarades avec diplomatie.
- **Le délégué désinvolte** : ne sait rien, rit, improvise.
- **La principale/le principal** : veut aller vite, écoute puis tranche fermement.
- **Le prof distrait** : ne sait pas qui est qui, n'a rien noté.

 *Consigne : tenez une réunion sérieuse... ou pas. Mais respectez vos fonctions.*

11. Le pique-nique au parc (5 élèves)

Contexte : un groupe pique-nique. Il n'y a pas assez de nourriture pour tout le monde.

- **Celui qui a tout prévu** : tente d'organiser, répartit les parts, veut de la justice.
- **Celui qui n'a rien apporté** : a très faim, essaie de se faire inviter partout.
- **Celui qui partage volontiers** : offre, propose, se moque du manque.
- **Celui qui garde tout pour lui** : rôle qu'on lui prenne ses chips, surveille son sac.
- **Celui qui ne mange rien** : prétexte un régime, mais critique les choix des autres.

 *Consigne : jouez autour de la table imaginaire, utilisez gestes et dialogues pour créer la situation.*

12. Dans une boutique de vêtements (4 élèves)

Contexte : deux adolescent(e)s essaient des vêtements, un vendeur les conseille, un autre client attend.

- **Le vendeur** : très à l'écoute, flatteur, propose toujours un article plus cher.
- **Le client fashion** : très exigeant(e), veut tout essayer, ne trouve jamais rien à son goût.
- **Le client influençable** : copie le style de l'autre, hésite beaucoup, se laisse guider.
- **Le client impatient** : attend son tour, regarde sa montre, soupire bruyamment.

 *Consigne : simulez l'essayage, les conseils, les échanges dans la cabine ou au miroir.*