# Avant d’ouvrir le récit

## À garder auprès de la copie choisie

Notice silencieuse pour la personne qui raconte, à utiliser après la préparation du jeu et ses essais. Gardez les trois pages ensemble avec le récit long ou court, sa copie de secours et les fiches préparées. Les histoires et les fiches ne sont pas remplacées par cette notice.

## Vérifier avant de commencer

Avant d'ouvrir l'histoire, confirmez l'accord des mariés, les neuf accords personnels, le créneau disponible, les étiquettes, la disposition essayée, le mouvement, le son et la copie de secours. Vérifiez que vous ne tenez aucun personnage. Sans accord du couple, sans neuf volontaires ou sans créneau, passez à une autre animation. Une fois ces points réglés, ouvrez seulement le texte choisi.

## Le geste commun retenu

Proposez ensuite le même mouvement aux neuf volontaires. En mode debout, chacun se lève, fait un tour complet de sa propre chaise et se rassoit. En mode assis, chacun lève puis abaisse sa carte. Un autre geste sans déplacement est possible si vous décidez à l'essai comment voir qu'il est terminé. Choisissez un mouvement que tous peuvent faire, cocher compris ; le mode assis a la même valeur et n'entraîne aucune pénalité. Les cinq rangées et les appels restent identiques.

## Les appels et les personnes concernées

Accueillez chacun près de son étiquette et remettez sa fiche. Expliquez les quatre appels : un nom individuel fait agir son destinataire, « les chevaux » appelle les deux, « les roues » les quatre, et « le carrosse » les neuf. Vous, animateur, n'effectuez aucun mouvement. Les verbes du conte ne demandent rien d'autre : même si le récit parle de reculer, regarder ou courir, les participants font uniquement le geste essayé.

## Lire puis attendre

Lisez lentement chaque phrase jusqu'au mot en gras, dialogues compris. Le gras repère l'appel ; il ne demande pas de le dire plus vite. Puis taisez-vous jusqu'à la fin du geste de tous les participants appelés, retour assis compris. Ne commencez jamais l'appel suivant pendant leur mouvement. Suivez la copie du doigt ou marquez silencieusement la ligne que vous venez de lire. Les numéros servent à retrouver une page et ne se prononcent pas.

# Interrompre sans faire rejouer

## Un oubli ou une erreur de lecture

Un joueur oublie de réagir ? Vous pouvez continuer sans commentaire. Une hésitation sur un mot ordinaire ne demande pas non plus de reprise. En revanche, si une erreur de lecture a fait bouger quelqu'un, laissez finir les personnes qui continuent, puis passez à la ligne suivante. Cette ligne a déjà fait jouer, même si vous n'avez pas prononcé le signal prévu. Ne la relisez pas pour réparer l'erreur.

## Retrouver la première ligne à lire

Arrêtez avant le prochain appel et gardez la copie ouverte. Demandez-vous ce qui s'est réellement passé :

• La phrase a commencé, son signal final n'a pas été dit et aucune erreur n'a fait agir : vous pouvez la reprendre depuis le début.

• Son signal a été prononcé, ou une erreur a déjà fait agir : attendez la fin des gestes encore en cours, puis reprenez à la ligne suivante.

## La priorité à garder

La deuxième situation est prioritaire : même avant le mot final, une erreur qui a fait jouer empêche de recommencer la ligne. L'attente ne s'applique jamais à quelqu'un qui veut arrêter ; il reste ou revient assis immédiatement. Annoncez simplement que la lecture reprend, sans redire un nom déjà joué.

## Repère dans le texte long

Par exemple, dans la partie 2 du texte long, la phrase « Devant le portail fermé, on immobilisa » se termine par l'appel collectif des quatre roues. Après cet appel, reprenez à « La route continuait ». Recommencer la partie ferait rejouer des lignes. Cet exemple décrit un repérage sur la copie, pas une partie testée.

## Son, service ou pause générale

Si la musique masque les mots, suspendez et faites baisser ou couper le son. Si le service traverse, attendez le passage libre selon ce qui a été convenu avec l'équipe. Pour une pause générale, marquez la première ligne à lire avant de poser le texte. Dans tous ces cas, gardez le fil ; ne sautez pas à un autre passage pour repartir plus vite.

# Départ, remplacement, relais et fin

## Un joueur veut arrêter

Suspendez avant le prochain appel dès qu'un joueur se retire. Il peut quitter sa place sans attendre la fin des gestes des autres ni l'arrivée d'un remplaçant. Ne commentez pas son départ.

## Compléter les neuf places ou terminer

Quand les autres mouvements sont terminés, un nouveau volontaire peut prendre le personnage libéré. Gardez le même nom, y compris après personnalisation, et remettez-lui la fiche et l'étiquette. Vérifiez son accord, sa capacité à exécuter le mouvement et sa compréhension des appels et de la fin du geste. Prévenez le groupe que vous expliquez hors narration, sans appel à rejouer. Tous les personnages, cocher compris, peuvent changer de joueur. Sans remplaçant volontaire pour compléter les neuf, terminez ; ne créez pas un personnage et ne confiez pas deux places à quelqu'un.

## Confier la lecture à une autre personne

Pour passer la lecture à un proche, attendez la fin des gestes, donnez la copie et montrez en silence la partie et la première ligne à lire. Transmettez aussi le mode retenu. Prévenez du relais sans répéter un appel exécuté.

## Terminer et libérer l’espace

« FIN » ne déclenche aucun mouvement. Remerciez les participants sans classement, vainqueur ni gage, puis faites reprendre les chaises et les autres supports par les personnes convenues avec la salle. Remettez le matériel au lieu de rangement prévu pour libérer la piste, le service ou les départs suivants.

## Portée du support

Cette notice réunit les règles de conduite déjà écrites dans le guide de Jour ensemble. Aucun essai physique, impression ou partie en groupe n’a été réalisé. Elle ne dispense pas de préparer les accords, les places, les fiches, le créneau, l’écoute et le mouvement avant la partie.