

# super CORPUS

Voici 10 extensions de jeu de CORPUS.  
Avec 2, 10 ou même 30 joueurs, ces règles spéciales-groupe  
sont comme des pochettes surprises à déballer avec ruse !  
A chacun son rythme et ses idées d'adaptations.  
Prêt à entrer dans la danse ? A vous de jouer !

## CORPUS #groupe

Vous souhaitez jouer en groupe avec la règle de base de CORPUS ? c'est carrément jouable !  
Relevez les défis collectivement et n'hésitez pas à stimuler les joueurs pour qu'ils réalisent chaque défi au minimum pendant 10 sec, avec créativité et investissement dans la danse.

Pour le BONUS, disposez de préférence les cartes verticalement devant les participants (sur un tableau par exemple). Prévoyez un max de place pour un max de danse !

Pour les groupes de joueurs futurs lecteurs, 1 adulte par groupe est nécessaire.

## ça roule !

Créez une chorégraphie à partir de la face BONUS des cartes (avec le personnage).

Concevez ensuite une roue en carton ou autre matériau avec une flèche.

1 quartier de la roue = 1 défi de transformation de votre chorégraphie !  
Inventez avec votre groupe les défis à noter sur chaque quartier de la roue.

Par ex : version slowmotion, version yeux fermés, version avec bruitage, version jump...



## le fil d'Ariane

Alignez des cartes face BONUS visible (avec le personnage). Reproduisez les poses du personnage, toujours dans le même ordre. Répétez plusieurs fois votre suite de poses afin de les mémoriser au maximum.

Le but du jeu est d'inventer ensuite les mouvements, les chemins dansés qui relieront chaque pose. Tout est possible pour ces transitions : aller au sol, tourner, sauter, en geste saccadé, en zigzag...

## baguette magique

Choisissez une carte BONUS et imaginez comment mettre en mouvement et animer la pose du personnage. Comment, par un coup de baguette magique, le personnage pourrait se mettre à danser à partir de cette pose. Comment il pourrait se déplacer, aller au sol, tourner, s'asseoir, sauter ...

## grandeur nature

A l'image du PODOpersonnage, chaque joueur vient se placer à tour de rôle pour faire grandir un PODOpersonnage vivant. Sa pose doit toujours être en contact avec celle du joueur précédent.

Choisissez, avec votre groupe, un défi à chaque création d'un PODOpersonnage géant. Par ex : la pose doit toujours être au sol avec le corps allongé, à partir d'une pose dessinée sur les cartes de CORPUS, le point de contact doit toujours se faire avec la tête, le regard doit toujours être vers le plafond...

## copie conforme

Jeu en duo.  
1 carte BONUS par duo.  
Un joueur doit sculpter le corps de son partenaire pour reproduire la copie conforme de la pose dessinée sur la carte. Chaque détail du dessin compte !  
Choisissez, avec votre groupe, une manière de sculpter : uniquement avec les mains mais sans possibilité de se parler OU à distance mais qu'avec la parole OU par des manipulations avec un tissu...

## le chef d'orchestre

Alignez des cartes face BONUS.  
1 joueur est désigné comme chef d'orchestre. Les autres joueurs se placent devant les cartes. Avec ou sans musique, le chef d'orchestre indique avec le doigt la carte et donc la posture que doivent reproduire les autres joueurs.

Le chef d'orchestre peut ensuite jouer sur les rythmes, l'ordre des cartes, faire des répétitions...

## la ronde corpus

Tous les joueurs se placent en cercle, chacun avec une carte posée au sol devant lui, face BONUS. À tour de rôle, en cascade, chaque joueur reproduit la pose dessinée sur la carte devant lui.

Au bout d'un tour complet, tous les joueurs se décalent en dansant d'une carte vers la droite. Au top, une nouvelle cascade repart avec son nouveau geste.

Répétez ce même principe jusqu'à l'infini !

## tu préfères

Sur le même principe que les cartes tête du PODOpersonnage, inventez des nouvelles questions « Tu préfères ».  
Pour rester dans la thématique de CORPUS, demandez à votre groupe de conserver la thématique du corps comme sujet de discussion.

## dessine comme un pied !

Créez une chorégraphie personnelle (sans les cartes). Transposez votre choré en une série de dessins, avec un personnage qui interprète les poses clés de votre enchaînement. Rajouter des petits détails pour être un maximum précis sur les gestes : flèche de direction, onomatopée... Les dessins peuvent ensuite être transmis à un autre groupe de joueurs qui ne connaît pas la choré. Ce groupe doit ensuite interpréter corporellement les dessins.