

ATELIER D'EXPRESSION ET D'IMPROVISATION

PREAMBULE :

Cette proposition de séance s'est construite avec un petit peu d'expérience d'ateliers d'improvisation en tant que pratiquant (3 ans) et par des échanges avec d'autres animateurs d'ateliers d'expression mais également par la consultation de sites internet, référencés en fin de document. Certaines situations et règles du théâtre d'impro ont été simplifiées.

Certains exercices sont également extraits de l'ouvrage d'Augusto BOAL « jeux pour acteurs et non acteurs » (metteur en scène Brésilien, précurseur du théâtre journal, de l'opprimé, de l'invisible et du théâtre forum).

La séance essaie de respecter une certaine évolution tant dans la difficulté des situations mises en place que dans la mise à l'aise du groupe.

Evidement, chaque groupe est différent de part sa diversité d'âge, d'expérience, de motivation, de capacités physiques et intellectuelles, l'animateur adapte donc au mieux sa séance en fonction de la réalité de son groupe.

La forme, le dynamisme, la disponibilité de l'animateur a un rôle prépondérant sur la qualité des séances.

Rien n'est figé la séance évolue en permanence, chacun peut amener des propositions de situations d'exercices, différentes évolutions pour enrichir et adapter cette séance.

QUELQUES OBJECTIFS GENERAUX :

- Développer l'expression orale et gestuelle des participants
- Apprendre à se connaître et à se confronter au regard de l'autre
- Etre à l'écoute des autres
- Développer son imaginaire

QUELQUES OBJECTIFS PLUS LIES A L'ANIMATION

Pour les stagiaires

- Développer et travailler l'expression orale et corporelle face à un groupe
- Développer des facultés d'adaptation et d'improvisation face à différentes situations
- Participer au développement de leur imaginaire
- Proposer un outil pour mettre en place des sensibilisations originales et rapides lors de préparation d'animation
- Développer l'ambiance du groupe en fonction de son niveau de maturité
- Découvrir une technique d'animation théâtrale

Pour l'intervenant

- Découvrir et ou développer une technique d'animation d'atelier
- Disposer d'un outil permettant de réguler, dynamiser, renforcer la vie de groupe
- Disposer d'un outil d'observation vivant et ludique des stagiaires (Prise de parole, imagination, participation, capacité d'écoute)

NOMBRE DE PARTICIPANTS CONSEILLES :

Il peut varier en fonction des objectifs de l'animateur, un nombre entre 10 et 12 paraît intéressant par rapport à la répétition de pratique des participants et la dynamique de groupe.

Il n'est pas conseillé de dépasser 20 personnes par rapport à la déperdition de la qualité d'écoute.

MOYEN MATERIEL :

Un espace adapté au nombre de participants (salle ou terrain extérieur non bruyant)
En fonction du lieu : Proposer une tenue d'habillement plutôt relax pour les participants.
Si le sol est chaud et non glissant possibilité de se mettre pied nu et ou en chaussette.

DUREE D'UNE SEANCE : 1h minimum, 1h30 étant plus adaptée afin de débiter des situations d'improvisation

METHODE PROPOSEE :

Une séance peut se décomposer en quatre temps.

Le temps 1 : Des jeux et des situations d'échauffements corporels, vocaux et émotionnels, des jeux de connaissance

Le temps 2 : Des jeux et des situations de confiance en l'autre et au groupe

Le temps 3 : Des jeux et des situations développant l'imaginaire

Le temps 4 : Des situations de prés et début d'improvisation

Lorsque cette séance est effectuée auprès d'animateurs afin qu'ils puissent essayer de la menée eux-mêmes l'objectif n'est pas d'approfondir chaque exercice, mais de leur en faire découvrir un maximum dans chaque temps afin de leur présenter l'ensemble des possibilités d'une séance.

L'aboutissement de deux ou trois séances peut être la mise en place d'un premier match d'improvisation.

Pour qu'un match soit intéressant, il est conseillé que les personnes se connaissent un peu, que le niveau de maturité du groupe soit un peu avancé, que les joueurs aient un peu d'expérience théâtrale ou d'entraînement préalable à l'improvisation.

Temps 1 : Situation et jeux d'échauffement

Jeux de connaissance et de mémoire

Jeu de lancer balle ou foulard : Tous les joueurs se déplacent dans l'espace en marchant. Etape 1 : quand je croise quelqu'un je lui lance l'objet en le regardant et en lui donnant mon prénom, variante plus difficile quand les joueurs commencent à mémoriser les prénoms de tout le groupe quand je lance l'objet je donne le prénom de la personne à qui le destinataire qui le reçoit devra le lancer. Le travail de regard, d'écoute et d'attention est important.

Association nom et geste : En cercle, associer son prénom à un signe, son voisin fait la même chose en mémorisant et en citant celui des autres. La difficulté varie avec le nombre de joueurs. Variante demandé aux joueurs de changer de place dans le cercle

Killer : en cercle un joueur au centre kill une personne du cercle en citant son prénom celui-ci doit se baisser pour éviter d'être tué, ceci entraînant un duel entre ses deux voisins le perdant prend la place au centre.

Différentes occupations de l'espace

Marche dans un espace à différentes allures en occupant tout l'espace, de différentes manières (sol mou boue, sol brûlant, pied léger, pied lourd, en arrière etc...)

Marche regard / regarder un point fixe une fois atteint

Marcher dans le plus petit espace possible sans se toucher.

Marche des autos tamponnantes : croiser une autre personne en la regardant fixement et en l'évitant au dernier moment exercice à faire de plus en plus vite.

Se déplacer en ligne, en colonne, en slalom, en cercle, en double cercle,

Se déplacer en respectant des consignes : aller à côté de, se mettre derrière, devant, entre, de profil, face, de dos (par rapport à...)

Différentes démarches

Se déplacer en occupant tout l'espace ne pas laisser d'espace vide au stop être à équidistance les uns des autres

Idem mais au stop se regrouper en petits groupes de 3-4-5 (selon chiffre énoncé) équidistant

Marcher en faisant le moins de bruits possible

Idem mais avec un nombre de figures géométriques à réaliser

Idem mais avec un nombre de parties du corps qui doivent se toucher (ex 5 pieds, 9 mains, etc) garder l'équidistance et l'occupation de l'espace

Courir lentement et au top continuer à courir en se serrant par petit groupe 3-4 top suivant séparation ainsi de suite occupation de l'espace

Marcher dans tout l'espace : très rapidement à petits pas serrés ou à grandes enjambées, très lentement, pieds nus dans le sable, dans l'eau, dans la boue, sur des galets, dans la neige avec de grosses bottes.

Se déplacer en imitant différents personnages

Marcher avec une démarche de personnage entraîner le reste du groupe dans la même démarche et ou un personnage similaire

Travail des représentations à partir d'un mot travailler les trois modes : relation – identification – représentation. Exemple la pluie : relation : je suis mouillé, identification je suis la pluie, je représente la pluie. Mots possibles : neige, machine, couteau, arbre, corde, bulle, animaux.

Les bonjours

En se déplaçant dans l'espace les participants expriment différents bonjour : entre ouvriers, paysans, mondains, snobs commerçants, hommes politiques, hommes d'affaires, militaires...

Variante dans la nuance du bonjour : Cordial, sympathique, pressé, haineux, oblige, jovial, indifférent, gêné, retrouvailles, bourru

Marche action et différentes démarches

Marcher normalement et au top se figer en position action : ramasser ou porter un objet ou réaliser une action puis de nouveau marche tranquille et nouvelle action.

Idem mais la pose est une statue

Puis statues avec thématiques : bataille navales, ballet, sport co, compet de ski, pique sur la Plage, attente en gare, hôpital, fête foraine etc...

Marcher avec une attitude (la peur, la colère, la joie, etc...) évolution possible par deux en transmettant une attitude à l'autre, autre variante tout le monde se fige en statue et exprime une émotion (cf liste des émotions en fin de document)

Marcher en improvisant une démarche, aller chercher quelqu'un qui progressivement copie la démarche et la fait évoluer vers une nouvelle, ainsi de suite.

Duel irlandais

Par deux toucher avec un de ses pieds l'un des pieds adverses sans se faire toucher

Attention de ne pas trop s'écraser les pieds

L'un fait peur l'autre protège

Je choisis dans le groupe deux personnes une qui me fait peur et que je protège.

Le jeu commence, je dois tenir les deux rôles

Jeu de synchronisation

Par deux en face à face se taper successivement les deux mains puis ses deux cuisses

Et alterner des gestes bras tendu vers haut, droite ou gauche quand geste idem (entrecoupé en se tapant simultanément les deux mains.

Changer souvent de partenaire

La croix et le cercle : prévenir que c'est quasi impossible

Faire un cercle main droite (grand ou petit), une croix main gauche

Idem à deux face à face une main fait un triangle une main un rectangle
rond avec pied droit (1mn) et écrire son prénom avec sa main droite

Idem pied gauche –main droite.
Difficulté psychologique

Jeu de respiration

La poupée de chiffon : Inspirer en se grandissant et en se levant les bras et souffler par le ventre en se recroquevillant.

West side story des bruits en deux équipes

Le groupe est divisé en deux équipes. Des binômes ont un même bruit ou son défini par le meneur et ils doivent se regrouper par binôme.

Ex de bruits : animaux, machine, éléments naturels, bruit corporel, etc

Variante de l'exercice : l'effectué les yeux fermés

RYTHME

Se déplacer sur un rythme, changer souvent de rythmes

Ronde du rythme

Une personne va au milieu du cercle et donne un rythme accompagné d'un mouvement, les autres le reproduise puis la personne du milieu transmet sa place à une autre qui reprend un autre rythme te un autre mouvement.

File de cinq rythme plus mouvement

Le meneur passe derrière, le suivant ajoute un rythme et un mouvement ainsi de suite jusqu'au cinquième. Création final de 5 rythmes + 5 mouvements

Idem avec état primaire dans la forêt (la guerre, la pêche, la chasse, une danse religieuse, etc...)

Rythmes and claps

Assis en cercle claps sur les cuisses tous ensemble, puis quand tout le monde est dans le rythme meneur clap vers son partenaire de gauche puis cuisse, puis clap vers partenaire de gauche, celui-ci au premier clap à droite (partenaire leader) s'est préparé à effectuer un clap à gauche en même que celui de droite.

JEU D'EXPRESSION ET D'EFFET VISUEL

Course de lenteur.

Tous les joueurs sont en ligne pour un départ de course d'athlétisme, au signal ils doivent rejoindre en face un même point. Ceci en exagérant des gestes de mime le plus lentement possible et en portant des coups virtuels à ses concurrents qui doivent les accepter et les vivre en les mimant.

Echauffement de la voix

Se frotter la gorge avec les deux mains du bas vers le haut jusqu'à ce que la peau commence à chauffer.

Se déboucher le nez en appuyant avec chaque index sur le côté des narines et les secouer vigoureusement.

Imaginer enfin que l'on a un chewing gum en bouche.

Finir en se mâchant les joues

Inspirer puis sur l'expir travailler les sons mmh, ma, me, mi, mo, mu, pa, pe, pi, po, pu, bra, tra, vra, nra, xra

Dire son prénom sur plusieurs tonalités différentes, rapidement, lentement, en le criant, et en le murmurant....

Deux à deux ou à plusieurs lancer des interjections : Aie ! Quoi ?, Bof !, Hum ! Ho ! Ha ! Beurk...

Idem avec des onomatopées : teuf-teuf, miaou, coin coin

Travailler les graves et les aigus

Emotion

En marche individuelle :

exprimé crescendo : la peur, le rire, la colère, la joie etc...

Jeu de la boîte au lettre

Lire une lettre ou une carte postale (imaginaire) d'abord en lecture silencieuse puis à voix haute en exprimant une émotion par rapport au contenu de la lettre.

En groupe

4 à 7 joueurs très regroupés et serrés expriment une émotion qui monte crescendo en se rapprochant d'une personne du public qui ne sait pas qu'elle est concernée. Ex joie, colère, angoisse etc...(cf liste des émotions en fin de document)

ATTENTION : dans ces deux exercices l'effet est réussi si les gens restent très groupés. Il est conseillé de diviser le groupe en deux (un groupe joueur et l'autre public)

Travail sur le rire

En cercle travailler l'inspiration et l'expiration (droit le buste ouvert la tête haute)

Inspirer lentement en emmagasinant le plus d'air possible puis expirer et émettent un rire en cascade sur les sons ha, ha, ha, ho ho ho, hi, hi, hi

S'essayer à différents styles de rire : caverneux, gras, jaune.

Imaginer des rires de personnages : enfants, vieillards, militaires, quelqu'un que vous connaissez

Par deux quelqu'un annonce une nouvelle très triste en le regardant dans les yeux, l'autre éclate de rire.

Idem mais le second prend une mine très affecté et ne doit pas rire du tout.

Tour à tour on alterne Le rire et la tristesse.

Deux groupes

G1 en arrière scène position neutre*

G2 défile en avt scène

Quand G1 passe sur un rythme régulier G2 éclate de rire, dès que G1 st arrivés, G2 arrête de rire de manière nette.

Alterner les groupes

Reprendre l'exercice en alternant les 4 émotions : peur, joie, tristesse et colère

G2 peuvent défiler sur une thématique avec des personnages : ex ambiance de cour du roi.

Temps 2 : jeu de confiance :

Dans toutes ses situations, il faut veiller particulièrement à la sécurité physique des participants et ne surtout pas les forcer.

La bouteille saoule : un cercle de joueurs qui se transmettent par l'appui des mains un joueur situé au centre qui adopte une attitude la plus relâchée possible.

Le cercle doit être relativement serré épaules contre épaules, attention aux différences de gabarits, il est préférable pour les participants du cercle de mettre un pied en arrière afin d'assurer la meilleure stabilité possible ; Pour être agréable cet exercice doit être réalisé avec le plus de douceur possible.

Jeu du guide et de l'aveugle : par deux, un joueur guide par le toucher et ou la voix un joueur qui a les yeux bandés, variante une colonne d'aveugles guidée par un voyant.

Combat d'aveugles : Par deux dans un espace assez grand, on part chacun d'un côté, les yeux bandés le gagnant est le premier qui touche l'autre

Course d'aveugle vers le groupe :

Un joueur face au reste du groupe qui est en ligne et qui forme un mur humain à une dizaine de mètres.

La personne doit courir vers le groupe les yeux fermés, elle peut mettre les mains en avant et crier.

Les participants du mur ne doivent surtout pas bouger, il est conseillé qu'il mette leur deux mains bras légèrement fléchi devant eux au niveau du thorax.

Le coureur aveugle doit essayer de courir le plus vite possible, il ne doit freiner pour ré accélérer et surtout ne pas ouvrir les yeux. Eviter de bander les yeux des coureurs demander leurs simplement de les fermer.

ATTENTION RAPPEL : dans tous ces exercices le groupe et les voyants sont là également pour assurer la sécurité des participants.

Temps 3 : développement de l'imaginaire

Jeux de mimes

L'ambassadeur

Deux équipes sont formées : un joueur vient vers le meneur de jeu celui-ci lui donne une catégorie à mimer qu'il doit faire deviner à son équipe, l'équipe gagnante est celle qui aura fait passer tous ces joueurs la première. (Penser à bien alterner le passage des joueurs)

Ex catégorie films liste : ET, le train sifflera trois fois, la fureur du dragon, Shrek, la grande bleue, Blanche Neige et les sept nains, Danse avec les loups, La guerre des étoiles, Autant en emporte le vent, le dîner de con, Mars attaque, la grande évasion, pirates des caraïbes, Quatre mariages et un enterrement, les dents de la mer, la Belle et la bête

Dessiner quelque chose avec son doigt : les autres doivent deviner .

1 2 3 Choses : Règles d'1 2 3 Soleil. Avant de se retourner le meneur annonce un mot et les joueurs doivent y associer tout en essayant d'avancer une position de mime statut.

Objet imposé : Faire un mime avec un objet imposé (ex brosse à dents)

Ajouter un geste de mime

Le premier joueur effectue un geste, le second reprend le premier geste et en rajoute un, continuer tant qu'il y a des joueurs. On obtient à la fin une scénette de mimes, demander à chaque joueur d'être précis, pour les premières situations ne pas faire trop de gestes par joueurs

Exagérer une situation de mime

Le premier joueur mime une minuscule saynète qui est progressivement accentuée par les joueurs chacun à leur tour pour finalement devenir énorme.

Mot lancé

Petit cercle de joueurs : ceux-ci effectuent des balancements de bras rythmés à chaque fois que le bras est en haut le joueur concerné doit lancer un mot, les joueurs suivants à leur tour lanceront un mot en lien (ex train, puis rail, puis cocaïne etc..) ou en rime avec le dernier mot précédent (Variante en associant le transfert d'énergie)

Transfert d'énergie

En cercle les joueurs se transfèrent une énergie en claquant des mains, leurs bras sont dirigés vers la personne à qui ils transfèrent l'énergie. Ensuite l'énergie peut être associée à un mot. Le jeu peut se faire dans le sens du cercle avec possibilité de changement de sens ou à n'importe quel joueur

Jeu du tableau

Chaque personne entre sur scène et adopte une position mime statuaire, la personne suivante effectue la même chose en se liant à la précédente par le toucher.

Variante plus difficile (Tous les joueurs rentrent en même temps sur scène adopte une position mime statuaire position, regardent les autres et commencent une impro mimé)

(Cf ex de lieu en fin de document)

Jeu : La machine infernale

Une personne apporte un geste et un bruit et les autres chacun à leur tour s'associe en apportant leur propre bruit et geste. (Variante rajouter un thème ex : une machine à faire décoller les éléphants, à décorer les sapins, à gratouiller les nuages, à faire avancer les trains électriques, à caresser les dragons)

Temps 4 : Situation d'improvisation

Jeu du goal : Un joueur est devant le groupe, les joueurs passent un à un devant le goal en lui proposant une improvisation que celui-ci doit accepter.

Commencer par des scènes très simples de la vie quotidienne, encourager les joueurs qui vont vers le goal à incarner un personnage, un lieu et avoir une action, un geste...commencer par des passages courts avec une chute rapide.

Etape suivante : le jeu du dos à dos

Deux joueurs sont dos à dos : Ils imaginent chacun dans leur tête un personnage, un lieu, et une action.

Dans un premier temps, ils prennent une position de mime liée à leur action, dans un second temps ils s'auto regardent puis se mettent doucement en action, l'impro commence.

Encourager les joueurs à s'installer dans leur personnage et leur action sans forcément occuper immédiatement l'espace par la parole. Le défi de l'impro est que deux situations souvent incongrues se rencontrent

On peut associer à cet exercice, l'impro claque ou à tout moment un joueur du public peut claquer dans les mains pour remplacer l'un des joueurs et faire évoluer l'impro.

Différentes catégories d'impro

Catégorie d'impro : conte, western, chanté, policier, mitraillette (30 secondes d'impro sur un mot tiré au sort), inversé, sans paroles, poursuite (les joueurs sont remplacés par un joueur du même sexe), roman photo, sitcom, rimée, eau de rose, théâtre de boulevard, film d'horreur, science fiction, fable de la fontaine

Libre : Tout est dit dans ce mot. C'est la catégorie reine car l'imagination des improvisateurs est sans limites

Sans paroles : 'Bla-Bla, Blo-blo, bang ! ! ? !' Interdiction formelle de parler, en revanche le 'gromelot' (il s'agit de parler une pseudo-langue en formant des sons plus ou moins articulés), onomatopées et divers bruits 'à la bouche' sont bienvenus.

Silencieuse : '...' Pas un bruit même un bruit de chaussure n'est autorisé : c'est du mime.

Sitcom : 'Salut les Garçons... Salut Hélène'. Sitcom pour comique de situation. On a tous vu Rolène et les Garçons, Dix-huit ça suffit et autres séries du genre. Décors en studio, idéalisation de la vie quotidienne, vocabulaire minimaliste, personnages caricaturaux, pas de sujets graves mais un traitement dramatique de sentiments superficiels. Exemple de personnages : Ado, blonde, prof, père et mère de famille, frère, soeur, amoureux transi

Roman photo : Les scènes sont jouées selon une succession de plans arrêtés pour représenter les photos et une voix-off vient illustrer l'histoire. Digne représentant de la littérature populaire, les histoires à l'eau de rose y fleurissent souvent.

Spot de pub : 'Avec Calgorite, mon impro dure plus longtemps' Tout comme la publicité télévisuelle, le but est de faire passer un message commercial avec l'impact maximum pendant un temps très court. Exemple de personnages : Consommateurs, utilisateurs, professionnels, conseils

Policier : 'Comme dirait ma femme...' De l'immanquable Cobombo à Starsky et Hutch en passant par Sir Arthur Conan Doyle et Agatha Christie, il y a une infinité de sous-styles. Une chose reste : un crime, un ou plusieurs enquêteurs, des suspects et des coupables. Exemple de personnages : Enquêteurs, des suspects

Théâtre de boulevard Vaudeville : 'Ciel, mon mari ! !' Comédie bourgeoise où, d'amants dans le placard, et de maris trompés en cadavre sous le lit, les quiproquos et hasards alimentent des situations burlesques au rythme rapide et aux rebondissements incessants. Exemple de personnages : Mari, femme, amant, maîtresse, majordome, soubrette, avocat, prêtre

Aventure : 'On dirait qu'on marche sur des biscuits secs, Mister Jones'. Le chapeau vissé sur la tête, le fouet au côté et voilà Indiana Bones, parti à la recherche de trésors oubliés. Grands espaces, tribus hostiles, héroïnes en détresse, trésors et malédictions sont les ingrédients de base de ce cocktail coloré, riche en rebondissements et actions. Exemple de personnages : Aventurier, aventurière, méchants, gardien de trésors, indigènes, monstres, guide, contrebandier, escroc, momie, fanatiques de tous poils

Science-fiction : 'Torpilles photon parées à faire feu, Capitaine'. L'univers est notre seule limite, chaque objet devient un modulateur bi-synchrone à flux de neutrinos, l'espace et le temps ne sont plus que de simples variables. Star-Treck, Babylone 5, Star-Gate, 2001, Blade-runner, Dune : les exemples ne manquent pas. Exemple de personnages : Capitaine de vaisseau, scientifique, monstre gluant, alien, voyageur de temps, entité immortelle et très sage, médecin, mécanicien du vaisseau, flic, personnage infecté par un virus / parasite

Western : 'Il y a deux sortes de gens : ceux qui ont un flingue chargé et ceux qui creusent'. Une diligence, un saloon, un troupeau de vaches, et voilà tu n'as plus que deux amis, le premier c'est ton fidèle cheval et le deuxième est ton vieux COLT 'Peacemaker' glissé à ta ceinture. Prépare-toi, John Wayne, ici on boit le whisky cul sec et on dégaine vite ! Exemple de personnages : Entraîneuse de saloon, vieux chercheur d'or, indiens, cow-boy, shérif, chasseur de prime, desperados, serveur de saloon, croque-mort, joueur de poker

Peplum : 'Arrête ton char Ben-Burn !' L'action se situe dans l'antiquité et fait intervenir des personnages ou des situations historiques, mythologiques ou bibliques sous forme de saga. Ce genre cinématographique sent bon le cinéma de quartier cher à Monsieur Eddy, où la super production avec sa horde de figurants n'est jamais bien loin du décor en carton-pâte. Exemple de personnages : Dieux, déesses, esclave, empereur, roi, reine, seigneur, héros à gros biscotos, traîtres, monstres, prophètes, pharaon, grand prêtre, guerrier, messenger

Horreur : 'On se sépare en deux : un à la cave, un au grenier !' Un château, un lieu isolé, et au coeur de la nuit surgit la menace, le monstre : vampire, suppôt du diable, fantôme, alien ou serial killer. Les groupes ont la fâcheuse tendance à se séparer pour permettre à la créature de frapper sa victime isolée. L'ambiance est lourde, pesante et l'angoisse à fleur de peau. Exemple de personnages : Hommes + femmes + monstre + tronçonneuse

TV Hebdo : L'arbitre lit un résumé de film extrait d'un magazine télé, de même que sa critique et sa cote. Les improvisateurs doivent par la suite recréer le film (avec toutes ses contraintes : scénario, critique et cote). Cette catégorie peut être mixte ou comparée. Dans le cas d'une comparée, il y aura deux résumés de films mais un seul est lu pendant l'énoncé du thème. Après le caucus, l'équipe désignée par le puck a le choix de commencer ou non et donc d'accepter ou non de jouer le résumé du 1er film qu'on vient de lui lire. Dans le cas où elle refuse, l'équipe adverse devra commencer avec ce résumé. A la fin de la première impro, le deuxième résumé sera lu et un deuxième caucus sera donné à l'équipe avant de commencer
Remarque : Assez drôle. Il faut bien choisir les films ou téléfilms.

Feuilleton : Impro en deux parties. Ces deux parties sont la suite l'une de l'autre et annoncée comme « premier épisode » et « suite et fin » mais avec le même titre. Le premier épisode et la « suite et fin » seront joués au cours de la même période mais séparés d'au moins trois impros. Bien entendu, les joueurs reprendront l'histoire et leurs rôles respectifs lors de la « suite et fin ». Avant le caucus de la « suite et fin », le maître de cérémonie fera un résumé du premier épisode.

Fusillade mixte : 6*1 par équipe et 6*1 minute. Petite variante de la fusillade classique (la comparée). Un joueur de chaque équipe monte sur la patinoire. L'arbitre donne le premier thème et les joueurs improvisent ensemble pendant une minute. A la fin de cette minute, cette impro est terminée et deux autres joueurs (un de chaque équipe) les remplace, nouveau thème etc. D'autres joueurs ne peuvent pas monter en cours d'impro. Le nom de la catégorie reste simplement fusillade mais elle sera annoncée en tant que mixte. Attention lors de l'écoute des thèmes.

Immuable : (comparée) Pas de mouvements durant le jeu. Seul les muscles du visage (mais pas la tête) peuvent bouger. Les changements de position sont autorisés via un passage clair par la réserve.

Remarque : Il faut partir sur des improvisations pleines de mouvement. C'est paradoxal mais c'est ainsi que ça devient drôle. Eviter le blabla.

Sans période de réflexion :Après le coup de sifflet de fin de lecture de thème, le coach désigne du doigt le joueur qui monte et ça commence. Toute autre forme de communication est interdite avant l'impro

Exagération : Il est question ici de reprendre l'improvisation qui vient d'être jouée et d'en exagérer un ou plusieurs éléments. L'improvisation se joue en trois ou quatre étapes de temps égal.

Fusillade solo : C'est une fusillade comparée classique à l'exemption qu'ici, un seul improvisateur jouera les six thèmes de 30 secondes donnés à son équipe.

Histoire du monde : Un passage de l'histoire du monde servira de synopsis à l'improvisation.

Horoscope : Le maître de jeu fera la lecture de l'horoscope du signe astrologique d'un spectateur choisi au hasard. Les éléments contenus dans la lecture de cet horoscope serviront à l'écriture de l'improvisation.

Cadavre exquis : Le maître de jeu choisit au hasard un lieu, des personnages et une action et les improvisateurs doivent composer avec ces éléments pour écrire une improvisation cohérente. Ex : Dans salon funéraire, un astronaute et une coiffeuse doivent faire une partie de bras de fer.

Chaises musicales : La durée est à l'appréciation de l'arbitre. Le MC installe 3 chaises face au public. 2 joueurs de chaque équipe tournent autour au son d'une musique entraînante. Le DJ ou musicien arrête la musique et les joueurs s'assoient sur une chaise. Bien évidemment il en reste un debout qui doit aller se placer derrière les chaises. Chaque joueur assis va alors composer un personnage et l'improvisation naît de leur interaction. Dès que la musique retentit à nouveau les 4 joueurs tournent autour des chaises. Lorsque celle-ci s'arrête les joueurs s'assoient et prennent le personnage qui était associé à chaque chaise.

Sans limite d'espace : Improvisation libre ou la salle entière devient la scène.

Dictionnaire : (Comparée) Un mot extrait du dictionnaire est donné comme thème par l'arbitre. L'équipe ayant trouvé sa définition et l'ayant décrite lors de son improvisation marque un point supplémentaire avant le vote du public.

Humeurs imposées par zone : La zone de jeux est découpée en 4 parties égales. Chacune d'entre elles correspondra à une humeur définie par l'arbitre (habituellement : joie, tristesse, colère, peur).

Videoway : 3 joueurs de chaque équipe rentrent immédiatement sur scène et se regroupent par 2 (un joueur de chaque équipe). L'arbitre choisit 3 chaînes de télévision thématiques puis donne un thème. Chaque binôme se concerte et l'improvisation peut commencer. L'arbitre appelle chaque chaîne en zappant.

Accélérée : La même impro est jouée 4 fois. 2 minutes, 1 minute, 30 secondes et 10 secondes.

Dans le noir : (Comparée ou sexes différents si en mixte pour pouvoir différencier les équipes) Le noir absolu est fait dans la salle. Un micro est donné aux joueurs qui doivent se le prêter.

Intervention de l'arbitre : L'arbitre peut interrompre une improvisation pour en changer le cours.

Intervention de l'arbitre avec Choix du public : La même que précédemment mais c'est le public qui vote en fonction de deux choix que lui offre l'arbitre.

DVD : L'arbitre énonce le titre d'un film qu'il laisse jouer. Il peut ensuite à sa convenance demander à voir les bonus le making off ou même de l'anglais Sous-titré en Yougoslave.

Téléphone Arabe : Tous les joueurs sauf 2 vont dans un lieu où ils ne peuvent rien voir ni entendre. Un joueur se tient prêt à jouer et l'autre l'observe en réserve. L'arbitre énonce le thème pour une improvisation de 45 secondes. L'improvisation finie, le deuxième entre en jeu. Le MC fait entrer un joueur qui était sorti pour qu'il aille à son tour en réserve. Chaque joueur va passer ainsi et va reproduire ce qu'il voit en le modifiant légèrement ou non. Quand tout le monde est passé le premier joueur refait son improvisation afin que l'on compare le début et la fin.

ATTENTION :

En improvisation on ne dit jamais non et on n'impose pas son personnage à l'adversaire.

EVALUATION D'UNE SEANCE

Quelques critères

Evaluation effectuée par le meneur de la séance et par l'interrogation des participants

Les participants se sont-ils tous exprimés oralement et corporellement plusieurs fois ?

Ont-ils tous joués ?

Ont-ils pris du plaisir à jouer ?

Comment les participants ont ressentis le déroulement et le rythme de la séance ?

Quelle était l'ambiance du groupe ?

Comment étaient les situations jouées drôles, imaginatives, ennuyeuses etc...

A quel moment vous êtes vous sentis le plus en difficulté, le plus à l'aise ?

Qui se sentiraient capable d'animer tout ou partie d'une séance ?

Qui aurait envie d'utiliser l'improvisation dans la mise en place d'animation et ou de formation

LE MATCH D'IMPROVISATION

Histoire

Les matchs d'improvisation ont été créés au Québec.

Dans les années 1970, des comédiens ont voulu mélanger l'univers du hockey et du théâtre.

Ceci s'est caractérisé par la nature de l'espace de jeu, une fausse patinoire, par la tenue de joueurs des tees shirts de hockey, par la présence d'arbitre etc...

Animateurs d'un match d'impro

Un arbitre, et un assistant arbitre, un capitaine, un animateur chauffeur de salle (souvent DJ ou musicien)

Règles :

Deux équipes se rencontrent sur une patinoire.

Elles ont 1 mn de préparation par improvisation, elles préparent en même temps.

Des sujets comprenant :

- Un thème : ex les éléphants bleus
- Une durée (plutôt courte avec des débutants) 1 à 3 mn
- Une catégorie libre ou précisée : ex western
- Un nombre de joueurs (1 à libre) **Pour des débutants il est préférable de mettre en scène au départ un minimum de joueurs parlant en même temps pour respecter et favoriser l'écoute sur scène. Il est préférable que les joueurs rentrent progressivement sur scène.**

Dès le départ plus de joueurs peuvent être sur scène mais pour des débutants et le respect de l'écoute, il est préférable que les autres joueurs aient un rôle figuratif et ou mimé ou complémentaire prévu par le thème de l'impro ex conteur, animal, objets du décor, etc....

Il est important de prévoir des capitaines d'équipes qui motivent les joueurs et qui les aident à instaurer une chute.

L'arbitre peut pour aider l'arrivée de la chute en signalant les 30 dernières secondes restantes

Part un petit son de cloche, et la fin de l'impro par un son plus important.

L'arbitre a également pour rôle de signaler les fautes de jeu.

Pour des joueurs débutants : Trois fautes minimums sont à retenir : le refus de jeu (dire non à son adversaire), l'imposition de son personnage à un joueur adverse (ex bonjour Mr le boulanger), le fait de communiquer avec un des ses partenaires alors que le temps de préparation pour l'improvisation est terminé.

Au bout de trois fautes pour la même équipe 1 point est attribué à l'équipe adverse.

A la fin de l'improvisation, le public vote avec des cartons de couleur correspondant aux équipes, l'équipe ayant le plus de vote remporte le point.

SITES INTERNET CONSULTÉS POUR LA RÉALISATION DE CETTE FICHE

www.dramaction.qc.ca/ Le site pédagogique des enseignants de théâtre québécois / Plus de deux cent exercices.

www.impro.ch : Site de la ligue d'improvisation Suisse

Site sur le théâtre forum : www.naje.asso.fr

Quelques propositions de personnages :

Plombier	magicien	Cuisinier	Camionneur	Infirmière	Astrophysicien
Bébé	Extra-terrestre	Prostitué	grand-mère	Gentilhomme	Pompier
Ivrogne	Ménagère	Directeur d'école	Jeune mariée	Sportif	Concierge
Adolescent	Cow-boy	Clown	Disc-Jockey	Joueur de Golf	Vieillard
Bibliothécaire	Prêtre	Réceptionniste	Joueur de hockey	Femme enceinte	Ouvrier
Avocat Québécois	Professeur	Humoriste	Diabole	Dieu	Livreur de pizza
Vedette de rock	Chevalier	Petit garçon	Juge	Dragon	Dentiste
Astronaute	Couturier	Religieuse	Coiffeur	Menuisier	Gangster
Séducteur	Touriste	Cinéaste	Sourd	muet	Mariée
Cultivateur	Aveugle	Curé	Déetective	Téléphoniste	Roi
Banquier	Musicien	Culturiste	Photographe	Politicien	Mannequin
Garagiste	Agent de sécurité	Reine	Hôtesse de l'air	Facteur	Journaliste
Soldat	Boulangier	Syndicaliste	Ambulancier	Peintre	Inventeur
				Boxeur	

Quelques propositions de lieux :

Forêt	Eglise	Automobile	Méto	Avion	Salle de spectacle	Garage	Jungle
Cimetière	Ile déserte	Pôle Nord	Cuisine	Chalet	Pays étranger		
Cabane à sucre	Salon	Salle de bal	saloon	Bateau	Château		
Ferme	Salle de bain	Restaurant	Bureau	Salle de presse	Autobus		
Sous-marin	Limousine	Jardin	Parlement	Espace	Parc d'attraction	Dortoir	
Gymnase	Enfer	Ruelle	Usine	Ascenseur	Garde robe	Piscine	
Bibliothèque	Hôtel de ville	Salon de coiffure	Banque	Autoroute	Aéroport		
Hôpital	Chambre à coucher	Plage	Camp militaire	Bar	Ecole	Garderie	
Prison	Vaisseau spatial	Paradis	Grotte	Centre commercial	Fumoir		
Salon de bronzage	Salle d'attente	Toilette publique	Bowling	Club	vidéo		
Salle d'opération							

Quelques caractères et émotions :

Orgueilleux	Généreux	Coléreux	Fier	Gentil	Confiant	Amoureux
Moqueur	Soumis	Impatient	Soupçonneux	Espiègle	Prétentieux	
Timide	Délicat	Adroit	Rusé	Hypocrite	Impulsif	Niais
Aimable	Charmant	Courtois	Gracieux	Mignon	Fidel	Egoïste
Ennuyeux	Méchant	Discipliné	Dominateur	Sérieux	Poli	Impoli
Simple	Manipulateur	Ambitieux	Coquet	Gaffeur	Gourmand	
Avare	Futé	Intellectuel	Grognon	Paresseux	Dramatique	Amical
Descriptif	Futuriste	Traditionnel	Moderne	Bizarre	Clownesque	Tendre
Militaire	Pratique	Campagnard	Respectueux	Naïf	Lyrique	Cavalier
Prévenant	Curieux	Pauvre	Riche	Snob	Libéré	Musical
Italien	Anglais	Français	Anxieux	Songeur	Coupable	Incrédule
Effrayé	Optimiste	Absent	Enragé	Méfiant	Arrogant	Blessé
Modeste	Déçu	Négatif	Triste	Intrigué	Attentif	Envieux
Prudent	Agressif	Pensif	Idiot	Horrifié	Maussade	Exaspéré
Choqué	Obstiné	Paranoïaque	Soulagé	Dégoûté	Concentré	Torturé
Seul	Intéressé	Joyeux				

Fiche réalisée et mise à jour par Eloi HEMERY / Novembre 2007

Email : eloitrievs@gmail.com, Tel : 06-40-32-94-32