



IMPROVISATION AU PRIMAIRE





Improvisation au primaire

Guide de mise en action d'un projet d'improvisation en milieu scolaire

PRÉPARÉ PAR

Christian St-Pierre

RÉVISÉ PAR

Lindsay Moore, Alexandrine Fortin & Joann Doyon

PROPULSÉ PAR

L'Unité de Loisir et de Sport de la Capitale-Nationale

MERCI À NOTRE
PARTENAIRE

Québec 

ATELIER 4

Phase du jeu : Échauffement

Compétences travaillées : Coopération, confiance, positionnement dans l'espace et écoute active.

Espace nécessaire : Surface la plus grande possible. L'idéal : le gymnase ou la palestra.

Matériel :

Un sifflet

Un chronomètre

Un ballon de basket (tout autre ballon ou balle peut faire l'affaire, selon l'espace dont vous disposez)

Un signe distinctif pour différencier les jeunes (dossards, t-shirts, maillots d'impro etc.)

Durée : 20 minutes

Les Six Passes

C'est un exercice de basket-ball, qui demande aux membres d'une même équipe de réussir six passes consécutives, sans interceptions ou rebonds, pour marquer le point.

Étape 1

Divisez le groupe en deux équipes du même nombre de joueur.euses et attribuez-leur une couleur.

Étape 2

Tirez au sort (pile ou face, roche/papier/ciseau) pour déterminer qui débute avec le ballon.

Étape 3

D'un coup de sifflet, débutez la partie. L'équipe en possession du ballon doit faire six passes consécutives, sans interceptions ou rebonds, pour marquer le point.

Étape 4

Si le ballon touche le sol, ou que l'adversaire lui touche sans en prendre possession, et que l'équipe reste en possession du ballon, elle recommence le compte à zéro.

Étape 5

En revanche, si l'équipe adverse reprend possession du ballon (attention, il ne suffit pas de le toucher, il faut l'avoir bien en mains), c'est elle qui commence le compte.

Étape 6

Quand une équipe réussit six passes, elle marque un point. L'équipe adverse reprend alors possession du ballon.

Étape 7

Vous pouvez donner une durée limitée à l'exercice, ou simplement fixer un nombre de points à atteindre pour gagner la partie.



ATELIER 4

Étape 8

Une fois que vous aurez fait plusieurs parcours, discutez avec les participant.es de leur expérience.

Les défis...

Dans le contexte de ce jeu, il est impossible de gagner si un individu décide de tout faire seul. La COOPÉRATION est essentielle;

Pour arriver à cette coopération, il faut que tous les membres de l'équipe arrivent à prendre conscience d'où se trouvent chacun.e de ses équipier.ères;

Il faut que chacun.e des participant.es ait le réflexe de se positionner au meilleur endroit possible dans l'espace. Évidemment, tout bouge très vite et il faut sans cesse réévaluer sa position. C'est exactement la même chose en improvisation. Il faut savoir s'adapter à situation en temps réel, question de se mettre dans la meilleure posture possible afin d'aider son équipe;

Lorsque le.a joueur.euse est le meneur.euse (en *lead*), c'est-à-dire qu'il.elle est en possession du ballon, le défi le plus important est d'évaluer rapidement ses options et DE PRENDRE UNE DÉCISION. C'est le principal enjeu de cet exercice, exactement comme lors d'une partie d'improvisation.

Au jeu ! Débutons maintenant une exploration plus spécifique des aspects plus techniques du match.

2. Le Caucus

La cohésion d'une équipe commence dès le caucus, avant même de monter sur scène. Le caucus est un très court moment dont disposent les équipes afin de se préparer à l'improvisation qui va suivre. Le caucus suit toujours la lecture de la carte thème par l'arbitre [1]. Pendant trente secondes, l'entraîneur.e ou le.a capitaine dirige les opérations. Il faut d'abord déterminer qui va prendre part au début de l'impro, ensuite on fait une tempête d'idées inspirées du thème, pour que celui ou celle qui se lance puisse faire face à toutes les éventualités. On ne sait jamais ce qui peut arriver ou quelle direction prendra le jeu.

Étape 1

Pour expérimenter le tout, divisez votre groupe en équipes de quatre ou cinq personnes. Pour la première impro, demandez aux équipes de se choisir un.e capitaine qui dirigera le caucus.

Étape 2

Lisez un thème et sifflez pour signifier le début du caucus d'une durée de 30 secondes. Le.a capitaine doit d'abord choisir un.e volontaire pour débiter le jeu. Ensuite, il faut faire une tempête d'idées afin d'inspirer au maximum la personne qui montera sur scène. Une fois que l'improvisation commence, le.a joueur.euse choisit où il.elle veut aller et confronte son plan à celui de son partenaire de scène. Faites jouer de courtes impros de 30 secondes et recommencez.

[1] Pour chaque improvisation, l'arbitre lit une carte thème, où l'on retrouve le type d'impro (mixte ou comparée), le titre, la catégorie, le nombre de joueurs et la durée.



ATELIER 4

Étape 3

Alternez entre improvisations mixtes (où les deux équipes jouent ensemble) et improvisations comparées (où les deux équipes improvisent l'une après l'autre) et discutez avec les participant.es de la différence de préparation entre les deux.

L'impro mixte : Il est fort probable que l'idée choisie par le.a joueur.euse soit confrontée à une idée totalement opposée venant de son vis-à-vis. Il faut donc, lors du caucus, émettre un maximum d'idées pour que l'imaginaire du.de la joueur.euse puisse répondre à différentes propositions de manière adéquate.

L'impro comparée : Il y a ici beaucoup moins d'inconnu, il est donc possible de mieux structurer l'impro à venir, puisque les acteur.ices sur scène se sont entendu.es pour aller dans une même direction. Et ça influence bien évidemment le caucus.

