



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 7

Phase du jeu : Écriture

Compétences travaillées : Rapidité d'esprit, maîtrise de la parole et des mots

Espace nécessaire : Surface suffisante pour une file d'attente, avec deux mètres de distance entre le bout de la file et le.a participant.e principal.e, le.a gardien.ne de but.

Matériel : Aucun

Durée : 20 minutes

1. Le Gardien de but [1]

C'est un autre exercice classique. À tour de rôle, chaque joueur.euse est appelé.e à lancer une courte réplique à celui.celle qui est désigné.e comme gardien.ne de but, qui doit répondre du tac au tac par une courte réplique. Pour vous donner une idée de la dynamique, ayez en tête une séance de tir de barrage au hockey.

Étape 1

Choisissez un.e volontaire et postez-le.a comme gardien.ne.

Étape 2

Faisant face au.à la gardien.ne, placez les autres participant.es en format file d'attente, à environ deux mètres du.de la gardien.ne.

Étape 3

Le.a premier.ère joueur.euse va vers le.a gardien.ne pour lancer une réplique. Ce.tte dernier.ère réplique une seule fois et doit dire la première chose qui lui passe par la tête. Le.a gardien.ne affronte tous.tes les participant.es de cette façon.

Étape 4

Une fois que le.a gardien.ne a reçu les répliques de tous.tes les autres, on change de gardien.ne et on répète le manège pour que tous.tes puissent y passer.

Étape 5

Une fois le jeu terminé, faites un tour de table avec les participant.es pour recueillir leurs impressions.

[1] Impro II; Exercices et analyses, Robert Gravel et Jan-Marc Lavergne, Leméac Éditeur, Ottawa, 1989



ATELIER 7

Les défis...

Pour le.a gardien.ne, il faut réagir dans la seconde qui suit la réplique. C'est fondamental pour la pertinence de l'exercice;

Les gardien.nes peuvent se buter à trois freins : le blanc, la confusion et l'autocensure.

- **Le blanc** : il est possible qu'aucune idée n'émerge. À ce moment, faire comprendre au.à la gardien.ne que le silence peut être une réplique en soi. Il.elle peut aussi juste crier. C'est mieux que rien!
- **La confusion** : on fait plutôt place à un foisonnement d'idées et celles-ci se bousculent. Insister auprès du.de la gardien.ne pour qu'il.elle en choisisse une et l'assume.
- **L'autocensure** : c'est le pire des freins. Souvent, le.a gardien.ne va prétendre n'avoir aucune idée, ce qui est souvent faux. Il.elle n'a plutôt, à ses yeux, aucune BONNE idée. Les idées sont là, mais elles ne sont pas à la hauteur de ses attentes. Il est essentiel d'encourager les jeunes à se faire confiance et à assumer leurs idées. Car une idée assumée est toujours convaincante.

La redondance est un piège dans cet exercice. Souvent, les gardien.nes peuvent finir par répondre toujours un peu la même chose. Même si ce qui compte le plus est la vitesse de la réponse, à ce stade-ci on peut commencer à parler de diversité dans les propositions. Ce qui vaut aussi pour les lanceur.euses.

Rapidement, les participant.es peuvent tomber dans les banalités; Bonjour, ça va? Etc. Insistez pour les éviter.

Les gardien.nes vont souvent se protéger en refusant les propositions des lanceur.euses. Insistez pour qu'ils.elles acceptent tout ce qui leur est proposé.

Cet exercice nécessite de la patience pour les participant.es, car ils.elles doivent attendre leur tour avant de lancer. La gestion de la file d'attente devient importante et c'est pourquoi il faut mettre l'accent sur le rythme de l'exercice et faire en sorte que ça roule rondement.

Au jeu !

2. L'improvisation mixte

Contrairement à l'improvisation comparée, la mixte demande aux équipes d'improviser ENSEMBLE. À nouveau, reprenez les notions de l'atelier sur le caucus (page 29) et faites jouer les participant.es dans des improvisations mixtes de deux minutes.



ATELIER 7

Lors d'une improvisation mixte, chaque équipe envoie un.e joueur.euse pour débiter. Évidemment, le.a joueur.euse qui va sur scène ne sait pas du tout ce que l'autre a en tête. Il se peut que les deux idées soient totalement incompatibles à première vue. Mais il faut insister sur le fait que tout peut s'arrimer, il suffit de trouver la solution.

Soyez attentif.ves aux toutes premières secondes. Il faut faire attention à la rudesse. Soucieux.euses de prendre les devants, certains participant.es imposent leurs idées sans égard pour leurs partenaires de scène. Il est important de miser sur un équilibre entre les joueur.euses pour favoriser le mélange des idées. Celles-ci peuvent être beaucoup plus agencées que ce que l'on pourrait croire.

