



DESTINATAIRE  
**Animateur**

PUBLIC  
**À partir  
de 8 ans,  
adolescents  
et adultes**

THÈME  
**Théâtre**

## L'improvisation collective : le tournoi

**Voici quelques exercices d'improvisation collective qui s'inspirent du concept de match d'improvisation théâtrale. Ce concept, créé au Québec en 1977, emprunte ses règles au sport, en l'occurrence le hockey sur glace. Il faut retenir de l'esprit de compétition l'aspect ludique, participatif et non concurrentiel.**

Ces exercices sont adaptés à un public d'amateurs, enfants (à partir de 8 ans), comme adultes. Cependant, il est important au préalable d'avoir proposé aux participants une pratique théâtrale les préparant à l'improvisation.

### Quelques notions importantes

- L'entraînement et la progression : l'improvisation ne nécessitant pas ou peu de préparation, il faut être en mesure d'utiliser ses ressources, donner le meilleur de soi-même, accepter l'erreur. La progression s'installe par l'entraînement.
- L'écoute et le respect des propositions d'autrui pour une construction collective.
- Participer en tant que comédien puis en tant que public, chacun étant à son tour regardant et regardé.
- Le bilan après les présentations est un temps d'analyse nécessaire pour faire avancer le travail et en aucun cas ne représente un jugement. Évitez les « c'est bien », mais donnez plutôt des exemples précis sur les éléments positifs ou négatifs. Aucune remarque ne doit être faite durant l'improvisation.

### Sur la scène

- L'écoute de soi et de ses partenaires par l'observation, par le son : sur la scène, tous les sens sont en éveil, la disponibilité est totale.
- L'improvisation est basée sur l'acceptation, le « oui » est primordial, les propositions d'autrui sont un plus qui fait avancer l'intrigue. Un refus bloque le jeu du partenaire. De plus, il fait sortir les protagonistes du temps théâtral et le public ne peut plus croire à l'histoire qu'on lui raconte.
- Le comédien doit être convaincu de ses propositions, assumer ses choix sans peur du ridicule ; il exploite à fond un personnage, une idée.
- Accepter de ne pas être toujours devant : chacun prend sa place, mais elles ne sont pas figées, on peut être au devant de la scène à un moment, puis plus tard être en retrait. On ne juge pas la personne, c'est un travail de comédien.
- Parler clairement, explicitement, la scène est le lieu où la forme du langage prend son sens : théâtralisé, un accent, un mot du langage parlé acquiert une résonance, c'est aussi l'occasion de parler avec des mots justes et précis.
- Le non-verbal est aussi un langage, attention aux attitudes, à la précision des gestes.
- Créativité, imaginaire, plaisir de jeu sont les maîtres mots de l'improvisation.

### Les enveloppes à surprise

#### Le but

- Construire une petite improvisation collective à partir de quelques consignes proposées par les participants.



## Matériel

- Quatre enveloppes, du papier, des crayons.

## L'exercice

- Sur chacune des quatre enveloppes, l'animateur inscrit un mot : personnage, caractère, action et lieu.
- Les élèves disposent chacun de trois morceaux de papier et un crayon. Sur le premier papier ils écrivent un personnage, sur le deuxième un caractère, sur le troisième une action.
- L'animateur inscrit sur plusieurs morceaux de papier des lieux où va se dérouler l'action, et les range dans l'enveloppe correspondante.
- L'animateur récupère les papiers des participants et les range dans les enveloppes respectives.
- Au hasard, les élèves piochent chacun un papier dans les enveloppes de personnages, de caractères et d'actions.
- Ils forment des équipes (au moins deux) de trois à quatre personnes.
- L'animateur pioche un nom de lieu par équipe.
- Chacune des équipes doit présenter une improvisation en utilisant les données piochées dans les enveloppes.

## Conseil

- Les personnages, actions et caractères ne sont pas forcément en rapport les uns avec les autres. On peut aussi demander à une équipe d'inscrire des personnages, à une autre des caractères, à une autre des actions, etc.
- Selon l'âge et la formation des participants, il convient de cadrer l'improvisation. On peut commencer par un court temps de préparation pour décider comment débute l'improvisation : qui est sur scène, qui fait quoi, faut-il parler tout de suite ? Les propositions doivent faire avancer l'improvisation.
- C'est l'animateur qui détermine la fin de l'improvisation.

## Pour aller plus loin

- Ajouter des consignes plus précises : caractéristiques physiques, accents, manies...

## Le chapeau magique

### Le but

- Improviser sur des thèmes proposés par les participants.

### Matériel

- Un chapeau (un haut-de-forme si possible), du papier, des crayons.



© Montagu

## L'exercice

- Les élèves inscrivent sur des petits papiers des thèmes d'improvisations (un thème par papier). Les papiers sont posés dans le chapeau.
- Former deux ou trois équipes.
- Une équipe tire au sort un thème.
- Chaque équipe prend un temps de préparation et présente son improvisation.
- Après le jeu, le public vote pour une des équipes, celle-ci tire au sort le thème suivant.

## Conseil

- Au bout de quelques propositions, varier les équipes.
- Adapter les thèmes selon l'âge des participants : titres de films, contes, proverbes, mais aussi thèmes imaginaires ou originaux. (Blanche-Neige à l'école, l'attaque des fourmis, rien ne sert de courir, il y a un tigre dans le micro-ondes, qui est le monsieur dans le téléphone ?).

## Aller plus loin

- Chaque équipe se concerte sur un thème et propose un début d'improvisation de quelques secondes. Le public vote ensuite quelle proposition garder, et une seule équipe joue l'improvisation entière. ▶