

Exercices en improvisation

Réchauffements

Oui, bonne idée!

Choisissez une activité de groupe, comme préparer un party ou organiser un pique-nique. Un joueur commence en disant: «Faisons _____ » en indiquant ce qu'elle veut faire. Puis elle commence à faire réellement ce qu'elle a dit qu'elle voulait faire. Un deuxième joueur entre en disant: «Faisons _____ » quelque chose d'autre, pour faire progresser l'activité du groupe. Les deux joueurs dire: «Oui, bonne idée!!!» et commencent à faire ce qui vient d'être suggéré. Un troisième joueur embarque dans la scène, suggère ce qu'il faut faire, et encore tous les joueurs d'accord fort à faire, et le faire réellement. Continuez jusqu'à tout le monde a suggéré quelque chose.

Denis

Tous les joueurs se placent en cercle, une personne est désignée comme crieur dans le milieu. Le crieur crie une lettre à l'un des joueurs; ce joueur doit nommer le nom d'une personne, un objet ou un service qui peut être vendu, et un emplacement, le tout en commençant par la lettre donnée. Exemple serait "D" qui mène à "Denis, danse un tango au Danemark" ou "Diane mange des Danoises sur un Dindon. Tout y passe, tant qu'il n'y a pas trop d'hésitation. On change de crieur régulièrement.

La ligne de mot

Il s'agit d'un jeu d'association. Tous les joueurs, sauf un, la victime, forment une ligne. Le premier joueur au début de la ligne dit un mot pour la victime, qui répond aussi vite qu'il / elle peut avec le premier mot qui lui vient à l'esprit. Le prochain joueur dans la ligne jette alors un autre mot, généralement sans rapport avec le mot précédent, et de nouveau la victime doit répondre aussi vite que possible. Répétez jusqu'à ce que tout le monde a jeté un mot.

Cela peut être fait comme un jeu de poursuite: lorsque vous avez terminé, la victime prend la dernière place dans la ligne, et le premier joueur devient la victime.

Vous pouvez même avoir plusieurs victimes au pied la ligne en même temps.

Les cadeaux

Les joueurs se tiennent par paires et se donnent des cadeaux. Pour faire un cadeau, il suffit d'ouvrir vos bras / mains pour indiquer que vous tenez quelque chose. Ne réfléchissez pas à ce que vous avez entre les mains et donnez-le à votre collègue.

Lorsque vous recevez le cadeau, identifiez ce que c'est, la première chose qui vient à l'esprit. Vous pouvez dire n'importe quoi! "Oh, merci, un petit oiseau mort." par exemple. Vous mettez votre cadeau en par terre en le manipulant comme si c'était vraiment l'item que vous avez

mentionné et donnez maintenant un cadeau à votre partenaire. Et on recommence avec un nouveau partenaire.

Ce jeu fonctionne mieux s'il est joué rapidement, afin que les joueurs n'aient vraiment pas le temps de avoir une idée à l'avance. Il est aussi agréable et positif, comme tout le monde doit être toujours très heureux de recevoir leurs cadeaux,

Couteau-Bébé-Chat fâché

Comment: Les joueurs marchent de façon aléatoire dans l'espace de jeu. Au signal de l'animateur, **UN** des joueurs va trouver un couteau sur sa personne et le lancer style ninja à un autre joueur qui devra l'attraper en respectant le son et le geste du premier de joueur. Celui-ci le lance ensuite à un autre joueur. Lorsque les joueurs sont confortables l'animateur remet un bébé à un joueur qui devra ensuite le lancer à un autre joueur en émettant un son clair avec un geste apte à lancer un poupon. Un peu plus tard un chat fâché fait irruption dans la salle et il s'en va ainsi pour les 3 objets.

Si jamais plus d'un joueur attrapent le même objet lancé ou si un objet disparaît, l'animateur confisque les objets et on recommence avec seulement le couteau.

Pourquoi: Les joueurs devraient comprendre par eux-mêmes l'importance d'établir un contact visuel avant de procéder à l'action. La simplicité, la clarté des gestes et des sons peut aussi être explicité après quelques rondes.

Gardien de but à l'aveuglette

Comment: Les joueurs reçoivent chacun un numéro et sont debout contre le mur face à l'espace de jeu. L'animateur appelle au hasard deux des chiffres. Le premier joueur à être appelé va proposer un geste pour débiter l'impro tandis que le deuxième va offrir une phrase pas nécessairement concordante.

Ex: joueur 1 mime fendre du bois, joueur deux dit: Mon cousin a déjà pleuré au Parc Safari.

Les deux joueurs doivent ensuite concilier les deux éléments pour bâtir une courte impro de 30 secondes. Quand le concept s'essouffle, l'animateur appelle deux autres numéros.

Pourquoi: Cet exercice travaille à la fois la spontanéité, le début de mixte et l'ouverture à l'autre joueur.

Clap, claque, tappe

Comment: Les joueurs sont séparés en dyades et se font face. Pour établir un rythme, on compte de 1 à 3 en alternance. Par exemple, le joueur 1 va dire: Un, trois, deux, un, trois etc.

Un fois le rythme établi, on remplace le un par un claquement de doigt. Un fois les joueurs confortables, on remplace le deux par un clappement de main. Finalement, le trois est remplacé par un tapement de pied par terre.

Pourquoi: Réchauffement à la fois verbal, physique et cognitif. facile à jouer en grand groupe puisque chaque dyade est auto-suffisante. Genre de Jeux où plus on accélère, plus on s'amuse.

Activités d'improvisation

1. La scène

Activité de construction et d'écoute visuelle pour toute l'équipe. Tour à tour les joueurs se placent dans l'aire de jeu en expliquant rapidement ce qu'ils sont. Il peut s'agir d'une objet de décor ou d'un personnage. Le but de l'exercice est d'avoir une trame narrative clair lorsque tout les joueurs sont placés.

Il faut que les joueurs écoutent ce que les autres font pour ensuite analyser leur relation quant aux propositions déjà en jeu.

2. 3 lignes

Un excellent exercice pour pratiquer les débuts d'impros. 2 joueurs commencent une scène; la scène est arrêtée après 3 lignes. Le but est de créer le plus possible, le plus rapidement possible. Nous voulons comprendre le contexte , les personnages , l'environnement et les points de vue ou les motivations des personnages.

Une fois que 3 lignes de dialogue ont été prononcés, on recommence avec une scène différente.

3. Tadaaaa!!!!

Un joueur commence l'exercice en mimant un personnage (Trait physique, faciaux, sonores, etc). Dès qu'il est clair qui est ce personnage, un deuxième joueur embarque. Cette personne établit la relation entre eux en une seule phrase («Je suis assez content que tu sois mon chien '). La première personne présente alors un problème, de préférence en mimant ou en une seule phrase. Un troisième joueur entre ensuite dans la scène de résoudre le problème en mimant ou en une seule phrase. Dès que le problème est résolu, les trois joueurs crient «Tadaaaa! accompagnée par un geste approprié..

C'est un bon exercice pour rappeler aux joueurs d'établir des relations dès le début, de créer des problèmes qui sont pertinents pour le contexte donné et de les résoudre sans retard.

4. Les métiers imaginaires

Par groupe de 2 ou 3, les participants ont quelques minutes pour trouver plusieurs métiers imaginaires. Par exemple : le conteur de gouttes d'eau, le cacheur de lune, l'épuratrice de mauvaise pensée...

Une fois ce temps d'échange, chaque participant choisit individuellement un métier.

Tout le monde se rassemble dans l'espace spectateur et une personne vient en scène expliquer son métier. Les spectateurs lui posent des questions auxquelles l'inventeur répond mais auxquelles il ne peut pas répondre par non. Il doit accepter toutes les propositions des spectateurs et improviser. Lors que la personne refuse, par un non ou en essayant de contourner la question, il a perdu et retourne à sa place. Un autre va improviser et ainsi de suite.

5. Assis - debout

Excellent pour développer l'écoute, l'exercice commence avec une personne qui se lève puis s'assoit. Au moment où elle s'assoit une seule autre personne doit se lever. Si deux personnes se lèvent en même temps on recommence.

Autres consignes : Ne pas se précipiter, se regarder.

A quoi prêter attention : Au rythme. Tout le monde doit se lever et pas toujours les mêmes...

Développements, variantes, suites : On complique le jeu en faisant se lever 2 personnes à la fois et, au moment où elles se rassentent 2 autres doivent se lever et ainsi de suite...

Autre variante : Lorsqu'une personne s'assoit, tout le monde se lève. On peut le faire les yeux fermés pour travailler l'écoute.

6. Traverser l'espace.

À tour de rôle, chaque membre de l'équipe va placer un objet dans un lieu en utilisant seulement des gestes et des sons (un outil ou une voiture dans un garage, une table dans une cuisine, etc). L'objet Une fois que le lieu est clair (idéalement après le premier objet, les autres doivent ajouter des choses qui se trouvent normalement dans ce genre d'environnement. Une fois que tous les joueurs ont ajouté un objet, l'équipe se met en ligne et doit traverser la pièce. Ils doivent évidemment éviter les objets. Cette activité est efficace pour que les joueurs remarquent les objets qui sont placés et les respectent lorsqu'ils font une improvisation.

Variante : Au lieu de traverser la pièce, on peut imposer de faire une improvisation dans le lieu qui vient d'être créé collectivement.

Un déjeuner presque parfait

Comment: On demande aux joueurs de s'asseoir afin de faire face à l'espace de jeu. On prend un premier volontaire qui a comme tâche de préparer à déjeuner mais le lieu établi doit être la vraie cuisine qu'il a à la maison. On peut demander au joueurs de narrer les étapes du processus comme s'il s'agissait d'une émission de cuisine. Lorsque le repas est terminé, le joueur dépose le plat sur la table et quitte le lieu. Un deuxième joueur doit ensuite utiliser les éléments établis pour préparer un différent repas dans la même cuisine.

Cette activité peut se faire en équipe où les joueurs connaîtraient de mieux en mieux la cuisine initiale ou on peut demander à chaque troisième joueur d'établir sa cuisine à lui.

Pourquoi: Cette activité sert à pratiquer le respect de l'environnement en plus de travailler les lieux communs. Il est utile de questionner les joueurs sur le but de l'atelier après que tout le monde y soit passé au moins une fois. Comme piste de réflexion, on peut suggérer la simplicité des objets (machine à café de base vs machine espresso) ou encore l'importance d'utiliser un lieu commun à tous en début de comparée.

La Porte de Duodenum

Comment: Les joueurs sont séparés en deux lignes, les joueurs qui se font face jouent ensemble tandis que les autres observent. Au choix, le premier joueur va entrer sur l'espace de jeu et mimer une porte quelconque. Lorsqu'il a compris de quel genre de porte il s'agit, l'autre joueur va entrer en jeu et offrir une proposition au premier joueur qui aiderait à établir le lieu. Le premier joueur va intégrer l'information offerte par le deuxième joueur et va répondre une phrase pour débiter l'histoire. Avec ces deux phrases, nous devrions avoir l'essentiel pour un début d'impro (lieu, personnages, relations)

Ex: Joueur 1 mime une porte basse

Joueur 2 offre un salut militaire au premier joueur et dit: «commandant, la garde de nuit a trouvé quelqu'un chose sur le radar. Vous devriez venir voir.»

Joueur 1: «Lieutenant Daniels, vous savez que je ne tolère pas de mauvaises nouvelles avant mon café matinal.»

Pourquoi: Ce début d'impro condensé, devrait aider les joueurs à réaliser quelle information est essentielle à un début d'impro et quelle information est superflue. S'ils vous demande qui est Duodenum, dites que c'est un secret.

L'éminence grise

Comment: On présente un lieu simple où la dyade de joueur devra évoluer. L'animateur donne secrètement une tâche en lien avec le lieu à chacun des deux joueurs. Les joueurs doivent convaincre l'autre d'exécuter cette tâche sans être rude et sans explicitement demander à

l'autre de le faire.

Pourquoi : Les joueurs doivent apprendre d'être à l'écoute de l'autre sans pour autant perdre de vue leur but initial. Ces aptitudes sont particulièrement utiles en comparée lorsqu'un joueur embarque plus tard dans l'impro pour tenter de ramener tout le monde à l'ordre ou pour présenter une perche.

Seul face aux autres

Comment : Un participant se met debout, relâché et détendu seul face au groupe. Il doit regarder l'assemblée en plongeant son regard dans celui de chacun des membres de cette assemblée pendant trois secondes. Il a un temps donné pour effectuer sa tâche, une minute par exemple. C'est à lui d'estimer le temps qui s'est écoulé. Il donne le top du début et celui de la fin.

Autres consignes : Commencer l'exercice neutre puis se laisser aller à ses émotions, si on a envie de sourire par exemple, ou de rire, mais ne pas fuir et continuer à soutenir le regard du public.

A quoi prêter attention : Au respect des consignes, que le participant regarde bien tout le monde et dans le temps imparti.

Développements, variantes, suites : Cet exercice peut se faire avec un perturbateur qui teste le relâchement du participant.

Pourquoi : Accepter le regard des autres et regarder vraiment et individuellement chaque personne du groupe.

La définition

Catégorie d'exercice : Imaginaire verbal, confiance en soi.

Comment : Les participants se mettent en files de 4 personnes face à l'animateur. Le premier dit une syllabe, puis le 2e et le 3e également. Le 4e doit répéter les syllabes à la suite de façon à former un mot. Puis, il doit en donner immédiatement la définition. Le 4e joueur devient ensuite le 1er de la file et on continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient donné une définition.

Variante : On peut le faire à 5 joueurs et utiliser des mots de 4 syllabes.

A quoi prêter attention : Au rythme, les syllabes doivent être lancées très rapidement.

Pourquoi : Amener à assumer jusqu'au bout sa créativité, son imaginaire. Développer sa répartie et son assurance face au public.