



GUIDE

DE LA PRATIQUE DE L'IMPROVISATION DANS LES ÉCOLES SECONDAIRES

***RÉALISÉ PAR
JONATHAN-HUGUES POTVIN
FORMATEUR EN IMPROVISATION***

EN COLLABORATION AVEC



Loisir Sport
Centre-du-Québec

INTRODUCTION



L'improvisation représente une activité de plus en plus populaire dans les écoles secondaires du Centre-du-Québec. Depuis quelques années, plusieurs étudiantes et étudiants sont attirés par cette forme de jeu unique et des plus excitantes!

À la fois séduits par l'environnement sportif de l'improvisation et fascinés par cette forme très accessible d'art dramatique, les jeunes peuvent mettre en valeur leur créativité et leur talent de comédien.

Dans les écoles secondaires, cet engouement pour *l'impro* provoque un rassemblement très populaire d'*étudiants-spectateurs aux matchs d'impro du midi* permettant d'apprécier le talent de leurs amis qui se lancent dans la mêlée. Puis, très souvent, l'effet d'entraînement se produit et les spectateurs deviennent joueurs à leur tour!

Aux quatre coins de la région, les jeunes des écoles secondaires manifestent leur intérêt à pratiquer cette activité. Ils demandent avec insistance aux intervenants de leur école de leur fournir le support et l'encadrement nécessaires.

Voilà pourquoi nous leur offrons ce document d'information et de référence, véritable *boîte à outils* conçue tout spécialement pour toutes les personnes-ressources des écoles secondaires désireuses de mettre sur pied *une ligue d'impro*.



***L'IMPROVISATION REPRÉSENTE UNE ACTIVITÉ
DE PLUS EN PLUS POPULAIRE
DANS LES ÉCOLES SECONDAIRES DU CENTRE-DU-QUÉBEC.***

LES BIENFAITS DE L'IMPRO DANS UNE ÉCOLE SECONDAIRE

Les écoles secondaires du Centre-du-Québec proposent à leur clientèle un éventail d'activités parascolaires tant sportives que culturelles. À ce chapitre, la pratique de l'improvisation représente sans aucun doute une activité des plus stimulantes à offrir aux étudiantes et étudiants désireux de mettre en valeur leur talent de comédien.

La créativité, le travail d'équipe, l'apprentissage des règles du jeu et la confiance en soi ne sont que quelques-uns des *éléments incitatifs* à mettre sur pied *une ligue d'impro* dans une école secondaire.

Plusieurs compétences sont aussi développées chez les étudiants par la pratique de cette activité, soit :

- le développement de leurs talents par le biais du jeu;
- l'assurance à s'exprimer devant un auditoire;
- l'écoute des autres et la socialisation;
- la vision positive des personnes et de leur potentiel;
- l'enrichissement et la solidification de la vie étudiante;
- le soutien des motivations futures à travers le développement de leurs aptitudes;
- l'ouverture et le contact entre les étudiants provenant de différents milieux;
- la motivation à la réussite scolaire afin de suivre le cheminement de leurs camarades d'équipe;
- l'appartenance à l'établissement scolaire et la promotion de leur école secondaire lors d'événements parascolaires.



LES ÉTAPES POUR METTRE SUR PIED UNE LIGUE D'IMPRO

LES HUIT COMMANDEMENTS D'UN BON DÉMARRAGE

1. Recrutement et inscription

En début d'année, de concertation avec la direction de l'établissement et l'animateur de vie étudiante, il est suggéré d'effectuer une bonne campagne de recrutement des étudiants en prévoyant au moins *trois midis d'inscription*. Une *partie d'exhibition* présentée par des joueurs un peu plus expérimentés, tels des joueurs du cégep près de chez vous, peut s'avérer un excellent moyen pour mousser votre campagne. **Le recrutement est une étape très importante.**

Lors de l'inscription, les étudiants doivent être informés de **la date et l'endroit où se tiendra la première rencontre d'information**. Vous devez insister sur l'importance de leur présence à cette rencontre afin que tous les étudiants intéressés sachent en quoi consiste *l'impro* et comment vous comptez procéder. Vous trouverez, à l'**annexe 1**, **une proposition de contenu** pour l'animation de cette première rencontre avec les joueurs.

Pour les jeunes, *ce premier contact* doit être celui qui leur donnera le goût de jouer et de faire partie de la *gang d'impro de l'école*. Pour partir sur une base solide, il faut les accrocher dès le départ!

2. Ateliers de formation

Même si les jeunes ont hâte de faire des matchs, une *bonne formation de base* est nécessaire. De préférence, **prévoyez quatre ateliers de formation** afin de bien connaître les forces et les motivations des participants. À la fin de chaque atelier, **prenez le temps de faire un retour avec les étudiants**. Cela vous permettra de déceler les affinités entre eux et d'identifier les leaders du groupe.

Pour le contenu de vos quatre premiers ateliers de formation, nous vous suggérons d'utiliser *les quatre premiers ateliers* décrits à l'**annexe 6**. Toutefois, si vous avez besoin **d'un coup de pouce en formation**, vous pouvez faire appel à des personnes-ressources. Certaines habitent près de chez vous, peuvent se déplacer à votre école et être disponibles sur l'heure du midi. Consultez la liste à l'**annexe 2**.

3. Formation des équipes

Rappelez-vous que la formation des équipes doit s'adapter à la réalité de votre école. Même si le **nombre minimum de joueurs** pour constituer une *ligue d'impro scolaire en santé* est de **douze participants**, soit **trois équipes de quatre joueurs**, c'est à vous d'évaluer la situation selon le nombre de participants.

Si, à la première année, vous n'avez pas un nombre suffisant de joueurs pour former une ligue, vous pouvez organiser des parties amicales avec les écoles avoisinantes ou encore former une ou deux équipes qui pourraient représenter l'école en participant à une ligue régionale.

Généralement, nous retrouvons des étudiants de premier et deuxième secondaire dans la **catégorie cadette** et de quatrième et cinquième secondaire dans la **catégorie juvénile**. Pour les participants de troisième secondaire, libre à vous de les classer automatiquement dans une catégorie ou de faire du cas par cas selon votre évaluation de leur niveau de jeu et de leur profil de joueur. Il est aussi souhaitable de **retrouver des gars et des filles** dans chacune des équipes.

4. Formation de l'équipe technique

Un *arbitre*, deux *assistants-arbitres*, un *animateur*, un *D.J.* et un *statisticien* (facultatif) pour le classement de la saison composent l'équipe technique. Si vous n'avez pas suffisamment d'élèves pour former votre équipe technique, il est toujours possible de *faire appel à quelques-uns de vos joueurs* lors des parties où leur équipe ne joue pas.

Après leur avoir expliqué leur rôle respectif, il serait préférable d'organiser *quelques simulations de match* pour leur permettre de mettre en pratique leurs différentes tâches. Finalement, n'oubliez pas, qu'afin de partir sur des bases solides, **il est primordial d'être prêt techniquement avant de présenter votre premier match de la saison**. Pour vous aider à former votre équipe technique, vous trouverez le *Guide de l'arbitre* à l'**annexe 3** et les *principales tâches de l'équipe technique* à l'**annexe 4**. Vous pouvez aussi faire appel à des personnes-ressources (**annexe 2**) pour la formation de votre ou vos arbitres.

5. Le matériel

Pour produire une partie d'improvisation, il faut un minimum de matériel, soit *des bandes* ou **un espace prévu pour le jeu** d'approximativement 8 pieds par 10 pieds, *des gilets d'équipes*, *trois gilets d'arbitres*, *des feuilles de pointage de match* (voir exemple à l'**annexe 5**), *un sifflet*, *un gazou* (facultatif), *un chronomètre*, *des cartons de votes bicolores*, *un micro* et un *système de son*.

L'improvisation est une activité très accessible. Vous constaterez qu'une bonne partie de l'équipement se trouve facilement à l'intérieur même de votre école. Informez-vous aussi auprès de votre commission scolaire qui, très souvent, offre le service de transport des bandes ou de l'équipement technique entre leurs écoles secondaires.

6. La promotion

Avant de lancer la saison, **la promotion de votre première partie** est sans aucun doute un élément très déterminant pour le succès et la popularité de *l'impro* à l'école. Un maximum de spectateurs et un bon public s'avèrent très motivants pour les joueurs.

À cet effet, plusieurs **outils de promotion** ont connu du succès dans les écoles secondaires, que ce soit des affiches promotionnelles, des capsules à la radio étudiante, des invitations dans le journal de l'école ou encore quelques messages à l'interphone de l'école.

Certains entraîneurs *d'impro* démarrent toujours leur saison par un match amical impliquant du personnel de l'école et des joueurs. Si vous en êtes à votre première année, une partie d'exhibition présentée par des joueurs un peu plus expérimentés est aussi un bon outil promotionnel. Finalement, **toutes les idées de publicité sont excellentes si elles rejoignent et attirent le plus de spectateurs possible**.

7. Un dernier sprint avant la première rencontre

Un dernier survol des tâches de chacun et quelques vérifications de dernière minute vous assureront le succès dès la première rencontre.

Certains détails à ne pas oublier :

- ◆ la réservation et la vérification du matériel;
- ◆ l'identification des chandails des joueurs (idéalement, le nom du joueur inscrit au dos, l'inscription du C pour le capitaine et du A pour l'assistant);
- ◆ la vérification des tâches avec l'équipe technique (dernière simulation de match).

Suggestion : Pour la première partie de la saison, demandez un coup de pouce à quelques membres de l'équipe-école afin de vous libérer un peu et superviser le tout. Un troisième œil pour mieux évaluer et parfaire!



8. Un mot sur la saison

Une première saison d'impro ne doit pas être trop longue. Pour une ligue maison de *trois équipes*, un **calendrier annuel** d'approximativement *douze parties* serait très raisonnable. Chaque équipe aurait la possibilité de jouer huit parties sur une période s'étalant, par exemple, de novembre à la fin mars. La saison peut aussi comprendre des matchs amicaux et des séries éliminatoires. Considérant qu'idéalement vous ajouterez une pratique par semaine, les joueurs devraient ainsi garder leur intérêt et leur motivation. Toutefois, les finales de fin de saison ne sont pas toujours souhaitables, surtout la première année. À vous d'évaluer si l'aspect compétitif pourrait nuire à la poursuite de votre activité.

Selon votre disponibilité, il serait préférable de faire deux pratiques par semaine, soit une avec *les joueurs de catégorie cadette* et l'autre avec ceux de *la catégorie juvénile*. À vous de juger! **Évidemment, la majorité des étudiants préfèrent jouer devant public plutôt que pratiquer!** Au début d'une première saison, vous comprendrez que les pratiques ne peuvent être escamotées. Des exercices bien préparés peuvent être très amusants à pratiquer en groupe. N'hésitez pas à consulter la banque d'exercices à *l'annexe 6*.

Selon l'engouement et la disponibilité des joueurs et de l'entraîneur, il peut être très motivant d'organiser quelques matchs amicaux avec d'autres écoles secondaires avoisinantes ou avec des équipes d'une ligue régionale d'improvisation. **Pour plusieurs jeunes, cette expérience de représenter leur école secondaire est très stimulante.** Elle accentue le sentiment d'appartenance à leur école, glorifie la pratique de l'impro, les motive à pratiquer davantage et à améliorer leur jeu. **Il faut se rappeler toutefois que l'improvisation est un spectacle; la compétition ne doit pas être au premier plan!**

Bonne saison !



LA BOÎTE À OUTILS

Vous trouverez dans cette section tous les outils nécessaires pour réaliser chacune des étapes menant à la mise sur pied d'une ligue d'impro à votre école secondaire, soit:

Annexe 1 : La première rencontre d'information

Annexe 2 : Des ressources en improvisation près de chez vous

Annexe 3 : Guide de l'arbitre

Annexe 4 : L'équipe technique

Annexe 5 : Feuille de match

Annexe 6 : Guide d'ateliers d'improvisation - niveau 1

Annexe 7 : Banque de catégories

Annexe 8 : Liste des références et liens utiles

Annexe 9 : De l'impro grâce à la LNI

ANNEXE 1

LA PREMIÈRE RENCONTRE D'INFORMATION

Pour briser la glace et partir du bon pied, ce premier contact avec vos joueurs doit avoir comme objectif de leur donner une bonne idée de *ce qu'est un match d'impro*. Déjà intéressés par cette activité, les participants connaîtront ainsi les aptitudes à développer pour la pratique de *l'impro* et découvriront le plaisir qu'ils auront à jouer entre amis.

Pour ce faire, *voici une suggestion de contenu pour votre première rencontre d'information*. Libre à vous de l'adapter selon votre expérience et la réalité de votre école.

ANIMATION DE LA RENCONTRE

1. UN MOT SUR L'IMPROVISATION

Présentez brièvement les objectifs du jeu, soit:

- ◆ Être capable de jouer un personnage à partir d'une situation donnée;
- ◆ Pouvoir entrer dans la peau de plusieurs personnages;
- ◆ Apprendre à réagir face à des situations diverses;
- ◆ Apprendre à être à l'aise dans toutes les situations;
- ◆ Prendre confiance en soi et au groupe;
- ◆ Apprendre à être à l'écoute de l'autre;
- ◆ Travailler toute une série de situations de parole et de déplacements.

Un peu d'histoire...si besoin!

Si certains étudiants veulent de l'information sur la populaire Ligue nationale d'improvisation (LNI), il vous sera possible de répondre à leurs questions en utilisant *l'annexe 9*. Ils verront comment la LNI a réussi à populariser l'impro aux quatre coins du Québec et partout dans le monde.

2. VISIONNEMENT D'UN MATCH D'IMPRO

Un match d'impro, c'est quoi?

Comme une image vaut milles mots, nous vous proposons de visionner avec eux un match d'impro sans nécessairement le visionner au complet. Consultez *l'annexe 8* pour des suggestions de DVD. Visionnez-le avant et noter quelques éléments à faire ressortir.

Après le visionnement, *donnez la chance aux étudiants de s'exprimer et de discuter ensemble sur le jeu des improvisateurs*. Vous apprendrez beaucoup de leurs impressions du match ou de tous les autres commentaires personnels qu'ils émettront. Vérifiez leurs attentes, leurs questionnements, leurs réactions, etc.



En quoi consistent les matchs?

Canada oblige, c'est le hockey sur glace qui sert de modèle! En visionnant un match, ils constateront que, selon les règlements officiels, nous retrouvons *deux équipes de six joueurs - garçons et filles* - dont un *capitaine* et un *assistant-capitaine*. Ils sont revêtus de vareuses de hockeyeurs. Le match se déroule en *trois tiers-temps de trente minutes* sous la direction *d'un arbitre* et de *deux assistants*.

Après chaque improvisation, *le public vote et l'équipe gagnante reçoit un point*. En cas de non-respect de certaines règles (sortie de thème, par exemple), des pénalités sont données – trois pénalités donnent un point à l'adversaire.

L'arbitre portant un chandail rayé noir et blanc est le seul maître à bord de la patinoire. Il est souvent sifflé et conspué par le public. Folklore oblige! Il est le méchant, mais il a toujours raison!

Le déroulement d'une improvisation

L'arbitre donne *un thème, une catégorie* (muette, libre, à l'envers, etc.), *un temps limite* et signale si l'improvisation sera *mixte* (deux équipes en même temps) ou *comparée* (une équipe après l'autre). Les équipes ont droit à vingt secondes de *caucus* durant lesquelles le coach type une situation, un lieu, un personnage. Les joueurs doivent alors improviser en essayant le plus souvent d'être drôles ou tendres.

Même si les participants à votre rencontre d'information veulent en savoir plus sur l'arbitrage, les règlements ou le pointage, évitez de vous enliser dans les aspects plus techniques du jeu. Cela viendra en temps et lieu! Donnez-leur confiance, motivez-les et partagez avec eux votre passion pour *l'impro!*

Exemple d'un carton d'arbitre

Improvisation mixte ayant comme **thème** : *L'impro à l'école*

Catégorie : Rimée

Nombre de joueurs : Illimité

Temps : 3 minutes

**L'IMPROVISATION N'A PAS
COMME SEUL OBJECTIF DE FAIRE RIRE.
LES MEILLEURES HISTOIRES SONT SOUVENT
CELLES DE LA VIE DE TOUS LES JOURS!**

ANNEXE 2

DES RESSOURCES EN IMPRO PRÈS DE CHEZ VOUS

Tout près de chez vous, des personnes-ressources, des formatrices et formateurs en improvisation sont disponibles. Avec entente, ils peuvent se déplacer à votre école et vous accompagner pour offrir des ateliers *d'impro* aux joueurs, selon leur niveau et leurs besoins. Ils peuvent également donner la formation aux arbitres et aux entraîneurs. **Vous êtes à la recherche de formateurs, entraîneurs ou arbitres en improvisation, n'hésitez pas à contacter un de ces deux organismes-ressources oeuvrant depuis plusieurs années dans le domaine de l'improvisation.** La région du Centre-du-Québec a la chance de compter sur ces ressources très compétentes et accessibles. À vous d'en profiter!



DEUX ORGANISMES-RESSOURCES EN IMPROVISATION AU CENTRE-DU-QUÉBEC



| Ligue d'improvisation de Victoriaville et des environs (LIVE) | Développement régional d'improvisation (DRI) à Drummondville |
|---|---|
| Courriel : info@improlive.com | Courriel : impro_dri@hotmail.fr |

PROJET ACCRO D'IMPRO

Grâce au Fonds régional d'investissement jeunesse du Centre-du-Québec, les écoles secondaires de la région ont pu bénéficier **gratuitement** d'ateliers de formation en improvisation. Le projet s'est déroulé dans la région du Centre-du-Québec **de septembre 2009 à avril 2011.**



LA LIGUE SCOLAIRE D'IMPROVISATION DU CENTRE-DU-QUÉBEC

Elle offre la chance aux équipes *d'impro* des écoles secondaires du Centre-du-Québec de se rencontrer. La saison est composée d'approximativement *quatre tournois* se déroulant les fins de semaine, de décembre à avril. Avis aux intéressés!



Pour information concernant le fonctionnement de la Ligue, n'hésitez pas à contacter

Francine Lemire, responsable de la Ligue

Loisir Sport Centre-du-Québec (819) 478-1483 poste 241

Adresse Courriel : loisir-sport@centre-du-quebec.qc.ca

Site Internet : loisir-sport.centre-du-quebec.qc.ca



ANNEXE 3

GUIDE DE L'ARBITRE

RÈGLEMENTS OFFICIELS DE LA LIGUE NATIONALE D'IMPROVISATION (LNI)

**Ces règlements sont la référence pour la pratique de l'impro partout au Québec.
Toutefois, il est toujours possible d'adapter certains règlements à la réalité de votre école.**

1. Composition des équipes

Le jeu consiste en l'affrontement de deux équipes composées de six joueurs-improvisateurs (trois femmes/trois hommes) et d'un entraîneur. Un arbitre et ses deux assistants voient à ce que le jeu se déroule selon les règlements.

Aire de jeu : Pendant toute la durée de l'improvisation, le joueur ne peut quitter l'aire de jeu (la patinoire).

2. Durée de la partie

Chaque partie a une durée de quatre-vingt-dix minutes, c'est-à-dire trois périodes de trente minutes. Un arrêt de dix minutes est prévu entre chaque période.

3. Chronométrage

À l'intérieur de la période de trente minutes, il n'y a aucun arrêt du temps (chrono) bien qu'il y ait arrêt du jeu.

4. Sirène

Une sirène annonce la fin de chaque période et la fin de la partie.

5. Nature des improvisations

Les improvisations sont de deux ordres.

Comparée

Chaque équipe, à tour de rôle, doit improviser sur le même thème. L'équipe désignée au hasard par la couleur de la rondelle a le choix de commencer ou non. Aucune communication ne sera permise sur le banc pendant l'improvisation de l'autre équipe. En cas d'infraction, une pénalité sera décernée à l'équipe fautive au moyen d'un mouchoir exhibé par les assistants-arbitres.

Mixte

Un ou des joueurs des deux équipes doivent improviser ensemble sur le même thème.

6. Déroulement de chaque improvisation

a) Annonce du thème

L'arbitre tire au hasard une carte et lit à haute voix:

- Nature de l'improvisation (comparée ou mixte);
- Titre de l'improvisation;
- Nombre de joueurs;
- Catégorie de l'improvisation;
- Durée de l'improvisation.

b) Concertation

Les joueurs et l'entraîneur ont vingt secondes pour se concerter et prendre place sur la patinoire. L'arbitre signale le début de l'improvisation par un coup de sifflet.

Dans le cas d'une improvisation comparée, la rondelle est lancée après la concertation de vingt secondes.

c) **Marque d'un point**

L'improvisation terminée, chaque spectateur est appelé à choisir l'équipe gagnante de l'improvisation en montrant la couleur de son panneau de vote correspondant à l'équipe de son choix.

Advenant un verdict nul (égalité dans le compte des votes), aucun point n'est inscrit.

7. Improvisation inachevée en fin de période

Si, à la fin de la première et de la deuxième période, l'improvisation n'est pas terminée, elle reprend au début de la période suivante, au point où elle s'était arrêtée (la ou les mêmes positions et reprise de la dernière réplique). En première ou deuxième période, si la sirène se fait entendre durant le caucus, l'improvisation sera jouée au début de la période suivante. Si la même situation se produit en fin de troisième période, l'improvisation est annulée.

S'il reste moins de quatre minutes à jouer dans une improvisation, le maître de cérémonie signale, à l'aide d'un carton blanc, que l'improvisation doit être terminée même si le temps de la période est écoulé.

En fin de troisième période, le temps minimum accordé à la dernière improvisation, si elle ne peut être jouée complètement à l'intérieur du temps restant, est de trente secondes. Le maître de cérémonie signale, à l'aide d'un carton blanc, que le temps de la période est écoulé jusqu'à écoulement du temps de grâce. Après les trente secondes réglementaires, la sirène met fin à l'improvisation et le vote est demandé.

8. Mi-temps de troisième période

Dans les quinze dernières minutes de la troisième période, les thèmes sont choisis dans un bocal spécial ne contenant que des improvisations mixtes n'excédant pas huit minutes. En troisième période, advenant la fin du temps réglementaire de trente minutes pendant une improvisation comparée, celle-ci se déroulera jusqu'à écoulement de son temps.

9. Égalité

Advenant une égalité à la fin du temps réglementaire de quatre-vingt-dix minutes, une improvisation supplémentaire sera jouée après une pause de soixante secondes. Pour cette période de surtemps, la durée des improvisations n'excédera pas cinq minutes (en mixte) et trois minutes (en comparée). Un point au classement général sera attribué à l'équipe qui perd en prolongation. L'équipe gagnante en obtiendra deux.

S'il y a égalité dans le compte des votes, une autre improvisation suivra.

En série éliminatoire, advenant une égalité après les trois périodes réglementaires, le jeu se poursuivra en une ou plusieurs périodes supplémentaires jusqu'à ce qu'un point soit marqué.

10. Pénalités

L'arbitre est le maître absolu du jeu. En tout temps, il peut imposer une pénalité à un joueur ou à une équipe pour toute infraction nuisant à la qualité du jeu ou au déroulement de la partie. Au cours d'une improvisation, l'arbitre signale une pénalité au moyen d'un « gazou ». La pénalité est annoncée avant le vote sur l'improvisation.

Points de pénalité

L'équipe pénalisée se voit accorder un ou deux points de pénalité selon la nature de l'offense (mineure ou majeure). Une pénalité majeure est une infraction qui détruit sciemment le jeu. Une infraction mineure peut être un oubli, une maladresse, un retard, etc.

L'accumulation de trois points de pénalité (total accumulé chronologiquement par les joueurs ou leur équipe) donne automatiquement un point à l'équipe adverse.

En temps supplémentaire, l'accumulation de trois points de pénalité par une équipe met immédiatement (dès le signalement de l'infraction) un terme à l'improvisation en cours et donne la victoire à l'équipe adverse.

Expulsion

Tout joueur ayant récolté deux pénalités pendant la même partie est expulsé du jeu pour la fin de cette joute; il doit se retirer au vestiaire. Son expulsion efface les points de pénalité résultant de ses deux fautes s'ils n'ont pas déjà été totalisés. Les points de pénalité de toutes les fautes subséquentes de ce joueur sont versés au dossier de l'équipe.

Si, à cause de l'absence d'un joueur, l'équipe ne peut remplir les exigences de la carte d'improvisation, l'autre équipe gagne l'improvisation par défaut.

Demande d'explication

Seul le capitaine de chaque équipe a le droit de demander des explications à l'arbitre. Toute discussion avec ce dernier doit se dérouler dans le cercle LNI au centre de l'aire de jeu.

Advenant l'expulsion du capitaine, celui-ci sera remplacé par l'assistant-capitaine.

11. Classement

Calendrier régulier

Chaque victoire vaut deux points au classement général. À la fin du calendrier régulier, advenant une égalité dans les points au classement, le gagnant des matchs disputés en saison entre les équipes concernées obtient la primauté. Si l'égalité ne peut être brisée par ce principe, la différence entre les points pour et les points contre au total de la saison détermine un meneur. Si l'égalité persiste à ce stade, la différence entre les points pour et les points contre au total des matchs mettant aux prises les équipes en litige devient la référence. Le dossier de l'équipe au chapitre des pénalités tranchera en dernier recours.

Joutes éliminatoires

À la fin du calendrier régulier, l'équipe qui termine en tête du classement général se classe automatiquement pour la finale tandis que les équipes terminant au 4^e et 5^e rang sont éliminées. Les équipes occupant la 2^e et la 3^e place se rencontrent dans une joute de demi-finale.

12. Protêt

Pour qu'un protêt soit valide, il doit être signalé aux officiels lors du match contesté, avant la dernière sirène annonçant la fin des cérémonies de clôture. Un membre dûment mandaté de la direction de la Ligue nationale d'improvisation jugera alors de la recevabilité du protêt. Dans la mesure du possible, la décision sera rendue le soir même ou dans un délai raisonnable par le membre mandaté.

Une équipe qui abusera de cette procédure pourrait être sanctionnée. La sanction imposée correspond au retrait d'un ou deux points au classement général.

Les Fautes

Voici une liste non exhaustive des raisons pour lesquelles les fautes peuvent être sifflées. Chaque arbitre a cependant son interprétation propre du jeu et des fautes.



Majeure :

Augmente d'un point la gravité d'une faute précédemment sifflée. Si ce n'est pas la dernière qui a été sifflée, l'arbitre refait le signe de la faute à laquelle il se réfère avant de signaler la majoration.



Retard de jeu :

L'histoire n'avance pas; soit qu'il n'y a pas de propositions du tout, soit qu'il y en a, mais elles ne sont pas prises au bond. Des appels sont faits, mais aucun joueur n'y répond ou tellement tard que la situation ne le justifie plus. Au coup de sifflet du début de l'impro, il n'y a pas encore de joueur dans la patinoire ou les joueurs qui ne jouent pas ne sont pas encore retournés sur leur banc. Le capitaine monte en retard pour demander les explications des fautes.



Nombre illégal de joueurs :

Une équipe n'est pas au complet en début de match, une équipe ne respecte pas le nombre de joueurs indiqué sur le carton de thèmes.



Accessoire non respecté :

Non-respect du matériel (accessoires, aire de jeu, lorsqu'un joueur joue avec d'autres choses que les accessoires permis, etc.). Pour les impros avec accessoire, lorsque celui-ci n'est pas ou peu tenu en compte dans l'histoire ou qu'il est endommagé.



Procédure illégale :

Communications pendant une comparée, communications en réserve ou du banc à la patinoire, lorsqu'un joueur quitte l'aire de jeu, lorsqu'un joueur joue avec d'autres choses que les accessoires permis.



Cabotinage :

Pénalité des joueurs qui placent des mots ou des actes pour s'attirer les faveurs du public, mais qui n'ont rien à voir avec la situation ou qui ne font pas avancer le jeu. Pénalité des équipes qui envoient toujours les mêmes joueurs ou qui développent systématiquement la même stratégie.



Sortie de thème :

Non-respect du titre ou de la catégorie de l'impro



Cliché :

Répétition d'une situation, d'un personnage ou de phrases de grandes renommées



Décrochage :

Perte d'accent ou de personnage, fou rire, non-respect d'une situation ou d'une catégorie en cours d'impro. Non-respect des personnages et de la situation en cas d'improvisation comparée poursuite ou triptyque.



Confusion :

Accumulation de plusieurs fautes de manque d'écoute. Non-respect des décors installés ou manque de décors. Utilisation de références imprécises.



Rudesse excessive :

Imposition d'un personnage ou d'une situation, rudesse physique



Refus de personnage :

Quand on monte dans la patinoire, il faut au moins faire un bruitage, un objet qui serve à la construction de l'histoire. Quelqu'un qui ne s'est pas défini assez rapidement et qui refuse la définition qu'on fait de lui. Un joueur qui ne veut pas revenir en jeu alors qu'on appelle le personnage qu'il interprétait.



Mauvaise conduite (majeure) :

Pénalités des joueurs ou des équipes qui ne respectent pas le protocole, le règlement ou qui nuisent sciemment au jeu ou au spectacle.



Punition de match (majeure) :

Quand l'avertissement de la mauvaise conduite n'a pas été suffisant.



Manque d'écoute :

Non-respect de tout ce qui a été dit ou installé



Obstruction (majeure)

Refus systématique des propositions de l'autre joueur

Référence : Site Internet de la Ligue nationale d'improvisation (LNI)

ANNEXE 4

TÂCHES ET FONCTIONS DE L'ÉQUIPE TECHNIQUE

L'ARBITRE

Outre ses fonctions techniques stipulées dans les règlements officiels (**annexe 3**), l'arbitre doit préalablement préparer son match afin d'être prêt pour le **breffage** d'avant-match avec les deux équipes.

Il est responsable du matériel requis pour les catégories prévues en excluant les équipements sonores. Il peut cependant demander la complicité de l'équipe technique pour accomplir certaines catégories. Après le match, il effectue aussi un **débreffage** avec les deux équipes. Cela évite les discordes et les malentendus persistants.

LES ASSISTANTS-ARBITRES

Les principales tâches des assistants-arbitres sont **la comptabilisation des votes du public** entre chaque improvisation et **la surveillance de la discipline** de chacune des équipes durant les improvisations. Ils sont aussi appelés **juges de lignes**. Ne pas confondre avec un juge de salle que l'on retrouve plus souvent lors des tournois.

Les assistants-arbitres peuvent assister au breffage d'avant-match. Ils doivent mettre en place les accessoires sur la surface de jeu lorsqu'une catégorie l'exige. En l'occurrence, ils doivent rendre l'espace sans obstacles après chacune des catégories effectuées.

LE DISQUE-JOCKEY (D.J.)

Responsable de l'équipement sonore et de l'ambiance musicale, le D.J. peut préparer des capsules musicales d'une durée de vingt secondes pour être prêt à animer la période des caucus.

À l'ouverture du match, au signal de l'animateur, le D.J. devra diffuser une musique de présentation. Il doit se soumettre aux demandes spéciales des équipes pour la présentation des joueurs et collaborer avec l'arbitre en chef pour différentes catégories s'il y a lieu. Entre les périodes et après la partie, il crée l'ambiance en diffusant de la musique entraînante.

Il est à noter que le D.J. peut aussi jouer le rôle d'animateur.

L'ANIMATEUR

Voici une suggestion des principales tâches de l'animateur :

1. Vérifier le micro;
2. Annoncer l'ouverture du match;
3. Réchauffer la salle (Ça va bien tout le monde? mot de bienvenue, etc.);
4. Présenter les joueuses et joueurs des deux équipes **en commençant par les visiteurs** et en laissant les joueurs et les joueuses faire leur numéro d'entrée;
5. Présenter les juges de lignes;
6. Présenter l'arbitre et ne plus intervenir jusqu'à la fin de la lecture du carton de la première impro;
7. Animation musicale et commentaires durant la première période;
8. Mentionner au public, après la lecture du carton, que c'est la dernière improvisation de la période;
9. Inviter le public à prendre la pause et mentionner sa durée;

10. Accueillir les équipes au début de la deuxième période;
11. Mentionner au public, après la lecture du carton, que c'est la dernière improvisation de la période;
12. Accueillir les équipes au début de la troisième période;
13. Mentionner la date et l'heure de la prochaine partie;
14. Mentionner au public, après la lecture du carton, que c'est la dernière improvisation de la période;
15. Mentionner, s'il y a lieu, les étoiles de la partie - de la troisième à la première étoile;
16. Mentionner les gagnants de la partie;
17. Mentionner les dates et heures des prochains matchs.



ANNEXE 6

GUIDE D'ATELIERS D'IMPROVISATION NIVEAU 1

IMPORTANT – À LIRE

Vous trouverez dans cette section un guide d'*ateliers* pour des *joueurs de niveau 1*.
Chaque atelier comprend l'objectif visé et les exercices qui s'y rattachent.

D'une durée approximative d'**une heure quinze minutes**, vous pouvez les utiliser comme contenu de vos **pratiques hebdomadaires**. Prenez bien soin de *suivre l'ordre des ateliers*. Ils ont été conçus en fonction d'un apprentissage progressif. Vous pouvez les adapter et les répéter plusieurs fois. Assurez-vous d'une bonne assimilation avant de passer à l'atelier suivant.

Il faut apprendre à marcher avant de courir!

Avant de vous jeter dans la mêlée pour *réaliser une première impro*, il y a toute une série d'exercices à faire et plusieurs techniques à maîtriser.

Les exercices doivent *améliorer la performance du joueur*.

Cette liste n'est pas exhaustive; d'autres exercices et variantes peuvent être amenés.

ATELIER 1 LE RÉCHAUFFEMENT

Objectif : Pour monter sur la patinoire, il faut être en énergie. Pour cela, s'échauffer est primordial. Ces exercices permettent d'entrer dans le monde de l'improvisation.

- ♦ **Exercice 1 :** Se répartir dans toute la classe et se déplacer en gardant une distance entre les joueurs (se croiser sans se regarder, se regarder de manière amicale, sévère, en se disant bonjour de différentes façons, etc.).
- ♦ **Exercice 2 :** Toujours en se déplaçant, imaginer que l'on traverse différents environnements - sous la pluie, sous le soleil, dans le désert, dans la boue, sur la glace, dans la foule, devant des vitrines de magasins, sur un sol glissant, dans un marécage, sur un sol collant, etc.
- ♦ **Exercice 3 :** Toujours en se déplaçant, prendre une position fixe (la plus originale possible, quitter le premier sens du mot) en fonction de certains mots prononcés par l'entraîneur.
- ♦ **Exercice 4 :** *La chaîne des mouvements* - Un des joueurs du cercle commence à faire un mouvement énergique (lancer une pierre) et répète celui-ci; tout le groupe reprend le mouvement en même temps ou l'un à la suite de l'autre. Changement dans les mouvements. Les mouvements peuvent devenir des petites actions précises.

ATELIER 2 LA RELAXATION ET LA VOIX

Objectif : Pour assurer une suite logique, on s'intéresse ici aux instruments avec lesquels on va jouer, c'est-à-dire le corps et la voix. Nous tenterons de les apprivoiser, de bien les connaître pour mieux les utiliser. Ces exercices doivent aider à se détendre intérieurement et à arriver à un bien-être physique.

- ◆ **Exercice 5** : Tous les joueurs se couchent par terre, espacés les uns des autres. Détente obligatoire en faisant aller la tête de droite à gauche. Ils imaginent qu'une mèche de cheveux leur tombe dans le visage et les gêne. Pour l'enlever, ils se servent de leur voix. Ils doivent faire des vocalises et monter le son progressivement jusqu'au maximum de leurs possibilités et redescendre tout aussi progressivement.
- ◆ **Exercice 6** : Dans une position confortable, les joueurs respirent à fond, se concentrent sur quelque chose en particulier, sur ce qu'ils entendent. C'est une relaxation classique.

ATELIER 3 LA CONCENTRATION

Objectif : La concentration de tous les membres du groupe est importante, car, sans elle, ils ne pourront pas progresser. Il faut arriver à une sorte d'abstraction du monde extérieur et des problèmes personnels. *L'impro* doit être au centre des esprits.

- ◆ **Exercice 7** : *Pierre appelle Paul* - En cercle, un joueur est Pierre, celui à côté de lui est Paul. Les autres portent des numéros. Il faut appeler un des élèves en suivant un rythme et une gestuelle. On tape des deux mains sur les genoux, puis dans les mains et on lance les pouces de chaque côté du visage en disant qui on appelle. Exemple : Pierre dit : Pierre (mains sur les genoux) appelle (frappe dans ses mains) Paul (pouces en arrière) ». Quand quelqu'un se trompe, il prend la place de Pierre et les autres participants reculent d'une place.
- ◆ **Exercice 8** : *La machine à écrire* - En cercle, chaque joueur représente plusieurs lettres de l'alphabet. L'entraîneur dicte un mot à dactylographier. Chaque joueur correspondant à chaque lettre du mot doit frapper dans ses mains. À la fin du mot, tous les joueurs frappent deux fois; à la fin d'une phrase, trois fois.

ATELIER 4 LA CONFIANCE

Objectif : Pour improviser, il faut se sentir en confiance. En effet, comment se sentir tout à fait à l'aise et détendu pour improviser si on n'est pas sûr que ses partenaires sont là pour répondre aux propositions ou pour pallier une éventuelle erreur ou carence. De plus, jouer, c'est dévoiler une partie de soi-même, de ses sentiments. Cela n'est pas possible si des craintes d'indiscrétion subsistent.

- ◆ **Exercice 9** : *Le jeu du casse-cou* - On bande les yeux d'un joueur. Son rôle consiste à marcher franchement, sans hésitation, vers les murs en sachant qu'un autre joueur sera là pour le retenir avant qu'il ne touche les murs. On peut communiquer avec le casse-cou par mots et ensuite par gestes.
- ◆ **Exercice 10** : *La chaîne des aveugles* - Les élèves se donnent la main pour former une chaîne. Tout le monde ferme les yeux sauf le guide se trouvant en début de file. Parcours entrecoupé d'obstacles. Le but est, pour chacun, sans rien dire, de faire passer l'impulsion qui permettra au suivant de franchir l'obstacle.
- ◆ **Exercice 11** : *La bouteille* - Un joueur se place dans un cercle formé des autres joueurs. Il doit, en gardant les pieds fixes, se laisser aller dans toutes les directions. Les autres joueurs doivent le rattraper et le repousser dans une autre direction (silence!). On peut terminer l'exercice par le soulevé du joueur à bout de bras avec petits déplacements en douceur.

ATELIER 5 LES PERSONNAGES

Objectif : Lorsqu'on arrive sur la patinoire, on n'est plus soi-même; on est un personnage qu'il faut incarner, représenter le mieux possible. Cela se travaille grâce à ces exercices.

- ◆ **Exercice 12 :** Les joueurs se placent par paires, l'un en face de l'autre. Ils doivent imaginer une personne et la typer (danseuse, sportif, funambule, alcoolique, jeune, vieux, etc.). Ils marchent l'un vers l'autre en jouant leur personnage, mais aussi en observant le personnage de l'autre joueur, car, en se croisant, ils doivent reprendre le personnage qu'ils ont observé.
- ◆ **Exercice 13 :** On choisit un personnage bien caractéristique et on essaie de trouver le maximum de détails pour le caractériser. Lorsqu'on est au point, chaque joueur joue ce personnage.

ATELIER 6 L'OBSERVATION

Objectif : Apprendre à observer quelqu'un n'est pas chose facile. C'est pourquoi il importe de commencer par des exercices simples en s'attachant à des détails tels que des détails vestimentaires pour, par la suite, observer des attitudes, des tics, des mimiques, etc. Peu à peu, on approche le travail théâtral puisqu'on imite, on *joue* quelqu'un qui n'est pas soi.

- ◆ **Exercice 14 :** *Le jeu des miroirs* - En paires, les joueurs s'assoient l'un en face de l'autre. Un joueur fait des gestes que l'autre doit suivre parfaitement. Tout d'abord avec les mains distantes de 5 cm, puis avec tout le corps; devant son miroir le matin, en essayant des vêtements, en sortant de la douche, etc.
- ◆ **Exercice 15 :** *Détail vestimentaire* - Trois personnes s'assoient et prennent une position figée. Elles essaient de ne plus bouger du tout. Les autres joueurs les observent. Ensuite, les joueurs se retournent et les trois personnes changent un détail vestimentaire ou leur position. Le but est de découvrir ces changements.
- ◆ **Exercice 16 :** *Objet manquant* – L'entraîneur demande aux joueurs de placer sur une table toute une série d'objets. Les joueurs les observent et ensuite l'entraîneur enlève un objet. Le but est de découvrir l'objet disparu.
- ◆ **Exercice 17 :** *Mouvements additionnés* - On place une chaise au milieu de la pièce. Un joueur se lève et, à partir de cette chaise, fait un mouvement puis retourne à sa place. Un deuxième joueur se lève, répète le premier mouvement et doit en ajouter un deuxième et ainsi de suite. Le joueur qui se trompe dans les mouvements est éliminé.
- ◆ **Exercice 18 :** *Jeu d'observation* - Quatre personnes quittent la classe. Parmi les joueurs qui restent, une personne met au point une action très précise (exemple : un monsieur entre doucement en ouvrant la porte, la referme, va lentement vers un coffre imaginaire, ouvre celui-ci, prend une bourse avec de l'argent, l'embrasse, regarde ceux qui observent puis s'en va très vite en fermant la porte derrière lui.). Il faut que l'action soit très précise (nombre de pas, de souffles, etc.) et correctement rythmée. Le joueur répète cette action devant chacun des quatre joueurs écartés qui doivent la reproduire. Observation et conclusion.

ATELIER 7 L'IMAGINATION

Objectif : En improvisation, il faut des idées, il faut créer sans cesse de nouveaux personnages, de nouvelles situations, de nouveaux rebondissements. Des idées nouvelles doivent surgir à tous les moments. Cet exercice va tenter de développer l'esprit d'imagination.

- ◆ **Exercice 19 :** *Manipulation d'objets* - Les joueurs placent sur une table une quantité d'objets hétéroclites. Les joueurs imaginent une action en utilisant un ou plusieurs de ces objets, mais dans un usage différent de leur usage courant.

ATELIER 8 L'IMPROVISATION

Objectif : C'est l'aboutissement de tous les autres exercices. Les objectifs sont nombreux; ils sont présentés au début de cette séquence et reprennent, en outre, tous les objectifs déjà proposés.

- ◆ **Exercice 20 :** *Faire jouer des scènes* - D'abord des scènes muettes pour bien installer les personnages et le décor. D'abord une personne puis d'autres pour apporter des idées. Tout le monde peut donner des idées pour faire avancer *l'impro* (exemple: la confession, la visite au zoo, la salle de gymnastique, etc.).
- ◆ **Exercice 21 :** *Les dialogues d'impro* – L'entraîneur dicte un court dialogue sans autres explications. Par groupe de deux, ils doivent mettre en scène le dialogue. La difficulté de l'exercice consiste à créer une situation fictive qui amènera toutes les phrases du dialogue, lui donnera un sens et la justifiera dans un contexte. Exemple : Extrait d'une pièce de théâtre.
- ◆ **Exercice 22 :** *Le jeu du conteur* - On choisit deux joueurs, un conteur et un acteur. Le conteur s'assoit alors que l'acteur reste debout devant la classe. Le rôle du conteur est de raconter une histoire dans laquelle l'acteur jouera le personnage principal. Le conteur doit d'abord décrire le personnage avant de le faire jouer. On peut éventuellement faire entrer d'autres personnages. Attention, ceux-ci doivent rester muets!
- ◆ **Exercice 23 :** *Impro au sort* - Les élèves inscrivent sur une feuille un lieu (bois, piscine, cinéma, école, champ, etc.). Sur cette même feuille, ils notent deux types de personnages et un qualificatif pour chacun (des qualificatifs qui peuvent être joués: un vieil homme sympathique, un prêtre sportif, un soldat endormi, etc.). L'entraîneur découpe la feuille en trois (lieu et personnages). Les joueurs se placent par deux ou trois et pigent un lieu et un personnage à partir desquels ils doivent improviser.

À RAPPELER SOUVENT AUX JOUEURS

DES CONSIGNES SUR LA TECHNIQUE

- ◆ Ne pas jouer dos au public, sauf pour des cas exceptionnels où vous désirez faire un effet particulier;
- ◆ Il faut être compris de tous sans pour autant crier;
- ◆ Dans les improvisations, les moments de silence ont parfois leur importance. Il n'est pas nécessaire de parler tout le temps;
- ◆ Il faut prendre le temps de préparer sa prestation et veiller à bien définir le rôle de chacun;
- ◆ Lorsqu'on est en face du public, il faut éviter de rire, de montrer son trac. Il s'agit d'installer des atmosphères, de laisser venir des sentiments, des émotions, de développer des climats psychologiques afin de rendre son jeu *vrai*;
- ◆ Laisser libre cours à son imagination et ne pas chercher forcément à coller au thème;
- ◆ Raconter quelque chose de cohérent et de compréhensible pour le public;
- ◆ Essayer d'avoir des idées inattendues, intéressantes pour faire rebondir ou évoluer l'histoire et ainsi éviter de répéter sans cesse la même chose;
- ◆ Capter le regard et l'écoute de son public en présentant un exercice d'impro gai qui l'interpelle;
- ◆ Prendre le temps de réfléchir à toutes les données du jeu;
- ◆ Se poser des questions sur le lieu, sur le caractère de son personnage, sur qui on est, pourquoi on est là, avant, après, pendant, sur quel milieu social, etc.;
- ◆ Décrire son univers de façon précise, donner des informations claires.

DES CONSIGNES SUR LA MOTIVATION ET LA CONFIANCE EN SOI

- ◆ Impose-toi! Ne t'occupe pas des autres;
- ◆ Économise-toi, tu es trop physique;
- ◆ Agis! Ne raconte pas ce qui se passe. N'explique pas au public pourquoi il s'amuse;
- ◆ Tu manques de confiance en toi. Tu penses que tu n'es pas assez bon. Dis-toi en entrant sur scène que tu es un très bon improvisateur;
- ◆ Sois moins général, plus spécifique. Apporte plus de détails à la scène pour lui donner vie;
- ◆ Joue avec plus d'émotions. Tes personnages gagneront de la force. Ne pense pas trop à la bonne tenue de *l'impro* et à l'application des principes de base. Joue;
- ◆ Énonce une phrase à la fois, puis arrête-toi et attends;
- ◆ On sent que tu construis fort bien tes impros; tes personnages sont solides. Alors, dis quelque chose qui n'a rien à voir avec l'histoire. L'improvisation, ce n'est pas être tranquille et sûr de son fait. C'est prendre des risques;
- ◆ Sois positif dans tes entrées plutôt que de démarrer avec des sentiments négatifs;
- ◆ Réponds sans réfléchir. Même une bêtise. Tu es parfait. Sois moins parfait. Fais donc des choses stupides pour te mettre en danger;
- ◆ Ajoute un peu d'absurde dans tes interventions. Exemple : Ça va bien? Oui, j'ai les cheveux longs!

ANNEXE 7

LES CATÉGORIES

Voici la liste et la définition des catégories expérimentales utilisées en improvisation. Les catégories expérimentales ont pour objectif le développement des nombreuses pistes que peut emprunter l'écriture théâtrale spontanée et des différentes forces qui sommeillent chez l'improvisateur en tant qu'auteur, interprète et metteur en scène.

POUR LES DÉBUTANTS, VOICI DOUZE CATÉGORIES DE BASE

Variation sur un même thème

Le maître de jeu donne un thème. À chaque fois que la cloche se fait entendre, les improvisateurs doivent immédiatement recommencer une nouvelle improvisation en respectant le thème imposé.

À la manière de...

C'est une catégorie classique utilisée à la LNI et ailleurs. Ça consiste à respecter le style d'une œuvre ou d'un auteur soit par le niveau de langage, le sujet, l'ambiance ou par le propos.

Doublage

Les voix des personnages de l'improvisation sont jouées par d'autres improvisateurs à l'aide de microphones.

Fusillade (classique)

Par alternance, chaque improvisateur se présente devant le maître de jeu pour recevoir un thème qu'il aura à jouer sur le champ sans aucune préparation. L'improvisation de chaque comédien dure en temps normal trente secondes, mais c'est toujours à la discrétion du maître de jeu.

Mimée

Aucun son volontaire n'est permis durant cette improvisation.

Narration voilée

C'est une narration où le narrateur ne voit pas l'action qui se déroule sur scène.

Poursuite

Une troupe poursuit l'improvisation de l'autre troupe.

Publicité

Il s'agit ici d'une improvisation qui doit annoncer un produit.

Relais

C'est une improvisation mixte à un contre un. Au son de la cloche, les improvisateurs figent et sont remplacés par deux autres improvisateurs qui poursuivent rigoureusement ce qui a été installé par leurs prédécesseurs.

Chanté

L'improvisation est chantée.

Rimé

L'improvisation doit rimer.

Interventions

Le maître de jeu peut, à sa guise, intervenir dans l'improvisation en cours en imposant une piste d'écriture, une épreuve, un éclairage, une trame sonore, une réflexion, la répétition d'une performance déficiente, le remplacement des improvisateurs en présence, une nouvelle consultation ou toute autre chose pouvant aider ou déstabiliser l'improvisateur.

BANQUE DE CATÉGORIES

Plusieurs catégories sont accessibles sur les sites des ligues d'impro du Québec. Selon chaque ligue, les noms de catégories peuvent différer. Il en apparaît des nouvelles à chaque année. Si vous faites partie d'une ligue scolaire, on vous en fournira probablement un certain nombre avec lesquelles vous aurez à travailler et à préparer vos joueurs. En voici donc quelques-unes à ajouter à votre banque de catégories!

Accessoire imposé

Un accessoire donné est imposé aux équipes et elles doivent obligatoirement en tenir compte pour l'écriture de l'improvisation. L'accessoire doit être utilisé dans son sens propre à moins d'un avis contraire du maître de jeu.

Auditive

C'est une improvisation strictement sonore sans soutien électroacoustique. Les improvisateurs sont assis sur une chaise, les mains sur les genoux et le regard vers l'horizon. Il est interdit d'utiliser volontairement le langage du corps dans le but d'influencer l'écriture de l'impro.

Cadavre exquis

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

Chantée avec soutien musical

C'est une improvisation chantée où l'improvisateur doit obligatoirement composer sa mélodie dans le cadre musical que lui impose le musicien.

Commedia dell'arte

Des personnages de la commedia ainsi qu'une situation sont imposés par le maître de jeu. Les improvisateurs doivent ensuite s'exécuter en respectant le plus possible le style de cette célèbre forme théâtrale italienne.

Défi ou défi du public

Les équipes s'échangent un défi et doivent tenter de le relever. Le défi peut être également lancé par un membre du public.

Déjà vu

L'improvisation débute comme une libre, puis le maître de jeu demande aux improvisateurs de recommencer la même improvisation en changeant soit le style, l'ambiance, un élément de l'histoire, en modifiant les personnages, en imposant des handicaps ou autres.

Dictionnaire

Le thème est un mot choisi dans le dictionnaire. Si le cœur de *l'impro* correspond à la définition du mot, l'équipe gagne un citron-boni.

Dictionnaire des noms propres

Le thème est le nom d'une personnalité du dictionnaire. Si le cœur de *l'impro* correspond à ce qu'a été le personnage choisi, l'équipe gagne un citron-boni.

Éditorial

Il est question ici d'un exercice de rhétorique. Chaque équipe devra prendre position – pour ou contre - sur un sujet imposé par le maître de jeu. Ex.: L'avortement...les Jaunes sont pour et les Noirs sont contre.

Fusillade avec contrainte imposée

Une contrainte est imposée et doit être respectée dans chaque fusillade.

Feuilleton

C'est une improvisation impliquant les joueurs de toutes les équipes et qui dure toute la saison. En début de saison, le maître de jeu donne un thème ou une situation générale et impose à chaque joueur un personnage (nom, âge, état, métier, caractéristiques physiques et psychologiques). Pour les deux premiers épisodes, le feuilleton se joue avec le chandail et se vote. Par la suite, l'improvisateur a comme devoir de composer son personnage avec costumes et accessoires. L'improvisation n'est plus soumise au vote populaire.

Fusillade avec un seul thème

Le premier improvisateur à se présenter devant le maître de jeu reçoit un thème qui sera le même pour tous les autres.

Fusillade défi

Le thème que l'improvisateur reçoit est donné par l'improvisateur de l'autre équipe.

Fusillade duel

Il est question ici d'une fusillade jouée en mixte à un contre un. Le temps de l'improvisation ne doit pas aller en dessous des soixante secondes.

Fusillade solo

C'est une fusillade comparée classique à l'exception qu'ici, un seul improvisateur jouera les six thèmes donnés à son équipe.

Fusillade soutien musical

Ici, l'improvisateur ne reçoit aucun thème, mais une trame sonore l'accompagnera et il devra en tenir compte pour l'écriture de son improvisation.

Handicap

Chaque personnage à se présenter sur scène se voit imposer un handicap par le maître de jeu. L'improvisateur devra obligatoirement s'en servir pour la composition de son personnage.

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.

Huit clos

C'est une improvisation sans caucus. Les improvisateurs incarnent des personnages qui se connaissent et qui sont réunis dans un lieu clos pour régler un problème qu'ils ont en commun. Les improvisateurs ne peuvent pas utiliser à outrance des accessoires imaginaires. Ils peuvent le faire seulement si c'est pertinent et que cela appuie leur écriture. L'improvisateur ne doit pas imposer le problème, mais bel et bien collaborer avec l'autre pour le trouver afin que tout soit cohérent. L'improvisation se terminera quand le problème sera solutionné.

Humeurs en cinq temps

Cinq humeurs sont imposées par le maître de jeu. L'improvisateur devra en incarner une première et à chaque fois qu'il entendra la cloche il devra passer à une autre sans que l'on sente la coupure. Il doit faire l'effort de justifier le changement en le rendant cohérent.

Humeurs imposées par le maître de jeu

Ici, les changements d'humeur sont imposés par le maître de jeu à l'aide d'un petit carton présenté à l'improvisateur.

Immobile

Une improvisation où l'improvisateur doit être immobile du début jusqu'à la fin.

Inspirée de...

Les improvisateurs doivent s'inspirer d'un élément qui leur est proposé par le maître de jeu. Ex.: une photo, une toile, une chanson, un poème, une sculpture ou toute autre chose pouvant aider l'improvisateur à écrire son improvisation. Il n'y a pas ici de thème à respecter puisqu'il est difficile de juger de quelle façon l'improvisateur a été inspiré par l'élément proposé. Par contre, si le maître de jeu ne perçoit pas le lien entre l'élément proposé et l'improvisation, il pourra sévir ou tout au moins exiger des explications aux directeurs des équipes concernées.

Interactive

Le maître de jeu donne au public un choix de direction que l'improvisation pourrait prendre et ce dernier donne sa réponse à l'aide des cartons de vote. Une couleur représente Oui et l'autre, Non.

Intervention de l'autre équipe

Le directeur adverse est appelé à intervenir s'il y a lieu dans l'improvisation de l'autre équipe.

Langue étrangère

L'improvisation doit se faire dans une langue autre que le français et imposée par le maître de jeu.

Lieu imposé

Le lieu où se déroule l'improvisation est imposé par le maître de jeu.

Maquillage

Une trousse de maquillage est remise à l'équipe qui a la durée de la consultation pour maquiller un ou des improvisateurs pour l'improvisation suivante. Si l'improvisation est sans thème, c'est à partir des personnages créés à l'aide du maquillage que les improvisateurs écriront leur improvisation. Chaque joueur qui embarque sur scène doit être maquillé.

Narration avec participation du public

C'est une narration où l'action est jouée par un membre du public.

Petites annonces

Chaque improvisateur incarne le personnage imposé par la lecture d'une annonce de service de rencontres.

Photo-roman

Un photo-roman est projeté sur un écran sous forme de diapositives. Les improvisateurs doivent donner un sens à l'histoire en prêtant leur voix et leur âme aux personnages à l'aide de microphones.

Point de vue

C'est une improvisation où différents narrateurs donnent leur version de la même histoire.

Populo caucus

Une improvisation mixte où le public aura à décider laquelle des deux consultations sera jouée.

Poursuite alternative voilée

Même déroulement que la poursuite alternative à l'exception que la troupe qui ne joue pas ne doit en aucun temps voir l'improvisation de l'autre troupe. Elle n'a que le son comme seul point de repère.

Procès

Un membre du public est accusé d'un délit. Une troupe représente la couronne et l'autre la défense. Chaque troupe mandate un improvisateur qui jouera le rôle de l'avocat. Dans un premier temps, à tour de rôle, les avocats présentent leur cause et interrogent l'accusé au besoin. Dans un deuxième temps et toujours à tour de rôle, les avocats font venir à la barre des témoins qui sont personnifiés par la troupe adverse.

Quintatlon

Le maître de jeu impose cinq catégories et un thème. À chaque son de cloche, l'improvisateur doit passer de l'une à l'autre sans heurt comme si le changement était justifié dans l'écriture de son improvisation.

Radiophonique

Une improvisation strictement sonore avec l'aide d'un microphone.

Radiophonique avec soutien musical

C'est une improvisation radiophonique où l'improvisateur doit obligatoirement laisser son écriture être influencée par l'ambiance musicale imposée.

Reportage

C'est une improvisation sous forme de reportage. Un soutien vidéo peut également être utilisé.

Rêve

Pour honorer un improvisateur, ce dernier peut réaliser son fantasme *d'impro*. Il a carte blanche.

Revue de presse

L'improvisation doit rigoureusement s'inspirer de la lecture d'un article de presse faite par le maître de jeu.

Rimée

Une improvisation où le rime, qu'il soit libre ou non, est obligatoire.

Sans paroles avec soutien musical

Une improvisation sans paroles où l'écriture doit être rigoureusement influencée par l'ambiance musicale imposée.

Sans thème ni caucus

C'est une improvisation sans thème ni caucus.

Situation voilée

Une situation est connue de tous sauf d'un improvisateur. S'il découvre de quoi il est question, à la fin de l'improvisation il mérite un point boni.

Soutien musical

Une improvisation où l'écriture doit être rigoureusement influencée par l'ambiance musicale imposée.

Titre de chanson

Le thème de l'improvisation est choisi parmi les titres de chansons qui se retrouvent sur un disque compact choisi préalablement. On demande au public de choisir un chiffre. Le titre de la chanson correspondant au chiffre choisi sera le thème joué.

T.V. Hebdo

L'improvisation doit s'inspirer rigoureusement de la lecture du synopsis d'un film choisi dans le T.V. Hebdo ainsi que de la critique que l'on fait de ce film.

Vidéoclip

Les improvisateurs doivent créer un vidéoclip sur scène sur une pièce musicale imposée.

Vidéoway

Il s'agit ici d'une improvisation mixte avec quatre canaux de télévision identifiés par F1, F2, F3 et F4, et avec un contenu différent pour chacun des canaux. Il faut un improvisateur de chaque troupe par canal. Le maître de jeu saute d'un canal à l'autre (F1, F2, F3 ou F4) sans aucun ordre prédéterminé. Quand le maître de jeu revient sur un canal, les improvisateurs doivent faire l'effort d'avancer dans le temps comme si l'on zappait en temps réel à la télé.

Zapping

C'est une improvisation sans thème où à chaque son de cloche les improvisateurs doivent recommencer une autre improvisation en se fiant obligatoirement à leur dernier geste au moment où la cloche s'est fait entendre.

ANNEXE 8

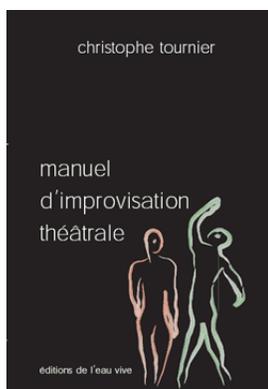
LISTE DES RÉFÉRENCES ET LIENS UTILES

DES MATCHS D'IMPRO À VISIONNER

Il n'existe pas beaucoup de DVD *accessibles gratuitement* et présentant des matchs d'impro. Toutefois, les écoles secondaires du Centre-du-Québec peuvent se procurer, **sur demande**, un DVD présentant des extraits de match de la **Ligue d'improvisation de Victoriaville et des environs (LIVE)** et du **Développement régional d'improvisation (DRI)** à Drummondville en s'adressant à Francine Lemire, Loisir Sport Centre-du-Québec, 819-478-1483 poste 241.

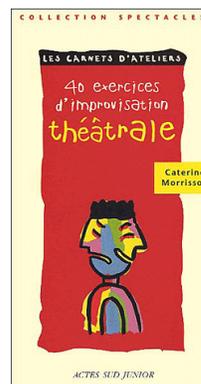
DES LIVRES À CONSULTER

Il existe plusieurs publications dans le domaine du théâtre et de l'improvisation. Voici quelques suggestions de livres reflétant surtout la mise en pratique du jeu plutôt que la présentation de visions du jeu.



Manuel d'improvisation théâtrale

Christophe Fournier
Éditions de l'eau vive



40 exercices d'improvisation théâtrale

Catherine Morrison
Éditions Actes Sud Junior



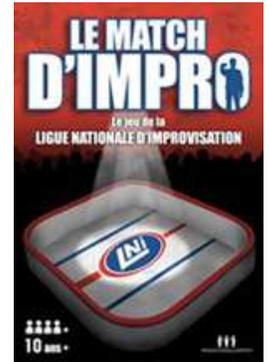
Le théâtre est un jeu

Christophe Deshoulières
Éditions Librio

UN JEU D'IMPRO

Le Match d'impro... Le Jeu de la LNI*

L'espace d'un match, famille et amis sont invités à explorer l'univers d'un pilote de course automobile, d'un politicien, d'une ballerine ou de tout autre personnage issu de l'imagination. À la manière d'une émission pour enfant ou d'un film muet, oncles, tantes, cousins, cousines, parents, enfants, grands-parents, voisins, voisines seront les maîtres d'oeuvre d'un spectacle qu'ils ne seront pas prêts d'oublier. Ils se feront surprendre par leurs coéquipiers et leurs redoutables adversaires et exerceront leur spontanéité.



***Référence** : Site Internet de la Ligue nationale d'improvisation (LNI)

DES SITES INTERNET À VISITER

LIGUES D'IMPROVISATION AU QUÉBEC

Ligue nationale d'improvisation (LNI) : <http://www.lni.ca>

Ligue d'improvisation de Québec (LIQ) <http://www.improliq.com/>

Ligue d'improvisation de Lévis : <http://patrolevis.org.previewmysite.com/aligorie/>

Ligue d'improvisation Globale : <http://www.ligueglobale.com/>

Ligue d'improvisation montréalaise (LIM) : http://www.citronlim.com/index_flash.html

Ligue d'improvisation étudiante universitaire de l'Université d'Ottawa (L.I.E.U.) : <http://www.lieu.ca/>

Improvore, un nouveau concept d'improvisation de Jimmy Doucet : <http://www.improvore.com/>

DES SITES D'IMPRO À TRAVERS LE MONDE

La Ligue nationale d'improvisation (LNI) vous propose de naviguer sur différents sites Internet d'improvisation partout dans le monde : *Ligue d'Improvisation Belge, Ligue d'Improvisation Française Professionnelle, Ligue professionnelle d'improvisation Internationale (Argentine, Brésil, Chili, Colombie, Uruguay, Équateur), Mondial d'Improvisation en Espagnol (Buenos Aires, Argentina), Ligue Marocaine d'Improvisation.*

AUTRES LIENS UTILES

Forum sur l'improvisation :

Rassemblement des improvisateurs de la relève étudiante (RIRE) <http://forumreleve.forumactif.com/>

ANNEXE 9

DE L'IMPRO GRÂCE À LA LNI

D'où vient *l'impro*? Dans les années 60 et 70, plusieurs troupes ou compagnies théâtrales s'intéressent au théâtre d'improvisation et chacun y va de sa recherche pour mettre l'improvisation à l'avant-scène. Plusieurs formules sont proposées, mais aucune n'atteint le succès *du match d'impro* imaginé par Robert Gravel et Yvon Leduc.



Ce succès est sans doute attribuable au côté ludique de ce spectacle qui laisse une grande latitude aux acteurs et à son aspect interactif accordant une place prépondérante au public.

À l'automne 1977, ont lieu les premiers matchs d'improvisation théâtrale de la Ligue nationale d'improvisation (LNI). C'est à même la programmation du Théâtre expérimental de Montréal (TEM) qu'est produit ce spectacle inusité réunissant les acteurs de Montréal autour d'une joute d'improvisation sous la forme et la structure d'un match de hockey.

Devant le succès fulgurant et pour répondre à la demande non seulement du public mais des acteurs qui veulent y participer, plusieurs autres joutes sont organisées. L'année suivante, le spectacle est repris avec six équipes réunissant une soixantaine d'artistes. C'est l'institutionnalisation d'un mouvement théâtral au Québec qui demeure encore très vivant!

La diffusion en direct de la finale de la sixième saison théâtrale de la LNI sur les ondes de Radio-Québec, en décembre 1982, devient le point tournant d'une expansion phénoménale où des équipes et des ligues d'improvisation voient le jour un peu partout au Québec. Comptant de plus en plus d'adeptes de tous âges, la LNI célèbre ses 20 ans en 1997 et s'associe, en 1998, au Festival Juste pour rire où elle effectue un retour à la télévision avec diverses adaptations de la formule originale.

Depuis, des milliers de jeunes adolescents pratiquent cette activité dans les écoles secondaires du Québec et participent à différents tournois et ligues scolaires d'improvisation.

***GRÂCE À LA LNI
ET À SES FONDATEURS,
ROBERT GRAVEL ET YVON LEDUC,
DES MILLIERS DE JEUNES ÉTUDIANTS
PRATIQUENT L'IMPROVISATION
DANS LES ÉCOLES SECONDAIRES DU QUÉBEC!***

Référence : Site Internet de la Ligue nationale d'improvisation sous l'onglet *Historique de la LNI*

CONCLUSION

Par cette boîte à outils, nous espérons avoir fourni le coup de pouce nécessaire à tous les intervenants scolaires désireux de s'impliquer et d'offrir de *l'impro* aux étudiants de leur école. Inspirés de plusieurs années d'expérience en improvisation et de la connaissance du milieu scolaire, nous avons tenté de rassembler en un seul document les principales étapes à suivre pour mettre sur pied une ligue d'improvisation dans une école secondaire.

Conscients qu'il existe aussi plusieurs autres références à cet effet, nous vous offrons ce document de travail sans aucune prétention. À vous de l'utiliser selon vos besoins et votre expérience en improvisation! Il peut être facilement modifié ou adapté à votre milieu et à la réalité de votre école.

Rappelez-vous qu'il n'est pas nécessaire d'être un expert en improvisation pour être responsable ou entraîneur d'une équipe *d'impro*. Respecter le rythme des joueurs, ne pas brûler d'étapes, se faire confiance et être un bon motivateur, voilà les préalables nécessaires au succès de votre dévouement auprès des jeunes joueurs *d'impro*! Bonne chance et merci de vous impliquer au développement de l'improvisation au Centre-du-Québec!





*Accro d'Impro a reçu une contribution financière de 20 000 \$
du Fond régional d'investissement jeunesse du Centre-du-Québec,
géré par le Forum jeunesse et la
Conférence régionale des élus du Centre-du-Québec.*

*Cette contribution a été rendue possible grâce à la participation du
Secrétariat à la jeunesse du gouvernement du Québec
dans le cadre de la stratégie d'action jeunesse 2006-2009.*

**Le Guide est disponible sur le site Internet de
Loisir Sport Centre-du-Québec
loisir-sport.centre-du-quebec.qc.ca**

SOUTIEN FINANCIER DU



DANS LE CADRE DU FONDS RÉGIONAL D'INVESTISSEMENT JEUNESSE

