

# **la grosse improvisation**

**Type :** activité d'expression

**Objectifs :** exprimer, s'exprimer  
monter un spectacle  
faire une première connaissance des techniques de l'improvisation

**Temps :** 120 minutes de préparation et de phase d'apport  
60 minutes de spectacle

**Matériel :** feuilles et feutres  
un dictionnaire

**Espace :** une salle plénière ou de spectacle

**Déroulement :** la grosse improvisation est un spectacle simple à mettre en place, puisqu'il ne demande aucun matériel, et aucune contrainte technique. Il suffit juste de s'initier aux techniques de l'improvisation. La première partie de cette fiche propose donc différents jeux pour s'entraîner, et la seconde quelques pistes pour le spectacle proprement dit.

❶ **Echauffement** : faire quelques jeux d'échauffement du corps et de la voix.

❷ **Les personnages** : une personne vient sur le plateau. Le meneur lui montre un personnage (fictif, réel, historique etc.) Elle doit, par l'attitude physique, le geste et les mots employés fait deviner qui elle est.

- Ce jeu permet de faire une première approche de la mise en vie des personnages. Avec un geste, une attitude, on peut déjà faire comprendre aux autres si le personnage est jeune, vieux, masculin, féminin etc. Un ou deux indices vocaux ou physiques permettent d'esquisser les grands traits de la personne.
- On peut préciser aussi qu'une fois le seuil du plateau franchis, l'improvisateur doit être dans la peau de son personnage. Les spectateurs doivent voir clairement la différence.

Proposer ensuite un autre exercice : donner un thème (voir le document *Des thèmes d'impro*) à deux joueurs qui auront à improviser pendant une minute sur scène. Prendre le temps de resituer chaque passage.

Voici quelques consignes avant de démarrer une improvisation.

- Bien écouter son partenaire. Ne pas lui couper la parole sauf si le jeu le demande.
- Chaque personnage doit réagir en fonction de sa personnalité. Demander avant l'impro que chacun se définisse un caractère bien précis (voir jeu suivant).
- L'histoire doit être plausible et réaliste (sauf en cas de consigné précisant l'inverse).

Le jeu de l'*histoire personnelle* est intéressant pour aider à se définir un personnage. Un joueur vient sur le plateau. Il se choisit un caractère, une histoire, une situation etc. Les autres doivent lui poser des questions, auxquelles il devra répondre en restant toujours dans la peau de son personnage.

Après un passage, faire un resituation sur les indices qui permettaient d'entrevoir le personnage (les mots choisis, les gestes, les réponses etc.)

Proposer ensuite quelques autres thèmes d'improvisation.

Pour qu'une improvisation réussisse, il faut que les joueurs acceptent les propositions de l'autre. *L'interview positive* permet de travailler dans cet axe. Deux joueurs viennent sur le plateau : l'un pose des questions à l'autre, qui ne doit jamais répondre par une négation (*ne, ne... pas, ni, ni... ni, rien, aucun, jamais, pas*).

Toujours sur cet aspect, demander à deux personnes de venir faire une impro, avec pour consigne d'accepter les propositions de l'autre.

- Dans une impro, il est important de faire beaucoup de propositions pour que l'histoire progresse. Les propositions refusées ralentissent souvent la narration.
- Comme tout type de narration, une improvisation doit avoir le schéma suivant : situation de départ, développement, événement, et conclusion. Dans les improvisations que feront les joueurs, demandez leur de respecter ce schéma.

#### **Déroulement type d'une improvisation**

***[qui n'est bien évidemment pas un modèle universel à suivre constamment].***

Situation de départ : les improvisateurs, par leur jeu, font comprendre où ils sont , qui ils sont etc.

Développement : dialogues sur le thème.

Événement : un événement survient et relance l'histoire.

Conclusion : chute concluant la scène.

Ce schéma est bien évidemment simplifié à l'extrême. Il a juste pour objectif de faire comprendre les quatre phases importantes.

③ **Les lieux** : demander aux stagiaires de faire des groupes de 3 ou 4. Chaque groupe choisit un lieu (salles d'activités, extérieurs etc.). Ils ont 5 minutes pour imaginer une improvisation sur le lieu où ils se trouvent : que peut apporter ce lieu ? quels éléments pourraient être intéressants ? etc.

Chaque groupe joue ensuite son improvisation, qui sera ensuite resituée.

④ **Vers le spectacle** : faire jouer des improvisations pour fixer les apports techniques. Après le jeu, donner la parole aux improvisateurs, puis aux spectateurs.

Pour **La grosse improvisation**, plusieurs types d'improvisation seront proposées. A vous d'en choisir parmi la liste suivante :

- Avant de s'installer, tout le monde écrit un mot sur une feuille, qui sont toutes rassemblées dans un panier. Chaque mot tiré au hasard sera un thème pour les deux joueurs.
- Le meneur choisit un thème au hasard dans la liste (voir document *des thèmes d'impro*).
- C'est le public qui crie des thèmes d'improvisation : le meneur en choisit un parmi tout ceux qu'il entend.
- Le meneur donne un dictionnaire à un spectateur qui devra tirer un mot au hasard.
- Après qu'un thème d'impro soit tiré au sort, le meneur peut donner une contrainte (voir le document *Un match d'impro*).

🕒 **La grosse improvisation** : le spectacle se déroule généralement en stage de formation le lendemain ou deux jours plus tard. Il est préférable de prendre une heure d'échauffement avant.

Bon spectacle.