

## **IMPROVISATION THEATRALE**

### **pour utilisation en cours de langue**

**objectif : prendre confiance en soi, libérer la parole, construire collectivement dans l'écoute et le respect, être plus à l'aise dans son corps, utiliser son imaginaire, s'exprimer oralement et physiquement**

#### **Echauffement corporel :**

- se frotter le corps, le visage comme pour se « dépeussier », récupérer la « poussière » dans le creux d'une main , faire une « boule » et la jeter au milieu du cercle en criant (si on veut)
- secouer les mains , les bras, les pieds, les jambes , tout le corps pour détendre les muscles ...rajouter du son pour échauffer la voix
- « brigade du tigre » : les participants sont des « policiers », se déplacent dans l'espace de jeu et vont suivre les consignes suivantes : « marche » :s'arreter sur place et se déhancher, « planque » : se cacher derriere un objet virtuel (un arbre, voiture, lampadaire ....), « mine de rien » : jouer le policier sur lequel un suspect se retourne et fait semblant de ne pas etre en filature, « arrestation » : mettre en joue le joueur en face de soi en disant : brigade du tigre je vous arrête ; « menottes » : passer les menottes au joueur qui se trouve en face (un des 2 joueurs doit lacher son rôle de policier pour prendre celui du suspect ; « apéro » : les policiers se retrouvent entre eux, un verre à la main pour fêter l'arrestation. Faire les consignes dans l'ordre une premiere fois , et ensuite les mélanger.

#### **Mobiliser son énergie corporelle**

- tableau/photo : un thème est donné (premiere fois au ski, anniversaire de mémé, mariage .... ), les participants composent un à un un tableau représentant la scène en se figeant. On peut ensuite faire parler les personnages figés un à un.
- tour de prénoms : en cercle, chaque participant donne son prénom en projetant sa voix, en libérant le diaphragme, en mobilisant la respiration abdominale. Puis ajouter en geste au prenom, fait individuellement et repris par tout le groupe. Enfin ajouter un adjectif qualificatif au prénom + geste (qui peut avoir ou pas un rapport avec le geste ou la personne) , le tout repris en chœur par le groupe.
- impro clap : un participant se place au milieu du cercle et bouge dans tous les sens. Au clap il s'immobilise. En fonction de sa posture, un autre joueur va venir lui proposer un début d'improvisation

#### **Raconter une histoire collective :**

- oui et en plus : à deux ou en cercle, une personne commence à raconter une histoire, celle d'apres doit continuer en ajoutant « oui, et en plus ... »
- heureusement/malheureusement : en cercle, une personne commence à raconter une histoire. La personne suivante doit continuer l'histoire par : »malheureusement ... ». La suivante continue l'histoire en ajoutant « heureusement .... »
- Magnéto : les participants se placent en deux colonnes face à face.le premier d'une des colonnes commencent une histoire. Au signal du meneur il s'arrete et c'est personne de la colonne d'en face qui va continuer à l'endroit exacte ou la 1ere personne s'est arrêtée (fin de phrase, milieu de phrase ...)

## **Corps et voix**

- doublage : comme un doublage de film. 4 participants : 1 incarne le corps d'un personnage et un autre le discours X2. Les « voix » des 2 personnages ne font que parler , raconter une histoire sur un thème donné, les « corps » interprètent physiquement les actions des personnages proposées par les « voix » et font du lip-dubbing sur les phrases proposées.

## **personnages**

- 100 façons de dire bonjour : en cercle, à tour de rôle, les participants s'avancent vers le milieu du cercle pour dire bonjour ,en intégrant un mouvement de corps, une émotion
- présentation personnage : individuellement les participants présentent un personnage (nom, age, profession) et en y ajoutant une posture physique , voire une émotion. Les autres participants posent à tour de rôle des questions au personnage (sur sa vie, son passé , ses espoirs ...) pour enrichir la proposition.
- Le banc : un banc ou deux chaises sont disposées sur scène, les personnages vont se rencontrer sur ces chaises, dans un lieu défini à l'avance (jardin public ...). Un premier participant entre en jeu , présente son personnage, et s'assoit. Un autre personnage entre en jeu et interagit avec le 1<sup>er</sup>. Puis trouve une raison de sortir de scène pour qu'un 3eme joueur entre en jeu ....

## **réactivité :**

- l'expert : 5 participants en cercle qui sont des « experts » dans un domaine (sport, cinéma, littérature, science, histoire ..) et un participant au milieu qui va poser une question à chaque expert sur son domaine (l'expert doit répondre, que la réponse soit correcte ou pas, elle doit être en cohérence avec la question).les experts changent de spécialité à chaque tour de cercle avec un nouveau questionneur.
- Conférence de presse : un participant choisit un personnage de « conférencier » avec une spécialité, se présente rapidement au public. Les autres participants sont dans le public , en personnages de journalistes, se présentent (nom et journal) quand ils prennent la parole et pose une question au « conférencier » qui doit répondre.

## **lieux :**

- réception : les participants se retrouvent lors d'une réception ; matérialisent le buffet .... et se rencontrent. Le meneur leur impose des contraintes : réception de timides, d'hypocrites, d'espions ...
- lieux multiples : le meneur fixe plusieurs lieux (dans un taxi, à l'hôpital, sur une scène d'accident, à une soirée ....).les participants sont par deux et doivent faire une improvisation d'1 /2 mn dans chaque lieu, les uns à la suite des autres.binome 1 (taxi), binome 2 (hôpital), binome 3 (accident), binome 4 (soirée). Puis binome 1 (hôpital), binome 2 (accident) .... sans refaire la même scène que les autres !
- Goaler : un participant est en position de goaler (gardien de but prêt à réagir) dans un lieu donné (banque, bureau, hôtel ...), se choisit un personnage et va répondre aux propositions des autres participants (en personnage) qui vont venir à lui un par un avec une proposition de début d'impro.
- Tribunal : un accusé, un avocat, un procureur, un juge. Les participants choisissent un délit (sérieux ou décalé) et jouent une impro en interprétant les différents rôles et en jouant sur la prosodie et la gestuelle des avocats.
- Contes et légendes : un participant se propose comme conteur. Un thème est donné. Il commence à raconter une histoire. Les autres participants vont incarner les personnages proposés par le conteur, et vont également parler. A ce moment le conteur se tait et écoute. Puis continue l'histoire en tenant compte de ce qui a été joué. Il y aura un va et vient entre conteur et personnages pour construire l'histoire.

**Improvisation avec catégories :**

- à la manière d'un film de sci-fi, d'un western....
- À la manière d'un auteur : Shakespeare, Tim Burton ....
- carré hollandais
- chantée
- mimée
- postures imposées de départ / fin

si vous avez des questions, n'hésitez : [anne-isabelle.llanta@univ-rennes1.fr](mailto:anne-isabelle.llanta@univ-rennes1.fr)