

Combien de compétences restent recluses parce que l'organisation pédagogique scolaire ne permet pas toujours leur expression. A partir du texte de mai 96 valorisant l'EPS et la maîtrise de la langue pour les 6èmes, inspiré de diverses émissions et articles sur les matches d'improvisation théâtrale, j'ai monté ce projet puis l'ai fait évoluer (Frévent 2000-2001, Lille 2001...). Il consiste en une approche didactique des matches d'improvisation théâtrale avec pour but la maîtrise de l'expression autant verbale que corporelle.

C'est dans le but de le faire partager que je vous l'envoie, sachant qu'il peut être modulé pour viser plus particulièrement telle ou telle compétence (plus corporelle, verbale...).

Sébastien Heintz, professeur d'EPS au collège Jean Macé de Lille

Matches d'improvisation théâtrale

Activité physique d'expression-Activité physique artistique

NB : trouver un carton jaune, rouge, blanc ; maillots de couleurs

Se trouver des surnoms, un nom d'équipe, un hymne ; Avoir dé, cartons, chasubles.

Penser à désigner un capitaine

I-Les matches d'improvisation théâtrale :

1.Caractéristiques générales :

Des équipes s'affrontent par improvisation interposée, sur la base de thèmes édictés par l'arbitrage. Il y a utilisation conjointe du geste et de la parole, nécessité d'agir sous pression temporelle forte, l'avec - contre (partenaire-adversaire)

Si le geste est le plus souvent traité comme un satellite de la parole, il peut être conventionnel et préciser une signification, désigner-schématiser une forme ou évoquer une propriété-une émotion..., rythmer le discours tel qu'accompagner l'intonation ou attirer l'intérêt..

Certains considèrent deux sous-systèmes non hiérarchisés : le verbal et le gestuel. On peut parler d'exercices physiques de la symbolisation.

La pression temporelle invite souvent à partir de l'évocation verbale ou gestuelle d'une image visuelle puis à guetter la seconde image qui se présente à l'esprit.

L'activité peut permettre une mise à profit des figures de style de la langue française.

Divers aspects de la personnalité trop souvent retenus s'objectivent sous la pression du jeu

2.Caractéristiques observées des élèves débutants : immobilité, rire, regards croisés ou vers le sol, peu audibles, regroupements, dialogue terminant souvent sur un conflit, commentaires pendant l'improvisation. Seules les manifestations émotionnelles de forte intensité sont soutenues par une gestuelle. Celle-ci est peu élaborée et investie peu l'espace.

3.Objectifs de transformations : l'élève fait correspondre à une intention de sens une mise en scène gestuelle secondée par la parole. Il investit la scène de telle manière qu'elle prend vie pour le spectateur. Il fait progresser l'improvisation en utilisant une description verbale et gestuelle élaborée des événements. L'émotion est contrôlée, provoquée.

L'élève établit avec ses partenaires des relations de communication sous-tendues par l'écoute, la prise en compte de l'autre, rebondissant d'une idée à l'autre. Toute idée, histoire, description, réaction, doit être appuyée par la gestuelle qui lui correspond.

II-Règles générales :

Affrontement de deux équipes de 5-6 joueurs (mixtes : 3F-3G). Un coach par équipe qui ne peut entrer dans la patinoire.

L'improvisation d'un joueur se fait dans l'aire de jeu aménagée.

Le capitaine est le seul qui peut entrer en contact avec l'arbitre et demander des explications.

Deux types d'improvisation : comparée (les équipes, à tour de rôle, improvisent sur le même thème), mixte (deux joueurs, un de chaque équipe, improvisent ensemble), des combinaisons sont alors possibles (ex : en tournante)

III-Déroulement :

I-Echauffement : introduction par le maître de cérémonie

5 minutes sur la scène obligatoires :

Exemples d'exercices

-Chaque joueur s'invente une identité fictive (nom, âge, origine, histoire personnelle), chacun se présente à ses partenaires qui posent des questions pour vérifier la vraisemblance du personnage.

-Improvisation rapide sur un mot

-Les faire se déplacer entre eux, imaginer une rue, ajouter des événements, les faire se regarder, « bonjour ».....

NB : Musique de circonstance

II-Arbitre au centre et ses assistants : précise les règles et donne ses recommandations aux assistants

III-Maître de cérémonie appelle les coachs et présente les joueurs par équipe (placés en ligne face au public)

Il demande au public de se lever afin d'écouter dans un profond recueillement les hymnes de chaque équipe.

IV-Improvisations : veiller à ne pas avoir de redondance dans les thèmes, avoir un problème à résoudre, créer une situation de conflit.

1-Nature de l'improvisation (param a-b-c)

a-Improvisation comparée, mixte (peut être signalé après les 20" de préparation) ou en tournante (imposée toutes les 30" ou libre)

b-nombre de personnes en même temps

c-Préparation préalable acceptée (quelques minutes) ou non (c'est à dire une concertation préalable de 20" : désigner qui commence et donner des indications verbales ou corporelles)

d-Situation poursuite : une équipe commence un impro, au signal une autre équipe doit reproduire l'impro, au signal retour de la première qui continue..

Ou : Technique du conteur (dissocier verbal et gestuel) : improvisation de la voix par un élève et du geste par un autre

Ou : Opposition globale (verbe + gestuelle)

2-Titre/thème/série de l'improvisation (à afficher)

3-Désignation des équipes/joueurs + équipes jury

4-Précisions/contraintes ou non (param d-e)

e-Endroit

f-Moment ou à la manière de/qui...

g-Contraintes liées au thème (ex : utiliser tels mots, expressions...)

5-Durée de l'improvisation (30" à 10')

V-A la fin les capitaines rejoignent le maître de cérémonie pour faire leur petit commentaire sur le match.

IV-Coup de sifflet : départ de l'improvisation

Informations concernant l'intervention de l'arbitre :

Attention toute communication de l'équipe adverse durant une improvisation est sanctionnée (jet de mouchoir au sol par l'arbitre et une pénalité)

A la fin de l'improvisation, chaque spectateur choisit l'équipe gagnante (panneau de vote), si nul, pas de points inscrits.

L'accumulation de trois points de pénalité entraîne un point à l'équipe adverse

Un joueur qui a récolté deux pénalités dans la même partie est expulsé du jeu (au vestiaire)

L'arbitre peut donner une pénalité à un joueur ou une équipe pour toute infraction

Coups de gazou : arbitre qui signale un joueur fautif

Pénalité majeure : infraction qui détruit sciemment le jeu ; Pénalité mineure : un oubli, une maladresse, un retard...

-Pénalité majeure (double mouvement des bras de haut en bas) : qui détruit sciemment le jeu ou qui répète plusieurs fois la même faute : 2pts de pénalité

-Pénalité mineure : maladresse, oubli, retard... : 1pt de pénalité

*Jeu retardé (mouvement rotatoire de la main, index levé)

- *Nombre illégal de joueurs (main fermée qui frappe la tête)
- *Accessoire non respecté (la main tirant sur le chandail) : accessoire ignoré, ou accessoire non autorisé
- *Procédure illégale (coups répétés sur le bras avec le tranchant de la main) : action à l'encontre du règlement non couverte par les autres punitions
- *Cabotinage (pied de nez) : joueur qui en fait trop pour s'attirer les faveurs (privilège l'acteur au détriment du personnage qu'il interprète)
- *Thème ou catégorie non respectée (rectangle dessiné dans le vide avec les deux index)
- *Décrochage (mouvement du bras de haut en bas avec le poing fermé) : joueur qui perd son personnage et redevient lui-même
- *Cliché (tape sur le talon) : reprise de quelque chose déjà effectué, imitation de quelque chose de connu..
- *Confusion (rotation complète des bras devant le tronc) : ne savent plus ce qu'ils jouent, erreur historique.. flagrante, erreur d'un joueur rendant incompréhensible l'impro
- *Manque d'écoute (la main sur le poignet coude plié) : entre eux, des consignes...
- *Refus de personnage (la main masque la figure)
- *Obstruction (les bras font un X devant les épaules) : qui empêche un autre de faire progresser l'impro, qui impose une idée sans se soucier des propositions
- *Mauvaise conduite (les mains sur les hanches) : Majeure
- *Punition de match (double mouvement des mains sur les hanches) : Majeure ; acte considéré violent, destructeur ; Attention sanctions à prendre
- *Rudesse excessive (coups de poing dans une main ouverte) : physique ou morale

NB : Lorsqu'il reste une minute à jouer, signal à l'aide d'un carton blanc (l'impro doit être terminée). Si à la fin de la première et 2ème période, l'improvisation n'est pas terminée, elle reprend au début de la période suivante au point où elle s'était arrêtée (mêmes positions et reprise de la dernière réplique)

Faire de la relaxation en fin de séance

V-Organisation : une trentaine de semaines

Déterminer les thèmes en fonction des compétences à atteindre, des réponses des élèves, de leurs besoins spontanés, en tirer des principes.

Conserver des séances d'improvisations complètes

Les thèmes sont choisis au fur et à mesure en fonction de la disponibilité des élèves, de l'évolution de leur niveau et de l'équilibre entre les thèmes.

VI-Thèmes possibles :

/Organisation

*Série description : présentation (je m'appelle...), récit de vacances (raconter ses vacances ; idem mais faire comme si on se situe en pleines vacances (endroit, moment..))

*Série appréciation du temps :

-Début calme entre deux joueurs, conflit progressif, paroxysme qui correspond à l'entrée d'un 3ème joueur pour la chute (différencier des étapes dans la gestuelle)

-S'arrêter sur place quand on pense le temps épuisé ; comparé les durées utilisées et le temps imparti

*Série simulation : investir l'espace des objets, utiliser des objets pour...

*Série courrier : improviser une lettre et sa réponse (immobilité, statique, gestuelle surtout faciale)

/Adéquation verbe et gestuelle

- *Série moment de l'action : Série c'était hier : tout se fait au passé ; Série ce sera demain : tout se fait au futur
- *Série synonymes-homonymes (vert-verre-vers-vair ; mer-maire-mère ; père-pair-paire, glace, canon, sein)-pléonasm
- *Série proverbes
- *Série attitude langagière : "Rien'a'bat'd'toucha" VS langue de Molière ; Série à la Marseillaise (exagération, accent). Voir les différentes façons de parler
- *Série dialogue et conjugaison : dialogue avec "je" ; ou "tu", ou "vous".....variable : dire juste avant d'entrer le "je" ou "tu"

/Motricité et sens

- *Série imitation (/pièce de théâtre à reproduire...)
- *Série identification : convaincre que l'on est une petite fille, un dinosaure....
- *Le sens de la gestuelle des 5 sens : description sensorielle, recherche sensorielle...
 - Odorat ; -Toucher ; -Vue ; -Où e ; -Goût
- *Série oeuvre d'art corporelle : un joueur prend un pose, un adversaire en commente la structure artistique (lignes, courbes, style...). Investir l'espace de la structure
- *Gestuelle et sentiment :
 - Apathie, désintérêt ; -énervement, rire ; -maladie, mal être, douleur ; -dispute, jalousie, colère ; -gentillesse, douceur
- *Gestuelle et sensation
 - Raide/mou ; -Froid/chaud ; -Etiré/écrasé

/Les "spéciales"

- *Série Man on the moon (impro complète) => définissent eux-mêmes leurs paramètres, contraintes
- *Série défi page blanche : on part de rien, pendant la prestation doit préciser le où, quand, comment, quoi. Idem en mime
- *Série Martien sur la terre : description compréhensive du milieu sans le nommer
- *Je fais un exploit (décrire tout les côtés d'un exploit : ex : traversée de l'Atlantique.. ou geste sportif : description de la préparation, début et fin de l'action avec le temps)
- *Série mémoire verbale et corporelle : reproduire l'improvisation d'autrui (avec la gestuelle).
- *Série improvisation déroulée : Le premier qui entre commence avec une expression comme "j'ai perdu mes clefs" ; "arrête de rire tu m'énerves" ; "j'ai vu un ours plus gros qu'une maison"....et continuer
- *Série débat : sur un sujet, persuader....

Variables d'Improvisations

Possible de déterminer des genres dans les thèmes : humour, fantastique, corps-mime..

Lieux/endroits : autour d'une table ; au milieu des champs élysées ; mer ; montagne ; cuisine ; grotte ; dans un bureau ; un zoo ; une chambre ; dans les tranchées ; sur la lune ; en boîte de nuit ; île déserte ; un cirque ; en haut d'un volcan ; supermarché ; banque ; maison hantée ; dans la rue ; bateau ; à l'armée ; à la préhistoire

Moment : matin ; midi ; soir ; sous le "cagnard" ; au printemps ; en été ; en automne ; en hiver

A la manière de/qui : la mère, un chien, un coureur de fond, le roi à la cours de Versailles, un patron, un ouvrier, une télévision, un professeur, un chanteur, une vieille personne

Variables aides :

- *En opposition faire tout pour affirmer l'inverse (à l'inverse confirmer en argumentant)
- *Série alimentation de l'improvisation : juste avant de rentrer le joueur reçoit un mot qu'il doit introduire dans la conversation
- *Série progression de l'improvisation : faire rentrer un élève au fur et à mesure et lui donner une indication (tu fais ça, tu dis ça...)
- *Série "je ne me rappelle plus où" : à partir d'un élément (ex : où est ma maison) en découler toute une trame structurelle (où est le chemin qui mène à ma maison, où est la forêt derrière la maison...)
- *Changement de sexe : à la manière d'une fille, d'un garçon
- *Série je parle en mimant
- *Description colorée : doit utiliser une couleur dans chaque phrase
- *Série "ni oui ni non" contextualisé
- *Tournure passive ou active imposée

VII- Informations supplémentaires sur les règles normales :

Espace de jeu d'au moins 4x4 mètres

Un maître de cérémonie

Un arbitre et ses assistants

Un chausson est distribué aux spectateurs. Si l'improvisation a des difficultés à décoller : le spectateur peut lancer la pantoufle. L'arbitre siffle "balayage" : permet aux joueurs de se concerter à nouveau avec le coach

Règles :

Affrontement de deux équipes de 5-6 joueurs (F-G).

L'improvisation d'un joueur se fait dans l'aire de jeu aménagée.

Deux types d'improvisation : comparée (les équipes, à tour de rôle, improvisent sur le même thème), mixte (deux joueurs, un de chaque équipe, improvisent ensemble)

Déroulement :

Imposé ou au hasard...

1-Nature de l'improvisation (paraM a-b-c)

2-Titre/thème/série de l'improvisation

3-Désignation des équipes/joueurs

4-Précisions/contraintes ou non (paraM d-e)

5-Durée de l'improvisation

Début : coup de sifflet

Attention toute communication de l'équipe adverse durant une improvisation est sanctionnée (jet de mouchoir au sol par l'arbitre et une pénalité)

A la fin de l'improvisation, chaque spectateur choisit l'équipe gagnante (panneau de vote), si nul, pas de points inscrits.

L'accumulation de trois points de pénalité entraîne un point à l'équipe adverse

L'arbitre peut donner une pénalité à un joueur une équipe pour toute infraction

Pénalité majeure : infraction qui détruit sciemment le jeu ; Pénalité mineure : un oubli, une maladresse, un retard...

Un joueur qui a récolté deux pénalités dans la même partie est expulsé du jeu

Si égalité à la fin du temps réglementaire : improvisation supplémentaire. Si toujours égalité : match nul, un point au classement pour les deux équipes.

En temps supplémentaire, l'accumulation de trois points de pénalités entraîne la victoire de l'équipe adverse (arrêt de l'improvisation)

A mettre au tableau :

A-Impro : comparée, mixte, tournante

B-Nb de personnes

C-Temps de préparation

D-Poursuite ; Conteur ; Global

Contraintes

Durée

Score et pénalités par équipe

Rappeler :

Pénalité particulières pour : rire, grossièreté, mot de patois ou faute de français

Conseils : se faire entendre, se montrer et faire participer à l'occasion le spectateur, utiliser une gestuelle, s'adresser de temps en temps au public, utiliser la répétition, interpeller un partenaire si il est en difficulté, s'identifier à quelqu'un d'autre (changer de voix...), ne pas se prendre au sérieux mais être sérieux, supprimer les "et puis voilà", "vous faites ça"...mais décrire, déterminer l'endroit-le moment ou les circonstances, les personnages, parler doucement-articuler, éviter de perdre du temps à s'embrasser mais rentrer directement dans la situation, détailler-préciser la description, quand éclats de rire : s'en servir, ne pas passer du coq à l'âne, pas de conflit, pas de commentaires.