

# L'IMPROVISATION DE LA PERSÉVÉRANCE!



## CLIENTÈLE CIBLE

- Secondaire
- Cégep
- Université

## MATÉRIEL REQUIS

- **3 bancs longs** ou **bandes de hockey**
- **Dossards de 2 couleurs** (1 couleur par équipe)
- **Sifflet**
- **Habit d'arbitre** (facultatif)
- **Rondelle de hockey**
- **Cartons de 2 couleurs** (pour le public)
- **Thèmes et modalités d'improvisation** (pages 4 et 5)

## PRÉPARATION

Placer les bancs ou les bandes de hockey de manière à former un carré ouvert d'un côté (ouvert du côté du public). La surface d'improvisation doit être de minimum 4 m x 4 m.

Les joueurs forment 2 équipes de maximum 6 joueurs. Un capitaine est nommé de chaque côté; il sera le représentant de l'équipe auprès de l'arbitre, soit en allant se défendre après avoir reçu une pénalité, ou en choisissant quelle équipe commencera l'improvisation, si elle est de type comparée.

L'arbitre représente le maître de jeu. C'est lui qui annoncera les thèmes et modalités de l'improvisation qui sera jouée.

Les joueurs doivent évoluer dans l'aire de jeu (patinoire) et ne peuvent la quitter.

## DÉROULEMENT DU JEU

L'arbitre doit, avant chaque improvisation, en annoncer le thème en différentes étapes :

- 1- Nature de l'improvisation (comparée ou mixte)**
- 2- Titre de l'improvisation**
- 3- Nombre de joueurs**
- 4- Catégorie de l'improvisation**
- 5- Durée de l'improvisation**

Les joueurs se réunissent ensuite en cocus d'une durée de 30 secondes et doivent ensuite prendre place sur la patinoire. L'arbitre siffle pour donner le coup d'envoi à l'improvisation. Dans le cas d'une improvisation comparée, la rondelle sera lancée après le cocus, afin de déterminer quelle équipe aura le pouvoir de choisir qui commencera – à la manière de pile ou face.

Lorsque le temps est écoulé, l'arbitre siffle la fin de l'improvisation.

Une fois que la ou les improvisations sont jouées, c'est le temps du vote! Les spectateurs doivent voter pour ce qu'ils ont préféré, soit à l'aide de la main et du poing, ou de cartons de vote de couleurs différentes. L'équipe qui remporte le plus de votes gagne 1 point.

La durée d'un match est habituellement de 12 improvisations. Bien sûr, il peut y en avoir plus ou moins, selon votre préférence.

## NATURE DE L'IMPROVISATION

**Comparée** : Chaque équipe, à tour de rôle, doit improviser sur un même thème. L'équipe désignée au hasard, par un pile ou face, ou un lancer de rondelle, a le choix de commencer ou non. Aucune communication n'est permise sur le banc pendant l'improvisation de l'autre équipe.

**Mixte** : Un ou des joueurs des 2 équipes doivent improviser ensemble sur le même thème.

## CATÉGORIES

La plupart des improvisations sont de catégorie libre. Par contre, il est amusant d'incorporer des catégories précises, pour forcer les joueurs à user de leur imagination et de leurs connaissances pour respecter un thème donné.

Parmi les catégories les plus jouées, notons: *Chantée, Rimée, dramatique* et *À la manière de...* (allant de la culture populaire comme *À la manière de La P'tite vie* ou encore la culture plus nichée, comme *À la manière d'une tragédie grecque*).

## PÉNALITÉS

Les pénalités sont des punitions données par l'arbitre, lorsque selon son jugement les règles du jeu ne sont pas respectées par l'une ou l'autre des équipes. Chaque pénalité attribuée à une équipe donne 1 point à l'équipe adverse.

*Pénalité mineure* : Punition attribuée lorsque selon le jugement de l'arbitre une règle n'a pas été respectée, mais que son incidence sur le jeu était légère.

*Pénalité majeure* : Une punition majeure est attribuée lorsque selon le jugement de l'arbitre une règle n'a pas été respectée et que son incidence est importante pour le jeu. Une punition majeure compte pour 2 pénalités au dossier de l'équipe ou du joueur.

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

Le site web [\*\*dramaction.qc.ca\*\*](http://dramaction.qc.ca) regorge d'informations sur l'improvisation, entre autres des exemples, des idées et les explications de dizaines de catégories!

**Et le  important, c'est de s'amuser!**

# THÈMES ET MODALITÉS D'IMPROVISATION DE LA PERSÉVÉRANCE SCOLAIRE

Nature : Comparée

Titre : **Mes rêves font de moi...**

Nombre de joueurs par équipe : 1

Catégorie : Libre

Durée : 30 secondes

Nature : Comparée

Titre : **Quand je pense que je suis capable!**

Nombre de joueurs par équipe : 2

Catégorie : Chanté

Durée : 2 minutes

Nature : Mixte

Titre : **De l'aide bien intéressante!**

Nombre de joueurs par équipe : 2

Catégorie : À la manière d'un anglophone

Durée : 2 minutes

Nature : Comparée

Titre : **Ton école, mon école, notre école!**

Nombre de joueurs par équipe : 1

Catégorie : Théâtral

Durée : 1 minute 30 secondes

Nature : Comparée

Titre : **La recette du bonheur**

Nombre de joueurs par équipe : Illimité

Catégorie : Comédie musicale

Durée : 1 minute 30 secondes

Nature : Mixte

Titre : **Lire : mon plaisir caché...**

Nombre de joueurs par équipe : 2

Catégorie : Rimé

Durée : 1 minute 30 secondes

Nature : Mixte

Titre : **La persévérance, c'est contagieux : propage!**

Nombre de joueurs par équipe : Illimité

Catégorie : Science-fiction

Durée : 3 minutes

Nature : Mixte

Titre : **Un prof qui fait la différence**

Nombre de joueurs par équipe : 3

Catégorie : Libre

Durée : 3 minutes

Nature : Mixte

Titre : **Même quand c'est difficile, je persévère!**

Nombre de joueurs par équipe : 3

Catégorie : Western

Durée : 2 minutes

Nature : Comparée

Titre : **Je change d'école, sauf que...**

Nombre de joueurs par équipe : 4

Catégorie : Publicité

Durée : 1 minute

# THÈMES ET MODALITÉS D'IMPROVISATION DE LA PERSÉVÉRANCE SCOLAIRE

Nature : Comparée

Titre : **Plaisir tout de suite ou bénéfiques plus tard?**

Nombre de joueurs par équipe : Illimité

Catégorie : Libre

Durée : 1 minute

Nature : Comparée

Titre : **L'entraînement de mon dragon persévérant**

Nombre de joueurs par équipe : Illimité

Catégorie : À la manière d'un Viking

Durée : 2 minutes

Nature : Mixte

Titre : **C'est avec l'effort qu'on fait les forts!**

Nombre de joueurs par équipe : Illimité

Catégorie : Chanté

Durée : 2 minutes

Nature : Comparée

Titre : **L'école, ce n'est pas juste des cours!**

Nombre de joueurs par équipe : 3

Catégorie : Libre

Durée : 1 minute 30 secondes

Nature : Mixte

Titre : **Quand je serai grand...**

Nombre de joueurs par équipe : Illimité

Catégorie : À la manière d'une jeune enfant

Durée : 2 minutes

Nature : Mixte

Titre : **Et si Bill Gates avait décroché?**

Nombre de joueurs par équipe : Illimité

Catégorie : Dramatique

Durée : 2 minutes

Nature : Comparée

Titre : **L'école idéale**

Nombre de joueurs par équipe : 2

Catégorie : À la manière d'un documentaire

Durée : 2 minutes

Nature : Comparée

Titre : **Comment se préparer aux examens**

Nombre de joueurs par équipe : 2

Catégorie : Publicité

Durée : 1 minute

