



# ACTIVITE

## Improvisation



### OBJECTIF DE L'ACTIVITE:

La créativité des jeunes sera développée par l'Improvisation en fonction de situations données.

Les jeunes apprendront des techniques d'improvisation, de mime et de théâtre

### Règles :

### Déroulement pour 2h :

**Imaginaire :** rite d'initiation au rôle de griot (conteur africain) chargé de faire passer de génération en génération les contes et légendes africains grâce à ses mimes et spectacles.

« Dans un lointain village du fin fond de l'Afrique, un vieux, très vieux, griot vit ses dernières heures. Les villageois se mettent en quête d'un nouveau griot qui se trouve peut être parmi vous...

Un griot est un conteur africain, qui fait passer les contes et légendes de génération en génération à travers des mimes et spectacles. C'est pourquoi nous allons vous initier aux mimes et improvisations. »

### **Mise en situation. 15mn**

Objectif : Amener les jeunes à prendre confiance en eux et dans leur groupe.

Tout le monde effectue des imitations (poule, canard, cours de step, kangourou, éléphant, singe, âne, cochon, serpent, motard, chien, bébé, trompette, marteau piqueur...)

Les chefs lancent le jeu en montrant les imitations.

### **Rencontre de l'inconnu. 15mn**

Objectif : Entamer un contact, une discussion avec un(e) jeune inconnu(e). (en 2 parties)

Chaque jeune se balade en silence et dès qu'il croise quelqu'un, il doit entamer la discussion. Attention, le jeune entre dans la peau d'un personnage. Celui qui est abordé doit adapter son rôle au thème qu'a lancé l'autre.

### 1ère partie :

Donner un rôle, une situation de départ à la moitié des jeunes du groupe (les distinguer de l'autre moitié, par le port du foulard ou non par ex.). En utilisant au mieux l'espace les jeunes marchent

quelques secondes le temps de se mettre dans la peau du personnage. Ensuite les jeunes se rencontrent 2 par 2 et entament une conversation.

Situations : (à eux de se donner un âge, un caractère qui peut être différent de la réalité)

- tu vas acheter ton pain.
- tu vas voir ta concierge.
- tu offres un bouquet de fleur à ta star préférée.
- tu rencontres un copain supporter.
- tu vas acheter des chaussures.
- tu veux jouer aux billes avec quelqu'un d'autre.
- tu présentes ton bulletin scolaire à tes parents.
- tu ne veux pas rendre la Barbie à ta petite sœur.
- tu te souviens de bêtises passées avec ton frère.
- tu es en voiture avec tes parents et tu as envie de faire pipi, mais il n'est pas question de s'arrêter.
- tu es coincé en haut d'un télésiège avec une autre personne.
- tu invites quelqu'un à ton anniversaire.

2ème partie :

Même exercice mais ce sont les jeunes qui trouvent eux-mêmes leur rôle à jouer pendant leur marche.

### **Appréhension de la gestuelle de base ; expression corporelle. 15 Min.**

Objectif : Acquérir quelques techniques de mime.

Les jeunes se rassemblent par groupe de trois à cinq.

Les chefs donnent une action à mimer par groupe (laver les vitres ; faire la vaisselle ; entrer dans une pièce...). Ils doivent ensuite le présenter aux autres qui tentent de deviner. (Selon les groupes donner une minute ou pas)

Actions:

- laver les vitres, entrer dans une pièce, funambule,
- vieillard, tireurs à l'arc, un skieur,
- Une maîtresse et ses élèves, un nageur, un boxeur,
- des gens qui dansent en boîte, concours de hot dog, un danseur étoile,
- dans un photomaton, un coiffeur et son client, une pouffe,
- 3 joueurs de console, quelqu'un qui regarde la TV,
- un commandant et son peloton de soldats, lancé de tarte,
- un ou plusieurs sportifs qui font leur gymnastique du matin, faire la vaisselle,
- un photographe de mode et un mannequin, faire du jardinage,
- des élèves qui jouent dans une cours de récréation,

*Les jeunes peuvent faire plusieurs thèmes.*

## Expression des sentiments. 15 Min.

Objectif : Apprendre à transmettre des émotions par l'expression du visage.

Toujours par groupe, les jeunes se voient attribuer plusieurs mimiques à faire deviner aux autres de la même manière que précédemment.

Expressions :

- Joie
- Surprise
- Peur
- Amoureux
- Stressé
- Tristesse
- Séducteur
- Moqueur
- Repus
- Exaspéré
- Pressé

### Matériel nécessaire :

- Déguisement de conteur africain
- 1 Chaise
- 1 balai ou bâton
- 1 petite pelote de ficelle
- Un chapeau/bob
- un stylo
- un morceau de tissu (foulard)
- 1 ballon
- 30 feuilles de papier A4

tes  
rêves!

Jamboree 2012