



## DOSSIER DE PRÉSENTATION

Atelier-Spectacle

*improvisation interactive conçue pour les 11 à 17 ans*



-- 2007-2008 --

**IMPROV est un atelier-spectacle à travers lequel les jeunes de 12 à 17 ans appliquent leurs connaissances de la langue française dans un contexte totalement éclaté.**

Par le biais d'un spectacle d'improvisation interactive, **IMPROV** met les jeunes au défi en les lançant dans des exercices loufoques à travers lesquels ils doivent mettre en application leurs connaissances de la langue française. Un des objectifs recherchés consiste à valoriser l'usage du Français. Apprendre en s'amusant, dans une foule de situations qui sortent du quotidien!

Appuyés par deux improvisateurs chevronnés et un animateur débridé, les ados participent à une série d'exercices rigolos, disposant seulement de leur imagination et de leur spontanéité comme outils. Une expérience délirante et enrichissante pour tous!

## CONÇU DANS LE PLAISIR

Tout a commencé il y a neuf ans avec quelques comédiens-improvisateurs étudiant à l'Université Laval de Québec. Aujourd'hui, ces jeunes comédiens professionnels, passionnés de la scène, poussent le concept d'improvisation toujours plus loin, trouvant des applications à la fois ludiques et éducatives qui savent plaire à un jeune public. Depuis sa création, plus de 12 000 jeunes du Canada et des États-Unis ont participé à un atelier-spectacle **IMPROV**, et ce n'est que le début.

## APPRENDRE TOUT EN S'AMUSANT

Malgré le succès que remporte le spectacle depuis sa création, la nature de la formule d'**IMPROV** est en constante évolution, dynamique et différente d'année en année. Imprévisible et bourré de rebondissements, un nouveau atelier-spectacle est créé à chaque fois mais l'objectif demeure le même : les jeunes appliquent leurs connaissances linguistiques et se surpassent (parfois même à leur grande surprise) dans ce milieu rempli de référents modernes qui leur sont familiers. L'ambiance est à la fois chaleureuse et conviviale, avec une touche mordante et actuelle, créant une folie contagieuse!

## APPUI À LA DUALITÉ LINGUISTIQUE

**IMPROV** cherche à promouvoir la reconnaissance et l'usage du Français dans la société canadienne, pour favoriser le dialogue, la compréhension et le respect mutuel entre les communautés. Sachant que les communautés francophones font face à une réalité qui produit d'importants défis culturels, les ateliers-spectacles d'**IMPROV** présentent le Français comme une langue vibrante et animée, pertinente et présente.

## ADAPTÉ À VOS BESOINS

Nous savons très bien qu'aucun groupe n'évolue au même rythme, mais cette réalité ne présente aucun obstacle à **IMPROV**. L'aspect «improvisation» de l'atelier-spectacle permet une grande flexibilité afin de s'adapter adéquatement au niveau d'apprentissage des jeunes, tout en conservant le même environnement de plaisir et de confiance. Les salles de classe et les locaux polyvalents sont parfaits pour créer ce rapport privilégié qui saura sans doute en amuser plus d'un.

## QUELQUES EXEMPLES D'EXERCICES...

### L'IMITATEUR

Chaque joueur doit imiter une personne ou un personnage célèbre et un élève doit deviner qui il ou elle imite. On fait sortir l'élève de la classe afin de prendre des suggestions des autres. Ensuite, on refait la même opération, mais cette fois avec les jeunes qui imitent des personnalités célèbres.

### BOUCHE LE TROU

Les deux comédiens jouent une situation improvisée, accompagnés de deux jeunes. À tout instant, l'un des comédiens peut taper sur l'épaule d'un participant et ce dernier doit conclure la phrase du comédien.

### LA COURSE AUX CHARADES

Chaque comédien doit mimer silencieusement une série de cinq mots et l'élève de son équipe doit les deviner à l'intérieur de deux minutes. L'autre équipe doit être à l'extérieur de la classe pendant ce temps, puisque chaque équipe fait les mêmes cinq mots. On refait donc une série de cinq mots avec les élèves qui miment cette fois-ci.

### LES ÉMOTIONS

Les comédiens jouent une situation improvisée avec des élèves. L'animateur présente, à quelques occasions judicieuses, des émotions et états que les participants doivent intégrer à leur personnage et appliquer à la situation.

### L'ANECDOTE

On invite le professeur à venir à l'avant pour raconter une anecdote de son passé. Une fois l'histoire racontée, les joueurs doivent recréer les événements de l'anecdote. Un moment généralement bien rigolo. Souvent, des variantes sont possibles: à la manière d'une comédie romantique, à la manière d'un film d'horreur, à la manière d'un vidéo *hip hop*, à la manière d'un *soap* américain, etc.



# IMPROV REJOINT PLUSIEURS ATTENTES DES PROGRAMMES CADRES ÉDUCATIFS

(Référence : Ministère de l'Éducation de l'Ontario, [www.edu.gov.on.ca](http://www.edu.gov.on.ca)) :

CYCLE	ANNÉE	PROGRAMME	ATTENTE
Intermédiaire (12 et 13 ans)	7 <sup>ième</sup> et 8 <sup>ième</sup>	Communication orale	S'exprimer correctement lors de situations courantes : improviser, donner un exposé, raconter une histoire
			Présentations littéraires : improviser, jouer dans une saynète
			Structurer son message de façon cohérente de sorte que les idées en soient aisément repérables
			Bien cerner le sujet de son message de façon à réaliser son intention tout en adaptant ses propos en fonction des destinataires
			Utiliser un vocabulaire correct, précis et varié, bien structurer ses phrases et ajuster son intonation et son débit à son intention
			Réagir ou donner suite à un message de façon appropriée
			Respecter le travail, la contribution et les opinions des autres et veiller à ne pas les offenser par son attitude, son comportement ou ses propos
		Éducation artistique – Art dramatique	Communiquer des messages, des expériences et des sentiments personnels en choisissant et en utilisant les formes de représentation les plus appropriées selon ses intentions
Secondaire (14 et 15 ans)	9 <sup>ième</sup> et 10 <sup>ième</sup>	Communication orale	Présenter des communications orales de divers types
			Exprimer clairement et correctement ses idées et ses sentiments en adaptant le contenu et le style de son message selon l'effet recherché et en fonction de la situation de communication
Secondaire (16 et 17 ans)	11 <sup>ième</sup> et 12 <sup>ième</sup>	Communication orale	Démontrer sa capacité de transmettre oralement de l'information ou un message personnel dans des contextes divers
			Utiliser des stratégies et des méthodes appropriées pour communiquer son message, en en adaptant le contenu et le style en fonction de la situation de communication et selon l'effet recherché

Site Internet : [WWW.IMPROV-NET.COM](http://WWW.IMPROV-NET.COM)

**CONTACT (information, prix, disponibilité) :**

**Yzabel BeauBien** -(Kartier Général, agence de spectacles)

Tél 514.522.4590 / 514.817.0432

Fax 514.522.0328

[info@kartiergeneral.com](mailto:info@kartiergeneral.com)

[www.kartiergeneral.com](http://www.kartiergeneral.com)

**Au plaisir de se parler !**