

LA MALLE AUX IMPROS

AUTEUR

Les Francas

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Au départ du jeu, chaque équipe dispose d'une malle qui contient six accessoires pouvant être différents d'une équipe à l'autre (par exemple : un chapeau, un masque, une perruque, des souliers à talons, un instrument de musique et un « brigadier » pour frapper les 3 coups). Les équipes s'affrontent dans différentes épreuves. L'équipe perdante donne un accessoire à l'arbitre qui le place dans la super malle. Au terme de la partie le contenu de la super malle est mis en jeu.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Développer les capacités d'expression, d'improvisation : expression orale, écrite, musicale.

Apprendre à s'organiser au sein d'une équipe.

DURÉE

1h30

PUBLIC/ÂGE ET NOMBRE MINIMAL/MAXIMAL D'ENFANTS

Quatre équipes de 6 à 10 joueurs.

A partir de 10 ans (le jeu peut être adapté pour des joueurs plus jeunes.)

IDÉES DE SORTIE EN RAPPORT AVEC LE CYCLE

Sortie au théâtre

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Une malle (ou une valise ou un carton) par équipe, une « super malle » (plus grande que les précédentes).

Grandes étiquettes (ou bandes de papier).

Pâtes à coller.

Feuilles de papier ou ardoises.

Crayons feutres.

AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Intérieur, prévoir un espace scénique

DÉROULÉ

Avant de jouer, il convient de préparer :

Les malles et les différents accessoires,

Les éléments nécessaires au déroulement de chaque épreuve (matériel spécifique, étiquettes présentant les mots imposés dans certaines de ces épreuves).



Le meneur de jeu présente le contenu de chacune des quatre malles. Il précise la règle du jeu : l'équipe qui perd une épreuve met un accessoire dans la super malle. Le jeu consiste donc à perdre le moins d'accessoires possibles en sachant qu'à la fin du jeu ceux qui ont été perdus par les équipes seront remis en jeu dans une finale.

Il propose ensuite une série d'épreuves (voir exemples ci-après). Si ces épreuves ne concernent que deux joueurs (donc deux équipes), une deuxième manche est organisée. En effet au cours du jeu, chaque équipe doit avoir participé le même nombre de fois.

Il faut aussi penser à prévoir des épreuves qui permettent à l'ensemble des joueurs d'être acteurs et pas seulement en situation de spectateur.

Après une série d'épreuves, la finale permet de mettre en jeu le contenu de la super malle.

NB : ce jeu peut faire l'objet d'une mise en scène comme dans les matches d'improvisation. Par exemple, l'arbitre ou le meneur de jeu annonçant avant chaque épreuve : catégorie (dialogue, musique, personnage célèbre...), nombre de joueurs (un par équipe, tous...), durée, etc.

LES ÉPREUVES :

Elles doivent être proposées en fonction de l'expérience des joueurs dans ce domaine. Il convient donc à la fois :

- de prévoir une progression (de l'entraînement à l'improvisation),
- de s'appuyer sur plusieurs techniques : expression orale, expression musicale, expression écrite, expression corporelle.



EXEMPLE D'ÉPREUVES :

L'INTERVIEW

Principe : identique au jeu précédent. Les joueurs s'affrontent deux par deux : un interviewer et une vedette de cinéma. Le journaliste interroge la vedette, qui ne doit jamais répondre en utilisant la forme négative. On peut accorder un temps de préparation aux deux équipes. Après une première manche, les joueurs inversent les rôles. Après la partie, le jeu est proposé aux deux autres équipes.

DURÉE :

L'épreuve dure une minute et trente secondes

NOTATION :

Si l'interviewé formule une négation, son équipe perd un accessoire.

L'interviewer n'a lui aucun risque de perdre.

Les mots interdits sont : ne, ne...pas, rien, ni, aucun, jamais, non.

REMARQUE :

Il est intéressant, pour l'interviewer, de poser une question comportant une négation car elle rend plus difficile la tâche du partenaire.

Exemple : « pouvez-vous me dire ce que vous n'aimez pas dans le sport ? ».

QUELLE HEURE EST-IL ?

Principe : le candidat d'une équipe vient sur scène. Le meneur lui donne une fiche sur laquelle figure le nom d'une personnalité qu'il devra faire deviner aux autres, sans jamais donner son nom, et en jouant son rôle.

Pour ce faire, il va réaliser une improvisation avec l'un des animateurs.

Quand le temps est écoulé, à tour de rôle, un joueur par équipe vient jouer un nouveau personnage.

Exemple : le candidat doit jouer le rôle de Superman. L'improvisation commence toujours ainsi...

Animateur : « pardon, excusez-moi, quelle heure est-il s'il vous plaît ? »

Joueur : « excusez-moi je n'ai pas le temps de vous répondre... »

Il enchaîne alors en donnant des indications relatives à son personnage : « je dois trouver une cabine téléphonique pour enfiler mon costume bleu et ma cape rouge, etc. »

DURÉE :

Une minute.

NOTATION :

Toutes les équipes tentent de deviner qui est devant eux, et écrivent sur l'ardoise leur réponse. Un point est marqué par bonne réponse. Au terme de cette épreuve, l'équipe qui a le moins de points perd un accessoire.



LES HOMONYMES

Dispositif : donner un mot à chaque équipe.

Chaque équipe devra venir présenter un texte (dialogue, conte, interview, ...) en utilisant le plus de fois possible ce mot, mais dans des sens différents. L'improvisation doit être cohérente. Elle ne peut consister une succession de phrases ne présentant pas une suite logique.

Le nombre de joueurs est laissé au choix des équipes.

DURÉE :

Quelques minutes de préparation.

NOTATION :

L'équipe qui a prononcé le mot le moins de fois perd un accessoire.

Exemple :

Le mot « plat » (on peut aussi utiliser : siège, consigne, face, feuille, et.)

-Tiens, tu peux me passer le plat de lasagne s'il te plaît ?

-Le voilà.

-Merci, elles sont bonnes n'est-ce pas ?

-Très bonnes, mais après on a intérêt à aller faire du vélo sur un terrain plat.

-Oui, sinon nous n'arriverons pas à grimper les côtes...

-Et si on va à la piscine, on risque de faire un plat en plongeant...

LE DOUBLAGE

Principe : chaque équipe improvise une scène de la vie quotidienne. Trois joueurs récitent un texte, trois autres sont sur scène et miment ce qui est présenté. Chaque équipe présente son improvisation, à tour de rôle.

DURÉE :

Quelques minutes de préparation. Une minute trente de jeu.

NOTATION :

Un jury attribue des points (ou en enlève) en fonction de critères annoncés à l'avance (il n'y a pas de cohérence dans le texte présenté, un des « comédiens » ne mime pas l'action présentée etc.).



LES MOTS IMPOSÉS

Principe : deux joueurs, issus de deux équipes différentes, viennent sur scène. Le meneur montre à chacun une affiche comportant quatre mots qu'ils devront prononcer obligatoirement au cours d'une improvisation libre ou sur un sujet donné. Les quatre mots sont différents pour les deux joueurs et doivent être prononcés dans l'ordre où ils sont indiqués sur l'affiche. Les deux listes de mots sont affichées pour que l'ensemble des joueurs puisse profiter du jeu. Après la partie, le jeu (avec des mots différents) est proposé aux deux autres équipes.

DURÉE :

Une minute. Suivant l'expérience des joueurs on peut laisser un temps de préparation dans l'équipe (une minute) ou démarrer tout de suite.

NOTATION :

Le joueur perdant est celui qui a cité le moins de mots ou qui les a utilisés sans que la phrase proposée ait un sens (le public peut jouer le rôle d'arbitre ou on peut mettre en place un jury).

LA VICTOIRE DE LA MUSIQUE

Principe : faire écouter un extrait de chanson à toutes les équipes, puis leur demander d'écrire des nouvelles paroles sur la mélodie. On peut donner les vraies paroles de la chanson aux équipes pour les aider lors de la phase d'écriture.

DURÉE :

5 minutes.

NOTATION :

Chaque équipe, à tour de rôle, vient chanter sa création. Si les paroles « ne collent pas » à la musique, un accessoire est perdu.



LA FINALE

Cette épreuve permet de distribuer les accessoires accumulés dans la super malle, soit à une seule équipe, soit à plusieurs équipes en fonction du nombre de points obtenus.

Exemple :

- La conférence de presse :

Principe : à tour de rôle les équipes vont se succéder sur la scène pour présenter leur production (voir exemples ci-après).

Chaque équipe décide qui fait la présentation (un seul joueur, deux...)

Les joueurs des autres équipes sont des journalistes qui posent des questions.

Pour chaque séquence, les différents intervenants (présentateurs et journalistes) ne doivent pas prononcer les mots tabous qui sont affichés (ni les mots de la même famille, ni leur traduction dans une langue étrangère).

Attention : l'artiste (ou les artistes) doit (doivent) répondre aux questions des journalistes avec des phrases construites et cohérentes.

DURÉE :

2 minutes de jeu.

NOTATION :

Elle dépend du parti pris au départ. Soit l'équipe qui a prononcé le moins de mots tabous remporte tous les accessoires de la super-malle, soit les accessoires sont répartis en fonction du nombre de points obtenus par chaque équipe.

Situations proposées :

-équipe A : un réalisateur (ou une réalisatrice) de cinéma présente son nouveau film

Mots tabous : cinéma, film, acteur, pellicule, plateau, tournage, producteur, musique, sortie, cinéma.

-équipe B : un chanteur (ou une chanteuse) présente son dernier album.

Mots tabous : disque, micro, musique, studio, guitare, batterie, chanter, compact-disque, paroles, mélodie, producteur.

-équipe C : un créateur de mode présente sa dernière collection printemps-été.

Mots tabous : tissus, défilé, mode, pantalon, vestes, tee-shirt, paillettes, mannequin, podium, style.

-équipe D : un metteur en scène présente sa dernière pièce de théâtre.

Mots tabous : théâtre, pièce, scène, comédien, dialogues, sujet, comédie, drame, Shakespeare, boulevard.

Variantes :

Les comédiens peuvent être des explorateurs qui ont dans leur malle des plans, une boussole, une ration de survie...

Il peut s'agir aussi de journalistes qui partent en reportage (avec carnet, appareil photo, magnétophone...).

On peut aussi imaginer de mettre de vrais cadeaux dans la malle (magazines, livres, petits jouets...). Dans ce cas la finale permet de répartir le contenu de la super malle.

