



# L'improvisation au service de la construction identitaire

Yoan Barriault / [yoan.barriault@francosud.ca](mailto:yoan.barriault@francosud.ca)  
22 novembre 2024

\*Présentation inspirée de la formation en improvisation élaborée en collaboration avec Mme Geneviève Lamoureux, enseignante à l'École des Hautes - Plaines d'Airdrie

## Pourquoi la construction identitaire est si importante?

«*C'est la clé pour renforcer la vitalité des communautés francophones du Canada.*»

*On souhaite que les jeunes fassent une place significative à la langue française et à la culture francophone dans leur vie. Que la francophonie devienne une part de leur identité, toute leur vie.»*

- ACELF, 2024

# Les huit principes directeurs de la construction identitaire

LES INTERVENTIONS EN CONSTRUCTION IDENTITAIRE FRANCOPHONE DOIVENT :

- 1 s'inscrire dans la francophonie contemporaine
- 2 miser sur la créativité et l'innovation
- 3 valoriser la diversité
- 4 favoriser l'action concertée
- 5 développer un rapport positif à la langue française
- 6 créer des liens au sein de la francophonie
- 7 encourager la mobilisation
- 8 viser des effets durables

## Qu'est - ce que l'improvisation ? (Guide p. 7-8)

L'impro se joue à 2 équipes.

Le contenu de la carte : Thème, types d'impro : mixte et comparée, catégories, nombre de joueurs, durée

Liste du matériel nécessaire pour jouer de l'impro ( p.18 du guide)

Les caucus (30 secondes) p.17 et 18

Le déroulement d'un match et les différents rôles.

[Exemple vidéo LNI](#) 00:00 à 5:55 / 22:30 à 27:00

[Exemple intro des joueurs scolaire](#)

[Exemple primaire](#)

[Exemple secondaire](#)



## Les catégories d'improvisation ( Guide p. 9- 10 )

Libre

Accessoire imposé

Saute - mouton

À la manière de...

Chantée

Rimée

Musicale

Sans paroles

Histoire de pêche

Sans frontières

Sans limites

Raccourcie

Fusillade

Best of ...

## Les pénalités (p. 13 à 16)

Une pénalité est signalée par l'arbitre, à l'aide du gazou, pendant le jeu, mais les annonces sont données par l'animateur du match seulement quand les deux équipes ont fini de jouer. À ce moment, le capitaine de l'équipe peut entrer dans la patinoire pour demander des explications à l'arbitre.

La liste des pénalités se trouve aux pages 13 à 16 du guide.

## Différents ateliers pour apprendre à jouer

Il faut penser à développer les compétences suivantes :

**L'écoute** : Le mot dans le lac, continuer l'histoire,

**L'observation** : Jeux de miroir, zip-zap-zop, la claque, Oy!, le sac magique

**La projection** : L'exercice des balcons, les vocalises

**Création de personnages** : le banc de parc, l'autobus, le caissier, le gardien de but, le chauffeur de taxi, le psychologue, l'entrée des personnages.

**Interprétation d'émotions** : La zone d'émotion, la marche des émotions, la pige des phrases et des émotions

**Travail d'équipe** : le principe du oui, de la perche et du moteur

- Voir les liens à la dernière page. plusieurs activités sont détaillées dans ces liens ou dans le guide d'improvisation.

# Les opportunités provinciales ou pancanadiennes

[Jeux francophones de l'Alberta](#)

[Jeux de la francophonie canadienne](#)

Pour formations, réseautage pour faire des parties entre école ou recrutement de joueurs pour les évènements ci - haut, contacter [yoan.barriault@francosud.ca](mailto:yoan.barriault@francosud.ca)

# Des ressources pertinentes

## Planification annuelle d'ateliers d'impro

[10 mythes autour du match d'impro](#)

[Guide d'improvisation de la  
Colombie-Britannique](#)

[Activités de réchauffement 2](#)

[Activités de réchauffement 3](#)

[Activités de réchauffement 4](#)

[Les activités de théâtre ou  
d'improvisation de Sac à dos](#)

[Thèmes d'improvisation 1](#)

[Thèmes d'improvisation 2](#)

[Cartes d'improvisation](#) (payant sur  
*Mieux enseigner*)

[Générateur de cartes d'impro](#) (payant  
sur Dramaction) ou [Gratuit](#)

[Histoire de l'impro](#) (pour votre culture  
personnelle)

[Plan de patinoire d'improvisation 1](#)

[Plan de patinoire d'improvisation 2](#)

