Premières impros : scènes courtes en équipe

Dès 8 ans • 8 à 24 joueurs • 45 à 60 min • Intérieur

FICHE ANIMATEUR • VERSION APPROFONDIE

Une initiation à l'improvisation dès 8 ans : trente secondes pour se préparer, deux minutes pour jouer une situation, puis un retour bienveillant. Les cartes proposent douze scènes et six contraintes, sans duel ni vote du public.

Ce dossier contient la conduite de l'activité puis les supports. Les pages « adulte » et les corrigés ne sont pas à distribuer aux enfants. Les supports sont utilisables en noir et blanc.

Objectif, préparation et durée

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE
Accepter l'idée d'un partenaire et construire une scène compréhensible. À observer : les joueurs font avancer la même histoire plutôt que de se contredire.

AVANT L'ARRIVÉE DES ENFANTS
Préparation adulte : 10 min. Former 3 à 6 équipes de 3 ou 4 ; à 24 joueurs, faire 6 équipes. Préparer deux espaces d'échauffement mais une seule scène de représentation. Énoncer les sujets exclus : moqueries visant une personne, humiliation et contacts imposés.

REPÈRE DE TEMPS
8 min d'échauffement ; 5 min de démonstration ; deux tours de 12 à 18 min selon l'effectif ; 7 min de scène finale et bilan. Pour chaque passage : 30 secondes de préparation, 2 min de jeu et 30 secondes de retour positif.

Matériel et impressions

12 cartes situations et 6 cartes contraintes du kit, deux récipients, un chronomètre et une scène dégagée. Séparer les deux familles de cartes.
Supports inclus : télécharger le kit animateur et les supports à imprimer joint à cette fiche. Imprimer uniquement les pages utiles ; les cartes se découpent en recto seul.

Conduite de l'activité

1. Lancer le jeu et vérifier la compréhension. « On accueille l'idée proposée : si ton partenaire dit que vous êtes sur la Lune, tu joues avec cette idée. Vous avez trente secondes pour choisir qui vous êtes, où vous êtes et ce qui vous arrive. La scène s'arrête à mon signal. »

2. Échauffez le groupe pendant cinq minutes : chacun mime un objet imaginaire que son voisin transforme.

3. Formez des équipes de 3 à 5. Une équipe tire un thème et dispose de 30 secondes pour se concerter, puis joue pendant deux minutes.

4. Ajoutez au deuxième tour une contrainte : parler au ralenti, communiquer par gestes ou intégrer le mot « chaussette ». Les autres équipes observent sans interrompre.

5. Après chaque scène, demandez au public de citer une idée réussie. Chaque passage rapporte un point de participation ; aucun vote ne désigne le « moins bon ».

6. Terminez par une scène collective où chaque équipe entre successivement pour aider à résoudre le même problème.

7. Rôle de l’animateur et régulation. Avant d’ajouter une contrainte, vérifier qu’une scène simple fonctionne. Si le groupe bloque, souffler une action : « quelqu’un arrive avec un colis ». Si un joueur monopolise, proposer une entrée à tour de rôle. Annoncer « encore vingt secondes » pour aider à trouver une fin. Les points de participation sont facultatifs et ne départagent pas les prestations.

8. Terminer et faire un bilan court. « Quelle proposition d’un autre avez-vous reprise ? » Faire citer un moment précis plutôt que « c’était bien ».

Adaptations

Pour les plus timides, jouez par deux avec un animateur narrateur qui décrit les actions.

Adapter au groupe : Autoriser une scène muette avec narrateur. Les débutants choisissent entre deux thèmes ; les plus à l’aise tirent une contrainte au deuxième tour.

Vigilance

Interdisez les moqueries ciblées, les contacts imposés et les imitations blessantes. Chacun peut choisir un rôle sans parole.
Avant de démarrer, vérifier l’espace et le matériel, convenir d’un signal d’arrêt et montrer où se regrouper. Ajuster le dispositif avec l’équipe d’animation et la direction : les effectifs annoncés sur la fiche ne fixent pas un nombre réglementaire d’encadrants.

Cartes et consignes • à utiliser • 1

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

Un bus en retard Vous attendez un bus. Le conducteur arrive avec une explication impossible. Trouvez ensemble comment partir.	**Restaurant sur la Lune** Les plats flottent. Le personnel et les clients cherchent comment dîner.
Musée qui s’anime À la fermeture, deux statues veulent changer de place. Le gardien revient.	**Valises échangées** Deux voyageurs découvrent que leurs valises ne contiennent pas leurs affaires. Comment se retrouver ?
Météo farfelue Il pleut des chaussettes. Une équipe prépare le bulletin météo et un conseil aux habitants.	**École de dragons** Un jeune dragon ne sait produire que des bulles. Son professeur et ses amis l’aident.

Cartes et consignes • à utiliser • 2

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

Ascenseur bavard Un ascenseur parle et veut raconter une histoire avant d’ouvrir ses portes.	**Jardin minuscule** Vous devez aménager un jardin dans une boîte à chaussures pour des personnages imaginaires.
Boutique de nuages Un client cherche un nuage pour arroser son jardin. Le vendeur propose plusieurs modèles.	**Robot en vacances** Un robot découvre le repos. Ses amis lui expliquent comment ne rien réparer pendant cinq minutes.
Anniversaire secret Vous préparez une fête, mais la personne invitée arrive trop tôt. Comment préserver la surprise ?	**Bibliothèque des sons** Les livres ne contiennent que des bruits. Vous cherchez celui qui raconte la mer.

Contraintes • deuxième tour

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

Au ralenti Jouer tous les gestes lentement sans prolonger les deux minutes.	**Sans paroles** Faire comprendre la scène par les gestes. Le narrateur peut aider.
Mot surprise Utiliser naturellement le mot « chaussette » une fois.	**Une question chacun** Chaque personnage pose une question qui aide à avancer.
Objet imaginaire Faire exister un objet invisible que tous utilisent de la même manière.	**Fin commune** Terminer la scène par une phrase dite ensemble.