

MATCHS D'IMPROVISATION

- ⇒ But : Jouer un sketch avec une préparation minimale afin d'obtenir les voix du public.
- ⇒ Nombre d'organiseurs : Un.
- ⇒ Rôle des organisateurs :
 - ✓ Expliquer le déroulement.
 - ✓ Animer la soirée.
 - ✓ Comptabiliser les votes.
 - ✓ Annoncer les résultats.
 - ✓ Gérer le temps.
- ⇒ Nombre de participants : De 12 à 30.
- ⇒ Age des participants : A partir de 12 ans.
- ⇒ Lieu : Un espace scénique, deux endroits de préparation, un emplacement pour le public
- ⇒ Durée : 2h00.
- ⇒ Matériel :
 - ✓ Bulletins de vote.
 - ✓ Quelques accessoires (table, chaise, balles, assiettes, épées...).
 - ✓ Quelques costumes simples (chapeau, manteau, robe...)
- ⇒ Préparation :
 - ✓ Inscrire un certain nombre de thèmes sur des petits papiers.
 - ✓ Découper des bulletins de votes dans du papier de couleur. Chaque participant devra avoir un papier pour chacune des autres équipes.
 - ✓ Constituer les équipes de 3 à 5 participants en essayant de favoriser la mixité.
- ⇒ Temps de préparation : 30 mn.
- ⇒ Déroulement :
 - ✓ Les équipes vont être opposées à chaque fois par deux, les autres équipes constituant le public. Chacun sera donc à tour de rôle, acteur, spectateur et juge. Selon le temps disponible, les affrontements peuvent se faire par élimination directe (avec match opposant les perdants pour obtenir un classement) ou par un système de poule afin que chaque équipe puisse affronter plusieurs adversaires.
 - ✓ Deux équipes sont appelées et un thème, tiré au sort, leur est communiqué. Selon les cas, on peut aussi envisager qu'un thème différent soit donné à chaque équipe et que le thème soit ou non, communiqué au public.

✓ Chaque équipe dispose d'un temps de préparation précis (au choix de l'organisateur cette durée peut-être nulle, de cinq minutes ou plus longue) pour se coordonner rapidement et prendre les accessoires ou costumes qui lui semblent utiles. Des petites animations peuvent être prévues pendant ce temps pour faire patienter le public ; des improvisations complètes de volontaires hors équipes peuvent être envisagées.

⇒ Les deux équipes viennent jouer leur improvisation l'une après l'autre. Il n'y a pas de durée minimum, mais l'animateur est garant de la durée maximum qui peut être fixée entre 5 et 10 minutes.

⇒ Le public vote ensuite pour l'interprétation qu'il a préférée. Ces votes peuvent être faits à carton levé avec communication immédiate des résultats ou par vote secret dans une urne. Dans ce dernier cas, les résultats peuvent être communiqués plus tard, lorsque chaque équipe a eu l'occasion de montrer ses talents, ce qui peut être intéressant lors de matchs par poule. On évite ainsi le vote de calcul visant à favoriser son équipe.

⇒ Conclusion : Au fur à mesure des votes, des classements et des éliminations, l'équipe ayant obtenu le plus de suffrages est déclarée gagnante.

THEMES

Voici quelques exemples de thèmes qui peuvent être proposés aux équipes. Il s'agit ici d'exemples assez détaillés mais on peut aussi choisir des thèmes beaucoup plus simples et ouverts se limitant à un ou quelques mots : Les vacances, Chute libre, j'ai faim, la jalousie, atchoum...

<p style="text-align: center;"><u>La partie de pêche</u></p> <p><u>Lieu</u> : Le bord d'une rivière.</p> <p><u>Sujet</u> : Des pêcheurs s'adonnent tranquillement à leur passion. Un gentil emmerdeur arrive : « Alors, ça mord ? ».</p>	<p style="text-align: center;"><u>La montre sans aiguille</u></p> <p><u>Lieu</u> : Une bijouterie.</p> <p><u>Sujet</u> : Un vendeur tente de persuader des clients de lui acheter une montre sans aiguille.</p>
<p style="text-align: center;"><u>La visite de la galerie</u></p> <p><u>Lieu</u> : Une galerie d'art.</p> <p><u>Sujet</u> : Un artiste en herbe présente ses créations à des amis polis mais pas du tout intéressés.</p>	<p style="text-align: center;"><u>La rando en montagne</u></p> <p><u>Lieu</u> : Un sentier de montagne.</p> <p><u>Sujet</u> : Un copain sympa a emmené des amis pour une super balade dans un coin de montagne qu'il connaît par coeur. Malheureusement, il est complètement perdu et ne sait comment l'annoncer.</p>
<p style="text-align: center;"><u>La drague</u></p> <p><u>Lieu</u> : Un banc dans un parc.</p> <p><u>Sujet</u> : Une jeune fille lit un magazine dans un parc. De charmants jeunes hommes timides tentent de l'aborder.</p>	<p style="text-align: center;"><u>Ciel mon mari</u></p> <p><u>Lieu</u> : Un appartement.</p> <p><u>Sujet</u> : Deux amants viennent de prendre du bon temps lorsqu'ils entendent les pas du conjoint de l'un d'eux qui montent l'escalier.</p>

<p style="text-align: center;"><u>On se connaît ?</u></p> <p><u>Lieu</u> : Dans la rue.</p> <p><u>Sujet</u> : Des personnes se croisent dans la rue. Elles se sont déjà vues mais ne se souviennent plus ni où, ni quand. Bien entendu, elles ne veulent pas que les autres s'en aperçoivent.</p>	<p style="text-align: center;"><u>On va gagner !</u></p> <p><u>Lieu</u> : Un vestiaire sportif.</p> <p><u>Sujet</u> : Après les derniers résultats désastreux, l'entraîneur donne ses derniers conseils avant le match de la dernière chance.</p>
<p style="text-align: center;"><u>La même longueur d'onde</u></p> <p><u>Lieu</u> : Le bureau du patron.</p> <p><u>Sujet</u> : Un patron souhaite annoncer à un salarié qu'il va devoir le licencier. Ce salarié est venu voir le patron pour lui demander une augmentation. Le conjoint du patron (qui est aussi l'un des meilleurs amis du salarié) arrive à ce moment.</p>	<p style="text-align: center;"><u>L'avocat maudit</u></p> <p><u>Lieu</u> : Un tribunal.</p> <p><u>Sujet</u> : Un individu est accusé pour un délit mineur. L'avocat de la défense se régale d'avance de la facilité de sa plaidoirie. Malheureusement, les interventions « naïves » de l'accusé auprès du juge vont lui compliquer la tâche.</p>
<p style="text-align: center;"><u>Souvenirs d'antan</u></p> <p><u>Lieu</u> : Une maison de retraite.</p> <p><u>Sujet</u> : Des petits vieux évoquent avec malice les souvenirs de leur jeunesse.</p>	<p style="text-align: center;"><u>Merveille de la technique</u></p> <p><u>Lieu</u> : Un appartement.</p> <p><u>Sujet</u> : Un couple vient d'acquérir le tout nouveau PC multi-giga-extra-pentium-pro-plus-mieux avec toutes les extensions possibles. L'un des membres du couple n'était pas très favorable à cet achat. L'installateur leur en explique le fonctionnement (tout du moins de ce qui fonctionne).</p>

Pour nos amis rôlistes, voici quelques thèmes qui devraient les inspirer.

<p>Le dragon est mort ! Il est temps de se partager le trésor.</p>	<p>L'équipe d'aventuriers se trouve à l'entrée d'un donjon certainement truffé de pièges et de monstres. Il est temps de déterminer l'ordre de marche.</p>
<p>L'équipe est dans une situation périlleuse ! Heureusement l'un de ses membres est en possession d'un artefact. A n'utiliser qu'en cas de danger !</p>	<p>Des Nains et des Elfes « discutent » de leur culture respective.</p>
<p>Dans une taverne ou autour d'un feu de camp des aventuriers peu modestes racontent leurs exploits.</p>	<p>Entre deux modules des P.J. discutent entre eux des manies de leur joueur respectif.</p>
<p>Le grand départ pour le Paysdoulonnerevienpas est prévu pour demain. Il est temps que chacun prépare son matériel et se livre aux derniers achats.</p>	<p>Un mighty powerfull NPC explique à l'équipe d'aventuriers pourquoi il va les envoyer risquer leur vie alors qu'il pourrait tout résoudre lui-même d'un claquement de doigt.</p>
<p>Ca y est ! C'est le combat final ! Les aventuriers sont en action... les monstres aussi !</p>	<p>L'équipe d'aventurier va pouvoir enfin étripier l'immonde nécromant (ou autre) mais il s'avère que le monstre n'est pas ce que l'on croyait.</p>
<p>Dans une taverne sordide un individu propose aux aventuriers une simple mission de routine (que tout le monde semble avoir refusée jusque là).</p>	<p>Faillie temporelle ! Des aventuriers médiévaux se retrouvent à notre époque un soir de réveillon ! (où « Les Visiteurs vous souhaitent la bonne année).</p>