

IMPRO-COLLÈGE

... ou comment apprendre à communiquer au collège par l'impro-théâtre.

Activités mises en œuvre

1ère phase « découverte de l'improvisation théâtrale »

Nous proposons de débiter ce projet par deux ateliers de découverte de l'impro d'1h pour un groupe de 12 élèves de 5ème (choisis sur proposition de l'équipe éducative). Cette première phase du projet se déroulera pendant 6 semaines à une fréquence de 2 ateliers d'1h par semaine, ce qui permettra à 72 élèves de découvrir l'activité artistique.

2ème phase « initiation à l'improvisation théâtrale »

A l'issue de la première phase, nous constituerons deux groupes de 12 élèves, ouverts à tous les élèves de 5ème. L'inscription se fera sous la forme du volontariat. Les 24 élèves seront initiés aux techniques de l'improvisation théâtrale durant 6 semaines lors d'un atelier d'1h une fois par semaine, en vue de préparer un match intra-collège qui se déroulera au cours de la semaine du 18 au 22 février.

3ème phase « perfectionnement à l'improvisation théâtrale »

Préparation aux matches inter-collèges pour les 4ème et/ou 3ème et matches intra-collège pour les 6ème et/ou 5ème.

Pour terminer ce projet, nous garderons un groupe de 12 élèves parmi les 24 élèves qui auront suivi l'initiation à l'improvisation théâtrale. Ils se perfectionneront une fois par semaine lors d'un atelier d'1h durant 6 semaines et représenteront leur établissement lors des matchs inter-collèges pour les 4ème et/ou 3ème, dans une salle de spectacle, encadrés par des comédiens (arbitre, coachs d'équipe et M.C ou présentateur du match) et un musicien professionnel. Ou participeront pour les classes de 6ème et/ou 5ème au match intra-collège réalisé dans leur établissement

et encadré aussi par des professionnels comme pour le inter-collège. Le choix de ces élèves qui seront retenus pour ces phases finales, se fera en concertation avec l'équipe éducative et les intervenants dans les ateliers mais aussi en fonction des compétences et des désirs des élèves à jouer en public.

2.3 Calendrier du projet

Date de démarrage (mois, année)	Durée (en mois)	Actions
..	2 semaines	Ateliers de découverte de l'improvisation théâtrale
...	1 mois 1/2	Ateliers d'initiation à l'improvisation théâtrale
...	2 semaines	Ateliers de perfectionnement à l'improvisation théâtrale

2.4 Les bénéficiaires

Les bénéficiaires de ce projet seront choisis et repérés de différentes manières au cours du projet.

Dans la première phase (de découverte) du projet, ils seront proposés par l'équipe éducative en fonction d'un projet individuel de l'élève, lié à des difficultés relationnelles ou d'adaptation au groupe classe sous la forme de suggestions, d'encouragements, d'accès prioritaires. Ce procédé a été pensé pour favoriser les élèves qui n'adhéreraient ou qui ne s'autoriseraient pas spontanément à participer à des projets extra-scolaires.

Dans la deuxième phase d'initiation, les ateliers seront aussi ouverts à l'ensemble des élèves et l'inscription se fera au volontariat.

Enfin dans la dernière phase de perfectionnement, les élèves qui représenteront leur collège seront sélectionnés par les intervenants des ateliers, l'équipe éducative et les élèves en fonction de leur prestation lors du match dans le collège. Les critères

retenus seront essentiellement liés à leur comportement exemplaire et leurs capacités à représenter le collège dans cette discipline artistique.

72 élèves au maximum par collège, participeront aux différentes étapes du projet, ce qui fera en tout, pour l'ensemble du projet 576 élèves .

Ce processus en 3 phases de réalisation est issu d'une réflexion qui a fait suite, d'une part à une quinzaine d'années de pratique d'ateliers hors temps scolaire pour les jeunes et d'autre part à des ateliers déjà réalisés auprès d'élèves de tous niveaux, dans des collèges au cours des deux années précédentes : consécutivement aux collèges Montaigne et Jules Simon (tous deux à Vannes).

Les ajustements nécessaires ont été mis au point au cours de réunions de concertation avec les équipes éducatives de chaque collège. Ainsi le niveau 6ème et/ou 5ème a été retenu par rapport à la disponibilité des élèves de cette tranche d'âge pour la première partie du projet finalisé par les matches intra-collège.

2.5 Les moyens nécessaires à la réalisation du projet

Moyens humains

Les personnes mobilisées pour ce projet sont essentiellement des comédiens-improvisateurs qui animent déjà des ateliers d'impro pour les jeunes et les adultes dans la région avec notamment l'association Le CLIC de Vannes et qui collaborent régulièrement avec la Cie de l'ARTEM sur des événements et des spectacles d'improvisation.

Pour ce projet, ils seront tous salariés par la Cie de l'ARTEM pour les heures d'ateliers effectuées.

Ils travailleront dans chaque collège en lien avec les équipes éducatives et tout particulièrement le (ou la) C.P.E (Conseiller Pédagogique d'Éducation). De plus, un professeur sera désigné comme référent du projet et permettra d'établir le lien entre l'activité et la vie de la classe et du collège. Tous les deux pourront aussi intervenir dans les ajustements de fonctionnement qui pourront se produire en cours de projet.

Moyens matériels

Les moyens matériels de ce projet sont relativement limités. Il y a besoin uniquement d'une salle de classe pour accueillir les ateliers de 12 élèves.

Pour les matchs, la Cie de l'ARTEM fournira « la patinoire » en bois qui constitue le décor de ce type de spectacle. Les rencontres finales se dérouleront dans une salle de spectacle du département (à définir avec les établissements). Il sera aussi mis à disposition le personnel technique de la salle afin de donner à cet événement culturel et artistique, la meilleure qualité de réalisation possible au niveau de la sonorisation et de la mise en lumière.

2.6 Aspects innovants du projet

Le caractère innovant de ce projet réside dans utilisation de l'outil pédagogique que représente le concept de match d'improvisation théâtrale pour apprendre à dialoguer de manière constructive. Il a été créé récemment au Québec dans les années 80 et il offre un caractère foncièrement ludique et collectif à l'expression orale. De

plus, les règles de cette discipline du théâtre permettent non seulement de placer un cadre à la prise de parole mais aussi de souligner de manière précise les erreurs quand cela ne fonctionne pas et donc de favoriser l'apprentissage. Il est à noter que les équipes étant mixtes (parité :3 filles et 3 garçons), ce qui permet une communication plus paisible.

Sa concrétisation dans un spectacle sous la forme d'un match, permet de démocratiser la pratique théâtrale en la rendant abordable pour tous. Il offre un objet artistique à la frontière du sport et du théâtre (très rythmé avec un enchaînement de saynètes variées et courtes), ce qui est plus facilement assimilable dans la culture des jeunes.

Dans ces rencontres d'improvisation, les spectateurs ne sont jamais passifs : à la fin de chaque improvisation, l'arbitre demande au public de voter pour l'une des deux équipes, ce qui permet aussi la formation du spectateur.

Enfin, ce projet ouvre à long terme de multiples prolongements dans le champ disciplinaire du collège par rapport aux différentes matières enseignées. Ce qui pourrait permettre une collaboration encore plus étroite avec les professeurs. Les improvisations se jouant avec une catégorie, c'est à dire une manière de traiter le thème, on peut imaginer un travail en amont pour enrichir le vocabulaire, les

références et la culture générale des élèves. Par exemple en français, réinvestir l'étude des pièces de Molière, Shakespeare, Pagnol pour jouer à la manière de ces auteurs. On peut imaginer la même chose pour la matière Histoire- Géographie, par rapport aux connaissances des différentes époques ou lieux du globe terrestre et encore pour l'enseignement des langues où on pourrait envisager des improvisations en anglais, espagnol, allemand...

2.7 Valorisation du projet

La valorisation du travail liée au projet est en tout premier lieu pour les élèves dans la participation à un spectacle encadré par des professionnels au cours duquel ils pourront être acteurs ou spectateurs.

Cet événement final sera enregistré par caméra vidéo et nous bénéficierons en plus d'une couverture médiatique avec les articles des correspondants locaux des journaux Ouest France et Le Télégramme tout au long du déroulement du projet. Cette médiatisation locale du projet permettra un lien avec les familles et les collégiens qui auront participé à cette rencontre finale.

2.8 Présentation du concept de match d'improvisation

o Né au Québec dans les années 70, à l'initiative de comédiens lassés de voir les salles de spectacle se vider au profit des salles de Hockey, le match d'improvisation est **un spectacle théâtral original** dont le cérémonial évoque celui d'une rencontre sportive.

o Un match d'improvisation est un véritable spectacle, consistant en une rencontre entre de **2 équipes de 6 comédiens** (3 filles et 3 garçons), accompagnés par leur entraîneur, et animé par un arbitre, un Maître de Cérémonie et des musiciens.

o Les équipes improvisent sur **des thèmes** donnés par l'arbitre et disposent de 20 secondes de réflexion avant de commencer à jouer.

o Le jeu des comédiens se déroule selon **les contraintes** données par l'arbitre : un thème, une durée, une catégorie (à la manière de Molière, sans parole, chantée...). Les improvisations peuvent être comparées (les 2 équipes improvisent l'une après l'autre) ou mixtes (les 2 équipes improvisent simultanément).

- o L'arbitre encadre le match en sanctionnant éventuellement les attitudes qui nuisent à la construction de l'improvisation (manque d'écoute, rudesse excessive...).
- o A l'issue du spectacle, le **public vote** à l'aide de cartons bicolores pour l'équipe qu'il a jugée la meilleure.