

Récap des exercices d'improvisation

Objectif : découvrir et penser ce qui sert les conditions d'une discussion philosophique

Tout le monde debout !

Les participants sont en cercle, ils démarrent debout, les mains dans le dos. Le but est que tout le monde parvienne à se rasseoir le plus rapidement possible sans parler. Chacun doit s'asseoir quand il le sent en disant son prénom (c'est la seule parole que les participants peuvent prononcer). Si deux personnes (ou plus) s'assoient en même temps, tout le monde se relève et on reprend depuis le début.

Surprise ! Faut s'ajuster – Adaptation, énergie du groupe

Les participants improviseront par deux et doivent sans décider au préalable d'un meneur. Deux participants devront se rejoindre sur scène ou au sein du cercle sans se coordonner au départ d'une batterie de gestes préétablies (exemple : sauter et frapper dans les mains de son partenaire en l'air, faire semblant de gifler et esquiver, attraper au lasso ...). Faire un second tour avec en ajoutant des gestes (duel de pistolets, combat de sabres laser, match de tennis, ...) Faire un troisième tour en indiquant que les participants peuvent ajouter de nouveaux gestes qui ne seront cette fois-ci plus connus. Les participants vont donc pouvoir innover. Faire un dernier tour en indiquant que plus de deux participants peuvent s'ajouter quand ils pensent avoir compris de quoi il s'agissait.

Miroir, mon beau miroir – Adaptation, énergie du groupe

Tous les participants sont debout, en cercle. L'animateur peut montrer l'exemple en effectuant des mouvements très lents, face aux participants. Les participants doivent suivre, comme s'ils étaient un seul grand miroir. Possibilité de faire des duos (option privilégiée). Si c'est le bras gauche qui est actionné, tous doivent actionner le même bras, etc. Cette première partie de l'exercice durera le temps qu'il faudra pour que les participants soient bien tous coordonnés. Les mouvements doivent être bien lents et découpés au départ. À partir d'un certain moment, ils sont tous dans une même énergie commune. (Éventuellement coincer un objet entre les mains pour forcer à la cohésion). Ajout d'une musique éventuellement.

Les ballons imaginaires – Présence aux autres - Création collective- Observation

Les joueurs forment un cercle. Un premier fait comme s'il avait une balle imaginaire (il la matérialise avec ses mains et la montre aux autres). Passage d'une balle fictive dont les caractéristiques changent (lourde, légère, glacée, minuscule, énorme, brûlante, molle, rigide, fragile...). Il faut la réceptionner en conservant les propriétés et puis on peut la relancer en changer ses propriétés.

Impro auditive Présence aux autres - Création collective- Ecoute

Tous les participants ferment les yeux ou se retournent. Une thématique d'impro est piochée et annoncée à tous. Un participant commence. Quand ils le sentent d'autres participants vont alors entrer dans l'impro mais tout se jouera uniquement à l'audition et reposera sur l'écoute.

Exemple de questions filos : est-ce facile de prendre sa place dans le groupe ? Comment peut-on qualifier les interactions dans notre groupe ? Est-ce qu'une place cela se prend ou cela se laisse ? Comment sait-on qu'on est à sa place ? Cela veut dire quoi écouter ? Ce que je montre, est-ce que je suis ?

Objectif : découvrir des jeux d'impros pour lancer une discussion pour servir de support inducteur.

Thème 1 : Altérité

Incarner – Attention à l'autre et à soi

Les participants sont divisés en deux groupes, chaque groupe est disposé en ligne aux extrémités de la salle. Chaque groupe reçoit un personnage à incarner ou une émotion (ou les participants choisissent). Cela reste secret pour l'autre groupe. Les deux groupes doivent avancer en jouant en observant l'autre groupe et reprendre pour la suite du chemin le personnage ou l'émotion de l'autre groupe.

+ variante : donner des personnages à faire vivre en se déplaçant dans l'espace, le but est de se regrouper avec les membres de son groupe.

Exemple de questions philos : cela veut dire quoi être soi-même ? Incarnons-nous tous des personnages ?

Thème 2 : les émotions

Le couloir des émotions – Présence à soi, à autrui- Créativité

Imaginer un couloir divisé en plusieurs zones. Le joueur va avancer dans ce couloir en poussant une émotion à son paroxysme à chaque pas. On doit bien marquer la gradation comme si on poussait sur un curseur.

Variante : faire le chemin retour en diminuant l'intensité.

+ scène libre avec zone d'émotion au sol ou choisir une émotion qui va colorer son personnage.

Exemple de questions philos : les émotions, ça se partage ? Peut-on contrôler ses émotions ?

Objectif : Adapter des dispositifs d'improvisation théâtrale pour servir la discussion philosophique

Points de vue - Empathie – Créativité – Adaptation

Faire des équipes et laisser les participants choisir un album jeunesse (un morceau) ou une histoire courte. Chaque improvisateur passe individuellement. Le premier raconte son point de vue en maximum une minute, puis les cinq autres racontent chacun la même histoire, mais selon le point de vue d'un personnage différent.

Tic tac boom communication- acception- créativité – écoute - rôles

Disposer les chaises en cercle fermé, inviter les participants à s'y asseoir et lancer la discussion au moyen du dispositif et du support de votre choix. Inviter les participants à lister des comportements parasites dans une discussion philo. Plier les papiers, donner un premier papier fermé à une personne dans le cercle (ou plusieurs papiers peuvent entrer en circulation). Lancer une petite musique, les participants se passent de main en main le papier (ou les papiers s'il y en a plusieurs) vers la gauche sans s'arrêter. Quand la musique s'arrête, le papier s'immobilise. Le porteur du papier devra jouer mettre en place le geste parasite dans la suite de la discussion. On peut marquer des pauses de ce type plusieurs fois dans la discussion.

Variante: On peut aussi le faire avec des choses qui vont avancer la discussion ou des habiletés.

Tableau conceptuel- Conceptualiser - Créativité

L'animateur choisit une notion ou concept et forme des groupes de 5 à 8 participants (on peut soit donner des concepts différents ou le même à chaque groupe mais sans le révéler). Laisser ensuite le soin aux participants de voir comment incarner la notion sélectionnée et la façon dont la mise en situation sera présentée en classe. Chaque groupe présente son tableau et les autres groupes doivent tenter de deviner le concept présenté et surtout expliquer sur quels éléments visibles et symboliques ils se sont basés.

Variante: Un participant sort de la salle et doit deviner le concept. S'il se trompe, l'animateur dit: « tableau mimé ! » et les personnages s'animent. Si l'élève ne trouve toujours pas, l'animateur dit: « tableau parlé ! » et le groupe parle comme on parle dans ce lieu.