



L'improvisation

Projet présenté par le service de garde de l'école Des Savances, de la Commission scolaire des Hautes-Rivières, pour la Grande fierté 2019 : permettre aux élèves de s'exprimer avec beaucoup d'imagination sur un sujet imposé pendant un temps déterminé devant d'autres élèves.



Groupe d'âge :
9-12

Matériel :

- sifflet
- chronomètre
- rondelle
- dossards ou gilets
- gilet d'arbitre
- cartes de sujets
- système pour faire jouer de la musique

Compétences

Aspects du développement global de l'élève :

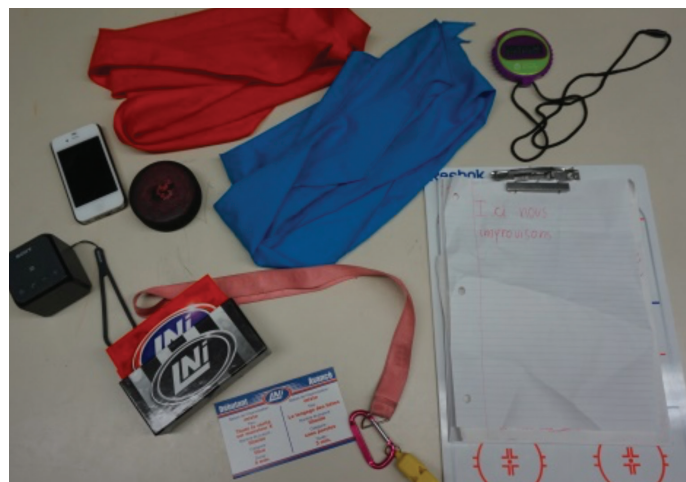
- ☐ Affectif
- ☒ Cognitif
- ☐ Moral
- ☐ Psychomoteur
- ☒ Social

Intention éducative :

À la fin de cette activité, l'élève aura mis à profit des stratégies de communication, de coopération et de créativité.

Compétences professionnelles mises de l'avant par cette activité :

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Planification et organisation d'activités à prédominance socioaffective et cognitive.



Improvisation

Démarche

Disposer le local d'un espace pour que les joueurs puissent bouger.

Créer deux équipes, rouge et bleu, d'environ huit élèves.

Nommer un capitaine pour chaque côté, il prendra la décision si son équipe joue en premier lors d'une improvisation comparée.

- **Improvisation comparée** : les deux équipes jouent chacune leur tour sur le même thème.
- **Improvisation mixte** : les deux équipes jouent sur le même titre, débutant par un joueur de chaque équipe.

Débuter l'annonce des informations :

- improvisation comparée ou mixte
- titre (exemple : J'ai vu un monstre hier)
- annoncer le nombre de joueurs : 4 (1-2-3-4)
- catégorie : libre (pour débiter, par la suite leur expliquer les différentes sortes ; chanter/taxi/mime/avec objet...)
- durée : 1 minute (varier entre 1 minute et 2 minutes)

Donner 30 seconde pour cocus d'équipe pour trouver toutes les idées et également pour déterminer les personnes sur le jeu.

Au signal d'un léger coup de sifflet, tout le monde est en silence. Le jeu peut commencer.

Pour sélectionner l'équipe lors d'une comparée, faites lever le capitaine qui lui seul prendra la décision, lancer une rondelle et au jeu!

Pour agrémenter l'activité, vous pouvez proposer à certains élèves de faire le chronomètre, de nommer les informations, de calculer les votes à la fin d'une improvisation (rouge ,point fermé et bleu, main ouverte) et mettre en place un DJ qui met de la musique durant le cocus/vote.



ASSOCIATION SOUTENIR
QUÉBÉCOISE DE LA REPRÉSENTER
GARDE SCOLAIRE MOBILISER

402, rue Verchères
Longueuil (Québec) J4K 2Y6
450 670-8390 / 1 800 363-0592
gardescolaire.org