



ORANGE
PLATINE

Trophée d'impro DES COLLÈGES en Maine-et-Loire



**Programme pédagogique à vocation artistique et culturelle
sur l'improvisation théâtrale dans les collèges**

association **ORANGE PLATINE** - contact@orangeplatine.fr - <http://orangeplatine.fr>

Trophée d'impro DES COLLÈGES en Maine-et-Loire

Le programme d'improvisation au collège est un projet pédagogique avant d'être un projet artistique. C'est en réalité un ensemble d'activités pédagogiques autour de la thématique d'une équipe d'improvisation théâtrale.

À travers ce dispositif, les élèves vont aborder des sujets variés, en cohérence et complémentarité avec le programme scolaire, expérimenter la citoyenneté, développer leurs compétences orales, personnelles et interpersonnelles.

Il est composé de 30 ateliers hebdomadaires à l'attention des 4e et 3e d'une durée d'une heure, sur le temps du midi, dans l'année et de deux matchs devant public minimum par établissement.

Il est porté par Orange Platine, association angevine spécialisée dans l'improvisation toutes disciplines confondues, et Charles-Étienne Martel de la compagnie Les Expresso.

Une action culturelle pour les collégiens

Le collège est une période charnière dans la construction des jeunes. C'est le moment où la personnalité se révèle, souvent de manière très intense. Certains se retrouvent à prendre de la distance avec l'enseignement scolaire, finissent par se marginaliser voire même à décrocher totalement.

L'improvisation théâtrale dans les collèges est pour nous un outil qui permet à des élèves à la scolarité instable de prendre une réelle bouffée d'air frais, de s'épanouir au sein du collège dans un cadre différent, de s'investir dans une pratique artistique collective et de prendre confiance en eux dans leur rapport avec les autres et en prise de parole. C'est un réel levier qui peut leur permettre de les maintenir dans une démarche active d'apprentissage.

L'improvisation théâtrale et ses fondements

Dans les années 70, au Québec, les théâtres peinent à remplir leur salle. Seul le théâtre de boulevard réussit à trouver un public fidèle, aux dépens du théâtre classique jugé trop élitiste par la population ouvrière. Pour briser cette tendance, les comédiens Yvon Leduc et Robert Gravel inventent une forme théâtrale mélangeant un exercice de la commedia dell'arte, l'improvisation théâtrale, et le sport national religieusement suivi par les Québécois, le hockey sur glace : le match d'improvisation.

Les élèves de collège voient le théâtre et la littérature à travers ce même prisme d'élitisme. Pour plusieurs d'entre eux, c'est un sujet inaccessible, voire ennuyeux. Une des grandes réussites du duo Leduc-Gravel est d'avoir su démocratiser la culture par le biais du jeu. Ils ont fait avec le théâtre ce que le Hip Hop du Bronx des années 70 a fait avec la littérature, soit instruire le plus grand nombre par le biais du ludique et du marginal. Le programme d'improvisation a donc pour but de démocratiser le théâtre en le rendant accessible.

C'est dans la continuité de cette démarche que nous proposons un programme complet aux collèges qui voudront participer au tournoi départemental que nous mettons en place. L'ensemble des élèves aura droit aux mêmes activités, au même programme de formation et aux mêmes événements, peu importe l'établissement qu'ils représenteront. Le tout sera chapeauté par une équipe de formation composée a minima d'un comédien et d'un enseignant du collège garant de la cohérence avec le programme scolaire.

Fonctionnement du dispositif

Le Trophée Culture et Diversité : une inspiration

Le Trophée d'impro Culture & Diversité a pour mission de favoriser, pour les collégiens issus de milieux modestes, l'accès à la culture et aux pratiques artistiques. Ce dispositif national parrainé par Jamel Debbouze et porté par la Fondation Culture & Diversité aspire à une meilleure cohésion sociale et promeut l'égalité des chances chez les jeunes.

Sous la forme d'un tournoi, il invite toutes les équipes d'improvisation théâtrale dans les collèges à se rencontrer lors de matchs d'improvisation et organise une grande finale dans une salle parisienne avec les 4 équipes qui ont réussi à se distinguer. En 2019/2020, le Trophée a fêté son 10ème anniversaire.

Sans que ce soit une priorité, nous avons l'envie que le territoire du Maine et Loire, à travers notre action, puisse rejoindre, à terme, le dispositif national du Trophée d'impro Culture & Diversité.

Les intervenants

Les ateliers sont donnés par un comédien professionnel. Toujours dans ce but de rendre accessible le théâtre, il est important que les élèves côtoient un professionnel du milieu. Alors que le sujet de l'orientation fait pression sur les élèves de 4e et de 3e, il est important de briser le cliché de l'artiste marginal, sans le sous, qui complète ses cachets spectacles avec un travail alimentaire.

Mixité sociale

Le Trophée d'impro des Collèges 49 est proposé à tous les collèges du département (situés à 30 min max d'une grande agglomération), privés et publics, mettant en avant la rencontre et la mixité sociale que l'on peut retrouver dans les valeurs sportives. Car même s'il est important d'intervenir dans les collèges REP et REP+, il est tout aussi important de permettre la rencontre entre des élèves issus de quartiers différents, afin de briser les préjugés et de se retrouver autour d'une passion commune qu'est l'improvisation théâtrale.

Implication des établissements

Afin de garantir le bon fonctionnement de l'activité, les collèges accueillants devront fournir une salle libre d'accès et adaptée à la pratique de l'improvisation théâtrale pour 16 personnes (espace libéré de tables, chaises à disposition) ainsi que des accès prioritaires à la cantine. Le collège prends aussi à sa charge l'organisation des déplacements des élèves et ses éventuels coûts (afin de se rendre sur les lieux de représentation se déroulant sur le temps scolaire par exemple).

Un membre de l'équipe pédagogique du collège (enseignant de préférence) sera attribué à l'activité et aura la responsabilité des élèves lors des ateliers, des spectacles ou des déplacements. Les élèves ne peuvent être placés sous la responsabilité du comédien. L'enseignant fait aussi le lien entre les organisateurs des ateliers et l'administration du collège et avec les parents en cas de quelconque problème.

Équipe formation

L'équipe formation est un comité en charge du suivi du programme, recueillant les avis et les idées pour permettre son évolution. Ce bureau est accessible à toute personne impliquée dans le Trophée s'il le désire, mais doit au moins être composé d'un comédien professionnel et d'un enseignant.

Représentations

Les élèves seront amenés à participer à plusieurs matchs d'improvisation au cours de l'année.

Des matchs internes seront joués devant les élèves de 6e et de 5e du collège juste avant les vacances de Noël, permettant ainsi aux joueurs de s'entraîner à jouer devant le public et d'attirer des éventuels intéressés pour les années suivantes.

Des matchs réguliers, opposant les équipes de deux collèges différents, pourront être organisés dans le deuxième trimestre. Ils peuvent avoir lieu dans une salle mise à disposition par un collège ou dans une salle municipale.

Enfin, un tournoi rassemblant l'ensemble des équipes des collèges participants aura lieu à la fin du troisième trimestre dans une salle de l'agglomération angevine.

Les matchs réguliers et le tournoi final seront ouverts au public, permettant ainsi aux parents de venir soutenir leurs enfants, auront lieu le soir en semaine ou en week-end et seront sur entrée payante afin de couvrir les dépenses liées à l'organisation de ces spectacles.



Le programme pédagogique

L'improvisation dans les collèges est une activité pédagogique complémentaire avec le socle commun des compétences imposé par l'Éducation Nationale. Le programme pédagogique mis en place permet que tous les collèges inscrits participent aux mêmes activités et aient les mêmes outils de travail, en encourageant bien sûr à la création d'une originalité propre aux différents collèges. Ce programme est construit de manière à répondre à plusieurs compétences évaluées en classe, transversales ou propres aux matières, et qui pourront, avec l'accord des établissements participants, être intégrées au bulletin trimestriel.

Pilier n°1 - Les ateliers d'improvisation

Il s'agit du point central du programme : 30 ateliers d'une heure répartis de septembre à fin juin. Les ateliers sont répartis en trimestres et sont conclus par une représentation devant public. L'intervenant a la possibilité s'il le désire d'organiser des matchs en huis clos pour entraîner les joueurs et pour les familiariser avec les différents rôles du spectacle. Cette partie sera développée davantage dans le troisième pilier : les spectacles.

1: Le premier trimestre est celui de l'introduction.

Les élèves y verront les rudiments scéniques et les bases de la discipline uniquement. Pour les élèves c'est la période d'adaptation de la discipline, de leurs coéquipiers et de leur propre jeu.

C'est aussi lors de ce trimestre que débute aussi le deuxième pilier qui sera développé plus bas.

Ce trimestre se conclut par un spectacle au sein du collège avant les vacances de Noël. Jouer une représentation devant public aussi tôt dans l'année, c'est leur permettre de dédramatiser leurs angoisses scéniques et leur donner une réalité du terrain.

2 : Le deuxième trimestre est celui des catégories.

Les joueurs maîtrisant à ce moment les rudiments de la discipline, il est maintenant le temps de pousser un peu plus la difficulté. Il commence en janvier et termine avant les vacances de Pâques.

La difficulté ici est d'ajouter différentes catégories (sauf celles intitulées "à la manière de") du match d'improvisation dans leur formation et de s'assurer que les bases acquises durant le premier trimestre restent intactes. Intégrer la totalité des catégories est impossible durant ce trimestre. C'est pourquoi l'intervenant se nous concentrera sur la capacité d'adaptation des joueurs.

Ce trimestre se conclut, quant à lui par un match dit régulier où l'équipe rencontrera un collège extérieur. La capacité d'adaptation développée lors de ce trimestre leur sera grandement utile ici, jouant pour la première fois avec des inconnus dont ils ne connaissent ni le style ni le jeu.

3 : Le dernier trimestre est celui de la culture générale.

Celui-ci se termine à la fin juin, avant le coup de feu des examens nationaux. L'équipe formation sélectionnera trois artistes (auteurs, scénaristes, dramaturge, etc.) dont l'intervenant approfondira l'univers avec les élèves qui chercheront à les reproduire sur scène. Le but est d'improviser une saynète comme si elle avait été écrite par exemple par Molière ou JK Rowling.

Ce dernier trimestre se conclut par un tournoi ouvert au public opposant les différents établissements participants au programme. Les auteurs du troisième trimestre seront intégrés aux catégories proposées aux joueurs, évaluant ainsi leur compréhension de leur univers.

Compétences travaillées dans ce pilier :

Dom. 1 : Les langages pour penser et communiquer.

• *comp. 1 : Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit au cycle 4*

S'exprimer à l'oral / comprendre des énoncés oraux / écouter et comprendre / s'exprimer à l'oral en continu et en interaction

• *comp. 4 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps au cycle 4*

Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques

Pilier n°2 - La cohésion d'équipe

Le but du Trophée d'impro n'est pas d'uniformiser le style de jeu dans l'ensemble des collèges, bien au contraire. Il est primordial que chaque élève participant s'implique dans l'élaboration de son équipe d'improvisation pour qu'un sentiment de fierté puisse en découler. Une fierté non pas acquise par la victoire d'un quelconque trophée, mais bien dans l'aboutissement d'un projet commun. Tous les joueurs seront appelés à participer à l'élaboration du projet, chacun trouvant ainsi son rôle dans l'équipe et dans la réussite de l'équipe.

À travers les ateliers d'une heure, l'intervenant encadrera le projet Équipe d'improvisation. Les élèves doivent être les plus autonomes possible dans cette partie du programme, l'intervenant n'y est là que pour proposer son expertise. Le projet Équipe commence dès les premières semaines d'atelier.

Dans ce volet, les élèves participants seront invités à créer de toute pièce leur équipe d'improvisation et de s'impliquer dans sa valorisation. Le but ici est de créer une identité qui parlera au plus grand nombre par le biais de la création commune et du dialogue. Exprimer ses envies, débattre sur les désaccords et savoir établir des compromis.

1: La première partie est de trouver l'identité de l'équipe.

Bien sûr, cela commence par trouver un nom d'équipe. Il faut ici faire preuve d'originalité pour trouver un nom rassembleur qui sort de l'ordinaire. La difficulté pour les élèves ici sera de sortir de leur coquille et de dévoiler leur originalité. Ce qui, en début d'atelier, pourra être complexe. C'est pourquoi l'intervenant ne doit pas hésiter à pousser la réflexion et débloquer la timidité des élèves.

Quand le nom sera trouvé, viendra alors le temps de trouver un logo, toujours proposé par les élèves. Si aucun membre de l'équipe n'a de talent en dessin, il sera de leur devoir d'en trouver un à l'extérieur de l'équipe. Le nom et l'identité visuelle doivent être trouvés avant la fin octobre. Un t-shirt de joueur sera proposé par le programme avec le logo et le nom d'équipe à la mi-novembre pour la première représentation en décembre.

2: La deuxième partie est de composer l'hymne de son équipe.

Une des traditions de l'improvisation à l'internationale est de commencer chaque match par présentation des hymnes de chacune des équipes. C'est une bonne manière de commencer le spectacle, de se lancer dans l'énergie et de se présenter à l'autre équipe d'une manière originale. Encore une fois ici, l'intervenant aura un rôle consultatif en partageant son expérience.

Compétences travaillées dans ce pilier :

Dom. 1 : Les langages pour penser et communiquer.

• *comp. 4 : Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit au cycle 4 :*

Pratiquer les arts en mobilisant divers langages artistiques et leurs ressources expressives / prendre du recul sur la pratique artistique individuelle et collective

Dom. 2 : Les méthodes et outils pour apprendre

Organiser son travail personnel / coopérer et réaliser des projets

Dom. 3 : La formation de la personne et du citoyen

Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres / Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement / Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives

Dom. 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine

Raisonner, imaginer, élaborer, produire

3: La troisième partie est de participer à la promotion de son équipe.

Pour les matchs à l'intérieur du collège,, les élèves seront invités à produire des tracts d'invitation, des affiches et de trouver des manières originales de faire connaître leur évènement et d'inciter les élèves à venir les voir jouer.

Cette opération pourra être répétée à l'envie sur les autres spectacles extérieurs prévus dans l'année.

Pilier n°3 - Les spectacles

Le match d'improvisation est une horlogerie composée de plusieurs rouages que les élèves doivent connaître pour s'approprier la discipline. Un match pourra donc être complètement assuré par les joueurs durant la formation, variant ainsi les ateliers.

Ce dernier pilier développe justement chacun de ces rouages :

- L'arbitre est le point central du match d'improvisation. En apprenant à écrire une carte de thème et à reconnaître les fautes de jeu, tous auront la possibilité de remplir ce rôle si l'occasion se présente. Ils pourront aussi développer un "surmoi de joueur" qui régulera leur jeu.
- Le maître de cérémonie : parfois intégré au rôle de l'arbitre, le maître de cérémonie anime le match en interagissant avec le public et explique les règles et les pénalités.
- Le "DJ" : parfois intégré au rôle de maître de cérémonie, il s'agit d'expliquer comment mettre la musique et comprendre comme elle supporte l'énergie du spectacle, surtout quand les joueurs n'arrivent pas à donner vie au spectacle.
- Le cadre : quels sont les éléments du spectacle essentiel au bon fonctionnement : l'espace de jeu (délimité ou pas par une patinoire), la table de marque, le système de son, les cartons de votes, etc. ? Mais aussi le fonctionnement hors scène, soit le nombre de périodes de jeu et leur avantage, le temps de préparation d'avant-match, etc. ? Lors du match final, il pourra aussi être intéressant d'aborder la technique du spectacle (son, lumière, etc.), leur présentant ainsi les métiers techniques de la scène.

Les joueurs développeront une autonomie en production de spectacle qui leur sera bien utile s'ils intègrent une association d'improvisation dans le futur. Cela a aussi pour but de leur montrer la complexité et le sérieux du monde du spectacle.



Compétences travaillées dans ce pilier :

Dom. 1 : Les langages pour penser et communiquer.

- *comp. 1 : Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit au cycle 4*

S'exprimer à l'oral / comprendre des énoncés oraux / écouter et comprendre / s'exprimer à l'oral en continu et en interaction

- *comp. 4 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps au cycle 4*

Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques