



[Cette photo](#) par Auteur inconnu est soumise à la licence [CC BY-SA-NC](#)

**Voici une liste de différents jeux d'expression pour s'amuser en famille à faire des jeux de rôles, du théâtre ou autres...** (Les jeux sont une gracieuseté de Mme Anne-Louise Dubé, enseignante retraitée de la région de Bathurst)

1. **La Baguette Magique** – Ce jeu se fait à 2-3, avec une personne qui aura la baguette magique pour jeter des sorts aux participants. Pour la baguette, servez vous de votre imagination... Il faudra également trouver un mot magique qui aidera à jeter le sort aux joueurs. Lorsque le joueur aura reçu un sort, il devra jouer le rôle pour 30 secondes avant de passer au prochain. Il est important de s'amuser lors de ce jeu. Après 3-4 sorts, vous pouvez changer les rôles pour que chaque joueur puisse tenir la baguette. Amusez-vous bien!

*Voici quelques exemples de sorts que la baguette pourrait donner* : En robot, en oiseau, en serpent, en avion, en mécanicien, en joueur de basketball, en pompier, etc.

**2- Le directeur de cinéma** – Vous êtes à des auditions pour tenter d'être choisi comme acteur dans un film. Le directeur passe des auditions et vous demandera de faire quelques défis afin de l'impressionner. Ce jeu se fait facilement à 2-3 et il serait possible de changer les rôles après chaque audition également. (Il est possible d'ajouter de la musique aussi pour les défis, pour augmenter la difficulté et le plaisir) Voici quelques exemples de défi possible :

- Vous êtes des poules qui chantent et dansent.
- Nous sommes en retard et on doit se dépêcher.
- Vous êtes une voiture qui se promène. Lorsque la musique arrête, la voiture arrête.
- Vous êtes un bébé éléphant qui se promène dans la jungle
- Vous êtes un monsieur de bonne humeur qui se promène en sifflant dans son village. À chaque fois qu'il rencontre quelqu'un, il les saluts en levant son chapeau.
- Vous êtes dans le bois, il est tard et vous avez de la difficulté à retrouver votre chemin. Vous êtes le champion mondial de karaté qui est venu donner une démonstration à l'école.
- Vous êtes un voleur dans la nuit. Shut! Il faut surtout pas faire de bruit!

- Vous marchez dans une parade, vous pouvez jouer un instrument de musique.
- Tu es un espion.

3- Tag Chocolat :- (jeu qui peut se jouer à 3 personnes et +, l'idéal serait à l'extérieur lorsque la température le permet) Désigner un joueur qui sera le soleil (tagueur). Tous les autres joueurs sont des bonbons de chocolats. Lorsqu'un bonbon se fait taguer par le soleil, il doit fondre en 6 secondes en comptant 1 chocolat, 2 chocolats, 3... jusqu'à 6. Si un autre bonbon le touche avant qu'il fonde complètement, il a été refroidi et il peut retourner au jeu. Cependant, si un bonbon fond complètement jusqu'à terre (6 chocolats), il devient un rayon du soleil et devient un tagueur. Jouer jusqu'à temps qu'il ne reste qu'un bonbon qui sera le vainqueur.

A Noter-

- Pratiquer les enfants/joueurs à fondre avant de débiter le jeu.

Amusez – vous bien.

4- Improvisation - Voici un lien pour savoir c'est quoi ?

<https://impronb.wordpress.com/about/quest-ce-que-limprovisation/>

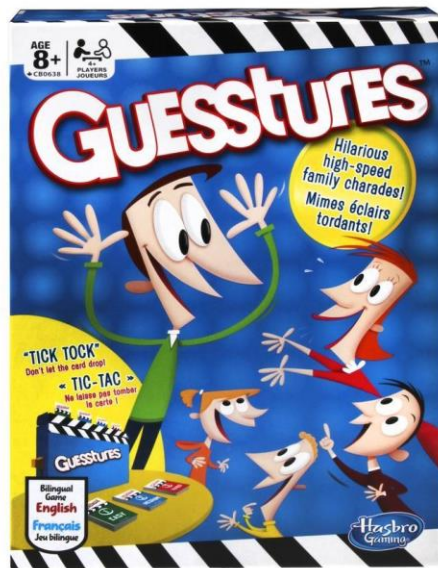
C'est ici que vous allez vous amuser à créer des mini-sketch en lien avec le thème sélectionné par l'arbitre. On vous conseille, pour débiter, de faire des improvisation « comparés » où chaque enfant aura le plein contrôle de son idée et sera capable de laisser aller son imagination à 100%. Il est possible de diviser vos équipes de toute les manières possibles. Voici quelques idées de thèmes que vous pourrez utiliser pour vos improvisations avec les enfants à la maison.

1. Jofou se prépare le matin avant d'aller à l'école
2. Les charpentiers construisent une maison
3. On fait un jardin et les plantes poussent
4. On travaille dans un garage (mécanicien)
5. On fait l'épicerie
6. La partie de soccer
7. On doit marcher dans une tempête de vent pour se rendre à l'école
8. On doit marcher dans de la boue très creuse pour se rendre au trésor
9. On doit marcher sur le sable très chaud à la plage pour se rendre à la mer
10. Le magicien nous transforme en petits animaux
11. Les oiseaux partent en voyage (voler)
12. Les bébés s'amuse lorsque la gardienne est partie

*Avec ajout d'un sentiment, ce qui augmente légèrement la difficulté.*

1. On est fâché, quelqu'un a volé nos bonbons (fâché)
2. On est content, nous avons gagné un IPAD! (content)
3. On est triste, notre poisson rouge est mort (triste)
4. Il y a une mouffette dans notre garage! (peur)
5. Le conflit entre des amis (fâché)
6. Je suis content, demain c'est ma fête! (content)
7. L'atterrissage des avions à l'aéroport
8. Les abeilles volent de fleur en fleur pour boire le nectar
9. Le feu de circulation et les voitures
10. La course entre les lièvres et les tortues
11. Les cours de batterie (drum)
12. Les cours de danse
13. Le magicien nous transforme en différentes émotions (fâché, triste, etc.)
14. Le safari de photographes dans la jungle
15. On doit travailler dans un zoo

5 – Jeu Gesture – c'est possible que vous ayez ce jeu à la maison ? Très bon jeu pour aider vos enfants à s'exprimer par le mime avec des niveaux de difficultés. Un très bon jeu à faire en famille.



Défis intéressants pour les jeunes qui veulent faire des jeux d'improvisation plus avancés. Voici quelques idées :

### ***Imagination***

Ceci est la première chose qu'on remarque chez un improvisateur. C'est l'aspect qu'il est important de travailler avec de jeunes improvisateurs (6 à 13 ans) mais même très utile avec les plus vieux. Ces activités peuvent être utilisées en général pour divertir les jeunes.

### *Fresques (1)*

Cette activité est très simple. On donne un lieu (ex. la plage, dans l'espace, la période préhistorique, etc.) aux improvisateurs et à tour de rôle ils vont dire une ligne pour ensuite figer. Les nouveaux improvisateurs peuvent utiliser les actions effectuées par leurs précédents. Quand tout le monde est passé, on prend une photo de la fresque et on peut donner un nouveau thème.

### *Grand – Petit (1)*

L'animateur doit tracer une ligne imaginaire. À chaque fois que l'improvisateur traverse cette ligne, le monde autour de lui devient soit extrêmement grand ou extrêmement petit (déterminer avant de débiter l'activité). Par exemple, dans le grand monde, l'improvisateur peut s'asseoir sur une fourmi ou entrer dans l'oreille à quelqu'un. Dans le petit monde, l'improvisateur peut prendre un éléphant dans ses mains ou bien s'asseoir sur un édifice.

Pour travailler des personnages (ici, on parle de 10 ans et +):

### *Hôpital (2)*

Il faut installer 4 chaises en une rangée et inviter 4 improvisateurs à prendre place. On donne trois caractéristiques précises à chacun d'entre eux. Habituellement, on donne (1) le métier, (2) pourquoi il est à l'hôpital (maladie, accouchement etc.) et (3) une caractéristique de sa personnalité (ex. jalouse, extrêmement jovial, etc.). Ensuite, il ne reste plus qu'aux participants d'interagir entre eux. Cette activité offre souvent des scènes très intéressantes.

### *Présentation (2)*

Ceci est une bonne activité pour casser la glace avec un nouveau groupe d'improvisateurs. On demande à chaque improvisateur de prendre un personnage et de se présenter avec son vrai nom, son vrai âge, sa vraie activité préférée, etc. À la fin, on demande d'inventer une courte histoire qui aurait pu arriver à son personnage. (ex. un fermier qui a eu une mauvaise récolte de patates l'année dernière).

*On augmente la difficulté, pour travailler des défis intéressants avec les plus vieux. Les parents seront certainement les bienvenues à embarquer avec les enfants.*

### **Catégorie**

Certaines catégories sont parfois les bêtes noires des meilleurs improvisateurs. Les plus craintes sont habituellement la chantée et la rimée.

### *Chantée solo (4)*

Tout « simplement » faire une improvisation chantée en solo pendant une durée donnée par l'animateur. L'animateur peut ajouter un style de chanson pour aider (ou parfois élever le niveau de difficulté, par exemple, country, rock, rap etc.).

### *Longue dramatique (4)*

Les dramatiques sont habituellement longues pour pouvoir bien construire une histoire réelle. Dans une pratique avec peu de participants, vous pouvez demander une dramatique d'une quinzaine de minutes entre deux participants. Proposez des personnages simples avec un conflit intéressant. \* N'oubliez pas, les silences sont aussi importants que les mots.

### *Mimer une scène de la vie sans son (1)*

L'improvisateur doit faire une scène de la vie courante sans aucun son avec tous les détails possibles. Par exemple, faire du spaghetti, faire le ménage, s'habiller le matin etc. Ceci n'aide pas seulement à améliorer les improvisations en mimées, mais aide la performance de l'improvisateur en général, car les détails dans une improvisation sont très importants pour établir les lieux, le personnage, les objets, etc.

### *Rimée sur papier (1)*

L'animateur demande aux participants d'écrire le plus grand nombre de mots avec une terminaison phonétique semblable (ir, er, on etc.) Ensuite, l'animateur demande aux participants de choisir deux de leurs mots. Une fois les mots choisis, les participants doivent faire deux phrases avec une connexion entre elles qui se terminent avec leurs mots choisis.

### *Encore des défis intéressants pour s'amuser à la maison en improvisation.*

#### **Général**

### *Claques, les (1)*

Tous les participants s'installent dans un grand cercle. Deux participants débutent une courte improvisation. Après une dizaine de secondes (30 secondes maximum), un participant du cercle claque dans ses mains. Les deux personnes figent. La personne qui a claqué doit prendre la place d'une personne figée et doit commencer une nouvelle improvisation avec la personne figée en s'inspirant de la position de cette dernière. Cette activité est souvent utilisée pour échauffer les esprits avant une pratique ou un partie.

### *Goaler, Le (2)*

Cette activité pratique la vitesse d'esprit. Premièrement, il faut choisir un improvisateur et il doit s'installer au centre de la pièce. Ensuite, les autres participants doivent lancer une phrase à tour de rôle à l'improvisateur au centre de la salle. Ce dernier doit répliquer en utilisant un personnage qui répond bien à la situation proposée.

### *Improvisation (1)*

Il est bien sûr important de faire des improvisations comme activité. Après avoir essayé toutes ces activités, il sera facile de constater l'amélioration des improvisateurs lors des parties.

### *Insérer le dialogue (2)*

On donne à deux joueurs quelques lignes de dialogue (préparées à l'avance) qu'ils ne lisent pas à l'avance et qu'ils doivent insérer dans la scène à un moment opportun.

### *Reprise, La (2)*

Deux joueurs jouent une courte scène à partir d'un thème donné. Ils doivent ensuite la refaire en respectant une nouvelle consigne (personnages, émotions, plus rapide etc.)