

## **PERSONNAGES**

### **1. BIBLIOTHÈQUE (A et B)**

Extrait théâtral sur 2 personnages imposés

### **2. CAMÉLÉON (A et B)**

Un joueur par équipe, en mixte ou comparée, l'arbitre imposera un nombre de personnages différents à incarner, 3 à 5, selon la carte. La transition entre les personnages doit être la plus claire possible.

### **3. CRÉATION DE PERSONNAGES (A et B)**

Un improvisateur est envoyé en coulisse une improvisation d'avance pour se préparer. Il doit se trouver des accessoires et éléments de costume et revient ensuite présenter son personnage. Généralement en solo, il peut y avoir une rencontre de personnages

### **4. CROISÉE (A et B)**

En mixte, à chaque fois que l'arbitre siffle, les joueurs doivent prendre la place et le personnage de l'autre et continuer l'improvisation.

### **5. ENTREVUE ou ENTREVUE-GROUPÉE (A et B)**

Deux joueurs (un de chaque équipe) jouent à tour de rôle l'intervieweur et l'interviewé. C'est l'intervieweur qui impose, dans les premières secondes, le personnage à l'interviewé. Dans une entrevue-groupée, l'intervieweur fait face à 5 joueurs maximum.

### **6. JOURNAL INTIME (A et B)**

Improvisation mixte. Un joueur par équipe découvre le journal intime de l'autre, et en alternance, le lisent au public. Par la suite, une rencontre entre les deux joueurs a lieu.

### **7. PERSONNAGE DE SOUTIEN (A et B)**

En comparée, l'équipe fait une improvisation libre durant laquelle le personnage principal doit être un personnage secondaire joué dans une de leurs improvisations faites plus tôt durant le match.

### **8. PERSONNAGE IMPOSÉ (A et B)**

En mixte, l'arbitre donne une description d'un personnage aux joueurs, et ceux-ci doivent poursuivre l'improvisation pour le temps demandé.

### **9. RENCONTRE / BANC DE PARC (A et B)**

Improvisation qui se déroule dans un seul et même lieu (établi soit par l'arbitre, soit par le premier joueur à entrer sur la patinoire), où les joueurs viennent rencontrer d'autres personnages à tour de rôle, un à la fois, au son du sifflet de l'arbitre.

### **10. RENCONTRE DE PERSONNAGES (A et B)**

En mixte. Un joueur de chaque équipe se présente durant 30 secondes à 1 minute. Ensuite, les deux personnages se rencontrent pour une improvisation complète.

### **11. RÉPONDEUR (A et B)**

Improvisation mixte comparée. Un joueur établit la situation de départ et trois « appels » de l'équipe adverse se succéderont, puis une rencontre a lieu avec

le message choisi par le joueur. Ensuite les équipes inversent les rôles.

### **12. TAXI ET SES DÉRIVÉS (quoi de neuf docteur, etc.) (A et B)**

Improvisation mixte comparée. Un joueur établit la situation de départ et trois « clients » de l'équipe adverse se succéderont durant l'improvisation. Ensuite les équipes inversent les rôles.

## **CONSTRUCTION / ÉCRITURE**

### **1. À LA MANIÈRE DE... (A et B)**

Improvisation inspirée par le style proposé. Par exemple :

- À la manière d'un type de film ou d'émission, à la manière d'un auteur, d'un type de livre. Voir l'annexe 1 pour la liste détaillée des manières.

- Certaines « à la manière de.. » seront plus spécifiques à la ligue A.

Voir Annexe 1.

### **2. ALTER EGO (A)**

Habituellement en mixte, les deux joueurs doivent effectuer un solo simultanément, en évitant de parler en même temps. Les joueurs ne doivent pas interagir ensemble dans l'improvisation.

### **3. AVEC APARTÉ (A et B)**

Improvisation où les joueurs s'adressent parfois au public, sans que les autres joueurs sur scène interviennent pendant ce moment et sans que leurs personnages prennent en considération directement ce qui a été dit.

#### **4. CARRÉ HOLLANDAIS (A)**

2 joueurs par équipe, en mixte. Les 4 joueurs sont placés aux 4 coins de la scène, formant un carré. Chaque côté du carré dont être composé d'un joueur de chaque équipe. 4 histoires différentes et sans lien entre elles, sauf le thème, sont présentées en alternance au public lorsque le carré est tourné. Le nombre de tours du carré varie, et les 4 histoires doivent se poursuivre.

#### **5. DÉBUT DE LA FIN (A et B)**

Idéalement en comparée, les joueurs présentent les 30 secondes de la fin de l'histoire au début de l'improvisation. Par la suite, ils doivent jouer l'histoire qui les a menés à cette fin.

#### **6. DÉJÀ VU ou Exercice de style (A et B)**

Improvisation d'une minute en mixte, qui est par la suite reprise d'une manière ou catégorie différente. Tous les joueurs qui sont intervenus à la première minute doivent revenir faire leur intervention.

#### **7. DÉGÉNÉRATIVE (A et B)**

Les joueurs doivent refaire la même improvisation 3 ou 4 fois, de plus en plus vite.

#### **8. EXAGÉRATION (A et B)**

Les joueurs vont effectuer la même improvisation environ trois fois en exagérant de fois en fois soit les gestes, la voix et/ou l'histoire.

#### **9. HUIS CLOS (A et B)**

Improvisation qui se passe dans un lieu clos où les personnages sont réunis pour régler un problème précis. Les joueurs doivent se baser sur leurs relations afin de faire avancer l'histoire.

#### **10. NARRATION et NARRATION VOILÉE (A et B)**

Dans une narration classique, le joueur a accès visuellement à ce qui se passe sur scène. Pour la narration voilée, le joueur ne voit pas l'action qui se déroule sur scène. Si cela est possible, le narrateur utilise un micro.

#### **11. POINT DE VUE (A)**

Improvisation où différents narrateurs donnent leur version de la même histoire. Ils n'ont habituellement pas de discussion entre eux, les narrateurs faisant plutôt des monologues entrecoupés.

#### **12. POURSUITE et POURSUITE ALTERNATIVE (A et B)**

La poursuite est une improvisation débutée par une équipe et terminée par l'autre. Pour la poursuite alternative, les deux équipes alterneront 2 fois ou plus pour continuer l'histoire en cours. Chaque équipe se doit de respecter rigoureusement ce que l'autre équipe a établi précédemment

#### **13. RELAIS (A et B) et TAG-TEAM (A)**

Un joueur de chaque côté, au son de la cloche, l'improvisateur fige et est remplacé par un autre joueur de son équipe. Une variante existe, dans laquelle le joueur décide lui-même à quel moment il sera

remplacé par un autre joueur en lui donnant une tape dans la main. Cette version s'appelle « tag-team » et sera réservée à la ligue A.

#### **14. SITUATION DE DÉPART IMPOSÉE (A et B)**

Mixte ou comparé. L'arbitre donne une situation de départ aux joueurs, et ceux-ci doivent poursuivre l'improvisation pour le temps demandé.

#### **15. 7<sup>e</sup> JOUEUR (A)**

Un objet (chaise, poubelle, etc) est ajouté sur la scène et sera considéré comme un 7<sup>e</sup> joueur durant l'improvisation, qui parle et fait des actions. Il ne faut pas mentionner que c'est un objet.

### **RÉPARTIE**

#### **1. LES 12 PIRES FAÇONS DE... (A et B)**

En comparée, toute l'équipe. Type de fusillade solo durant laquelle les joueurs présentent une pire façon d'agir dans la situation proposée.

#### **2. CONFÉRENCE DE PRESSE (A et B)**

Un joueur d'une équipe a 30 secondes pour faire une improvisation solo dans laquelle il simule une conférence de presse sur un sujet qu'il choisit. Au terme des 30 secondes, l'arbitre siffle et les 3 joueurs de l'équipe adverse, dispersés dans la foule, peuvent maintenant poser des questions au conférencier.

#### **3. DÉBAT (A et B)**

Pour ou contre un sujet donné. Un joueur de chaque équipe doit défendre une position (qui lui est imposée avant le caucus), en confrontant la position de

l'autre équipe. Les discours se font en alternance.

#### **4. DÉFI (A et B)**

Les équipes se donnent à elle-même un défi amusant et doivent tenter de le relever.

#### **5.DOUBLAGE (ou post-synchro) (A et B)**

En suivant un vidéo joué à l'écran, les improvisateurs doivent doubler les voix des personnages.

#### **6. FUSILLADE, GROUPEE ou DUEL (A et B)**

L'équipe au complet se présente sur la scène pour recevoir un thème du maître de jeu. L'improvisation commence dès que le thème est donné et l'équipe n'a droit à aucun caucus. Duel = un joueur de chaque équipe et le thème est donné sur scène.

#### **7. QUICK-CHANGE ou CHANGEMENT DE SENS (A et B)**

Improvisation où le dernier joueur qui a parlé doit, au son du sifflet de l'arbitre, reprendre sa dernière phrase en changeant le sens de ses propos et/ou de l'impro.

#### **8. SANS THÈME NI CAUCUS (A et B)**

Improvisation qui commence immédiatement après la lecture de la carte par l'arbitre. Il n'y a pas de thème défini et les joueurs n'ont pas droit à un caucus avant le début de l'impro. Habituellement cette impro est mixte.

#### **9. TOASTER ou POP-CORN (A et B)**

Habituellement en comparée, les six joueurs de l'équipe sont sur la scène, en boule. À chaque coup de sifflet de l'arbitre, des joueurs se lèvent et font une courte

improvisation, jusqu'à ce que l'arbitre siffle à nouveau. À ce moment, d'autres joueurs se lèvent et commencent une toute nouvelle mini-impro.

#### **10.TRIPLEX (A et B)**

Variante de la « Vidéo-way ». Chaque étage du triplex est joué par 2 joueurs (un par équipe). Il est possible pour les personnages d'un étage d'aller visiter les personnages d'un autre étage pour faire développer l'intrigue de l'histoire. Des variantes sont possibles (voir annexe)

#### **11. VIDÉOWAY (A et B)**

Improvisation mixte avec trois ou quatre canaux de télévision identifiés par F1, F2, F3 avec un contenu différent pour chacun des canaux. Il faut un improvisateur de chaque équipe par canal. Le maître de jeu saute d'un canal à l'autre (F1, F2, F3, etc.) sans aucun ordre prédéterminé. Quand l'arbitre revient sur un canal, les joueurs poursuivent leur intrigue.

#### **12. ZAPPING (A et B)**

Improvisation sans thème où à chaque coup de sifflet, les joueurs figent et doivent recommencer une autre improvisation en s'inspirant de leur position. Idéalement joué par 2 joueurs, en mixte ou comparé.

### **JEU PHYSIQUE**

#### **1. SANS PAROLES ou BRUITÉE (A et B)**

Improvisation où les joueurs n'ont en aucun cas le droit de parler en utilisant un langage ou des mots connus. Les bruits sont acceptés.

#### **2. SILENCIEUSE ou MIMÉE (A)**

Les improvisateurs doivent improviser sans aucun bruit. L'improvisation sera mimée.

### **CRÉATIVITÉ / IMAGINATION**

#### **1.ACCESSOIRE IMPOSÉ (A et B)**

Improvisation durant laquelle les joueurs composent avec un accessoire en le sortant de son contexte habituel d'utilisation.

#### **2. CARTE BLANCHE (A et B)**

Improvisation durant laquelle les joueurs sont libres de faire la catégorie qu'ils souhaitent, le thème qu'elles veulent avec le nombre de joueurs désirés, mais en respectant la contrainte de temps.

#### **3. COMPLÉTER LE THÈME (A et B)**

Catégorie dont il faut compléter le thème.

#### **4. COMPARÉE AU CARRÉ (A et B)**

Improvisation comparée durant laquelle les équipes devront présenter deux comparées chacune sous le même thème sans utiliser la présence d'un joueur dans plus d'une des deux improvisations.

#### **5. ÉCRIT PAR/JOUÉ PAR (A et B)**

Improvisation comparée où l'équipe doit faire une improvisation en mélangeant deux manières, deux films, deux livres, etc.  
Ex : Titanic à la manière des Schtroumpfs...

#### **6. EXTRAIT LITTÉRAIRE ET SES VARIATIONS (A et B)**

L'extrait littéraire lu par l'arbitre devient le thème.

#### **7.INSPIRÉ DE (A et B)**

Une image, un extrait vidéo, un extrait musical, un objet, une toile, une sculpture, un accessoire de costume...

## ÉCOUTE

### **1. AVEC AMBIANCE MUSICALE (A et B)**

Les joueurs doivent s'inspirer de la musique imposée par l'arbitre pour créer l'improvisation. Cette musique les accompagnera tout au long de l'improvisation.

### **2. SITUATION VOILÉE (A)**

Un joueur par équipe quitte son caucus et revient 1 minute après le début de l'improvisation. Tout le monde connaît la situation dans laquelle il arrive sauf lui.

## VOIX / LANGUE

### **1. EN ANGLAIS (A et B à la discrétion de l'arbitre)**

Improvisation se déroulant entièrement dans la langue de Shakespeare, pas d'anglais approximatif.

### **2. AUDITIVE (A)**

Improvisation strictement sonore. Les improvisateurs sont assis sur des chaises, les mains sur les genoux et le regard vers l'horizon. Il est interdit d'utiliser volontairement le langage du corps dans le but d'influencer l'improvisation.

### **3. CHANTÉE ou COMÉDIE MUSICALE (A et B)**

Improvisation où les joueurs doivent chanter du début à la fin, ou dans le cas de la comédie musicale, les chansons sont en alternance et accompagnées par de la danse.

### **4. DOUBLAGE AMÉRICAIN (A et B)**

Généralement en mixte, un joueur par équipe est l'acteur et mime durant

l'improvisation, pendant qu'un deuxième joueur de son équipe est caché dans le bas de la bande et fait la voix du personnage.

### **5. POÉTIQUE (A et B)**

Improvisation où l'utilisation d'un français soutenu est de mise. L'ambiance et le propos sont poétiques, mais les joueurs ne sont pas tenus de rimer

### **6. RIMÉE (A)**

Improvisation où les joueurs doivent constamment parler en rimes.

## ÉMOTION / INTERPRÉTATION

### **1. DÉJÀ VU ou Exercice de style (A et B)**

Improvisation d'une minute en mixte, qui est par la suite reprise d'une manière ou catégorie différente. Tous les joueurs qui sont intervenus à la première minute doivent revenir faire leur intervention.

### **2. DRAMATIQUE (A et B)**

Improvisation de style théâtrale. Dans cette catégorie les joueurs vont démontrer leur capacité à jouer une situation réelle émotive. ATTENTION à ne pas confondre avec un mélodrame (style soap américain).

### **3. TRIATHLON (A et B)**

Habituellement en solo, un joueur doit faire une improvisation de trois minutes avec une histoire continue. À chaque minute, l'arbitre siffle et le joueur doit changer de style. L'arbitre donne au préalable les trois catégories qui doivent être jouées durant l'improvisation. Les équipes décident de l'ordre des catégories

- - Ligue A : Idéalement en solo
- - Ligue B : Nombre de joueurs déterminé par l'arbitre

### **4. ZONES D'ÉMOTIONS/D'ÉPOQUES (A et B)**

La scène est divisée en différentes zones, et chacune d'entre elles est liée à une émotion ou une époque précise. Les joueurs sur la scène doivent changer leurs émotions/époques lorsqu'ils se déplacent sur la scène.