

On crée, on joue, on développe son vocabulaire

L'improvisation au service de l'interaction orale
Marc-Albert Paquette - novembre 2025





Dans le cadre du 30^e anniversaire
des éditions **Les 400 coups**, une surprise attend
les participant·e·s des ateliers du Bloc C!

30 ans, ça se fête !

PLAN DE PRÉSENTATION

01

L'IMPRO, C'EST QUOI?

Un bref survol de l'histoire de l'improvisation théâtrale

02

POURQUOI EN FLE?

Parlons des besoins des apprenant·es

03

UN CLIMAT FAVORABLE

Préparer sa classe pour mettre les chances de son côté

04

DES EXEMPLES PRATIQUES

Quelques activités clés en main

01

L'IMPRO, C'EST QUOI?

10 000 ans d'histoire en 10 minutes... ou moins!

DES DÉBUTS



PRÉHISTOIRE

GRÈCE ANTIQUE

IVe SIÈCLE av. JC

Traces de reproductions de scènes de chasse

Aristote la mentionne comme élément du théâtre dans sa Poétique

Naissance de la comédie Atellane à Rome.

À NOS JOURS



1545

Naissance de la Commedia
dell'arte en Italie



1976

Naissance de
l'improvisation moderne par
Robert Gravel au Québec



FAISONS LE POINT

HISTOIRES



Raconter une **histoire** ensemble

PRATIQUE



Inventer pour mener à la **création de textes**

JEUX DE RÔLE



Improviser des scènes de la **vie courante**

VIS COMICA



Rire des travers de la **société**

ENTRAINEMENT



Se pratiquer pour improviser avec **confiance**

Est-ce que ça vous donne des idées?

4 RÈGLES D'IMPRO



ACCEPTATION

Toujours dire oui à une proposition



CONTRAINTE

Respecter la mise en situation



ÉCOUTE

Il faut écouter les autres joueurs pour contribuer à l'histoire



PLAISIR

Se plaire à créer!

02

POURQUOI EN FLE?

Parce que l'engagement, c'est important!

BESOINS DES APPRENANT·ES



RÉPÉTITION

La mémoire est une faculté qui oublie... mais toute répétition doit être **contextualisée**.



AUTHENTICITÉ

On apprend ce dont on a **besoin!** Pour la tâche elle-même ou pour la **vie**.



SÉCURITÉ LINGUISTIQUE

La confiance se développe avec la **pratique**.



Le FLOW en FLE!

Quelles variables d'une tâche sont susceptibles d'avoir un impact sur l'engagement des élèves?

1

Jeu

Une activité ludique avec des règles et un objectif défini.



La nouveauté 2

L'activité ou un élément de l'activité est réalisé pour la première fois

3

Activité communicative

Utilisation de la langue pour échanger des informations et interagir



4

L'échange d'informations

L'apprenant-e a besoin de l'autre pour réaliser l'activité



QUELQUES FAITS SAILLANTS

03

UN CLIMAT FAVORABLE

On prépare le terrain.

QUELQUES CLÉS



ESPRIT DE CROISSANCE

Il faut d'abord croire qu'on peut réussir.



ENCOURAGER L'ERREUR

Pour corriger ses erreurs,
il faut d'abord en faire!



DONNER DES STRATÉGIES

Proposez des structures
qui vont aider les élèves à
réussir.

QUELQUE PISTES



DES AMORCES

- Amorces de phrases
- Amorces de question
- Mur de mot



ENSEIGNEMENT EXPLICITE

- JE FAIS: Modélisation par l'enseignant·e
- NOUS FAISONS: Réinvestissement en groupe-classe
- TU FAIS: Travail automne de l'élève

04 | ON JOUE?

Des exemples concrets pour la salle de classe

IMPRO OBJET

MATÉRIEL

Quelques petits objets de formes variées

DURÉE

Entre 5 et 15 minutes

DÉROULEMENT

- Les élèves sont en cercle. Ils font circuler un objet.
- Quand l'élève à l'objet dans ses mains, il doit faire un geste, émettre un son ou une courte phrase pour donner un indice.
- Les autres élèves doivent deviner quel est l'objet

CONTRAINTE

- L'objet ne peut jamais être ce qu'il est réellement.
Ex.: Un stylo peut être un téléphone, mais ne peut pas servir à écrire.

JE SUIS...

MATÉRIEL

Rien

DURÉE

Entre 10 et 20 minutes

DÉROULEMENT

- Les élèves sont en cercle. Un élève va au centre et dit: **Je suis [un arbre]** et prend une pose lié à ce qu'il a dit
- Deux autres élèves vont rejoindre le premier et ajoutent deux éléments en lien avec le premier. **Je suis [une feuille]. Je suis [un oiseau].**
- Le premier élève choisit une des deux autres personnes au centre et retourne dans le cercle avec l'autre personne.
- La personne choisi répète sa phrase et son geste pour une nouvelle ronde.

L'AUTOBUS

MATÉRIEL

Trois chaises

DURÉE

Entre 10 et 20 minutes

DÉROULEMENT

- Les élèves sont en cercle. Deux élèves sont assis *dans l'autobus* et un autre vient s'assoir et dit une phrase. Ex.: *Ouf! Qu'il fait chaud aujourd'hui!*
- Les deux autres élèves réagissent en disant chacun une phrase.
- Le troisième élève quitte l'autobus, les deux autres élèves glissent d'une place et on recommence.

L'AUTOBUS

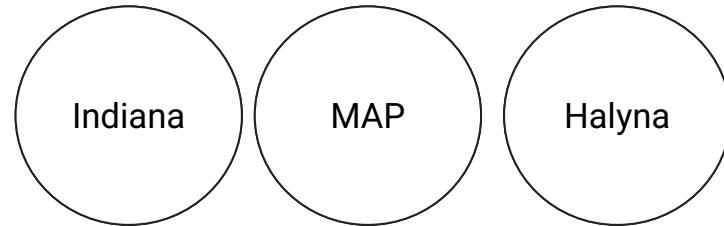
MATÉRIEL

Trois chaises

DURÉE

Entre 10 et 20 minutes

DÉROULEMENT



LE TEXTE À DEUX VOIX

MATÉRIEL

Aucun

DURÉE

Entre 10 et 30 minutes

DÉROULEMENT

- En équipe de deux, chaque équipe doit produire un texte. Le jeu peut se faire à l'oral ou à l'écrit.

CONTRAINTE

- Chaque élève ne peut dire qu'un mot à la fois. Ex.: **Je - veux - aller - au - cinéma.**
- On peut tolérer que deux mots avec une apostrophe compte pour un mot. Ex.: **quelqu'un**

LE MAGASIN EXTRAORDINAIRE

MATÉRIEL

Aucun

DURÉE

Entre 10 et 20 minutes

DÉROULEMENT

- L'enseignant·e ou un·e élève travaille au poste d'accueil d'un magasin où tout existe.
- À tour de rôle, les élèves vont au poste d'accueil pour demander quelque chose qu'ils souhaitent obtenir. S'en suit une bref dialogue.

Exemples de dialogue:

- Bonjour! Où sont les toilettes?
- Elle sont au fond à droite. Bonne journée!
- Bonjour! Je cherche l'homme idéal.
- Prenez le téléporteur devant vous. Il va vous conduire sur une plage à Nice. L'homme idéal joue au volleyball de plage.

LA SAYNÈTE SUJET-VERBE-COMPLÉMENT

MATÉRIEL

Ce qui est disponible dans la classe

DURÉE

Entre 15 et 60 minutes

DÉROULEMENT

- Diviser la classe en trois équipe.
- Demander à la première équipe de trouver **un sujet** (**animé ou inanimé**), à la deuxième, **un verbe conjugué à la troisième personne**, à la troisième, **un complément de phrase** et ce, sans se consulter entre équipes.
Ex.: **Les bonbons courent dans le désert.**
- La phrase inventée sera le thème de la saynète que chaque équipe devra inventer, puis présenter devant le groupe.

ON FAIT LE POINT

1°

DÉFI GRADUEL

On commence avec des sons, des mots puis des phrases et des dialogues

2°

MODÉLISATION

Il est essentiel de commencer par donner un exemple.

3°

FAIRE DES LIENS

On gagne à faire un retour sur le vocabulaire et les structures de phrases utilisées.

EN BONUS

LEARN - Ludopédagogie

LEARN - Jeux de rôle

LEARN - Flow



Ressources partagées dans le clavardage

[IMPROFRANCE - YouTube](#)
[100 X créatifs en langue](#)
[Impro NB](#)
[Jeux de théâtre](#)



MERCI

Des questions?

mapaquette@aqefls.org

mapaquette@learnquebec.ca



CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, including icons by **Flaticon**, infographics & images by **Freepik**.

