

# On crée, on joue, on développe son vocabulaire

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





Les 400 coups

Dans le cadre du 30<sup>e</sup> 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

Traces de reproductions de  
scènes de chasse



GRÈCE ANTIQUE

Aristote la mentionne  
comme élément du théâtre  
dans sa Poétique



IV<sup>e</sup> SIÈCLE av. JC

Naissance de la comédie  
Atellane à Rome.

# À NOS JOURS



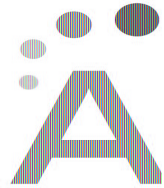
1545

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



## CONTRAINTES

---

Respecter la mise en situation



## ÉCOUTE

---

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



## PLAISIR

---

Se plaisir 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 autonome 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 a 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'asseoir 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

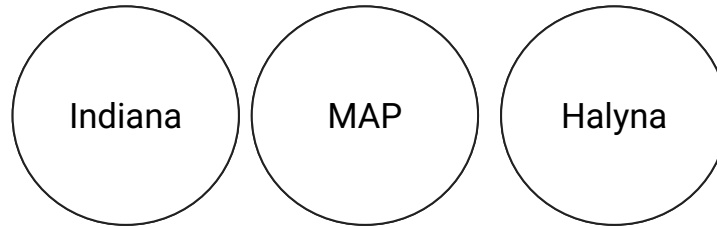
## MATÉRIEL

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.

## CONTRAINTES

---

- 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 un bref dialogue.

### ***Exemples de dialogue:***

- Bonjour! Où sont les toilettes?
- Elles 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 équipes.
- 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 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](mailto:mapaquette@aqefls.org)

[mapaquette@learnquebec.ca](mailto:mapaquette@learnquebec.ca)



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

