

CRÉER ET ENCADRER DES ACTIVITÉS D'IMPROVISATION



Texte rédigé par Improvisation NB pour le Conseil jeunesse provincial de la Nouvelle-Écosse



Bâtir un plan

Que vous visiez offrir des activités d'improvisation à l'occasion ou que vous entraînez une équipe de façon régulière, un plan permet d'organiser ses ateliers afin de structurer l'apprentissage et d'assurer la variété des exercices présentés. En planifiant son contenu, il est possible d'établir une progression naturelle à travers les exercices et de développer des habiletés diverses chez les jeunes.

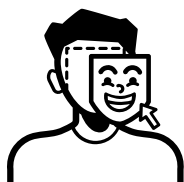
Les étapes d'un plan comprennent :

- Un premier exercice – Casser la glace
- Des exercices subséquents – Développer des capacités précises
- Une mise en pratique – Mettre en pratique les acquis

À la fin d'un exercice, le formateur est encouragé à fournir de la rétroaction et à poser des questions aux jeunes afin d'encourager la réflexion et le développement des capacités d'analyse de l'improvisation chez eux.

Afin d'explorer en profondeur les étapes d'un plan, on s'appuiera principalement sur trois aspects de l'improvisation dans nos exemples :

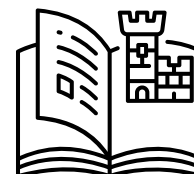
Les personnages



Les lieux



Les histoires



Ces trois éléments sont au cœur de cet art et de la réussite d'une improvisation. Vous pouvez donc les utiliser comme point de départ pour inspirer la construction de vos ateliers futurs.

Premier exercice

Le premier exercice sert d'abord d'introduction aux sujets qui seront explorés pendant le reste de l'activité, réchauffant les habiletés qui seront utiles au cours des prochains exercices prévus. Il est important que cet exercice soit centré sur l'improvisation, et n'inclut pas, par exemple, un jeu brise-glace portant sur le partage des noms.

Le premier exercice est typiquement animé en grand groupe où tous les jeunes participent en même temps. En activant tout le groupe dès le début, on favorise l'engagement tout au long de l'activité et réduit la gêne. Ainsi, le premier exercice met les jeunes en confiance avant de passer aux défis qui demandent une performance devant les autres.

Voici trois exemples de premiers exercices axés sur le développement de lieux, la construction d'histoires, puis la création de personnages. Utilisez ces exemples dans vos ateliers ou comme inspiration pour la création de vos propres exercices !

Exercice pratique - Lieux

Les jeunes se placent debout dans la salle à une distance l'un de l'autre qui permet le mouvement. Le formateur propose un lieu ou une condition météorologique, puis, tous en même temps, les jeunes doivent représenter cet environnement grâce à leur mime. Le formateur peut, par exemple, proposer trois à cinq suggestions.

Voici quelques exemples de suggestions :

- Il fait très froid
- Il y a beaucoup de moustiques
- Vous êtes sur un bateau et il y a beaucoup de vagues
- Il pleut
- Il y a du verre cassé sur le plancher et vous marchez de façon à éviter les morceaux
- Il fait extrêmement chaud

À la fin de l'exercice, le formateur anime une courte discussion avec les jeunes, offrant de la rétroaction et posant des questions pour encourager les réflexions. Voici quelques exemples de questions :

- Quels aspects de l'improvisation était-on en train de pratiquer ?
- Est-ce que les différents lieux et conditions météorologiques ont changé la façon dont vous avez bougé ?
- Pourquoi serait-il important de définir son environnement dans une improvisation ?



Il y a plusieurs aspects des lieux que l'on peut explorer en atelier ! En tant que formateur, réfléchissez à toutes les facettes des lieux pour inspirer des nouveaux exercices ou pour en choisir parmi des existants ! Voici quelques exemples d'éléments sur lesquels se concentrer pendant un exercice : le mime des lieux, l'impact des saisons sur un même lieu, la création de personnages basée sur les personnes qui existeraient dans un lieu, l'impact du lieu sur le déroulement de l'histoire, etc.

Exercice pratique - Histoire

Les jeunes se placent dans la salle à une distance l'un de l'autre qui permet le mouvement. Une suggestion à la fois, le formateur propose des séquences d'actions qui sont liées ensemble. Tous en même temps, les jeunes doivent mimer ces actions, incluant le plus de détails possibles. Le formateur peut proposer une à deux séquences d'actions.

Séquence d'actions 1 :

- On s'habille pour aller dehors en hiver (ex. : foulard, tuque, mitaines, etc.).
- On construit un bonhomme de neige.
- On met des patins et on patine.
- On boit un chocolat chaud.

Séquence d'actions 2 :

- On plante des graines dans son jardin.
- On arrose les plantes.
- On cueille des légumes.
- On prépare un repas avec les légumes.

À la fin de l'exercice, le formateur anime une courte discussion avec les jeunes, offrant de la rétroaction et posant des questions pour encourager les réflexions. Voici quelques exemples de questions :

- Quels aspects de la construction d'histoire était-on en train de pratiquer ?
- Est-ce qu'on peut utiliser les actions déjà faites pour inspirer la suite de l'histoire ?
- Est-ce qu'il est plus intéressant de mimer une action ou expliquer au public ce qu'on fait ? Pourquoi ?



Il y a plusieurs aspects des histoires que l'on peut explorer en atelier ! En tant que formateur, réfléchissez à toutes les facettes des histoires pour inspirer des nouveaux exercices ou pour en choisir parmi des existants ! Voici quelques exemples d'éléments sur lesquels se concentrer pendant un exercice : Chronologie, début des impros, fin des impros, soutenir une longue histoire sans manquer d'idées, créer des situations uniques, créer une histoire logique, combiner des idées en mixtes.

Exercice pratique - Personnages

Voici deux exemples d'un premier exercice qui développent la création de personnages.

Exemple 1 :

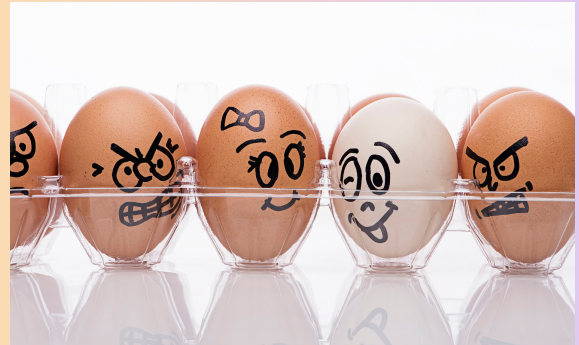
Les jeunes se placent dans la salle à une distance l'un de l'autre qui permet le mouvement. Le formateur nomme une émotion, puis les jeunes doivent la représenter avec leur mime et leurs expressions faciales.

Exemples d'émotions :

- Joie
- Tristesse
- Peur
- Colère
- Gêne

Par la suite, les jeunes doivent mimer des situations ou actions à travers le filtre de l'émotion proposé par le formateur.

1. Vous vous baignez dans une piscine et vous êtes **heureux**.
2. **Vous vous baignez dans une piscine et vous avez peur.**
3. **Vous mangez une crème glacée, mais vous êtes triste.**
4. **Vous mangez une crème glacée, mais vous êtes fâché.**



Il y a plusieurs aspects des personnages que l'on peut explorer en atelier ! En tant que formateur, réfléchissez à toutes les facettes des personnages pour inspirer des nouveaux exercices ou pour en choisir parmi des existants ! Voici quelques exemples d'éléments sur lesquels se concentrer pendant un exercice : les émotions, la voix des personnages, la personnalité, le passé des personnages, la relation entre les personnages, l'interaction entre le personnage et un lieu.

Exemple 2

Les jeunes se placent dans la salle à une distance l'un de l'autre qui permet le mouvement. Le formateur nomme un personnage, puis les jeunes doivent le représenter avec leur mime. Il peut poser la question : Comment bougerait ce personnage ?

Exemples de personnages :

- Personne très âgée
- Magicien
- Pompier
- Canard
- Pêcheur
- Fantôme
- Médecin
- Chevalier
- Détective
- Ballerine
- Cuisinier
- Superhéros
- Peintre
- Explorateur
- Pirate
- Musicien (instrument au choix)
- Extra-terrestre

À la fin de tels exercices, le formateur anime une courte discussion avec les jeunes, offrant de la rétroaction et posant des questions pour encourager les réflexions. Voici quelques exemples de questions :

- Quels aspects de la création de personnages étai-t-on en train de pratiquer ?
- Est-ce qu'on peut partager au public des informations sur notre personnage en utilisant notre mime ?
- Comment l'ajout d'une émotion change-t-il la façon dont on présente une situation ou un lieu?

Exercices subséquents

La prochaine étape d'un plan est les exercices subséquents. Ces exercices visent à créer une progression naturelle qui est bâtie sur des concepts plus accessibles vers des défis plus complexes. Ils permettent également d'explorer un aspect de l'improvisation en profondeur ou plusieurs éléments en même temps, et de développer des capacités plus pointues ou spécifiques chez les jeunes.

Voici des exemples de ces approches :

Approche 1 : Des exercices subséquents uniquement concentrés sur les personnages pourraient d'abord explorer la personnalité des personnages, puis le côté émotionnel des personnages, et finalement, les liens formés entre des personnages (famille, ennemis, amoureux, etc.).

Approche 2 : Des exercices subséquents concentrés sur les personnages, les lieux et les histoires pourraient d'abord explorer la voix des personnages, puis l'impact des lieux sur la création de personnages, et finalement, la construction d'histoire utilisant le lieu et les personnages comme point de départ.

Pendant le cours des exercices subséquents, le formateur peut intégrer des exercices livrés en grand groupe, en équipes ou en invitant les jeunes à jouer quelques-uns à la fois. À noter qu'il est important de s'assurer que le délai ne soit pas trop grand entre les participations actives des jeunes. Par exemple, on veut éviter des situations où la première personne qui a joué doit attendre 15-20 minutes avant d'avoir son tour à nouveau. Le nombre d'exercices inclus dépendra de la durée de l'activité. En moyenne, un atelier typique comprend un à trois exercices subséquents.

Afin d'inspirer la création d'un nouvel exercice subséquent, il peut être utile de combiner deux aspects de l'improvisation ensemble et de réfléchir aux différentes façons de travailler les deux éléments en même temps. Par exemple, différentes habiletés seront soulignées si on développe les personnages à travers son interaction avec des lieux, que si l'on crée des personnages tout en pratiquant la catégorie chantée. Le formateur analyse l'exercice qu'il a créé pour identifier les objectifs d'apprentissages, mais reste ouvert aux autres observations qui peuvent ressortir pendant la livraison de l'atelier. Parfois, on trouve des réalisations surprises pendant l'exercice ou les discussions avec les jeunes par la suite.

Voici quelques exemples d'exercices subséquents qui combinent deux aspects du jeu :

Exercice pratique - personnage et histoire

Les jeunes sont divisés en équipes. Le formateur propose un événement ou une situation de base. Chaque équipe reçoit un personnage différent, et doit présenter cette même situation de ce point de vue. Toutes les équipes font un caucus en même temps, puis à tour de rôle, chacune présente leur improvisation.

Exemple d'une situation : Une maison se fait cambrioler.

Du point de vue :

- Des voleurs qui cambriolent la maison
- Des propriétaires de la maison
- Des voisins qui voient le vol à travers leur fenêtre
- Des détectives qui tentent de trouver les coupables

À la fin de l'exercice, le formateur anime une courte discussion avec les jeunes, offrant de la rétroaction et posant des questions pour encourager les réflexions.

Voici des exemples de questions :

- Comment l'histoire a-t-elle changé selon les différents points de vue ?
- Est-ce que son choix de personnage principal affecte la façon qu'on présente une histoire ?

Exercice pratique - lieu et histoire

Les jeunes sont divisés en équipe. Chaque équipe présente une improvisation utilisant la même prémisse générale, mais chacune se déroulant dans un lieu très différent. Toutes les équipes font un caucus en même temps, puis à tour de rôle, chacune présente leur improvisation.

Prémisse générale : tomber en amour

- À un cirque
- Dans un bateau qui coule
- Dans l'espace
- Dans un chalet de ski

À la fin de l'exercice, le formateur anime une courte discussion avec les jeunes, offrant de la rétroaction et posant des questions pour encourager les réflexions. Voici des exemples de questions :

- Comment le lieu change-t-il la façon de présenter cette histoire ?
- Est-ce qu'on peut créer une improvisation unique en incluant un lieu inattendu ?

Exercice pratique - lieu et personnage

Les jeunes sont divisés en équipe. Chaque équipe reçoit un lieu et une émotion ressentie face à ce lieu, puis présente une improvisation inspirée de la combinaison de ces deux propositions. Toutes les équipes font un caucus en même temps, puis à tour de rôle, chacune présente leur improvisation.

Exemples de suggestions :

- Tristesse au Zoo
- Peur dans un musée
- Gêne à un concert de musique
- Joie dans une maison hantée

À la fin de l'exercice, le formateur anime une courte discussion avec les jeunes, offrant de la rétroaction et posant des questions pour encourager les réflexions. Voici des exemples de questions :

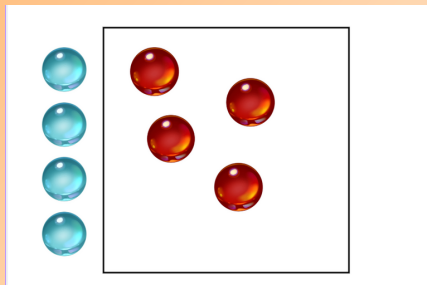
- Comment l'émotion change-t-elle la façon d'interagir avec le lieu ?
- Est-ce qu'on a inclus différents aspects d'un lieu dans notre improvisation à cause de l'émotion ?

Intégrer de nouveaux défis

Lorsque la base de l'improvisation est mieux comprise, le formateur peut ajouter de nouveaux défis à ses ateliers, s'inspirant par exemple des éléments du carton de thème pour créer des exercices.

Explorer la nature : en improvisation, il y a deux types de natures : la comparée et la mixte.

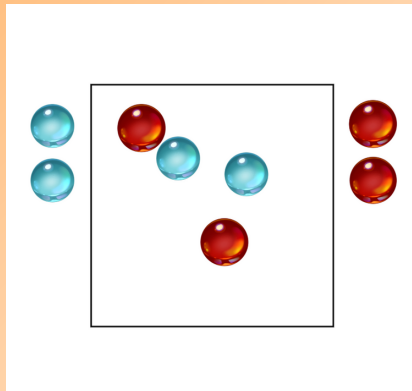
La comparée



Dans le cas d'une comparée, les équipes présentent des improvisations à tour de rôle, c'est-à-dire que la première équipe présente son improvisation, puis la deuxième équipe joue son improvisation. L'ordre de passage est décidé par le lancer de la rondelle avant le début de l'improvisation.

La comparée est une belle occasion de démontrer le style personnel de l'équipe, c'est-à-dire, faire briller le sens d'humour, les sortes d'histoires et les personnages qu'elle veut présenter. Il est important de choisir l'idée la plus originale possible pour éviter d'avoir la même idée que l'autre équipe. Cependant, parfois l'équipe qui passe en premier présente l'idée de celle qui passe en deuxième. Dans ce cas, la deuxième équipe doit rapidement trouver une nouvelle idée sans caucus. Souvent, un joueur se portera volontaire pour commencer, et les autres le suivront, puis bâtiront sur l'idée au fur et à mesure que l'improvisation se développe. Les jeunes doivent se faire confiance, s'écouter et travailler ensemble pour construire cette histoire sans caucus.

La mixte



Dans le cas d'une mixte, les deux équipes jouent une improvisation ensemble. L'improvisation débute dès le coup de sifflet de l'arbitre annonçant la fin du caucus, à quel moment un seul joueur par équipe doit être en jeu. D'autres joueurs peuvent s'ajouter au cours de l'improvisation au besoin ou si les équipes ont une bonne idée. Il est important de laisser les premiers joueurs établir une situation avant d'envoyer des jeunes de plus.

Pour réussir une mixte, un joueur doit être à l'écoute et doit collaborer avec l'autre équipe. C'est important de créer ensemble pour présenter une improvisation intéressante, donc les jeunes doivent proposer des idées tout en laissant suffisamment d'espace pour que l'autre équipe puisse aussi apporter les siennes. Ils doivent activement combiner et intégrer les idées de l'autre équipe à leurs idées. Par exemple, l'Équipe A décide que c'est l'hiver, mais l'Équipe B voulait faire une improvisation qui se passe à la plage. On peut combiner les idées afin de présenter ce qui se passe lorsqu'on va à la plage en hiver.

Il ne faut pas avoir peur de dépasser les idées données en caucus en faveur d'explorer une nouvelle direction pendant le cours de l'improvisation. Les histoires, surtout en mixte, peuvent beaucoup changer une fois l'improvisation commencée, et donc, il faut se donner la permission d'explorer les nouvelles idées qui font surface !

Explorer la catégorie :

Dans un match d'improvisation, l'arbitre propose des catégories qui invitent les joueurs à explorer un style ou une contrainte imposée. Ces défis sont intégrés aux matchs pour ajouter de la variété au spectacle et encourager les joueurs à développer de nouvelles capacités qui s'utilisent également lors d'improvisations libres. Il y a plusieurs catégories, mais on va se concentrer sur deux ici.

Catégorie sans sons et sans paroles



Une sans sons est une improvisation durant laquelle les joueurs ne peuvent causer aucun bruit volontairement ou ne faire aucun son ou parole. C'est donc une improvisation complètement mimée et silencieuse.

La sans paroles est une catégorie axée sur le mime et qui n'accepte pas les paroles. Toutefois, les joueurs doivent faire des bruits, incluant les onomatopées. Le charabia, c'est-à-dire l'utilisation d'une langue inventée pour faire parler un personnage, n'est pas permis (ex. : « blahblahlbloublo »).

Puisque ces deux catégories sont mimées, les jeunes doivent exprimer des idées et des histoires sans mots, faisant appel à leur jeu physique pour communiquer au public. Les joueurs peuvent explorer un jeu spécifique et exact dans le cas d'une improvisation ancrée dans le réel et le dramatique, ou plus exagérée pour créer un effet plus comique. Les expressions faciales et les regards mettent l'accent sur les émotions et fournissent beaucoup d'information au public quant aux relations entre les personnages. Les films silencieux sont un bel exemple d'acteurs qui en disent long avec leur visage seulement. Les jeunes pourraient même regarder des extraits de films silencieux dans le cadre d'un exercice ! La façon de bouger son corps donne des indices au public sur la situation et l'environnement dans l'improvisation, sans avoir besoin de l'expliquer. Par exemple, on peut utiliser son mime pour faire comprendre au public que le trottoir est glacé.

Dans le cas de la catégorie sans paroles, les jeunes ajoutent des bruits pour aider le public à comprendre leur mime, tel qu'un téléphone qui sonne. Ces sons créent également un effet en produisant de l'atmosphère ou contribuant à des blagues. Par exemple, des sons de fantômes ou une sonnerie de téléphone comique.

Exercice pratique - Mime

Les jeunes se placent dans la salle à une distance l'un de l'autre qui permet le mouvement. Le formateur invite les jeunes à mimer une action simple, par exemple, faire un sandwich. Ensuite, le formateur demande aux jeunes de faire le même mime à nouveau, mais cette fois en ajoutant un contexte qui affecte son déroulement. Le formateur peut proposer trois à cinq suggestions.

Exemples de contextes :

- Antigravité
- Tous les objets sont très petits
- Tous les objets sont collants

À la fin de l'exercice, le formateur anime une courte discussion avec les jeunes, offrant de la rétroaction et posant des questions pour encourager les réflexions. Voici des exemples de questions :

- Comment le contexte change-t-il la façon de présenter le mime ?
- Est-ce qu'on peut créer un mime plus intéressant en ajoutant des détails inattendus ?
- Comment l'émotion change-t-elle la façon d'interagir avec le lieu ?
- Est-ce qu'on a inclus différents aspects d'un lieu dans notre improvisation à cause de l'émotion ?

Mise en pratique

À la fin d'un atelier ou d'une activité, le formateur anime une mise en pratique. Celle-ci permet de mettre en action les outils et habiletés explorées pendant les exercices précédents. C'est également une occasion pour le formateur d'observer si les apprentissages sont retenus même s'ils ne sont pas spécifiquement demandés. Par exemple, à la suite d'un atelier sur les personnages, le formateur peut noter si les jeunes créent des personnages plus développés dans leurs improvisations libres. Pendant cette section d'un atelier, les jeunes se familiarisent avec les étapes du déroulement d'une improvisation et d'un match.

Il y a deux types de mise en pratique. La première est le jeu informel. Ici, les jeunes peuvent être divisés en plusieurs équipes. Chaque groupe reçoit une proposition ou un thème différent et fait leurs caucus en même temps pour économiser du temps. Chaque équipe présente leur improvisation à tour de rôle. Les caucus et les improvisations peuvent être attentivement chronométrés ou le formateur peut permettre des durées plus flexibles selon le niveau d'aisance des jeunes.

Le deuxième type est le jeu structuré. C'est un format qui ressemble plus considérablement au match. Ici, deux équipes sont mises en scène afin de jouer jusqu'à huit improvisations, ou quelques groupes jouent, deux équipes à la fois, en rotation. Le formateur inclut certaines ou toutes les procédures et règlements d'un match selon le niveau d'expérience des jeunes. Les caucus et les improvisations sont chronométrés. Une équipe d'officiels partielle ou complète encadre l'activité. Le formateur intègre des punitions ou des votes si désirés et que le groupe y soit prêt. Un public peut être présent, par exemple formé de membres de famille, d'amis ou d'autres élèves.

Écrire des thèmes

Le formateur utilise régulièrement des thèmes afin d'animer des exercices ou une mise en pratique en atelier.

Chaque carton de thème inclut cinq conditions :

Nature :	Mixte — Les deux équipes jouent une improvisation ensemble. Comparée — La première équipe joue une improvisation, puis la deuxième équipe joue leur improvisation.
Thème :	Un mot, quelques mots, une phrase, etc., qui inspire l'improvisation jouée.
Nombre de joueurs (ou un terme plus neutre au niveau du genre) :	Le nombre de joueurs permis ou exigé dans l'improvisation.
Catégorie :	Un style ou une contrainte imposée. La majorité du temps, la catégorie sera libre, où les équipes peuvent présenter une improvisation utilisant le style de leur choix.
Durée :	La durée de l'improvisation exigée.

*Après des débutants, il n'est pas obligatoire d'utiliser toutes les conditions de la carte dans le cadre d'un atelier. L'intégration de plusieurs conditions peut nécessiter beaucoup d'explication et ajouter une lourdeur au jeu. L'utilisation du thème uniquement ou du thème et de la durée est tout à fait acceptable auprès des jeunes alors qu'ils apprennent le rythme du jeu. Puis, lorsqu'ils sont plus à l'aise, on peut ajouter des conditions supplémentaires.

Lorsqu'on prépare des thèmes, il est important de réfléchir à quelques facteurs pendant son écriture afin d'encourager des improvisations uniques chez les jeunes. D'abord, il faut proposer une variété de sujets.

Si tous ses thèmes parlent de la plage, les jeunes vont manquer d'inspiration ou présenter des histoires semblables. Il est important de donner des thèmes qui sont vagues, c'est-à-dire qui laisse beaucoup de place à être interprétés de différentes façons, et des thèmes spécifiques, soit qui donnent plus d'informations comme point de départ. Par exemple, un thème vague est « La fontaine » et un thème spécifique est « La fontaine sera livrée à 9 h ».

Un formateur peut également explorer différentes formes écrites du thème, par exemple donnant un seul mot, deux mots, quelques mots, une phrase, une énumération ou même un long paragraphe ! De plus, il peut varier le point central du thème en se concentrant sur un aspect d'une histoire en particulier, par exemple sur un personnage, une situation ou une action, un lieu, un temps, un élément abstrait, une émotion, un objet, etc.

Utilisant le thème « La cuisine » comme point de départ, voici des exemples de la façon dont il se transforme quand on change le point central :

Lieu : La cuisine

Personnage : Le chef célèbre

Situation/action : Laver, couper, rôtir

Temporel : Il est 6 h 05 dans la cuisine

Abstrait : Croustillant

Émotion : Pleurer dans la cuisine

Objets : Chaudrons et poêles

Tous ces thèmes explorent des idées liées au même sujet, mais en changeant la façon que le sujet est présenté, on affecte considérablement l'improvisation jouée alors qu'on guide l'attention des jeunes dans une variété de directions. Différents types de thèmes vont intéresser différents joueurs, donc c'est important d'en inclure de plusieurs sortes pour augmenter les chances que tous les jeunes se sentent inspirer à jouer.

Pour vous aider à créer des thèmes plus variés, imposez-vous des formes (ex. : une énumération) ou des points centraux (ex. : une émotion) pour trouver une nouvelle approche à vos thèmes.

Le caucus

Le caucus est un remue-méninge fait par une équipe juste avant le début d'une improvisation. Il a une durée de 20 secondes chez les joueurs des écoles secondaires et de 30 secondes auprès des joueurs des écoles intermédiaires. Cependant, une équipe débutante de tout âge peut commencer à 30 secondes si désiré.

Pendant un caucus, une équipe propose des idées de personnages, d'histoires et de lieux ainsi que choisit le joueur qui débutera la prochaine improvisation. C'est normal que ce ne soit pas une idée complète ou détaillée ; Le caucus se veut un point de départ et les idées lancées ont le droit de changer ou d'évoluer une fois l'improvisation commencée.

Exercice pratique - Caucus

Le formateur propose un thème à son groupe de jeunes. Sans chronométrer, les jeunes proposent des idées d'improvisations basées sur ce thème. Le formateur propose quelques thèmes jusqu'à ce que le rythme du caucus soit bien compris. Par la suite, il peut chronométrer les caucus pour habituer les jeunes à la courte durée. C'est un bel exercice permettant d'outiller les jeunes à communiquer clairement et efficacement leurs idées.

À la fin de l'exercice, le formateur anime une courte discussion avec les jeunes, offrant de la rétroaction et posant des questions pour encourager les réflexions.

Voici des exemples de questions :

- Est-ce qu'il est possible d'interpréter un thème de différentes manières ?
- Est-ce qu'il y a des façons de partager plus rapidement nos idées ?

Encadrer le jeu : Analyse et rétroaction

Les défis

Les entraîneurs et formateurs peuvent faire face à des défis qui affectent la participation des débutants. Ce sont des comportements à identifier pour soutenir le cheminement des jeunes et assurer qu'ils participent pleinement aux activités.

Voici quelques exemples de défis communs :

- La gêne / la peur du ridicule / la honte
- La surcritique de soi-même qui mène aux jeunes qui gèlent ou hésitent à jouer
- La peur face à l'absence d'un plan spécifique à exécuter qui mène les jeunes vers la panique ou qui les fait geler

Le formateur vise à créer une atmosphère où l'imperfection, le ridicule et les erreurs sont permis. Il affirme que c'est normal de ne pas savoir exactement quoi faire, d'où l'importance de travailler ensemble, d'être à l'écoute des autres et de réfléchir aux improvisations jouées dans le but de s'améliorer. Le formateur doit également être patient avec les jeunes qui prennent plus de temps à sortir de leur coquille. Plusieurs excellents joueurs débutent leur carrière d'improvisation en étant très timides ou nerveux, puis trouvent leur rythme après quelque temps.

Guider et encourager les jeunes

En tant que formateur, il est important de développer des penseurs chez les jeunes. En posant des questions et laissant les jeunes faire de l'analyse, on développe leurs capacités et compréhensions de l'improvisation plus significativement. Les réponses des jeunes à nos questions peuvent nous aider à les guider vers l'objectif de l'exercice et la réflexion désirée, voire même explorer des idées inattendues.

Des questions peuvent également permettre aux jeunes de prendre conscience des oublis ou erreurs par eux-mêmes. Voici une situation exemple : Les jeunes doivent mimer l'action de se brosser les dents avec le plus de détails possibles. On remarque que les jeunes ajoutent très peu de détails. En posant une question, telles que « Avez-vous mis de la pâte à dent sur votre brosse à dents ? », les jeunes prennent conscience des étapes qu'ils ont sauté et ont tendance à rajouter des étapes supplémentaires par la suite comme ouvrir le robinet, cracher, et rincer la brosse à dents.

Le formateur peut développer son analyse de l'improvisation en choisissant un aspect de l'improvisation et réfléchissant quant à ce que ressemble une bonne ou mauvaise performance. Par exemple : « Quelles sont les qualités d'un personnage bien joué ? », puis « Quelles sont les qualités d'un personnage moins bien réussi ? ». Le formateur peut également tenir des conversations semblables avec les jeunes afin de les encourager à développer leurs opinions et points de vue sur plusieurs aspects de l'improvisation.

Voici des exemples de points à discuter :

- Personnage
- Histoire
- Lieu
- Originalité
- Écoute
- Collaboration
- Mixte
- Comparée
- Choix de catégorie

En somme, il y a toujours un nouvel aspect de l'improvisation à explorer plus en profondeur et des habiletés à améliorer ou étendre. Afin de soutenir le cheminement de son groupe de jeunes, le formateur vise à développer ses connaissances et son analyse de l'improvisation. Cependant, il peut en apprendre énormément lors de conversations avec les jeunes grâce à leurs questions et réflexions. C'est en présentant un contenu d'atelier varié et engageant ainsi qu'en faisant confiance aux jeunes qu'on forme des joueurs polyvalents qui se sentent prêts à tout essayer !