

Stéréotypes Stéréomeufs

ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE – EGALITÉ FILLES-GARÇONS

MATCH D'IMPROVISATION

MATCH D'IMPROVISATION

Présentation : Activité artistique dont le but est de communiquer, sensibiliser et convaincre de l'importance du don du sang.	Niveau : Collège/Lycée
	Durée : 40 minutes
	Matériel nécessaire : sifflet, cartons réversibles bleu et rouge, foulard.
	Mode d'intervention : En équipe
Objectifs généraux : <ul style="list-style-type: none"> - Susciter auprès des élèves une réflexion sur les représentations sexuées qui structurent leur environnement familial, social et scolaire. - Inciter les élèves à s'exprimer sur le thème de l'égalité - Contribuer à faire évoluer les représentations véhiculées sur ce sujet 	
Objectifs spécifiques : <ul style="list-style-type: none"> - Développer son sens de l'écoute, sa rapidité de réaction, l'humilité (juger quand il est opportun d'intervenir) - Développer son imagination - Travailler en équipe 	
Fonctions de l'animateur : <ul style="list-style-type: none"> - Le rôle de base de l'animateur est d'encadrer le match afin qu'il se déroule au mieux pour les deux équipes et donc pour le spectacle et le public. 	

DÉROULÉ

Deux équipes composées chacune de 6 personnes (3 joueurs, 3 joueuses) s'affrontent sur des mini pièces théâtrales improvisées. Le match est présenté et animé par l'animateur qui est aussi l'arbitre.

L'animateur et deux arbitres assistants (élèves) se chargent de faire respecter les règles et de comptabiliser les scores.

L'arbitre tire au hasard les thèmes (inconnus des joueurs) dans un barillet et indique la forme que l'improvisation (l'impro) prendra en faisant varier plusieurs éléments :

- la nature : mixte ou comparée : une improvisation mixte permet aux deux équipes de jouer ensemble alors qu'une improvisation comparée voit les deux équipes se succéder sur la patinoire.

- le titre, ou thème : il s'agit le plus généralement d'un mot ou d'une courte phrase choisi par le service civique et ayant lien avec le don du sang.

- le nombre de joueurs : il peut être libre ou bien imposé par le carton.

- la catégorie : elle peut être libre ou encore dictée par le carton parmi un large éventail de possibilités (à la manière de Molière, chantée, en rimes, sans paroles, BD, accent québécois, etc.)

- la durée : elle varie de 30 secondes à 2mns, mais peut aller jusqu'à 3 minutes.

À la fin de la lecture du carton, les joueurs de chacune des équipes ont 20 secondes pour se concerter (ce qu'on appelle le caucus). En comparée, un assistant arbitre vérifie que l'équipe qui joue en seconde position ne communique pas sur le banc (afin de ne pas créer une inégalité des chances entre les deux équipes). Pour cela il dispose d'un foulard qu'il jette dans l'aire de jeu pour signaler la faute.

L'animateur doit préciser que les pièces doivent être drôles, et que le public votera pour la pièce la plus humoristique.

L'animateur siffle dans son sifflet pour signifier la fin du temps réglementaire du match.

À la fin de chaque improvisation, le public (le reste des élèves), à l'aide d'un carton réversible, aux couleurs des équipes, vote pour la meilleure prestation. Un point est accordé à l'équipe obtenant la majorité des votes du public et remporte l'improvisation.

Conclusion : L'inégalité entre les femmes et les hommes est partout autour de nous.

CONSEILS ET SUGGESTIONS

- L'animateur doit s'être assuré d'avoir donné toutes les informations - concernant l'égalité filles-garçons- nécessaires au bon déroulement de l'activité.