

## **LES CONTRAINTES :**

### ➤ **Etape 1 : Le béret**

On forme deux équipes. Les élèves de chaque équipe sont numérotés de 1 à X. Les équipes se placent face à face. Quand un numéro est appelé les élèves se présentent au centre du plateau. C'est une rencontre, le début d'une improvisation.

L'arbitre peut durant cette improvisation appeler un autre numéro.

### ➤ **Etape 2 : Sans parole**

On forme deux équipes qui se tiennent face à face. L'arbitre énonce un thème, par exemple, rentrée des classes, voyage en voiture, etc. Après la minute de concertation, chaque équipe fait entrer ses joueurs.

- Les joueurs n'ont pas le droit d'utiliser de mots ils peuvent communiquer dans une langue imaginaire.
- L'équipe gagnante est celle qui parvient à trouver la chute en respectant toutes les consignes.

### ➤ **Etape 3 : L'alphabet**

On forme deux équipes qui se tiennent face à face. L'arbitre énonce un thème. Après la minute de concertation, chaque équipe fait entrer ses joueurs.

- Chaque phrase énoncée par l'une ou l'autre des équipes devra débuter par un mot suivant l'ordre alphabétique.
- La première équipe qui se trompe perd la manche.

### ➤ **Etape 4 Les phrases rimées**

On forme deux équipes qui se tiennent face à face. L'arbitre énonce un thème. Après la minute de concertation chaque équipe fait entrer ses joueurs.

- Chaque phrase énoncée par l'une ou l'autre des équipes devra plus au moins respecter la métrique de l'alexandrin.
- Chaque phrase doit rimer (tous les types de rimes sont acceptés).

### ➤ **Etape 5 : Le « doublage américain »**

On forme deux équipes qui se tiennent face à face. L'arbitre énonce un thème. Après la minute de concertation chaque équipe fait entrer ses joueurs.

- Pour cette étape, les joueurs fonctionnent en binômes.
- Deux joueurs incarnent le même personnage. L'un des deux se positionne sur le plateau, l'autre en bord de plateau. L'élève en bord de plateau interprète la voix, l'élève au plateau incarne le personnage.