

***Activité Pédagogique – Egalité filles-garçons – Match d’improvisation***

* *Présentation de l’activité*
* *Niveau scolaire*
* *Durée de l’activité*
* *Matériel nécessaire*
* *Mode d’intervention*
* *Objectif général*
* *Objectif spécifique*
* *Fonction du volontaire ou bénévole*
* *Description de l’activité*
* *Conseils et suggestions*

|  |  |
| --- | --- |
| **Présentation :**  Activité de théâtre dont le but est de communiquer, sensibiliser et convaincre de l’importance du don du sang. | **Niveau :** Collège/Lycée |
| **Durée : 40 mns** |
| **Matériel nécessaire** : sifflet, cartons réversibles bleu et rouge, foulard. |
| **Mode d’intervention :** En équipe |
| **Objectif général :**   * Sensibiliser les élèves à la nécessité du don de sang par une meilleure connaissance du sang, de sa composition, de son rôle dans l’organisme, et donc sur l’importance de donner son sang pour sauver des vies | |
| **Objectifs spécifiques :**   * 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 du volontaire :**   * Le rôle de base du SC est d'encadrer le match afin qu'il se déroule au mieux pour les deux équipes et donc pour le spectacle et le public. | |
| **Description :**  Le SC commence par annoncer qu’une activité sous forme de jeu a été pensée pour informer et sensibiliser les élèves à l’importance du don du sang.  Le SC explique le déroulement de l’activité.  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 le Service Civique qui est aussi l’arbitre.  Le SC 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](https://fr.wikipedia.org/wiki/Improvisation_th%C3%A9%C3%A2trale) (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](https://fr.wikipedia.org/wiki/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](https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_des_cat%C3%A9gories_d%27improvisation_th%C3%A9%C3%A2trale) : elle peut être libre ou encore dictée par le carton parmi un large éventail de possibilités (à la manière de [Molière](https://fr.wikipedia.org/wiki/Moli%C3%A8re), 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](https://fr.wikipedia.org/wiki/Caucus#Th.C3.A9.C3.A2tre_d.27improvisation)). 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.  Le SC doit préciser que les pièces doivent être drôles, et que le public votera pour la pièce la plus humoristique.  Le SC 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.  *Les thèmes :*   * J’explique à un potentiel donneur le déroulement de la collecte du don de sang * Convaincre sa maman de ne pas donner son sang * Merci ! * Des personnes à l’hôpital en attente d’une transfusion de sang discutent * Les composants du sang se disputent * Obsession de don malgré l’incompatibilité * Un donneur flippé | |
| **Conseils et suggestions :**   * Il faut souligner que plus le SC est sobre, plus le jeu des joueurs peut être mis en avant. * Le SC doit s’être assuré d’avoir donné toutes les informations - concernant le don du sang- nécessaires au bon déroulement de l’activité. | |