

■ PerfecTIC

Description générale

TITRE

L'improvisation

OBJECTIFS

Objectifs d'enseignement

- Démontrer les différences entre les idéologies politiques
- Présenter le fonctionnement et le rôle des partis politiques
- Démontrer le principe de division des pouvoirs
- Expliquer le régime parlementaire canadien
- Présenter les relations existant entre les médias et les politiciens
- Présenter les relations existant entre les groupes d'intérêts et les politiciens

Objectifs d'apprentissage

- Reconnaître les différentes idéologies politiques et les mettre en application
- Se familiariser avec l'actualité politique
- Comprendre et appliquer le principe de division des pouvoirs
- Connaître le fonctionnement du régime parlementaire canadien
- Décrire les relations existant entre les médias et les politiciens
- Décrire les relations existant entre les groupes d'intérêts et les politiciens



RÉSUMÉ

Dans le cadre d'un des cours portant sur la politique canadienne ou québécoise, les étudiants participent à une compétition d'improvisation en classe permettant de mettre en pratique certains concepts de la science politique (parlementarisme, gouvernement responsable, démocratie, idéologies, médias, groupes d'intérêts, etc.).

DURÉE

En classe, la simulation à proprement parler (à l'exclusion des enseignements) dure environ 1 h 15.

HABILITÉS TECHNOLOGIQUES REQUISES

Pour l'enseignant

- Connaissances informatiques de base

MATÉRIEL REQUIS

Pour l'enseignant

- Accès à un ordinateur branché à Internet.

AVANTAGES LIÉS À L'UTILISATION DES TIC

Dans le cadre d'une telle activité, les TIC permettent à l'enseignant de bien se préparer à la simulation en lui fournissant tous les outils dont il a besoin.

PRÉPARATION PÉDAGOGIQUE PRÉALABLE

Pour l'enseignant

Explication de la politique canadienne ou québécoise, plus particulièrement :

- Les idéologies politiques
- Le régime parlementaire



- La répartition des champs de compétences
- Le rôle des médias
- Le rôle des groupes d'intérêts

Pour les élèves

- Faire les lectures recommandées par l'enseignant
- Prendre des notes personnelles en classe
- Poser des questions à l'enseignant au besoin

PRÉPARATION TECHNIQUE PRÉALABLE

Pour l'enseignant

- Se familiariser avec les consignes de la simulation.

Déroulement pas à pas

ÉTAPE 1

± 10 minutes

Préparation

L'enseignant divise la classe en équipes d'au maximum cinq étudiants chacune et explique les règles du jeu (voir l'étape suivante).

Il s'assure également qu'un espace de jeu suffisant est disponible, par exemple en déplaçant des bureaux.



ÉTAPE 2

+60 minutes

Déroulement

L'enseignant joue le rôle d'arbitre. Il explique et fait respecter les règles¹, et attribue les pénalités au besoin (voir l'annexe 1). Lorsqu'une équipe accumule un total de deux pénalités, un point lui est retranché. De plus, l'enseignant s'assure d'une participation équivalente de l'ensemble des étudiants du groupe.

L'enseignant tire au hasard l'ordre des parties. Chaque équipe joue à deux reprises et ne peut affronter la même équipe plus d'une fois.

En tant qu'arbitre, l'enseignant annonce chaque improvisation en spécifiant, dans l'ordre, sa nature (comparée ou mixte), son titre, le nombre de joueurs, sa catégorie (voir l'annexe 2) et finalement sa durée. Voir l'annexe 3 pour les fiches des improvisations.

Une fois la durée énoncée, les joueurs concernés ont 40 secondes pour se concerter et embarquer dans l'arène de jeu.

Lorsque l'improvisation est terminée, les joueurs des autres équipes votent pour déterminer l'équipe remportant la manche. En cas d'égalité, aucun point n'est attribué.

ÉTAPE 3

± 5 minutes

Conclusion de l'enseignant

Lorsque la compétition est terminée, l'enseignant annonce quelle équipe l'emporte. Puis, il fait des liens entre les éléments ressortant des improvisations et la matière du cours. L'enseignant peut aussi faire ces liens entre chaque improvisation.

1. Pour plus de détails, l'enseignant peut consulter le site de la Ligne nationale d'improvisation (www.lni.ca), dont la présente fiche s'inspire.



Pour plus de renseignements

AUTEUR

Mathieu Bélanger

Établissement : Cégep régional de Lanaudière à Terrebonne

Adresse électronique : mathieu.belanger@collanaud.qc.ca

RÉFÉRENCES

ANCTIL, Dave, et Benoît DUBREUIL (2008). *Introduction à la science politique : Idées, concepts et régimes*, Anjou, Les éditions CEC.

BOUDREAU, Philippe, et Claude PERRON (2011). *Lexique de science politique*, 3^e édition, Montréal, Chenelière éducation.

PAINCHAUD, Marcel (2007). *Introduction à la vie politique*, 2^e édition, Montréal, Gaëtan Morin éditeur, Chenelière éducation.

SHIVELY, W. Phillips, et Jules-Pascal VENNE (2008). *Pouvoir et décision : Introduction à la science politique*, 3^e édition, Montréal, Chenelière/McGraw-Hill.



Pénalités

Accessoire illégal :

Lorsqu'un joueur utilise un accessoire, à l'exception de ses vêtements.

Cabotinage :

Lorsqu'un joueur fait une blague qui n'a aucun lien avec l'improvisation.

Caucus illégal :

Lorsque deux étudiants discutent en dehors du temps réparti à cette fin.

Confusion de contenu :

Lorsqu'un joueur fait une erreur majeure touchant la matière vue dans le cours. Par exemple, attribuer une compétence au mauvais palier gouvernemental ou parler du « président du Canada ».

Hors limite :

Lorsqu'un joueur quitte l'arène de jeu.

Manque d'écoute :

Lorsqu'un joueur ne respecte pas les éléments déjà mis en place dans l'improvisation, par exemple changer le nom d'un personnage ou passer au travers d'une table fictive qui était devant le joueur.

Nombre illégal de joueurs :

Lorsque le nombre de joueurs présents dans l'improvisation ne respecte pas les consignes.

Non-respect :

Lorsqu'un ou des éléments de la présentation de l'improvisation (catégorie ou thème) ne sont pas respectés par les joueurs.



Catégories

À la manière de :

Les joueurs reprennent un style propre à une télésérie, à un genre littéraire, à un genre télévisé, etc.

Chantée :

Les joueurs doivent chanter tout le long de l'improvisation.

Clap :

À tout moment au courant de l'improvisation, un joueur qui était jusque-là sur le banc peut taper des mains et remplacer un joueur de son équipe sur scène, en reprenant exactement la même pause que celui-ci. L'improvisation reprend alors, mais ne suit plus la même histoire qu'auparavant (bien que le thème demeure).

Croisement :

Lorsque l'arbitre le signale, les joueurs échangent leurs rôles et poursuivent l'improvisation.

Hausse de l'intensité :

Les joueurs doivent refaire la même improvisation (de 30 secondes) à quatre reprises, mais en augmentant l'intensité (tant dans la forme que le contenu) chaque fois de 25%.

Libre :

Il n'y a aucune restriction liée à cette catégorie.

Personnage imposé :

L'arbitre impose un personnage à un ou plusieurs joueurs.

Zap :

À tout moment au courant de l'improvisation, l'arbitre peut taper des mains. Lorsqu'il le fait, le dernier joueur ayant parlé doit répéter sa dernière phrase, en y modifiant un élément.



Fiches d'improvisation¹

FICHE 1	
NATURE DE L'IMPROVISATION	Comparée
THÈME	Le ministre reçoit un pot-de-vin
NOMBRE DE JOUEURS	2
CATÉGORIE	Libre
DURÉE	1 minute

FICHE 2	
NATURE DE L'IMPROVISATION	Comparée
THÈME	Le débat idéologique
NOMBRE DE JOUEURS	2
CATÉGORIE	Libre
DURÉE	1 minute

FICHE 3	
NATURE DE L'IMPROVISATION	Mixte
THÈME	La visite de la reine
NOMBRE DE JOUEURS	3
CATÉGORIE	Libre
DURÉE	1 minute 30 secondes

1. Ces fiches servent d'exemples. L'enseignant peut en construire de nouvelles ou modifier celles-ci à sa guise, notamment en prenant en considération le dynamisme de son groupe et les thèmes de l'actualité.



FICHE 4	
NATURE DE L'IMPROVISATION	Mixte
THÈME	La période des questions
NOMBRE DE JOUEURS	2
CATÉGORIE	À la manière d'un combat de boxe
DURÉE	1 minute 30 secondes

FICHE 5	
NATURE DE L'IMPROVISATION	Comparée
THÈME	Les dernières élections québécoises
NOMBRE DE JOUEURS	2
CATÉGORIE	Croisement
DURÉE	1 minute 30 secondes

FICHE 6	
NATURE DE L'IMPROVISATION	Mixte
THÈME	La campagne électorale
NOMBRE DE JOUEURS	3
CATÉGORIE	Personnage imposé : l'un des joueurs est un politicien
DURÉE	1 minute 30 secondes

FICHE 7	
NATURE DE L'IMPROVISATION	Comparée
THÈME	Est-ce fédéral ou provincial ?
NOMBRE DE JOUEURS	2
CATÉGORIE	Croisement
DURÉE	1 minute 30 secondes



FICHE 8

NATURE DE L'IMPROVISATION	Comparée
THÈME	Le député est encore absent
NOMBRE DE JOUEURS	2
CATÉGORIE	Hausse de l'intensité
DURÉE	30 secondes, 4 fois

FICHE 9

NATURE DE L'IMPROVISATION	Mixte
THÈME	Le congrès de fondation du parti
NOMBRE DE JOUEURS	3
CATÉGORIE	Libre
DURÉE	1 minute 30 secondes

FICHE 10

NATURE DE L'IMPROVISATION	Comparée
THÈME	Le sondage bouleversant
NOMBRE DE JOUEURS	2
CATÉGORIE	Personnage imposé : l'un des joueurs est un politicien
DURÉE	1 minute

FICHE 11

NATURE DE L'IMPROVISATION	Mixte
THÈME	Le projet de loi controversé
NOMBRE DE JOUEURS	3
CATÉGORIE	À la manière d'une série dramatique
DURÉE	1 minute 30 secondes



FICHE 12

NATURE DE L'IMPROVISATION	Comparée
THÈME	La conférence de presse
NOMBRE DE JOUEURS	3
CATÉGORIE	À la manière d'une sitcom
DURÉE	1 minute 30 secondes

FICHE 13

NATURE DE L'IMPROVISATION	Comparée
THÈME	Le caucus houleux
NOMBRE DE JOUEURS	2
CATÉGORIE	Libre
DURÉE	1 minute

FICHE 14

NATURE DE L'IMPROVISATION	Comparée
THÈME	La campagne de financement du parti
NOMBRE DE JOUEURS	2
CATÉGORIE	Hausse de l'intensité
DURÉE	30 secondes, 4 fois

FICHE 15

NATURE DE L'IMPROVISATION	Mixte
THÈME	Le référendum
NOMBRE DE JOUEURS	3
CATÉGORIE	Libre
DURÉE	1 minute 30 secondes



FICHE 16

NATURE DE L'IMPROVISATION	Mixte
THÈME	La réforme de l'éducation
NOMBRE DE JOUEURS	3
CATÉGORIE	Libre
DURÉE	1 minute 30 secondes

FICHE 17

NATURE DE L'IMPROVISATION	Comparée
THÈME	La nouvelle taxe
NOMBRE DE JOUEURS	2
CATÉGORIE	Libre
DURÉE	1 minute

FICHE 18

NATURE DE L'IMPROVISATION	Mixte
THÈME	Une manifestation au centre-ville
NOMBRE DE JOUEURS	3
CATÉGORIE	Clap
DURÉE	1 minute 30 secondes

FICHE 19

NATURE DE L'IMPROVISATION	Comparée
THÈME	Un artiste engagé
NOMBRE DE JOUEURS	2
CATÉGORIE	Libre
DURÉE	1 minute



FICHE 20	
NATURE DE L'IMPROVISATION	Mixte
THÈME	La défense des droits universels
NOMBRE DE JOUEURS	3
CATÉGORIE	Croisement
DURÉE	1 minute 30 secondes

