

IMPROVISATION



IMPROVISATION



DANS CE FASCICULE...



- 1- **Introduction**
- 2- **Qui fait quoi?**
- 3- **Le tabouret de l'impro**
- 4- **Règlements**
- 5- **Pénalités**
- 6- **Types de catégories**
- 7- **Comment écrire des thèmes**
- 8- **Comment faire un caucus efficace**
- 9- **Matériel nécessaire**
- 10- **Paroles de l'hymne de l'impro**
- 11- **Sources**



L'IMPRO! - INTRODUCTION

Que se passe-t-il? Une centaine de personnes sont regroupées dans un coin de la cafétéria... On rit, on crie et, tout à coup, tout l'monde tape du pied! On entend un coup de sifflet et un «comique» qui porte un chandail d'arbitre s'avance, un carton à la main, en disant d'une voix de surveillant d'examen : «Improvisation mixte ayant comme titre "On s'organise!"»

Bienvenue à un match d'impro! L'improvisation, c'est un jeu qui combine la rapidité d'esprit, l'imagination et le théâtre et qui ressemble à un match de hockey. Organiser un match d'impro, ça peut paraître coûteux en termes de matériel, mais il est possible de s'organiser avec un gros budget de... 10 \$!

Dans ce fascicule, tu trouveras l'information de base nécessaire pour organiser des matchs d'impro à ton école.

QUI FAIT QUOI?

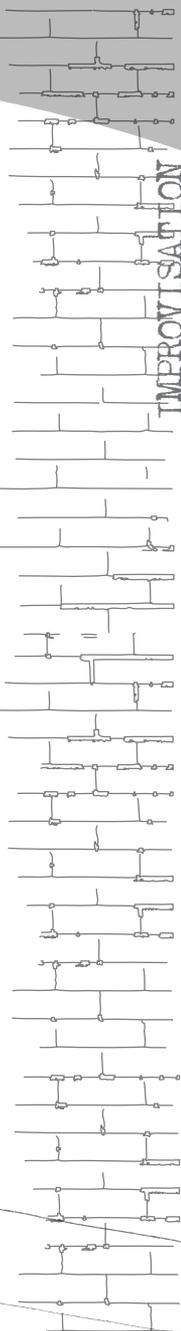
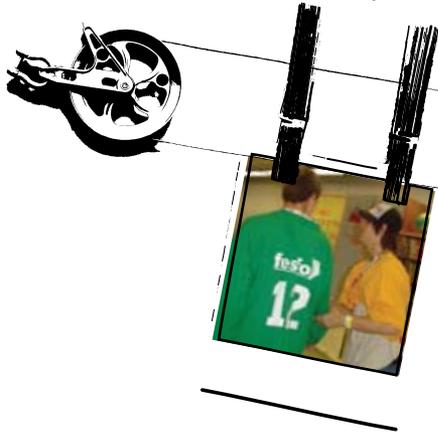
1- L'arbitre :

- Annonce les thèmes;
- Détermine les pénalités;
- Explique les pénalités (sur demande);
- A le dernier mot (maître ou maîtresse absolu du jeu);

- Choisi deux étoiles du match.

2- Les juges de ligne :

- S'assurent qu'il n'y a pas de communication sur le banc lors d'une impro comparée;
- Comptent les votes du public.



3- Le maître ou la maîtresse de cérémonie :

- Présente le match;
- Présente les arbitres, les joueurs et les joueuses;
- Annonce le pointage et les punitions;
- Annonce les pauses et le début des périodes;
- Remercie les joueurs, les joueuses et le public;
- Présente les étoiles.

4- Le statisticien ou la statisticienne (au besoin) :

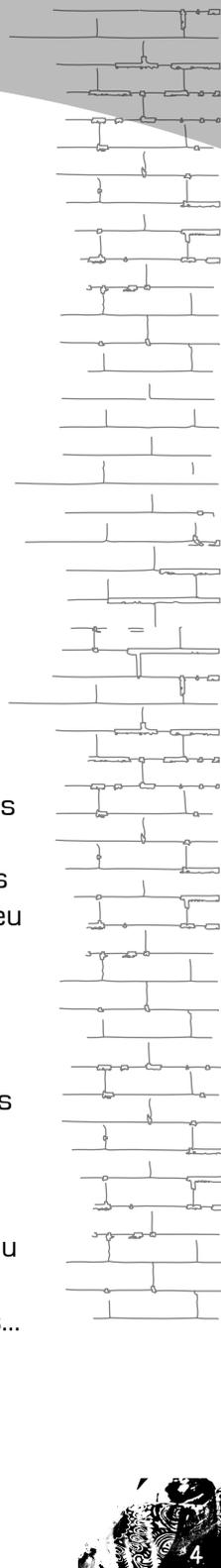
- Tient compte des pénalités et du pointage;
- Informe le maître ou la maîtresse de cérémonie lorsqu'une équipe a accumulé trois points de pénalité;
- Tient compte du temps et fait signe à l'arbitre lorsqu'il reste 10 secondes à l'improvisation en cours.

5- Le ou la DJ :

- Anime le public avec de la musique appropriée;
- Réchauffe le public avant le match et lors des pauses;
- Improvise des musiques liées au thème du caucus et ne s'arrête qu'au coup de sifflet (en suivant le jeu de l'arbitre).

6 et 7- Les équipes :

- Sont assises l'une en face de l'autre;
- Entraînent le public en tapant des mains ou sur les bandes lors des temps de vote et des pauses;
- Jouent avec l'équipe opposée et non contre elle!!!
- Accompagnent le maître ou la maîtresse de cérémonie pour chanter l'hymne de l'impro au début du match;
- Respectent l'arbitre, son autorité et ses décisions... même si le public est surpris ou réagit mal!
- Sont parfois accompagnées d'un entraîneur ou d'une entraîneuse;
- Gardent toujours la bonne humeur : il s'agit d'un spectacle et non d'une compétition!



8- Le public :

- Encourage les joueurs et les joueuses;
- Au signal de l'arbitre, vote pour une des deux équipes après chaque impro;
- Peut être dispersé sur trois des quatre côtés de la patinoire (à l'avant et sur les deux côtés à l'arrière des joueurs);
- Peut huer ou applaudir les explications données par l'arbitre concernant les pénalités.

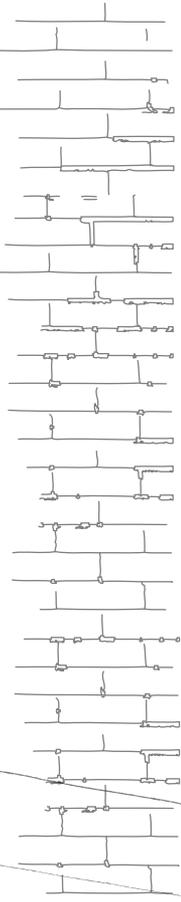
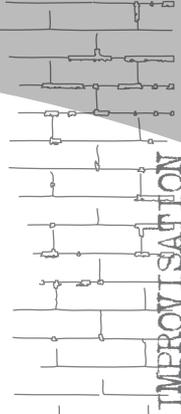
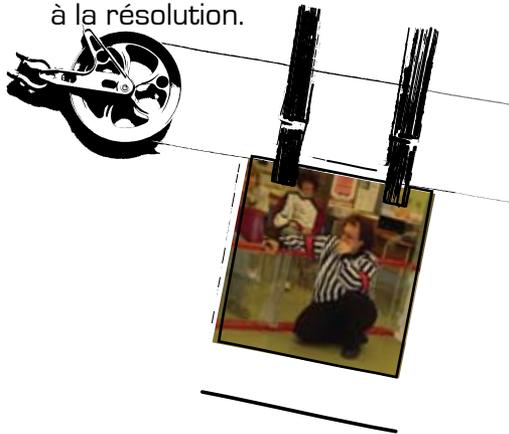
LE TABOURET

Un tabouret ne pourrait jamais se tenir seul sans ses pattes. Comme un tabouret, une bonne improvisation ne peut se tenir seule sans trois éléments essentiels. Les voici :

- La situation dramatique;
- L'engagement émotif ;
- Le personnage.

La situation dramatique :

Sans situation, sans histoire, c'est simple; il n'y a pas d'improvisation. Il faut alors connaître la situation dès le début. Quel est le conflit? Comment veut-on le résoudre? Comme nous ne pouvons pas prédire la fin, il faut quand même essayer de voir quelles étapes seront entreprises pour arriver à la résolution.



L'engagement émotif :

Chaque personnage aura une réaction ou perception différente face à une situation. Ceci dit, il faut adapter son personnage d'un côté psychologique à l'histoire. Par exemple, une vieille femme et un jeune garçon ne réagiront pas de la même manière face à un oiseau dans la maison. Il faut alors adapter la personnalité de son personnage à la situation dramatique.

Personnage :

Un outil clé pour cette forme théâtrale est le personnage. Il faut éviter à tout prix d'entrer dans la glace comme soi-même. Dès le début une démarche doit s'imposer. Comment le personnage parle-t-il, clignote-t-il des yeux, marche-t-il? Est-il vieux, jeune, riche, pauvre? A-t-il une vie heureuse, triste? A-t-il des manies? Si une improvisation n'a pas la meilleure histoire, un personnage a le pouvoir d'aider cette histoire avec les différentes facettes et nuances de sa personnalité.

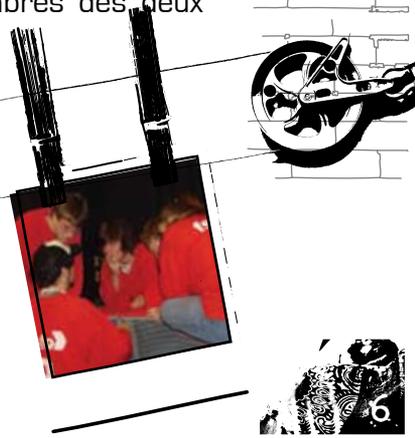
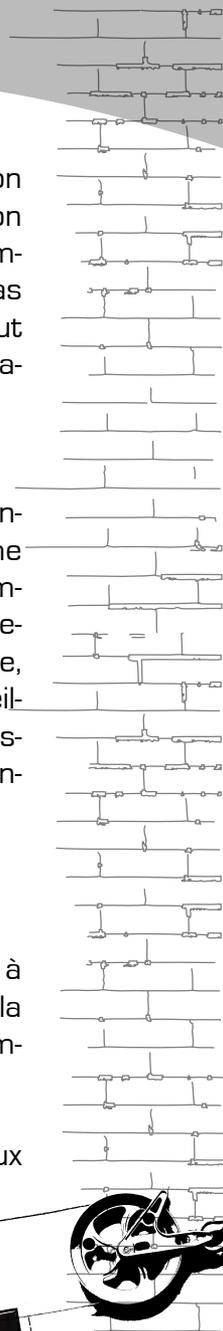
LES NATURES D'IMPROVISATION

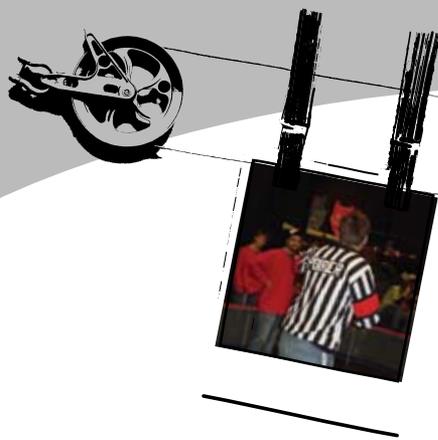
Improvisation comparée : Chaque équipe doit improviser à tour de rôle sur le même thème. L'équipe désignée par la couleur de la rondelle lancée par l'arbitre a le choix de commencer ou non l'improvisation.

Improvisation mixte : Un ou plusieurs membres des deux équipes doivent improviser ensemble sur le même thème.

LES CATÉGORIES

Déjà-vu : Quatre improvisations d'une durée d'une minute. La première sera jouée dans la catégorie libre. Elle sera ensuite répétée trois fois, mais en différentes catégories ou styles, le choix est laissé à l'arbitre.





EX:

La patate, Libre.

La patate, Chantée

La patate, À la manière
d'un film Western

La patate, À la manière
d'une émission pour en-
fants

Avec objet : Il y a deux styles de jeux dans cette catégorie. On place un objet au centre de la glace. Tous les membres de l'équipe embarquent sur la glace et, à tour de rôle, fait une courte impro (d'environ 10 secondes) avec l'objet en l'utilisant dans un sens imaginé. On peut aussi jouer une improvisation régulière en utilisant l'objet mais en changeant constamment son utilité.

Saute-mouton : Cette catégorie est de nature mixte où se rencontrent deux joueurs ou joueuses de chaque équipe : numéro 1 et numéro 3 d'une équipe et numéro 2 et numéro 4 de l'autre. Les quatre joueurs ou joueuses se placent en ligne au fond de la glace et attendent le tour comme suit: numéro 1 avance et fait une impro de 30 secondes selon le thème dicté par l'arbitre. Ensuite, numéro 2 s'ajoute et fait une impro de 30 secondes avec numéro 1. Selon le thème dicté par l'arbitre numéro 3 s'ajoute et débute lui aussi une impro de 30 secondes avec les autres et ainsi de suite. Lorsque la 4e improvisation est terminée on retourne au thème de numéro 1 mais tout le monde y participe. Ensuite, le numéro 1 quitte la glace. Ceci continue jusqu'à ce que le numéro 4 termine son improvisation seul ou seule. Les thèmes sont joués deux fois mais l'histoire doit toujours être nouvelle.

Sans frontières : Une improvisation régulière où les joueurs peuvent quitter la glace et jouer partout dans la salle. Cependant, ils et elles n'ont pas le droit d'interagir ou d'utiliser des accessoires ou des membres du public.



Sans limites : Comme l'improvisation sans frontières mais ici les joueurs n'ont aucun règlements et ont le droit d'utiliser la salle, les accessoires et d'autres personnes.

À la manière de ... : Les personnages et l'action de cette improvisation doivent refléter la manière mentionnée. Par exemple, c'est à la manière d'un western, on pourrait avoir des cow-boys, des chevaux et un saloon. Par contre, il est important avec cette catégorie d'éviter les clichés trop évidents qui ne feront pas progresser l'improvisation.

Chantée : Les joueurs où joueuses improvisent selon le thème en chantant. Aucune parole n'est permise sauf si elle est chantée.

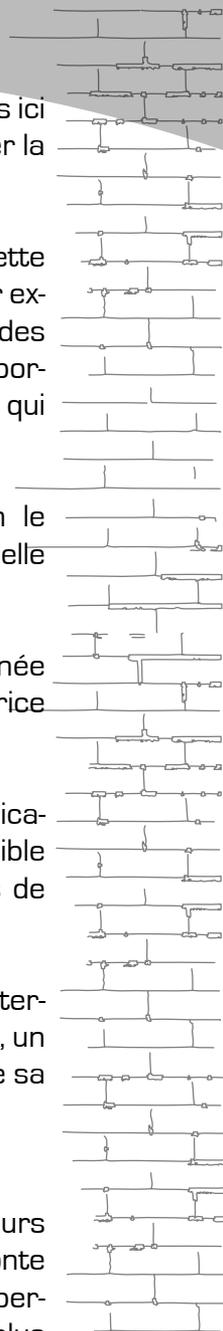
Musicale : Une improvisation sans paroles accompagnée d'une trame sonore sans paroles qui sera la voie directrice de l'histoire et du rythme.

Sans paroles : Une improvisation où aucune communication verbale n'est permise et aucun mot compréhensible ne doivent être émis. Il peut y avoir des sons, mais pas de mots.

Éditoriale : Un thème est choisi. Le lancé de la rondelle détermine si une équipe sera pour ou contre ce thème. Ceci dit, un seul joueur par équipe entre et parle au public au sujet de sa position sur ce thème.

EX: Pour ou contre le golf.

Histoire de pêche : Un thème est choisi et quatre joueurs ou joueuses entrent sur la glace. La 1ère personne raconte ou joue une histoire pendant 1 minute. Ensuite la 2ième personne raconte ou joue la même histoire mais un peu plus exagéré et ainsi de suite jusqu'à ce que la 4ième personne entre dans l'exagération complète.



LES THÈMES

Dans le match d'impro, le thème et le respect de celui-ci sont très importants. C'est avec le thème qu'une équipe pourra connaître dans quelle direction emmener l'histoire. Pour rédiger un thème, il faut alors garder en tête que le but n'est pas de spécifier une situation aux deux équipes mais plutôt de lancer une thématique générale qui laissera place à l'imagination du joueur. Cette méthode est beaucoup plus stimulante pour l'équipe car elle aura la chance de créer davantage, ce qui est plus divertissant pour le public!

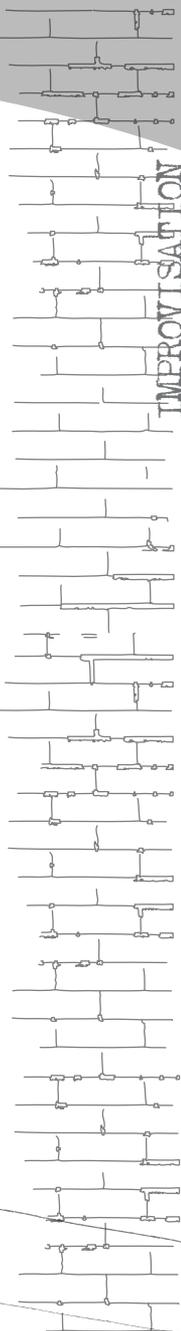
Ceci dit, voici quelques astuces pour créer plusieurs bons thèmes :

- Chercher au hasard dans le dictionnaire des mots qui ne sont pas très connus;
- Utiliser des anciens proverbes, dictons, expressions;
- Éviter les thèmes comme : "Mon chien a mangé mon devoir et j'ai pleuré" ou "Tu es toujours en retard au travail". Ces derniers dictent aux joueurs quoi faire dans l'impro;
- Cherchez des jeux de mots qui pourraient être utilisés en plusieurs sens ou qui sont contra dictoires: "Déprime de joie" ou "Ma langue au chat";
- Il n'est pas si difficile d'avoir une centaine de thèmes!

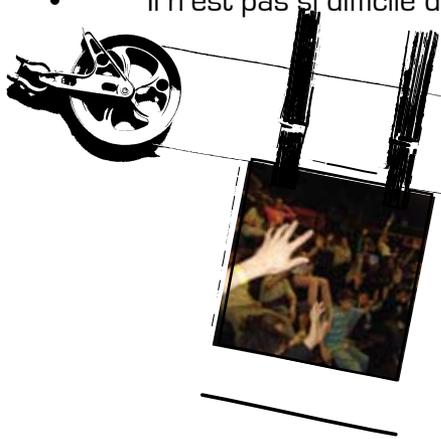
Rassemblez vous en équipe ou entre amis. Si vous êtes environ 10 personnes écrivant chacun dix thèmes, voilà : le tour est joué!

LE CAUCUS

Durant un match d'impro, le caucus est la clé essentielle à une bonne improvisation. Pour ce faire, il faut avoir une bonne chimie d'équipe ainsi que certaines



IMPROVISATION



tactiques pour penser et organiser le plus d'idées possibles en moins de 30 secondes. Ceci dit, il y a deux sortes de caucus. Il y a le caucus pour impro comparé ainsi que le caucus pour impro mixte. Commençons avec le caucus pour impro comparé.

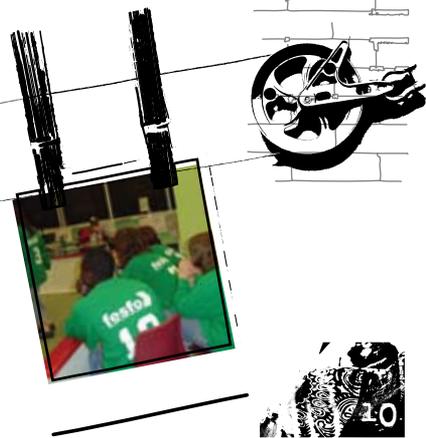
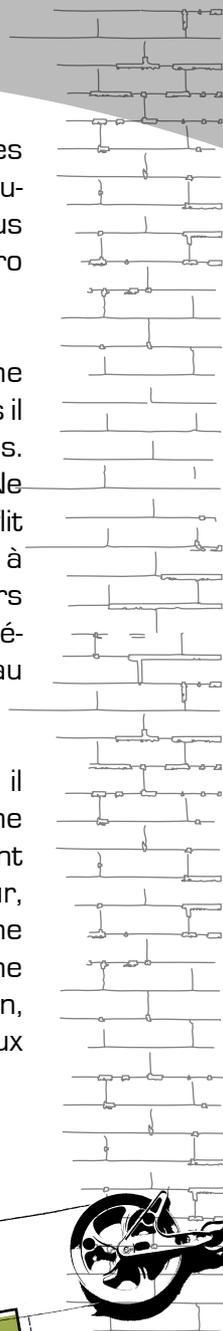
La toute première chose qui doit être établie est la personne entrera sur la glace. Le temps est limité (30 secondes) alors il ne faut pas hésiter et que cette tâche prenne trop longtemps. Ensuite, il faut penser à la situation dramatique : l'histoire. Ne pas aller en détail mais tout simplement exprimer le conflit principal et les personnages. S'il reste du temps, continuer à lancer des idées de personnages, conflits, etc. aux joueurs qui vont sauter sur la glace. N'oubliez pas! Il ne faut pas résoudre le conflit dans le caucus car ceci se développera au cours de l'improvisation.

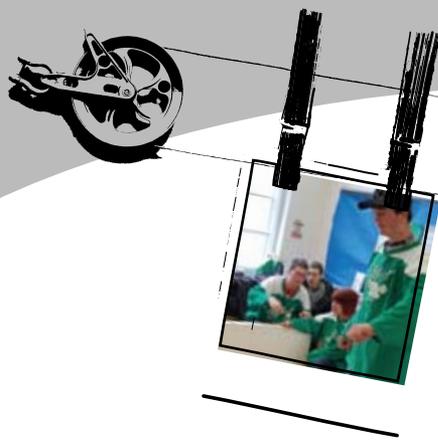
Pour le caucus mixte, il y a quelques différences. Encore, il faut établir quel joueur entrera en premier sur la glace. Une fois que cette décision est établie, tous les joueurs doivent lancer plusieurs pistes pour différentes histoires et le joueur, qui sera premier sur la glace, écoute tout simplement. Il ne faut pas oublier que dans une improvisation mixte, personne ne sait exactement qui prendra le contrôle de l'improvisation, alors il faut entrer avec plusieurs idées en étant ouvert aux idées de l'équipe adverse.

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

Le jeu consiste en la rencontre de deux équipes composées de huit joueurs et d'un entraîneur. Un arbitre et ses deux juges de lignes voient au bon déroulement du jeu.

Les changements de joueurs ne sont pas autorisés pendant le match. Les équipes n'ont aucun réserviste et si un





joueur doit abandonner pour une raison majeure, son équipe continue sans lui.

La durée d'une joute d'impro peut varier grandement et ses paramètres de temps sont très flexibles. Elle dure

habituellement 20 minutes et comprend une seule période de 15 minutes, sans arrêt du chronomètre entre les improvisations. La présentation des joueurs dure deux minutes et demie et les autres deux minutes et demie servent à présenter les étoiles à la fin du match.

Déroulement d'une improvisation

L'arbitre pige une carte au hasard et lit à haute voix :

1. nature de l'improvisation (mixte, comparée);
2. thème de l'improvisation;
3. nombre de joueurs;
4. catégorie de l'improvisation : libre, mime, sans pa role, chantée, rimée, dramatique, poursuite et «à la manière de...»;
5. durée de l'improvisation.

Les joueurs et entraîneurs ont trente secondes pour se concerter, après quoi au moins un joueur doit se rendre sur la patinoire. L'arbitre signale le début de l'impro par un coup de sifflet. Lorsque l'impro a débuté, aucune communication n'est permise entre les joueurs sur la patinoire et leurs coéquipiers sur le banc.

Dans le cas d'une impro comparée, suite au caucus et après un premier coup de sifflet, la rondelle est lancée afin de choisir l'équipe qui commence. Un deuxième coup de sifflet annonce le début de l'improvisation.



Si l'arbitre décide d'accorder des pénalités, l'équipe qui est pénalisée se voit accorder un ou deux points de pénalité selon la nature de l'offense (mineure ou majeure). L'accumulation de trois points de pénalité (total accumulé par les joueurs et par l'équipe) donne automatiquement un point à l'équipe adverse. Tout joueur ayant récolté trois points de pénalité pendant une même partie est expulsé du jeu pour le reste du match. Par contre, il peut rester sur le banc et participer aux concertations [caucus].

Seul le capitaine de chaque équipe a le droit de demander des explications à l'arbitre. Toute discussion avec ce dernier doit se dérouler sur la patinoire immédiatement après que les pénalités aient été annoncées.

Le seul accessoire permis durant une partie est le chandail des joueurs. L'utilisation d'objets tels que clés, portefeuilles, chapeaux, gomme à mâcher, poches, etc., est passible d'une pénalité sauf lors d'une impro « avec objet » bien sûr!

Évidemment, toutes les improvisations doivent se dérouler en français. L'utilisation de l'anglais, jugé inacceptable par l'arbitre, sera matière à pénalité.

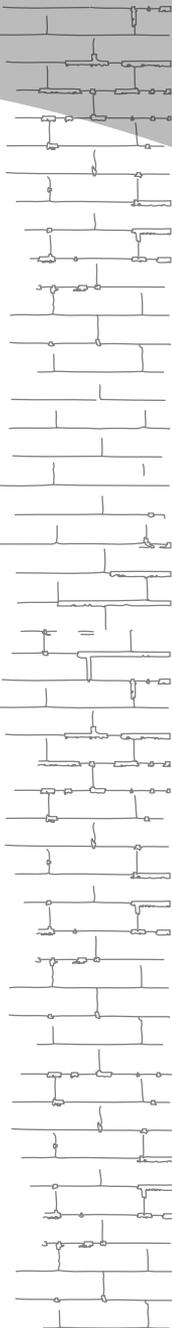
On détermine l'équipe gagnante ...

Lorsque l'impro est terminée, chaque personne du public doit choisir l'équipe qu'elle a le plus appréciée en montrant le carton de vote correspondant à la couleur de cette équipe. En cas d'égalité, on organise une improvisation supplémentaire.

Surface du jeu

Toutes les improvisations doivent se jouer à l'intérieur du carré que forment les bandes d'improvisation. Les joueurs peuvent s'asseoir et même se tenir debout sur les bandes, mais ils le font à leur risque.

Une fois rendu sur la surface de jeu [glace], le joueur doit y

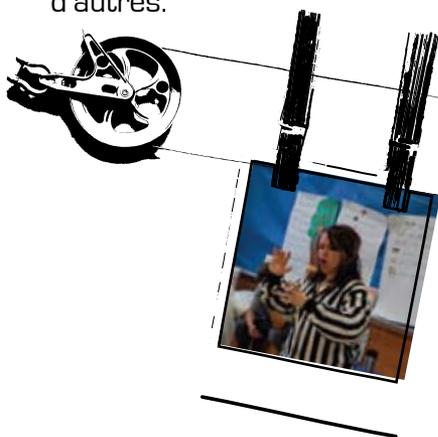


demeurer jusqu'à la fin de l'improvisation. Il ne peut retourner au banc pendant l'impro. Si son intervention est terminée et que son personnage n'est pas utile à l'histoire, le joueur a avantage à se cacher, accroupi, dans un coin de la patinoire. C'est la seule façon permise de se retirer d'une improvisation. Un joueur qui choisit de se retirer peut revenir dans le jeu à n'importe quel moment sous les traits de son personnage initial ou d'un nouveau personnage.

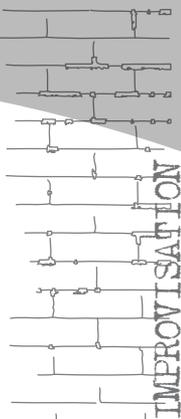
LES PÉNALITÉS

Une pénalité majeure est une infraction qui détruit volontairement le jeu, tandis qu'une infraction mineure peut être un oubli, une maladresse, un retard, etc. On peut dire que les infractions mineures, font partie des règles quand on apprend le jeu... Ces «punitions» n'existent pas pour décourager les joueurs, mais plutôt pour les motiver à faire encore mieux! L'arbitre s'inspire du principe suivant : chaque joueur a tous les talents pour devenir une vedette. Il s'agit de s'assurer qu'il s'en serve d'une façon originale pour construire une histoire tout en respectant le jeu d'autrui.

L'arbitre peut également choisir d'accorder une pénalité normalement majeure comme pénalité mineure. Certaines rudesses, par exemple, sont beaucoup moins excessives que d'autres.



L'arbitre est le maître absolu du jeu. En tout temps, il peut imposer une pénalité à un joueur ou à une équipe pour toute infraction nuisant à la qualité du jeu ou au déroulement de la partie. Au cours d'une improvisation, l'arbitre signale une punition au moyen d'un siflet spécial (gazou). La



pénalité est annoncée par le maître ou la maîtresse de cérémonie juste avant le vote du public.

En tout temps pendant une improvisation particulièrement embrouillée, l'arbitre peut arrêter le jeu par un coup de sifflet en annonçant «Nettoyage». Cet arrêt de jeu permet aux joueurs de se consulter davantage et sert avant tout à améliorer l'impro en jeu. À noter que le temps continu de s'écouler et que l'arbitre annonce la reprise de l'improvisation par un autre coup de sifflet.

Pénalités, signes de l'arbitre et exemples d'infractions

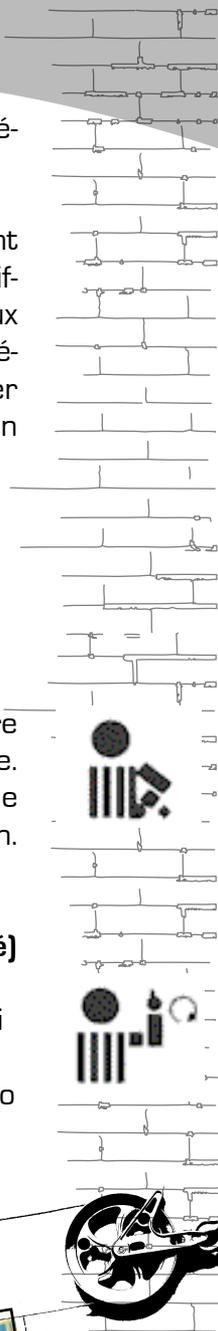
Pénalités mineures (un point de pénalité)

Non respect des accessoires (la main tirant le chandail)

- Lorsqu'un joueur ou une joueuse oublie un accessoire qui a été placé plus tôt dans l'improvisation, ou y renonce. Par exemple, un joueur passe à travers une table de cuisine imaginaire qui avait été installée au début de l'improvisation. À noter que le chandail est le seul accessoire permis.

Retard du jeu (mouvement circulaire de la main l'index levé)

- Lorsqu'un joueur ou une joueuse ralentit trop longtemps l'action et les dialogues dans une improvisation.
- Quand un joueur ou une joueuse empêche une improvisation de progresser.
- Quand une équipe n'a aucun joueur ou joueuse sur la glace lors du coup de sifflet de l'arbitre après le caucus.
- Lorsque le capitaine prolonge la demande des explications de punitions à l'arbitre.





Nombre illégal de joueurs (mouvement de la main qui frappe la tête)

- Lorsqu'une équipe n'envoie pas le bon nombre de joueurs ou joueuses, tel qu'indiqué par l'arbitre.

- Quand une équipe ne réussit pas à intégrer dans une improvisation le nombre de joueurs ou joueuses indiqué par l'arbitre.

Non respect du thème ou de la catégorie (rectangle dessiné dans le vide avec les deux index)

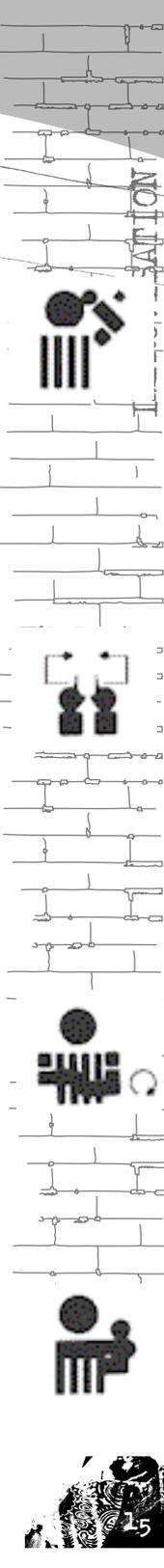
- Quand un joueur, une joueuse ou l'équipe ne respecte pas le thème (titre) ou la catégorie de l'improvisation.
- (ex. 1) Une équipe qui développe une histoire de sauter elles qui n'a aucun lien avec le thème «Scandale à l'hôpital».
- (ex. 2) Lorsqu'une joueuse parle dans une improvisation de catégorie «sans parole».

Confusion (rotation complète des bras devant le tronc)

- Quand tous les joueurs ou joueuses se parlent en même temps.
- Quand il y a trois ou quatre actions différentes qui se déroulent en même temps.
- Quand l'action est incompréhensible.

Manque d'écoute (la main sur le poignet)

- Quand un joueur ou une joueuse oublie ou refuse de prendre ce que l'autre joueur lui indique comme action ou qualité.
- Quand un joueur ou une joueuse ne respecte pas ce qui a été installé par un autre joueur ou joueuse (p. ex. passer à travers une porte imaginaire qu'un autre joueur a installée).



Décrochage (mouvement du bras de haut en bas avec le poing fermé)

- Quand un joueur ou une joueuse ne joue plus son rôle ou ne respecte plus la situation, p. ex. un joueur qui perd son accent «russe»; une joueuse qui s'étouffe de rire à cause d'une farce lors d'un moment dramatique; un joueur qui réagit à une action externe tel un bruit ou un cri venant du public ou le gazou de l'arbitre.

Pénalités majeures (deux points de pénalité)

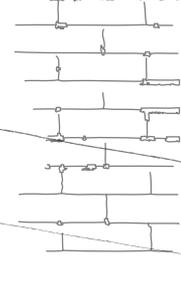
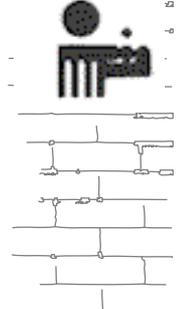
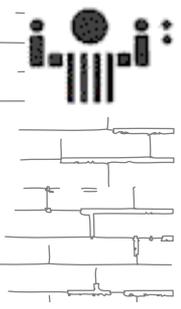
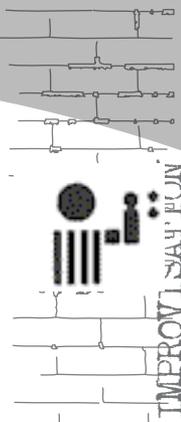
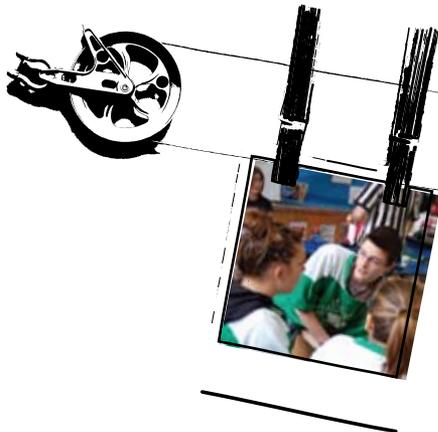
Les pénalités majeures sont tout d'abord indiqués par un double mouvement des bras vers le haut et sont ensuite suivis par le geste indiquant la pénalité spécifique.

Rudesse (coup de poing dans une main ouverte)

- Quand un joueur ou une joueuse débute une improvisation mixte de façon excessivement rapide sans tenter d'intégrer l'autre joueur à son jeu.
- Quand un joueur ou une joueuse utilise la force physique ou verbale dans le but d'empêcher l'évolution d'une improvisation, p. ex. : «Lâche de faire ça, c'est pas une bonne idée... Viens par ici au lieu, et écoute!»
- Rire d'un défaut physique ou verbal d'un autre joueur ou une joueuse

- Placer sa main sur la bouche de quelqu'un pour le faire taire volontairement ou «tuer» un personnage sans raison valable.

- Quand une équipe fait entrer plus d'une personne sur la glace à la fois lors d'une impro mixte



Refus du personnage (la main masquée la figure)

- Quand un joueur ou une joueuse refuse le rôle (personnage) qu'un autre joueur lui a suggéré, p. ex. un joueur qui décide de jouer le rôle d'une petite fille alors qu'une autre vient juste de lui demander : « Psst! Joachim, passe-moi donc ta canne! » ou « Capitaine, suivez-moi. » « Je ne suis pas capitaine, je suis pâtissier, moi! »

Obstruction (les bras font un X vers les épaules)

- Lorsqu'un joueur ou une joueuse agit de manière à empêcher les autres d'aller plus loin dans leurs idées.

Mauvaise conduite (les mains sur les hanches)

- Quand un joueur ou une joueuse utilise la violence en parole ou en geste face à l'arbitre ou à un autre joueur ou une joueuse.

Punition de match (double mouvement des mains sur les hanches)

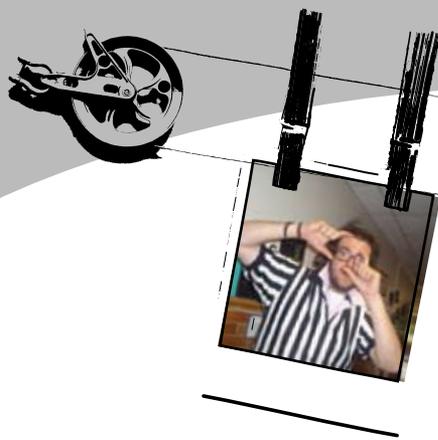
- Lorsqu'un joueur utilise la violence physique.
- Lorsqu'un joueur nuit au déroulement normal d'une improvisation (ou d'un match).
- Lorsqu'un joueur ou une joueuse a un mauvais comportement.

LE MATÉRIEL

Le minimum (si ton école n'a pas d'équipement ni d'argent)

- Un sifflet et un chandail d'arbitre (voir ton prof de gym);
- Un gazou (2\$);
- Une rondelle avec deux côtés de couleurs différentes (pour les im pros comparées);
- Des dossards ou des foulards de deux couleurs différentes (pour identifier les équipes);





- Un tonitruant et un DC musical qui a du rythme ;
- Une enveloppe ou une boîte pour que l'arbitre puisse piger les cartons des thèmes;
- Une façon de dé-

terminer l'espace de jeu, la patinoire orange, gros ruban gommé, 4 chaises et une corde, etc.);

- Faire voter le public avec les mains : (main ouverte : équipe A, main fermée : équipe B).

Une bonne base (en plus de l'équipement minimum)

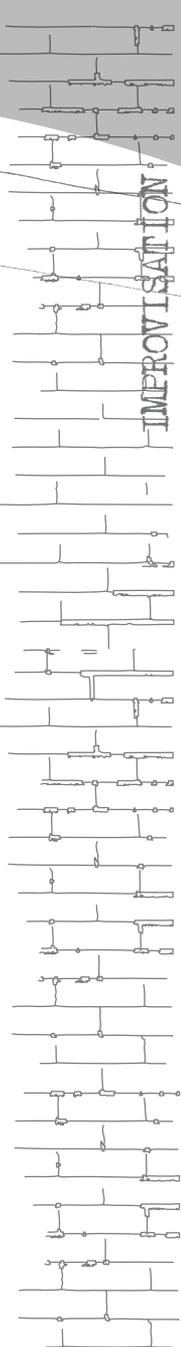
- Des chandails de hockey pour les équipes;
- Des chandails d'arbitre pour les juges de ligne;
- Un petit système de son (1 micro, fiche pour brancher le synthétiseur);
- Cartons de couleur pour que le public vote;
- Un chronomètre (boîte) utilisé lors des sports;
- Deux grands bancs pour les joueurs.

L'idéal (quand l'impro, ça marche fort à ton école!)

- Des bandes (n'excédant pas 30 pouces de hauteur et ayant au moins 15pi X 15pi de surface de jeu);
- Un tableau pour afficher le pointage;
- Un système d'éclairage;
- Des plates-formes ou des estrades pour le public.

PAROLES DE L'HYMNE DE L'IMPRO

Dieu de l'impro, toi très grand de puissance
Donne-nous des idées en abondance
Du sang froid et un peu de chance
Pour bâtir en nous de la confiance



Dieu de l'impro, toi le vrai de vrai
Qui nous envoies des thèmes par le tourniquet
Jouons ensemble et avec respect
Bon esprit d'équipe je te le promets!

SOURCES

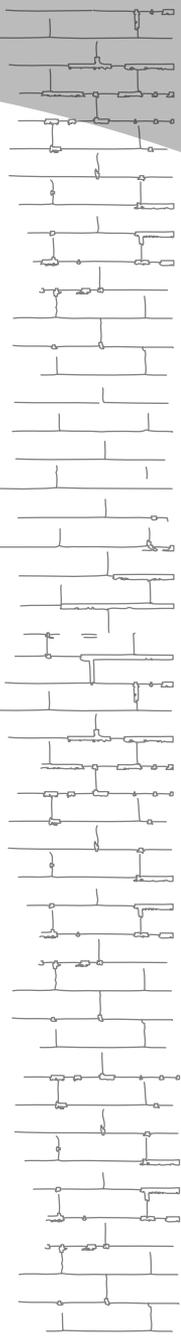
1 - Le jeu d'improvisation est basé sur le jeu développé par Robert Gravel de la Ligue nationale d'improvisation (LNI).

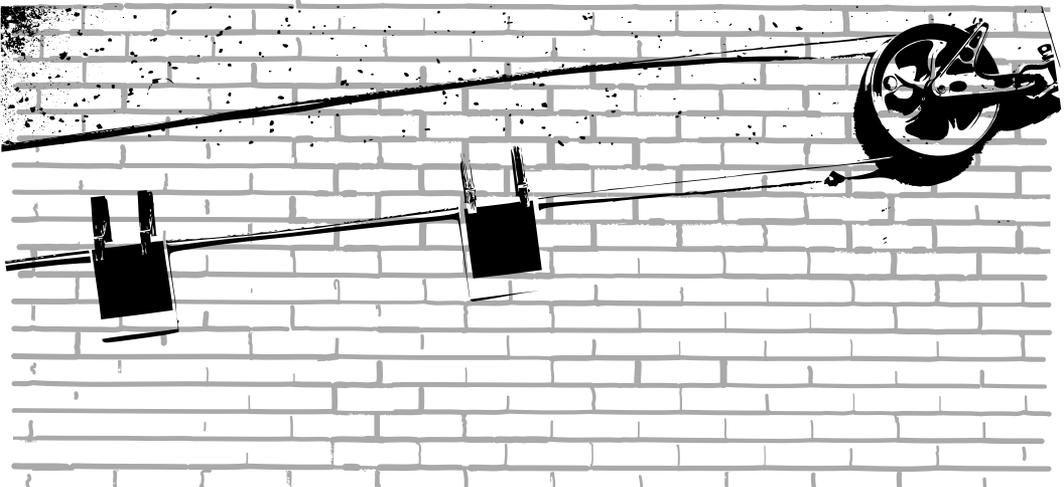
2 - Grand merci à la Ligue d'improvisation étudiante universitaire (LIEU) pour son apport tout particulièrement au niveau des pénalités.

3 - Grand merci aux élèves du secondaire franco-ontarien et à la Ligue d'improvisation mineure de l'est (LIME) qui nous ont permis de soulever certains éléments dans ce fascicule.

4 - Ressources électroniques :

- LNI – Ligue Nationale d'Improvisation (<http://www.lni.ca/fr/index.html>)
- LIEU – Ligue d'Improvisation Étudiante Universitaire d'Ottawa (<http://www.lieu.ca/>)
- Improtéine (<http://www.improteine.com/>)
- Ligue d'improvisation jeunesse du MIFO (http://www.mifo.net/programmation_artistique/programmation_artistique.asp?cat=18)
- La limonade de Montréal (<http://lalimonade.com/>)
- La LIM – Ligue d'improvisation de Montréal (http://www.citronlim.com/home_flash.html)
- La LIQ – Ligue d'improvisation de Québec (<http://www.improliq.com/>)
- La Sprite (<http://www.improliq.com/>)
- Improvisation Québec (<http://persocite.francite.com/improqc/>)





fesfo
fédération de la jeunesse franco-ontarienne

