

PUBLIC / DURÉE / LIEU

Compagnons-Ainés
10 min par manche

OBJECTIF

- Développer la créativité
- Développer la capacité d'improvisation

Être le meilleur orateur en improvisant la vente d'un objet imaginaire.

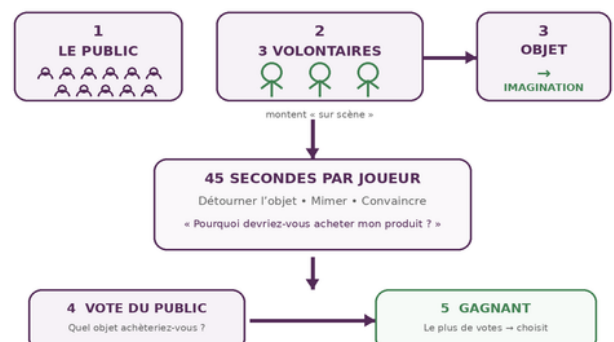
MATÉRIEL

Une boîte contenant des objets imaginaires (ou écrits sur des bouts de papiers pliés), un chronomètre, une décoration pour plonger dans la fiction.

DÉROULEMENT

1. Les participants font partie du public d'une émission de téléachat. À tour de rôle, ils seront invités à venir vendre un objet aux autres.
2. L'animateur choisit un objet et appelle trois volontaires « sur scène ».
3. À tour de rôle, chaque volontaire détourne l'objet en le transformant en autre chose, grâce à la parole et au mime. Il doit ensuite en vanter les mérites comme un commercial ou un présentateur de téléachat.
4. Chaque volontaire dispose de 45 secondes pour présenter et vendre son produit.
5. Après les trois présentations, l'animateur demande au public: « Quel objet achèteriez-vous après ces démonstrations ? »
6. Le vote peut se faire à main levée, avec des cartons de couleurs, par applaudissements ou par tout autre système simple.
7. Le joueur qui obtient le plus de votes gagne la manche et choisit les trois prochains volontaires.

COMMENT SE DÉROULE LE TÉLÉACHAT ?





FICHE D'ACTIVITÉ

Nom du jeu : Le Télé-Achat



DÉROULEMENT

VARIANTE — CLIENT IMPOSÉ

Pour augmenter le niveau d'improvisation, chaque vendeur tire au sort un profil de client. Il doit adapter son argumentaire, son attitude et sa démonstration à ce client.

Exemples: un sportif • un étudiant • un parent • un millionnaire • une personne âgée • un passionné de technologie • un client très difficile • un grand voyageur • un passionné de jeux vidéo • quelqu'un qui n'a besoin de rien.

Idées supplémentaires: l'objet est une simple cuillère et le client imposé est « un sportif ». Le participant doit inventer une utilité crédible et convaincre le public en 45 secondes.

CARTES « CLIENTS » À DÉCOUPER

Imprimer puis découper les cartes. Mélanger avant chaque passage.

SPORTIF, ÉTUDIANT, PARENT, MILLIONNAIRE, PERSONNE ÂGÉE, PASSIONNÉ DE TECHNOLOGIE, CLIENT TRÈS DIFFICILE, GRAND VOYAGEUR, PASSIONNÉ DE JEUX VIDÉO, N'A BESOIN DE RIEN

SÉCURITÉ ET BIENVEILLANCE

Se retrouver seul face à un public peut être impressionnant. L'animateur veille à maintenir un climat bienveillant: pas de moqueries personnelles, pas de mise en difficulté volontaire. On valorise l'audace, la créativité et la qualité de l'improvisation.

CONSEILS

Le format est particulièrement adapté aux jeunes adultes: les 45 secondes imposent un rythme rapide et la variante « Client imposé » ajoute un vrai défi. Pour garder de l'énergie, l'animateur peut annoncer les objets et les profils de clients de manière théâtrale, comme dans une émission.