

Voici une liste non exhaustive comprenant plus d'une centaine de catégories d'improvisation. Les arbitres auront droit, à leur bon jugement, d'inclure au maximum une catégorie par match ne figurant pas dans cette liste. Les catégories les plus fréquemment jouées portent un astérisque (*) après leur



nom.

L'objectif principal de présenter cette liste est que tous les acteurs de la LISSE aient accès à la même explication d'une majorité de catégories afin de réduire les confusions. Cette liste présente aussi une belle diversité de catégories qui peuvent être utilisées pour pratiquer divers aspects du jeu d'improvisation, comme les personnages, le punch, les émotions et la construction de l'histoire.

Les catégories d'improvisation		
	Catégorie	Explications
C / M	*Libre	L'équipe a le droit de faire l'improvisation de son choix, ayant pour seule contrainte de respecter les limites de l'improvisoire (les bandes) et la carte de l'arbitre (nature, nombre de joueurs, durée et thème). Les interprètes ont le droit d'utiliser les bandes, leur chandail de match ainsi qu'une chaise/un cube de théâtre mis à leur disposition. Les interprètes ont le droit de demander des micros ou du support musical, si disponible et accepté par l'arbitre. S'ils le veulent, les interprètes peuvent s'imposer eux-mêmes une catégorie (ex. <i>Langue étrangère, Avec aparté, À la manière de...</i>) si elle respecte les contraintes énoncées ci-haut (Ainsi, une catégorie <i>Conférence de presse</i> devrait être adaptée, car les interprètes ne peuvent pas sortir des limites de l'improvisoire et une catégorie <i>Quickchange</i> ne peut pas être réalisée, car il y a intervention de l'arbitre).
C / M	Absurde	À la manière d'un théâtre absurde. L'improvisation présente des situations, des personnages, des interventions absurdes.
C / M	*À la manière de... Var. Blender	L'improvisation doit se faire à la manière d'un référent culturel connu. Par exemple, dans une improvisation à la manière d'Harry Potter, on pourrait voir des sorciers, des tours de magie, des hiboux qui livrent des messages, etc. Par exemple : À la manière d'un film de science-fiction, d'un film d'horreur, d'une légende québécoise, d'un film de Disney, d'une émission pour enfant, etc. Variante (Blender) : les interprètes doivent faire une improvisation qui mélange deux styles (comme deux <i>à la manière de...</i> mises ensemble). Par exemple : Star Wars et légende québécoise, film Disney et horreur, etc.

C / M	Alphabétique	Toutes les répliques de l'improvisation doivent suivre l'ordre alphabétique. <u>Par exemple :</u> Interprète 1 : A glaré, peux-tu venir m'aider? Interprète 2 : B en là!, tu m'en demandes trop! Interprète 1 : C omment ça? Etc.
C	Assis, debout, couché	Trois interprètes sont sur le jeu. En tout temps, il doit y avoir un interprète assis, un debout et un couché. Pendant l'improvisation, les interprètes doivent changer de positions de manière synchronisée pour qu'il n'y ait jamais deux interprètes dans la même position.
C / M	*Avec accessoire	Avant le caucus, l'arbitre propose aux capitaines un accessoire parmi plusieurs choix. Les interprètes doivent utiliser cet accessoire dans leur improvisation. Ils peuvent garder sa vraie utilisation ou lui en créer une nouvelle.
C / M	*Avec aparté	Durant l'improvisation, les interprètes doivent s'avancer à l'avant de la scène et faire un commentaire (à la manière d'un confessionnal dans une télé-réalité). Les autres interprètes n'entendent pas le commentaire. Après le commentaire, l'interprète réintègre la scène à l'arrière. Pendant le commentaire, la scène est mise sur pause.
C	Avec morale	Le public doit tirer une leçon de l'improvisation qui s'est déroulée, de la même façon qu'une leçon peut être tirée d'une fable de La Fontaine.
C / M	Balado	Les interprètes font l'improvisation assis sur les bandes, avec des micros (si disponibles). À la manière d'un balado, ils peuvent parler de divers sujets, faire de la publicité pour des marques, accueillir des invités (obligatoire en situation d'improvisation de nature mixte).
M	*Banc de parc	Au centre de l'improvisoire, un banc (deux chaises) est installé. Un interprète de chaque équipe interagit pendant 30 secondes, après quoi le personnage de l'équipe B doit se trouver une raison de quitter le banc (et donc l'improvisoire). Un.e autre interprète de l'équipe B entre donc en scène et ainsi de suite. À la fin, le premier personnage qui est parti revient pour les 30 dernières secondes interagir avec le personnage restant. (Donc, dans ce scénario, tout le monde devrait avoir joué pendant environ une minute.)
C	Bande-annonce	Improvisation dans laquelle on voit la bande-annonce d'un film/d'une série/d'un documentaire. On peut y voir de la narration, plusieurs petites scènes, etc.
C / M	Bibliothèque	L'arbitre donnera un livre à un interprète de chaque équipe, qui devra utiliser des phrases du livre comme répliques pendant son improvisation (les interprètes concernés ont le droit d'avoir le livre en main durant l'improvisation).
C / M	Bouche voilée	On ne doit jamais, durant toute la durée de l'improvisation, voir la bouche de l'interprète qui est en train de parler. (L'interprète doit parler de dos, accroupi derrière les bandes, en se cachant la bouche, etc.)
C	Caméléon	Un.e interprète joue plusieurs personnages distincts dans la même

/ M	Var. Nombre de personnages imposés	improvisation. Variante (Nombre de personnages imposés) : réalisée le plus souvent en mixte, improvisation avec un nombre d'interprètes maximum et un nombre de personnages minimum. Par exemple, au cours de l'improvisation jouée par deux interprètes, on devra apercevoir au moins dix personnages distincts.
M	*Caméras de surveillance *Var. appartement *Var. Chaîne de télévision (<i>Videoway</i>) Var. Ligne du temps Var. Avant pendant après	Les interprètes sont mis par duo (un.e de chaque équipe) et se font attribuer un lieu. Quand l'arbitre nomme le lieu du duo, celui-ci se lève et fait une situation dans le lieu qui leur est attribué. Les situations n'ont pas besoin de se suivre entre les interventions. Lorsque ce n'est pas leur tour, les duos sont accroupis et peuvent se consulter en chuchotant. Exemple : Caméras de surveillances d'un dépanneur : les rayons, les pompes à gaz, le <i>rack</i> à vélo. Caméras d'un restaurant : la cuisine, les tables, le bar. Caméras d'une école : la cour de récréation, le gymnase, le bureau du directeur, etc. Variante (Appartement) : un duo est dans le sous-sol, un au rez-de-chaussée et le dernier à l'étage. Les histoires peuvent se suivre, ou non. Éventuellement, les duos peuvent se rencontrer en bougeant dans l'appartement. Variante (Chaînes de télévision (<i>Videoway</i>)) : les duos ont des chaînes/émissions de télévision (TVA, Canal Vie, Canal D, Yooopa, VRAK ; Découvertes, Le Téléjournal, La guerre des enchères, Occupation Double, Ricardo). Variante (Ligne du temps) : les duos ont une époque (An 0, années 1970, année 2020, années 3000). Variante (Avant pendant après) : le thème est un événement et les trois duos se font chacun attribuer soit l'avant, pendant ou après de cet événement. L'arbitre peut décider de donner un nouvel événement après quelques interventions.
C / M	*Carnage (<i>Armageddon</i>)	Avant la fin de l'improvisation, tous les interprètes ayant participé à l'improvisation doivent mourir sur l'improvisaire.
M	*Carré hollandais Var. Carré poursuite	Deux interprètes par équipe. Chaque interprète se positionne dans un coin de l'improvisaire en croisé (les interprètes de même équipe ne peuvent pas être à côté). Les deux interprètes à l'avant font une improvisation. Au sifflet de l'arbitre, le carré tourne. L'interprète à l'avant gauche de l'improvisaire recule dans le coin arrière gauche, celui dans le coin supérieur droit va dans le coin avant droit, celui du coin arrière droit dans le coin avant droit et celui dans le coin inférieur gauche dans le coin inférieur droit. Chaque duo crée sa propre histoire. Les histoires se poursuivent quand le même duo revient ensemble. Variante (Carré poursuite) : L'histoire se poursuit avec tous les duos. Le personnage à l'avant gauche est toujours le même et le personnage à l'avant droit également. Ainsi, les interprètes doivent incarner le personnage de la position où ils se trouvent et l'histoire se poursuit chaque fois.

C	Caucus interchangeés	Cette catégorie est appelée après le caucus. Une fois les capitaines appelés pour faire le <i>flip</i> de <i>puck</i> , l'arbitre annonce que les caucus seront interchangeés. Le capitaine de chaque équipe doit donc annoncer le caucus de son équipe à l'équipe adverse qui doit le réaliser.
M	*Changement de personnages (<i>Croisée</i>)	Lorsque l'arbitre siffle, les interprètes échangent de personnages entre eux. Ainsi, l'interprète A prend le personnage de l'interprète B et vice-versa. L'histoire se poursuit. (<i>Note : Catégorie à deux interprètes.</i>)
M	*Changement de sens (<i>Quickchange</i>)	L'improvisation se déroule normalement, mais lorsque l'arbitre siffle et pointe un.e interprète, le dernier mot/action/bruit qui a été fait par cet.te interprète doit être changé jusqu'à ce que l'arbitre arrête de siffler (Ex. J'ai mangé une carotte ** une soupe ** le grand méchant loup)
C / M	Chantée	Les interprètes doivent chanter toutes leurs répliques. Peut être de l'opéra, du rap, etc., et peut être sur un air connu (ne sera pas considéré comme une pénalité de cliché).
M	*Conférence de presse Var. Panel	Improvisation en deux temps. Premièrement, un.e interprète de l'équipe A fait une courte solo en s'adressant à une assemblée ou à la presse. Les interprètes de l'équipe B sont installés dans le public comme s'ils assistaient à la conférence de presse. Au signal de l'arbitre, les interprètes de l'équipe B lèvent la main et lorsqu'ils sont pointés par la personne conférencière, se présentent et posent une courte question. La personne conférencière adresse une courte réponse, puis choisit une autre question. Ensuite, les rôles sont inversés. Variante (Panel) : ce sont plusieurs membres de l'équipe A qui donnent la conférence, à la manière d'un groupe d'experts donnant leur avis sur un sujet commun.
C / M	*Comédie musicale	Les joueurs doivent à plusieurs moments dans l'improvisation se mettre à danser et chanter l'histoire à la manière d'une comédie musicale. L'arbitre peut faire des coups de sifflet pour signaler le début et la fin des moments de comédie musicale à la demande de l'équipe.
M	Débat (<i>Éditoriale</i>)	Improvisation en deux temps. D'abord, le thème de l'improvisation est annoncé. Celui-ci sera un pour ou contre. Les capitaines choisissent le côté de l'argument que son équipe défendra. À tour de rôle, les interprètes de chaque équipe présentent pour un court moment un argument qui correspond à la position de leur équipe.
C	*Début de la fin Var. Bande annonce Var. Critique de film	L'improvisation se déroule en deux temps. Durant les 30 premières secondes, l'équipe doit jouer la fin/la scène finale de l'improvisation. Ensuite, l'arbitre siffle et les joueurs se replacent pour jouer l'improvisation depuis le début. Sauf si précisé par l'arbitre, la fin présentée peut être incluse ou non dans le temps de reprise. Variante (Bande-annonce) : en comparée, durant les trente premières secondes, l'équipe fait la bande-annonce de l'improvisation qui suivra dans la deuxième partie de l'improvisation. Variante (Critique de film) : en mixte, les interprètes d'une équipe doivent pendant 30 secondes critiquer un film (les scènes, le jeu des acteurs, les

		événements). L'autre équipe doit ensuite recréer le film qui a été critiqué. Ensuite, on inverse les rôles pour la seconde équipe.
C / M	*Déjà vue	En premier lieu, une improvisation est jouée comme une libre. Au signal de l'arbitre, l'improvisation est reprise depuis le début, mais avec une variante (ex. à la manière d'un film de cowboy, tous les personnages sont des enfants, en anglais, etc.). Les contraintes ne s'additionnent pas.
C	Dictionnaire Var. Proverbe	Le thème est un mot rarement utilisé dans le dictionnaire. Les équipes doivent, par leur impro, expliquer ce que le mot signifie. L'arbitre donne la véritable définition à la fin. Variante (Proverbe) : Le thème est un proverbe et le principe est le même.
C / M	Discours épique	Lorsque l'arbitre siffle au cours de l'improvisation, l'interprète qui parlait doit poursuivre sa réplique de manière épique. Une trame sonore pourrait accompagner le discours. L'improvisation revient à la normale lors du deuxième sifflet de l'arbitre.
M	Dominant/ dominé	L'équipe désignée par la rondelle ou par l'arbitre choisi si elle désire commencer l'improvisation comme étant le joueur dominant ou le joueur dominé. Le joueur dominant doit démontrer un pouvoir décisif sur le joueur dominé et être intimidant. À plusieurs reprises au travers de l'improvisation, l'arbitre siffle et le pouvoir change de personnage. L'interprète dominant est maintenant dominé par l'autre et vice-versa.
M	*Doublage (<i>Doublage américain</i>)	Chaque personnage de l'improvisation est interprété par deux interprètes d'une même équipe. L'un est sur l'improvisaire et exerce les mouvements physiques du personnage en étant muet alors que l'autre est accroupi devant l'improvisaire et exerce la voix du personnage. Si les deuxièmes entrées sont permises, deux joueurs sont requis pour chaque personnage.
C / M	Dramatique	Le ton de l'improvisation doit être plus sérieux et les personnages sont plus proches de leurs émotions. Les interprètes ne doivent pas chercher à faire rire, mais plutôt à toucher le public.
C	*Effet papillon	Se déroule comme une fusillade d'équipe. La première équipe commence à partir d'un thème. La deuxième équipe doit s'inspirer d'un élément de l'improvisation précédente pour faire son impro, et ainsi de suite.
C / M	*Exagération *Var. Dégradation	En premier lieu, une improvisation se déroule normalement selon le thème donné par l'arbitre. L'improvisation sera ensuite reprise en exagérant les éléments installés deux ou trois fois selon l'arbitre (ex. un chien devient un éléphant, puis un T-Rex, on est à la piscine municipale, puis au lac des Nations, puis dans l'océan Pacifique). Variante (Dégradation) : Le principe est le même, mais à l'inverse (ex. un chien devient une fourmi, puis un atome)
C	Expression (sens propre/ sens figuré)	Le thème de l'improvisation est une expression. Les capitaines choisissent l'ordre de passage ou le sens de l'expression. Une équipe doit faire une improvisation sur le sens propre de l'expression et l'autre sur son sens figuré.

C	Fantasme d'équipe	L'équipe a carte blanche et peut faire une improvisation sur le thème qu'elle veut avec tous les moyens mis à sa disposition qu'elle veut (micros, musiques, éléments dans la salle, peuvent utiliser le coach, etc.).
C / M	Flash-back Var. Flash-forward	Durant l'improvisation, lorsqu'ils le décident ou que l'arbitre siffle, les interprètes doivent jouer une scène s'étant déroulant dans le passé qui explique l'action présentée dans l'impro. Après le flash-back. Il peut y avoir plusieurs flash-back durant l'impro. Variante (flash-forward) : à la place de scènes dans le passé, ce sont des scènes qui se passeront dans le futur qui sont insérées dans l'improvisation originale.
C / M	*Fusillades *Var. Fusillades mixtes *Var. Fusillades groupées (<i>popcorn</i>) Var. Fusillades cumulative/régressive *Var. Top 10 *Var. Auditions Var. Gladiateur	La fusillade est une improvisation d'une courte durée pour laquelle l'interprète reçoit le thème juste avant le sifflet de l'arbitre. Il n'y a donc pas de caucus et les deuxièmes entrées sont interdites. Sans autre précision, les fusillades sont toujours comparées, c'est-à-dire qu'un certain nombre d'interprètes devront faire chacun leur tour un solo d'un certain nombre de temps en alternance avec l'autre équipe. Variante (fusillades mixtes) : un.e interprète de chaque équipe joue la fusillade (deux personnes sur l'improvisaire). Variante (fusillade groupée (<i>popcorn</i>)) : tous les interprètes d'une équipe (ou des deux équipes selon les consignes de l'arbitre) sont accroupis autour de l'improvisaire. Lorsque l'arbitre énonce le thème, les interprètes qui se sentent inspirés se lèvent et font l'impro ensemble. De cette façon, il peut y avoir de un à plusieurs joueurs qui font l'impro ensemble. Variante (fusillades cumulatives/régressives) : cumulative : La première fusillade se fait à 5 interprètes, la deuxième à trois et la dernière à un interprète. Régressive : l'inverse. (<i>Note : souvent réalisées avec des fusillades comparées. Le nombre d'interprètes peut varier.</i>) Variante (top 10) : le thème des fusillades est un top 10 sur un thème commun. Par exemple, tous les interprètes ont pour thème <i>Top 10 des meilleures façons d'arriver à l'école</i> où tous les interprètes ont le même thème sur lequel chacun.e fera une variante différente. Variante (Auditions) : chaque fusillade est en fait l'audition d'un personnage pour un projet imposé par l'arbitre (une télé-réalité, un film, etc.) (<i>Note : Souvent, l'improvisation qui suivra ces fusillades sera un épisode/un moment du film pour lequel ont eu lieu les auditions.</i>) Variante (gladiateur) : une première fusillade mixte a lieu. À la fin de celle-ci, les interprètes se retournent et le public vote. L'interprète ayant gagné l'improvisation reste sur l'improvisaire pour jouer avec le/la prochain.e interprète de l'autre équipe. On continue ainsi jusqu'à ce que tous.les les interprètes d'une équipe soient passés. <i>Note : Cette catégorie est jouée presque exclusivement lors de matchs spéciaux.</i>
C / M	*Huis clos	Chaque équipe se voit imposer un lieu par l'arbitre. Ce lieu restera le même pour toute l'improvisation. De nouveaux interprètes peuvent y entrer, mais il est impossible de quitter le lieu dans l'histoire ou de sortir de l'improvisaire. Exemples de lieux : un canot, un sauna, un module de jeux.
C /	Immobile	Les interprètes se placent sur l'improvisaire et ne peuvent plus bouger (sauf leur bouche pour parler).

M		
C / M	Improvisation à grand déploiement Var. Budget régressif	Improvisation à la manière d'un film à grand déploiement. L'utilisation de la musique est recommandée, on y voit beaucoup d'actions, de grands personnages et des effets spéciaux. Variante (Budget régressif) : improvisation reprise plusieurs fois, la première avec un gros budget (catégorie à <i>grand déploiement</i>), ensuite avec un budget régulier et finalement avec un petit budget (catégorie <i>Théâtre d'été</i>).
M	*Impro à relais (Tag team)	L'improvisation débute avec un.e interprète de chaque équipe. À la manière d'un relais pour un match de lutte, les interprètes restant sur le banc sortent leur main près des bandes pour qu'à un moment, l'interprète sur le jeu tape dedans. L'interprète qui vient de se faire donner le relais vient donc reprendre le personnage et poursuivre de la manière la plus fluide possible l'improvisation et ainsi de suite.
C	*Inspiration musicale	L'improvisation commence et termine avec 30 secondes de trame musicale que les interprètes ont choisie ou non avant l'improvisation. Durant que la musique joue, les interprètes font une improvisation sans paroles et la trame sonore donne le ton de l'improvisation.
C / M	*Interventions de l'arbitre Var. Interventions du public *Var. Intervention de l'autre équipe (fuck le chien)	À quelques moments durant l'improvisation, l'arbitre siffle et donne une consigne aux interprètes qu'ils devront inclure dans l'improvisation (ex. il faut rimer, tout le monde est des chats, etc.). Les contraintes s'accumulent et l'histoire se poursuit. Variante (Interventions du public) : lorsque l'arbitre siffle durant l'improvisation, il donne un choix au public pour la suite de l'improvisation (ex. ce personnage accepte-t-il ou non? ce personnage est-il mort pour vrai ou non?). Le public vote et l'équipe applique la contrainte pour poursuivre l'histoire. Variante (Intervention de l'autre équipe) : en comparée, à un seul moment durant l'improvisation, l'équipe adverse peut venir faire une intervention dans l'histoire de l'autre équipe (ex. en volant un joueur, ce qui crée la panique chez les autres, etc.). L'intervention doit être rapide (moins de 30 secondes) et doit s'inclure dans l'histoire (l'intervention se fait dans le style d'une deuxième entrée).
C / M	Journal intime	Au début de l'improvisation, un.e interprète de l'équipe A raconte une entrée qu'un personnage aurait faite dans un journal intime, puis l'équipe B fait de même. Pour une improvisation comparée, on verrait l'équipe B faire une improvisation qui place le personnage décrit par l'équipe A au coeur de son improvisation (à la manière de la catégorie <i>Album de finissants</i>) Pour une improvisation mixte, l'équipe A interprète le personnage décrit par l'équipe B et vice-versa, et les deux personnages constituent les deux personnages principaux de la mixte.
C / M	*Langue étrangère (Anglophone)	L'équipe doit faire une improvisation dans une langue indiquée par l'arbitre. L'équipe recevra une pénalité si les personnages utilisent le français de manière flagrante, mais pas si la langue demandée n'est pas employée de

		manière juste.
C / M	Limite de langage Var. Guerre des mots	Les interprètes ont une contrainte imposée par l'arbitre. Par exemple, ils ne peuvent dire qu'un seul mot par interprète (qu'ils peuvent répéter autant de fois qu'ils veulent), une seule phrase, etc. Variante (Guerre des mots) : Les interprètes ne peuvent dire qu'un seul mot par réplique. Le mot n'est pas obligé d'être toujours le même.
C / M	Mélo-dramatique	Les interprètes doivent vivre les émotions de manière exagérée et les situations anodines doivent être exagérées. Une bonne référence pour le style mélodramatique est la série <i>Le cœur a ses raisons</i> .
M	Monstre à deux têtes	Improvisation durant laquelle un personnage est joué par deux interprètes en même temps. Chacun de ces interprètes a le droit de ne dire qu'un seul mot à la fois. Ainsi, les interprètes disent les mots de la réplique du personnage en alternance. On inverse ensuite les rôles dans une deuxième improvisation où c'est l'autre équipe qui aura un personnage qui est un monstre à deux têtes.
C	Montée de lait	Improvisation souvent solo durant laquelle un interprète, jouant un personnage ou non, délivre un monologue à la manière d'une montée de lait, souvent à propos d'un sujet qui le/la touche.
C / M	Narrative	En comparée : un.e interprète est la personne narratrice omnisciente de l'improvisation. En mixte : la personne narratrice est d'une équipe et les interprètes qui font l'histoire dans l'improvisoire de l'autre équipe. Dans les deux cas, les interprètes dans l'histoire doivent se laisser guider par la narration, mais peuvent parler pour donner des répliques, mais elles doivent être de courtes interventions.
M	Ni oui ni non	Pour toute la durée de l'improvisation, les interprètes ne peuvent pas prononcer « oui » ou « non ».
C / M	Paroles de musique	Toutes les répliques de l'improvisation doivent être des paroles de chansons (les interprètes doivent connaître des paroles de chanson, elles ne sont pas fournies par l'arbitre).
C	Participation du coach	Le coach peut participer à l'improvisation.
C	Personnages imposés Var. Album de finissants Var. Quatrième de couverture	Avant le caucus, l'arbitre donne deux descriptions de personnages aux équipes. Les capitaines choisissent l'ordre de passage ou d'incorporer un ou l'autre des personnages dans son improvisation. Variante (Album de finissant) : L'arbitre lit la description de quelqu'un dans un album de finissant (une description par équipe). Le personnage décrit est le personnage principal de l'improvisation. Variante (Horoscope) : L'arbitre lit l'horoscope d'un signe astrologique choisi pour chaque équipe. L'horoscope devient le thème de l'improvisation et on devra en retrouver des éléments dans l'improvisation. Variante (Quatrième de couverture) : L'arbitre lit la quatrième de couverture d'une sélection de livres. L'équipe dont c'est le tour choisit son

		ordre de passage ou le résumé du livre qui sera son thème.
M	*Personnages secondaires	Tous les personnages de l'improvisation doivent être des personnages secondaires ayant apparu lors d'improvisations précédentes. (<i>Note : cette catégorie est souvent jouée lors de la dernière improvisation du match.</i>)
M	Phrases imposées <i>(Bol à punchs)</i> Var. Phrases à thème Var. Phrases du public Var. Piano humain	L'arbitre dispose un bol devant l'improvisaire. Ce bol contient plusieurs répliques que les interprètes viennent piger et dire lors de l'improvisation en cours. Toutes les répliques n'ont pas à venir du bol. Variante (Phrases à thème) : les répliques ont un thème particulier (époque médiévale, issues d'un film connu, répliques de chansons, etc.). Variante (Phrases du public) : les répliques venant du bol ont été écrites par les gens du public, les interprètes d'une autre équipe, etc. Variante (Piano humain) : l'équipe A fait une improvisation mixte et un certain nombre d'interprètes de l'équipe B sont debout dans le fond de l'improvisaire. À la place de piger des répliques dans le bol, les interprètes de l'équipe A tapent la main d'un interprète de l'équipe B qui dit une réplique. L'équipe A doit poursuivre l'improvisation en fonction de cette réplique.
C / M	Poétique	Chaque réplique dite par les interprètes doit avoir une connotation poétique, préférablement en utilisant un vocabulaire recherché et choisi, ou en rimant.
C / M	Point A au point B	L'arbitre impose un lieu initial et un lieu final qui doivent être inclus dans l'improvisation et les interprètes doivent faire une histoire pour expliquer comment on passe du premier lieu au dernier.
M	Point de vue Var. Narrateurs multiples	Les interprètes sont en ligne en alternance d'équipe au fond de l'improvisaire (A-B-A-B). Chacun leur tour, ils avancent pour raconter une histoire de leur point de vue. Au sifflet de l'arbitre, on passe à la personne suivante qui reprend la même histoire, mais d'un point de vue différent. Les quatre histoires sont les mêmes, mais on peut voir par exemple pour un accident d'auto : le point de vue du chauffeur, de la victime, du policier et du témoin. Tous les récits se situent au même moment, mais sont différents. L'arbitre peut faire plusieurs tours de chaque interprète. Variante (Narrateurs multiples) : L'histoire racontée par le premier narrateur se poursuit pour toute la durée de l'improvisation. À la place d'être des personnages différents, chaque interprète a un style différent (quatre à la manière de... différents imposés par l'arbitre). L'histoire est donc poursuivie à travers tous les interprètes, mais avec des styles différents.
C / M	*Poursuite Var. Poursuite caméléon *Var. Poursuite double Var. Poursuite	La première équipe commence une improvisation. Au sifflet de l'arbitre, les interprètes figent et sont remplacés par des interprètes de l'autre équipe qui vont poursuivre l'improvisation et la terminer en conservant le style et les personnages. Variante (Poursuite caméléon) : Une première équipe fait une improvisation comparée. La poursuite est toutefois faite par un.e seul.e interprète de l'autre équipe à la manière de la catégorie <i>Caméléon</i>. Ensuite, on recommence en échangeant les rôles.

	auditive	Variante (Poursuite double) : Catégorie <i>poursuite</i> normale, mais il y aura trois séquences de poursuite, c'est-à-dire qu'on voit les équipes deux fois chacune et l'improvisation n'est pas recommencée dans l'ordre inverse. Variante (Poursuite auditive) : Pendant que l'équipe A fait la première séquence, l'équipe B doit se retourner/fermer leurs yeux afin de seulement entendre l'improvisation. Les interprètes doivent donc la poursuite (avec les personnages et le lieu qu'ils déduisent) depuis ce qu'ils ont entendu seulement).
C	Présentations orales	Chaque équipe doit faire trois courtes improvisations en alternance dans lesquelles nous verrons : 1. Une présentation orale d'un.e jeune enfant, 2. Une présentation orale d'un.e jeune à la fin du secondaire, 3. Une présentation orale universitaire ou d'un expert. Le thème inspire le sujet des présentations orales.
M	*Professionnel	Chaque équipe détermine un interprète qui prendra le rôle d'un professionnel, puis trois autres interprètes qui seront clients. Le professionnel d'une équipe installe son environnement pendant un court moment, puis reçoit, à tour de rôle, les trois clients de l'autre équipe pendant une durée déterminée. Puis, on recommence avec le professionnel de l'autre équipe. Le professionnel peut être au choix ou imposé par l'arbitre.
C	Publicité	L'improvisation est faite sous forme d'une publicité. Peut être jumelée à la catégorie <i>Avec accessoire</i> .
M	Quoi ne pas dire, quoi ne pas faire	Tous les interprètes s'alignent à l'arrière de l'improvisoire, face au public. L'arbitre donne une situation ou un lieu et, selon leur inspiration, les interprètes s'avancent et font une courte intervention sur « le pire scénario » qui pourrait arriver dans cette situation/ce lieu. Après un certain temps, l'arbitre donne un nouveau scénario et le processus recommence.
C / M	*Régressive Var. Régressive inversée	Une première improvisation se fait en une certaine durée, puis est reprise en moins de temps (ex. 2 minutes, 1 minute, 30 secondes). Variante (Régressive inversée) : L'improvisation initiale se fait en plus de temps (ex. 30 secondes, 1 minute, 2 minutes).
M	Répondeur Var. <i>Speed-dating</i> Var. Petites annonces	Chaque équipe détermine un.e interprète qui écoute les messages et trois autres qui en laisseront. À tour de rôle, les trois interprètes de l'équipe B laissent de courts messages sur le répondeur. L'interprète de l'équipe A choisit un message qui sera la situation initiale de l'improvisation mixte qu'ils font alors ensemble. On recommence et les rôles sont inversés. Variante (Speed-dating) : L'interprète de l'équipe A s'assoit devant l'improvisoire. À tour de rôle, les interprètes de l'équipe B viennent faire une courte présentation de leur personnage sur l'improvisoire. L'interprète de l'équipe choisit si elle veut faire une improvisation avec ce personnage ou un autre. Tant qu'il dit non, les interprètes de l'autre équipe doivent continuer de présenter des personnages. Ensuite, une improvisation mixte est jouée. On inverse les rôles. Variante (Petites annonces) : Les personnages de l'équipe B présentent chacun une petite annonce, l'interprète de l'équipe A choisit quel produit il

		décide d'acheter. L'improvisation est la rencontre des deux personnages pour la transaction.
C / M	Rimée	Chaque réplique doit être composée de deux sections/phrases qui riment. Il n'est pas obligatoire de rimer avec la réplique du joueur précédent. <u>Par exemple :</u> Interprète 1 : Je suis content de te voir , mais pourquoi si tard le soir ? Interprète 2 : J'aurais voulu que ce soit plus tôt , mais je devais faire mon cardio.
C	Revue et modifiée	Les équipes doivent recréer un moment historique dans les choix de l'arbitre (ex. la création du premier <i>Timbit</i> , la bataille des Plaines d'Abraham, etc.). Les capitaines ont le choix de l'alternance ou de choisir le sujet en premier.
C	Roman photo	L'improvisation se déroule à la manière de la catégorie <i>Immobile</i> , mais elle est divisée en plusieurs segments imposés par le sifflet de l'arbitre. À chaque signal, l'équipe prend une pause (comme une photo) qui guide la suite de l'improvisation.
C / M	*Sans paroles	Les interprètes n'ont pas le droit de dire des mots pour toute la durée de l'improvisation, peu importe la langue dans laquelle ils sont dits. Ils ont le droit de faire des sons.
C / M	Sans limites	Les interprètes peuvent sortir de l'improvisoire durant leur improvisation, pour aller dans le public, entre autres.
M	Sans thème ni caucus	Lorsque l'arbitre annonce la carte, il annonce que la catégorie est sans thème ni caucus et les équipes doivent immédiatement envoyer un.e interprète pour faire l'improvisation. L'arbitre donne le nombre d'interprètes, la nature et la durée pour l'improvisation.
M	Saute-mouton	Série de huit courtes fusillades (2 interprètes A et 2 interprètes B). Un premier thème est donné à l'interprète A qui le joue en solo. Un premier interprète B le rejoint et ils font ensemble une improvisation sur un deuxième thème. Le même principe se poursuit pour les deux autres interprètes de chaque équipe (à la manière d'une <i>fusillade cumulative</i>). Ensuite, les quatre interprètes refont une fusillade sur le premier thème donné. Le premier interprète quitte l'improvisoire et une improvisation est faite à trois interprètes sur le deuxième thème donné. Le deuxième quitte l'improvisoire et ainsi de suite, à la manière d'une <i>fusillade régressive</i> .
C	Stand-up Var. <i>Stand-up</i> à relais	Un.e interprète fait une improvisation solo à la manière d'un <i>stand-up</i> humoristique, avec un micro si disponible. Variante (Stand-up à relais) : à la manière d'une <i>Impro à relais</i> , sauf que c'est l'arbitre qui siffle pour indiquer le changement d'interprète. L'histoire du <i>stand-up</i> se poursuit malgré le changement d'interprète.
M	Soirée de poésie	Suite de trois courtes improvisations par équipe réalisées en alternance. Chaque équipe doit présenter un solo poétique, un <i>stand-up</i> et une publicité. (Note : L'arbitre peut modifier les catégories des trois improvisations)

C / M	Symétrique	Le visuel de l'improvisation doit être symétrique à partir du milieu de la scène, un peu comme si les interprètes se voyaient au travers d'un miroir. Les deux personnages peuvent ajouter à l'histoire.
M	*Taxi	Quatre chaises sont installées sur l'improvisoire, deux à l'avant et deux derrière. Deux interprètes de chaque équipe s'assoient en croisé sur les chaises. L'interprète en avant à gauche est la personne qui conduit et est donc le meneur de l'improvisation (A). Cet.te interprète décide du véhicule dans lequel l'histoire se déroule. Les trois autres interprètes font des personnages secondaires qui sont dans le véhicule avec le meneur. Au sifflet de l'arbitre, à la manière d'un <i>Carré hollandais</i> , les interprètes tournent et une nouvelle histoire avec un nouveau meneur commence. Lorsque l'interprète A revient à la position du conducteur, on poursuit l'histoire qui avait été commencée.
C / M	Théâtre d'été	Improvisation à la manière d'un théâtre à petit budget. Quelques éléments souvent retrouvés sont des personnages maladroits qui oublient leurs répliques, dont le jeu d'émotion est mal adapté à la situation, etc.
C	Thème à compléter	L'arbitre donne un thème troué aux équipes qui doivent le compléter et le jouer par la suite. Les deux équipes ont donc des thèmes légèrement différents (Exemple : À la vie comme au hockey..., La loi ... est passée, etc.).
C	Thème de l'autre équipe	Chaque équipe décide d'un thème pour l'autre équipe. Le reste de la carte est donné par l'arbitre.
C / M	Triathlon	Un peu à la manière d'une <i>déjà vue</i> , l'arbitre interrompt l'improvisation à intervalles réguliers pour ajouter un style ou une catégorie. Les contraintes s'additionnent au fil de l'histoire qui se poursuit à chaque fois.
C	Variation sur un même thème Var. Fusillades sur un même thème	On y voit une suite de plusieurs improvisations en alternance entre les équipes qui ont toutes le même thème, mais qui ne doivent pas avoir les mêmes histoires. Variante (fusillades sur un même thème) : À la manière de <i>fusillades comparées</i> , mais tous les interprètes ont le même thème.
C	Vidéoclip	Les capitaines ont droit de choisir l'alternance ou la musique sur laquelle ils veulent faire leur improvisation parmi les options données par l'arbitre. Les équipes doivent faire toute l'improvisation sur la trame sonore. (<i>Note : cette catégorie est habituellement sans paroles à cause de la musique.</i>)
C / M	*Zapping	Au signal de l'arbitre, les interprètes doivent figer et ensuite s'inspirer de leur position pour recommencer une nouvelle histoire.
C / M	*Zones d'émotions	L'arbitre divise l'improvisoire en 2, 3 ou 4 sections comportant chacune une émotion (colère, joie, déception, gêne, etc.). Lors de l'improvisation, les interprètes doivent incarner l'émotion de la zone dans laquelle ils se trouvent. Ils peuvent changer de zones autant qu'ils le veulent durant l'improvisation.