

Le mime : à partir d'images

Fiche 1

Ex : Qui suis-je ?

DOMINANTES CORPS – RELATION

Les objectifs de cette situation sont de permettre à l'enfant :

- de communiquer un message à l'autre par la gestuelle
- de s'approprier et de respecter les règles du mime.

Déroulement :

L'enseignant va distribuer des étiquettes représentant des animaux, des personnages, des objets, des métiers aux élèves. Elle sera accrochée dans le dos.

Les élèves se déplacent dans un espace délimité.

A la fin du jeu les enfants devront annoncer à tour de rôle qui ils sont.

Ce jeu peut être renouveler plusieurs fois.

Consigne : Vous vous déplacez. Lorsque vous croisez un camarade, vous minez ce qui est représenté sur l'étiquette. Chacun doit découvrir qui il est, au bout de trois mimes minimum.

⇒ en fonction des attentes et constats, on propose de nouveau cette situation aux enfants en aménageant la consigne.

OBSERVATIONS	Aménagements possibles
Ils utilisent la parole.	Installer un « arbitre de jeu ». Il devra faire respecter les règles du mime.
Le mime ne permet pas la « reconnaissance », trop rapide.	Mettre une musique lente pour décomposer le geste.
Le mime ne permet pas la « reconnaissance », trop petit.	Imposer une distance importante entre les deux partenaires pour amplifier le geste.
Manque d'imaginaire, pour traduire par la gestuelle l'étiquette.	Faire mimer par plusieurs le même objet pour enrichir la gestuelle.

Prolongements possibles : - Création d'un nouveau jeu d'étiquettes. Jeu d'associations (**exemples** : fermière - vache ; tintin – Milou ; bateau – mer ; arbre – oiseau). L'élève se place face à la classe, mime son étiquette. « Sa doublette » le rejoint et continue l'histoire.

- Un groupe mime en suivant le bruitage émis par l'autre groupe.
- L'histoire de l'ours Brou Brou (Voir fiche)

Variables d'apprentissage (enrichir à partir d'autres composantes)

Dominante IMAGINAIRE	Dominante IMAGINAIRE et RELATION à L'AUTRE
<p>Par groupe de 5-6 joueurs, un ambassadeur est désigné et un arbitre par groupe.</p> <p>Consigne : «Chaque ambassadeur vient chercher auprès de l'animateur une expression, un sentiment à mimer. Vous devez l'exprimer seul devant votre groupe.»</p> <p>Ex : la colère, la joie, la tristesse, la peur, le froid, le chaud, la vieillesse,....</p> <p>Le partenaire qui trouve devient ambassadeur à son tour.</p> <p>L'équipe qui trouve le plus rapidement la liste des expressions a gagné.</p>	<p>Consigne : «Chaque ambassadeur vient chercher auprès de l'animateur une expression, un sentiment à mimer. Vous devez l'exprimer en groupe devant votre groupe.»</p> <p>Consigne : «Chaque ambassadeur vient chercher auprès de l'animateur une expression, un sentiment à mimer. Chaque membre du groupe exprimera le même sentiment mais de manière différente.»</p>