

# Atelier Mimes

L'atelier mimes est un matériel destiné à susciter l'expression, la communication, enrichir le vocabulaire des enfants et consolider la notion de schéma corporel grâce à des jeux de mimes proposés sous forme de cartes-photos, mettant en jeu les différentes parties du corps.

## Objectifs pédagogiques

- Apprendre à "lire" une image.
- Interpréter avec le corps, une image par le jeu du mime.
- Utiliser un vocabulaire spécifique lié aux verbes d'action.
- Consolider la notion de schéma corporel.

## Niveau d'utilisation

A partir de 3 ans.

## Composition du matériel

- 55 cartes-photos (8 x 12 cm).
- 6 personnages à reconstituer (une tête, deux bras, deux jambes, un buste).
- 6 jetons de couleur.
- 1 notice pédagogique.

Les cartes photos proposent des actions, des expressions à mimer qui mettent en jeu les différentes parties du corps : tête, bras et mains, jambes et pieds et le corps tout entier. (La composition des séries photos est mentionnée à la fin de la notice).

## Suggestions d'utilisation

Pour les plus jeunes, la première utilisation du matériel peut s'effectuer en grand groupe ; une "manipulation-découverte" des cartes-photos est nécessaire :

- découvrir et nommer les différentes parties du corps agissantes ;
- associer le verbe d'action adéquat à la carte-photo et la mimer.

Puis en atelier de quatre à six enfants :

- trier les cartes et les classer par série : tête, bras..., commenter les actions ;
- mélanger les cartes, les répartir selon le nombre d'enfants et procéder à des échanges grâce à des demandes précises, puis se constituer des collections de cartes selon des critères déterminés. Ces activités pédagogiques préparatoires (il en existe d'autres) sont autant d'occasions de s'exprimer, de relater des expériences vécues, de préciser le corpus de verbes d'action utilisé afin de s'approprier le matériel et de conduire les enfants au jeu de règle proposé. Si la présence de l'enseignant s'avère nécessaire au début, elle n'est plus indispensable au fur et à mesure que les enfants se familiarisent avec l'atelier mimes.

## Jeu proposé

### Le bonhomme :

*nombre de joueurs* : 2 à 6

*but du jeu* : reconstituer le premier le bonhomme de la couleur choisie

*temps du jeu* : 10 à 20 mn

*déroulement du jeu* :

Les joueurs choisissent un jeton de couleur correspondant au bonhomme qu'ils devront reconstituer.

— Les joueurs sont disposés en cercle, les cartes sont au centre, faces cachées.

— A tour de rôle, chaque joueur mime pour les 5 autres enfants une carte tirée au sort. (Il cache la carte tirée.)

— Le premier joueur qui trouve le bon verbe d'action gagne, comme le "joueur-mime," la partie du corps mise en jeu sur la carte. (Si une carte "corps entier" est tirée et découverte, cela permet aux deux joueurs, mime et gagnant, de choisir la partie du corps qu'ils désirent : tête, buste, jambe...)

### **Variante**

Nombre de joueurs : 6 + 1 meneur de jeu

- Le meneur de jeu mime pendant toute la partie.
- Il tire au sort une carte et propose son mime au premier joueur.
- Si le joueur trouve la bonne réponse il gagne la partie du corps mise en jeu.
- Puis le meneur de jeu mime une nouvelle carte, tirée au sort, au joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un d'entre eux ait complété son bonhomme.

### **Composition des séries de cartes-photos**

**La tête :** souffler - sourire - bâiller - pleurer - grimacer - embrasser - sentir - loucher - cligner de l'œil - rire - éternuer - manger - écouter.

**Les bras et les mains :** se laver (les cheveux) - se coiffer - jouer de la flûte - boxer - écrire - applaudir - peindre - caresser - se laver (les mains) - découper - tricoter - lancer - taper - se moucher - siffler - montrer - coudre - enfiler un pull.

**Les jambes et les pieds :** courir - sauter - jouer (au football) - faire du vélo - s'équilibrer (funambule) - s'accroupir - s'agenouiller - monter (les marches) - sauter (à cloche-pied) - s'asseoir.

**Le corps entier :** dormir - nager - patiner - se balancer - se laver - sauter (à la corde) - tomber - plonger - grimper - faire une roulade - enfiler un pantalon - ramper - danser - se retourner.

**Photos** Michel Gounot

Sauteur, coureur, patineur, cycliste, plongeur - *Presse Sports*. Footballeur - *Presse Sports/Leech*. Danseuse - *Courraut/Enguerand*. Funambule - *Sipa-press*. Flûtiste - *Marco Polo/F. Bouillot*. Boxeur, joueur de volley-ball, nageur - *Vandystadt*.

NATHAN