

jeux de visages

Objectif pédagogique

A travers la présentation de mouvements expressifs du visage (sentiments) et de mouvements non significatifs (praxies) mettant en jeu la langue, les joues, les lèvres, il s'agit d'aider l'enfant à mobiliser ses muscles faciaux pour une meilleure expression et articulation, ainsi qu'une prise de conscience de ses sensations internes.

Niveau d'utilisation

A partir de 4 ans, en individuel ou collectif.

Description du matériel

- 32 photos en couleur cartonnées (15 x 21 cm)
- 4 planches de loto (15 x 21 cm)
- 32 jetons-photos couleur (5 x 7,5 cm)
- 1 notice pédagogique

Les photos représentent 16 visages d'un garçon et 16 visages d'une fille.

Chacun de ces visages a 16 expressions :

- 8 représentent un sentiment :
 - le rire
 - le sourire
 - l'émerveillement
 - la peur
 - la colère ou le mécontentement
 - l'étonnement
 - le rêve ou la réflexion
 - la tristesse
- 8 représentent une praxie :
 - gonfler les joues avec de l'air
 - gonfler une joue avec la langue
 - lever la langue vers le nez
 - étirer les lèvres
 - projeter les lèvres en avant
 - serrer les lèvres
 - rentrer la lèvre inférieure sous les dents du haut
 - rentrer la lèvre supérieure sous les dents du bas.

Démarche pédagogique

Les praxies

On sera surpris par le nombre d'enfants ne sachant pas exécuter les mouvements proposés, ni dire quelle situation occupe leur langue dans leur bouche.

L'utilisation de ce matériel permet un dépistage précoce chez les enfants ayant des difficultés d'articulation et de parole.

Chaque mouvement entraîne l'enfant à une prise de conscience kinesthésique, à une mobilisation volontaire des muscles de la face et de la bouche, à un travail d'assouplissement et de tonicité.

Certains mouvements correspondent à un point articuloire précis :

- lever la langue, correspond à l'articulation du son "l",
- étirer les lèvres, à l'articulation des sons "i, é, in, s, z",
- projeter les lèvres en avant, à l'articulation des sons "ch, j",
- attraper la lèvre inférieure, à l'articulation des sons "f et v",
- serrer les lèvres, à l'articulation des sons "p, b, m". Ce mouvement permet de travailler aussi la tonicité de la fermeture des lèvres, en particulier chez les enfants ayant toujours la bouche ouverte ou ceux qui bavent.

Les sentiments

Les mouvements du visage exprimant des sentiments demanderont le même travail que ci-dessus, mais amèneront en plus l'enfant à un niveau de langage qui touche à l'expression de la personnalité. A travers ce jeu dramatique l'enfant sera amené à découvrir son corps.

Il apprendra à exprimer de façon volontaire et non intuitive un sentiment, ou inversement à traduire verbalement l'expression d'un visage (lorsqu'il verra les photos).

Utilisation

Utilisation individuelle

1. Avec le loto

Le jeu de loto permet un jeu d'association d'images identiques : première sensibilisation de l'enfant à la reconnaissance de ces images et à leur exécution.

On proposera d'abord à l'enfant d'utiliser les planches et images représentant des praxies, puis dans un deuxième temps, celles correspondant aux sentiments et on ne mélangera les images qu'ensuite, pour ne pas rendre d'emblée le jeu trop difficile.

2. Avec les petites images seules

Proposer à l'enfant de jouer selon un thème précis :

- celui du mariage de deux enfants exécutant les mêmes mouvements, ou traduisant le même sentiment.
- recherche de contraires : il rit, il pleure ; lèvres étirées en arrière, lèvres projetées en avant, lèvre inférieure, lèvre supérieure...
- recherche des images ayant un élément commun :
 - élément positif : gaieté, étonnement, émerveillement, rêve
 - élément négatif : peur, colère, tristesse.

- éléments pouvant être positifs ou négatifs : rêveur, étonné, réfléchi (tristement ou gaiement).

Cette recherche permettra une découverte enrichissante tant sur le plan verbal que sur le plan du vécu.

3. Avec les grandes photos

Un travail intéressant peut être fait avec un miroir : l'enfant tient dans ses mains une photo et le miroir, puis doit reproduire l'expression ou la praxie représentée sur la photo. Les activités de mariages, de contraires seront repris avec les grande photos, l'adulte ayant au préalable trié les images pour des raisons de place.

Utilisation collective

1. Le jeu de loto

Il sera utilisé selon la règle classique du jeu de loto. Chaque enfant pioche à son tour et explique ou mime ce qu'il voit.

2. Le jeu de grandes photos

Ce jeu répond aux vœux de beaucoup d'instituteurs d'avoir des documents de grand format pour obtenir la participation de toute la classe.

Jeu de mariage, jeu d'identification

On distribue les 24 cartes à 24 élèves. Un élève vient devant le tableau sans montrer sa carte et exécute la même mimique. Viendra le rejoindre celui dont la carte correspond à la même mimique.

On peut avec la même règle demander à l'enfant, non pas d'exécuter mais simplement de montrer son image.

Jeu de mariage, jeu de verbalisation

Cette fois l'enfant explique ce qu'il voit, et le rejoindra l'enfant qui reconnaît sa carte.

Jeu du portrait

Chaque enfant exécute devant les autres un mouvement (praxie ou sentiment) ou décrit son image (sentiment seulement). Celui qui trouve de quel mouvement ou de quel sentiment il s'agit, gagne l'image. Le gagnant est celui qui obtient le plus de cartes.