



Voyageur

Fiche d'activité

Petit jeu : *Le téléphone arabe mimé*

Lien avec l'élément : T E A F Es

Durée : entre 15 et 30 minutes

Nombre d'enfants : entre 10 et 20

Nombres d'adultes : minimum 2

Objectif(s) de la Proposition de Branche – annexe 1 :

P1 : développer l'intelligence des liens du corps et le l'esprit

D3 : comprendre soi et le monde

S3 : comprendre que ses paroles ou ses actes ont des conséquences pour autrui

Matériel :

Rien du tout !

A noter :

Lieu : il faut deux espaces où il est impossible de voir ce qu'il se passe dans l'espace mime.

L'histoire mimée doit être assez complexe et longue pour qu'elle puisse évoluer.

But du jeu :

Reproduire au plus juste le mime qu'on nous a montré.

Déroulement :

- 1) On fait sortir tout le monde de l'espace ou le mime va se passer. Le chef mime à une première personne une histoire en expliquant chaque geste.
- 2) Ensuite, on fait rentrer une deuxième personne. La première personne doit reproduire le mime à la deuxième personne (qui n'a rien vu) sans parler, sans donner d'explications sur ses gestes...
- 3) Puis, on fait rentrer une troisième personne. La deuxième personne fait de même avec la troisième... qui fait de même avec la quatrième...
Le dernier reproduit ce qu'il a vu en expliquant les gestes qu'il fait.
- 4) On finit en présentant à tout le public le mime original avec les explications.

Exemple d'histoire :

C'est quelqu'un qui est au supermarché, qui fait ses courses, il regarde dans les rayons, prend quelques produits dans les rayons. Il ne voit pas quelqu'un et lui rentre dedans. Son téléphone sonne, c'est une urgence, il faut vite finir les courses et courir en caisse. Au moment de payer, tremblement de terre, il tombe.

Fin du jeu :

- 5) Petit temps de discussion avec les Voyageurs :
- Pourquoi est-ce que le mime a autant changé ?
 - Quel est le lien avec la vie de tous les jours ?
 - Y-a-t'il une différence entre ce qu'on dit et ce qui est compris ?
 - A quoi doit-on faire attention quand on parle ?

Pour aller plus loin :

Imaginaire possible :