



**Pionnier**

## Fiche d'activité

### Jeu de connaissance : *Le traducteur*

Lien avec l'élément : **T** **E** **A** **F** **Es**

**Durée** : 20-30 minutes

**Nombre de jeunes** : 6 minimum

**Nombres d'adultes** : 1

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

S1 : accorder de l'importance à l'autre, savoir écouter et reformuler ce qu'il dit afin d'améliorer la compréhension mutuelle

#### Matériel :

Aucun

#### A noter :

L'écoute est très importante dans ce jeu : pendant le temps de présentation par binôme celui qui écoute ne doit pas interrompre celui qui parle.

#### But du jeu :

Apprendre à se connaître par deux et raconter en « voix-off » la présentation de son partenaire de jeu en grand groupe

#### Déroulement :

1. Les Pionniers se mettent par deux
2. Chacun son tour pendant quelques minutes, le premier se présente à l'autre
3. On inverse les rôles
4. Tous les binômes se rassemblent en cercle
5. Chaque binôme passe pour se présenter mutuellement au groupe : tandis que l'un parle sans faire aucun son (il bouge les lèvres mais est muet en racontant vraiment sa présentation, qui il est...), son coéquipier, en temps réel, va « traduire » pour le reste du groupe ce qu'il dit

#### Fin du jeu :

6. Quand tous les groupes sont passés

**Pour aller plus loin :**

Le reste du groupe peut poser des questions, le muet peut répondre par mime et c'est au traducteur de tenter de trouver la réponse.

**Imaginaire possible :**