

Jeux de mimes



Temps

2 à 30
joueurs

Terrain

Indifférent

But

Pour le « mime » : imiter une situation, une personne, un animal...
Pour les autres joueurs : trouver la réponse à cette imitation pour devenir « mime ».

Organisation

Le « mime » se place face aux autres joueurs.
Un thème d'imitation (animal, sport...) est choisi par le maître (la maîtresse) ou les élèves.

Règles

- Imaginons que tu sois le « mime ».
- Tu dois tenter de mimer, selon le thème choisi, un sport, une activité, un animal... de ton choix, face à tes camarades.
- Ceux qui reconnaissent le mime lèvent la main pour donner la réponse.
- Le premier qui trouve devient à son tour le « mime ».



Jacques a dit



Temps



2 à 30
joueurs



Terrain

Indifférent

But

Pour "Jacques" : donner des ordres poussant les autres joueurs à la faute.
Pour les autres joueurs : répondre sans faute aux ordres de "Jacques".

Organisation

Le meneur de jeu, Jacques, se place devant ses camarades.

Règles

- Imaginons que tu sois Jacques.
- En utilisant la formule "Jacques a dit", tu ordonnes à tes camarades de réaliser des actions, des mouvements...
- Sans cette formule, ils doivent rester immobiles et continuer d'obéir au commandement précédent.
- Ceux qui répondent trop vite à ton ordre non accompagné de la formule sont éliminés.
- Ceux qui ne répondent pas à ton ordre accompagné de la formule sont éliminés.

Exemples

- « Jacques a dit : levez les bras ! »
- « Jacques a dit : asseyez-vous ! »
- etc...



Jeux d'expression



Temps



1 à 30
joueurs



Terrain

Indifférent



Matériel

Facultatif : moyen de diffusion de documents sonores
(chaîne hi-fi, appareil portable, ordinateur,...)

But

Pour les participants : s'exprimer par le corps, en ayant une intention.

Organisation

La classe est organisée dans l'espace :

- Soit en ligne,
- Soit en cercle,
- Soit en utilisant tout l'espace.

Règles

- Tu dois suivre les consignes de ton maître (ta maîtresse).
 - Tu vas te déplacer dans l'espace qui t'entoure :
 - Selon différentes directions (vers l'avant, en diagonale, etc...),
 - Avec des vitesses d'exécution de mouvement variées (de rapide à lent),
 - Avec des intensités de mouvement variées (doux à fort).
- Ces consignes sont reprises sur des musiques lentes ou rapides (salsa, hip-hop, rock, percussions africaines, boléro, valse,...).

Exemples

Exemple de consignes : se déplacer dans la salle,

- En ayant l'air pressé,
- En ayant l'air triste,
- En disant bonjour avec la tête, (varier la vitesse ou l'intensité),
- En faisant comme si on serrait la main de quelqu'un,
- En faisant comme si on serrait la main de plusieurs personnes à la suite...

Jonglage



Temps



1 à 30
joueurs



Terrain

Indifférent



Matériel

Balles, ballons, foulards, cordes, cerceaux, objets légers, etc.



But

Pour les participants : manipuler un ou plusieurs objets de manière expressive.

Organisation

Le jongleur prépare son matériel.

Règles

- Imaginons que tu sois le jongleur.
- Tu dois t'imaginer ce que tu veux exprimer, visualiser les gestes à réaliser, trouver la technique (s'il y en a une) pour maîtriser ton geste.



Exemples

- Explorer différentes formes de jonglage :
 - Donner l'impression qu'une balle est très lourde ou à l'inverse très légère,
 - Trouver et mimer l'histoire de l'objet de jonglage, en faisant également des mouvements divers : ondulations, sauter, s'accroupir,
 - Faire rouler, glisser une balle, un ballon le long du corps,
 - Faire rebondir une balle,
 - Faire rebondir une balle sur les différentes parties du corps (tête, genou, pieds, type football).
- ... Jusqu'à l'exécution d'une chorégraphie.

Les rondes



Temps



3 à 30
joueurs



Terrain

Indifférent



Matériel

Un moyen de diffusion de documents sonores (chaîne hi-fi, appareil portable, ordinateur, ...). Il est préférable de définir une musique dont la pulsation est aisément perceptible et les phrases musicales bien distinctes entre elles (possibilité d'un refrain qui permet de se repérer).

But

Pour les participants : s'exprimer avec son corps.

Organisation

Les participants sont placés selon une ronde.

Règles

- Imaginons que tu participes à la ronde.
- Pour commencer, vous vous tenez, tes camarades et toi, par la main et tournez dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

