

fiche technique

Par Janine Madej



Expression et jeu

Destinataire

- animateur
- cadre

Public

- à partir de 6 ans
- adolescents
- adultes

Thème

- bouger

Ces exercices simples proposent aux enfants de s'exprimer corporellement à partir de situations concrètes, observées dans la vie, pour aller vers l'expression de notions plus abstraites, où interviennent l'imagination, la sensibilité, la connaissance des autres.

Sans mots pour rire

Le but

- Expressions par le visage.

Les moyens

- Une musique au rythme modéré (facultatif).

L'exercice

- Les participants travaillent deux par deux.
- L'un deux pratique l'exercice suivant, tandis que l'autre le regarde : il prend une expression neutre, puis passe la main le long de son visage, de bas en haut. Au fur et à mesure que la main monte, l'expression de son visage change. Quand la main passe devant la bouche, il sourit, à hauteur des yeux, ceux-ci se plissent dans l'expression du rire.
- Puis la main descend, l'expression et le regard changent également, les coins de la bouche retombent vers le bas, dans une mimique de tristesse, de dépit ou de colère.
- La main monte et descend plusieurs fois.
- C'est au tour du second joueur de passer à l'action, observé par son camarade.
- On enrichira le jeu par différents rythmes de la main et des expressions variées, au joueur de surprendre l'autre : fous rires assurés !

Des mots pour le dire

Le but

- Expression par le visage puis avec tout le corps à partir d'adjectifs qualificatifs.

L'exercice

- Les participants travaillent deux par deux.
- Un enfant donne un adjectif qualificatif, par exemple : rêveur, content, triste, gai, amoureux, fou, joyeux, enragé, inquiet, glacial, moqueur, peureux, curieux, tendre, enchanté, sombre, lumineux. Les enfants peuvent avoir du mal à trouver des mots, le meneur de jeu les aidera en préparant une liste.
- Son partenaire exprime cet adjectif en utilisant uniquement son visage.
- Ils inversent les rôles.
- L'exercice est repris à l'identique, cette fois les participants utilisent tout le corps, en plus des mimiques du visage, pour illustrer les mots.
- Toujours par deux : le premier participant propose une attitude corporelle. Le second doit proposer un adjectif qui qualifiera le mieux cette attitude. Ils inversent les rôles.

Exemple

- Exprimer le mot « tendre » en souriant doucement, penchant la tête, joignant les mains ; exprimer le mot « stupéfait » en écarquillant les yeux, bouche ouverte, tête relevée, corps droit, bras ouverts ; le mot « gai » par une attitude ouverte, le corps droit, le visage souriant. Les participants ne sont pas forcément à l'arrêt, ils peuvent se déplacer et par conséquent, leur façon de marcher, de s'asseoir ou tout autre mouvement participe(nt) à l'expression de l'adjectif.



fiche technique

Doigt de fée

Le but

- Se transformer et agir selon les indications magiques de la fée.

L'exercice

- Un des enfants prend le rôle de la fée. Les autres sont des personnages se promenant dans un espace donné : jardin, château, rue, etc.
- Pendant la promenade, la fée désigne une ou plusieurs personnes du doigt et les transforme selon son choix : un animal (crapaud, chat, singe, rat, loup...), un monstre, un personnage avec des caractéristiques précises (un muet, un vieillard, un bossu, un boiteux, un géant, un liliput), ou avec des accessoires (une armure, un pantalon trop large, une combinaison de cosmonaute, une mâchoire en fer).

- Pour retrouver une apparence normale, et au moment où elle le désire, la fée demande à chaque personnage d'accomplir une action particulière : le crapaud doit réciter un poème, le chat doit embrasser une souris, le monstre doit danser, le géant doit lacer ses chaussures, l'homme à la mâchoire de fer doit manger une banane ou prononcer un trompe-oreille, etc.

Conseil

- Pour corser le jeu, la fée demande aux participants d'accomplir des actions qui mettent en lien les personnages entre eux. Les transformations n'ont pas lieu toutes en même temps, ni les actions, ce qui permet à chacun de prendre le temps de travailler les formes d'expression en rapport avec la consigne proposée.

Le soleil et le jardinier

Le but

- Exprimer des attitudes, du repli sur soi à l'épanouissement.

Les moyens

- Une musique douce (facultatif).

Exercice n° 1

- Les participants (à partir de six) se répartissent sur l'aire de jeu. Ce sont des fleurs de tournesol.



- Au départ, les fleurs de tournesol sont repliées sur elle-même. L'animateur joue le rôle du soleil. Il est accroupi et se lève lentement en écartant les bras, imitant le lever du soleil. Les fleurs se relèvent au même rythme et s'épanouissent en suivant les mouvements du soleil.

- Le soleil accomplit un parcours suivi par les fleurs qui lui font toujours face.

- Le soleil entame son coucher, les fleurs se replient doucement sur elles-mêmes.

Conseil

- L'expression du visage est également importante.

Exercice n° 2

- Un des participants prend le rôle du jardinier. Les « fleurs » se répartissent dans l'espace de jeu.

- Au départ, les fleurs sont debout. Au bout d'un moment, elles ont soif. Le jardinier, qui est très distrait, se promène dans son jardin et arrose certaines fleurs, en oublie d'autres. Les fleurs qui ont soif peuvent aller jusqu'à se dessécher et tomber, alors le jardinier réagit et s'empresse de les arroser. Peut-être certaines fois met-il un peu trop d'eau... et les fleurs deviennent géantes ! Le jardin vit au rythme du jardinier.