



Loisirs Education & Citoyenneté

Grand Sud



Communauté de Communes
DES COTEAUX DU GIROU

Fiche activité

Jeux de mimes

Les Accueils de Loisirs de la Communauté des Coteaux du Girou mettent à disposition des kits animation pour profiter en famille de moments de loisirs partagés.

Public	Tous publics
Durée	30 minutes
Matériel nécessaire	Un bâton, ou un autre objet à détourner.
Déroulement	Jeux de Mîmes c'est-à-dire faire deviner une action, un sentiment, un personnage, un métier, un animal, une démarche par des gestes et des jeux de physionomie sans l'aide de la parole. Mime simple Quelqu'un mime devant tout le monde, celui qui trouve le remplace.
Variantes	<p>Jeu du bâton C'est un jeu qui peut être utilisé pour finir la soirée, les éliminés étant priés d'aller se coucher. Tout le monde se met en cercle, on donne le bâton à quelqu'un, il doit mimer quelque chose avec ce bâton, puis il le passe au suivant qui fait de même. Lorsqu'un joueur tarde à faire un mime ou qu'il en fait un qui a déjà été fait, il est éliminé. Possibilité d'un arbitre chargé d'accepter ou non un mime. Le dernier qui reste est le vainqueur. Attention, les joueurs ne doivent pas mimer quelqu'un, ils doivent transformer le bâton par le mime (exemple, un ski, pas un skieur, une baguette magique, pas un magicien) Mimes en séries Un premier joueur se lève et va sur la scène, il mime ce qu'il veut (exemple un arbre), un second joueur se lève alors, et le rejoint pour mimer quelque chose en rapport (un bûcheron, une pomme accrochée à l'arbre...). Et on continue jusqu'à ce qu'il y ait trop de monde sur scène. Les joueurs doivent lever la main et attendre le signal d'un animateur pour rejoindre la scène.</p> <p>Tableau vivant Un animateur raconte une histoire, trois ou quatre enfants la miment. On peut mimer en continu, en bougeant tout au long de l'histoire ou alors les enfants représentent de façon statique seulement quelques moments de l'histoire. Dans ce cas, il faut éteindre la lumière, et les enfants se positionnent dans le noir, puis prennent la pose quand on rallume la lumière. Dans cette version il est préférable que les enfants connaissent l'histoire.</p> <p>Photo souvenir C'est le contraire du jeu précédent, un groupe d'enfants prend des poses lorsque la lumière est éteinte, dès qu'on allume la lumière ils ne doivent plus bouger, et un enfant doit imaginer ce qu'ils font, comme s'il commentait une photo de vacances. Il est possible aussi que l'enfant qui parle ait les yeux bandés ou se retourne, si l'on voit même dans le noir.</p> <p>La photocopie Deux groupes du même nombre sont séparés par un rideau opaque. Un groupe commence à prendre une pose, c'est le document original, un enfant, ou un adulte commente cette pose comme dans le jeu précédent c'est la photocopieuse, l'autre groupe doit reproduire la pose d'après ce qu'il entend, c'est la photocopie.</p> <p>Les quatre émotions Les joueurs doivent marcher le long d'un carré, en réagissant à l'histoire racontée par l'animateur, mais sur chacun des cotés, ils doivent exprimer une émotion, tristesse, peur, joie, colère.</p> <p>Ballon invisible: Les joueurs en rond se passent un ballon invisible, de temps en temps le ballon se transforme en boule de feu, en machine à laver, argent, éléphant, aux joueurs de réagir en conséquence.</p>
<i>Photos</i>	