

Jeu de mime

- **Niveau** : 5^e (transposable à tous les niveaux).
- **Objectif** : Faire deviner des mots du dictionnaire en les mimant à partir de leur définition.
- **Compétences travaillées** :
 - percevoir, exploiter les ressources expressives de la parole, à travers la gestuelle ;
 - employer un vocabulaire précis et étendu.
- **Thème** : Avec autrui : familles, amis, réseaux (vivre en société, participer à la société).
- **Matériel** : *Le Robert Collège*, version papier ou numérique.
- **Durée** : 1 séance de 45 minutes.

Présentation

Cette activité trouve idéalement place dans une séquence sur le théâtre, par exemple une séquence sur *Les Fourberies de Scapin* (dans le cadre du thème *Avec autrui : familles, amis, réseaux*, qui invite à la lecture d'une comédie du XVII^e siècle). Elle peut produire un peu d'agitation : un cours en demi-groupe est plus approprié. Elle vise à travailler le langage corporel : il s'agit de faire deviner par le mime un mot appartenant au champ lexical des émotions ou des sentiments, dont l'élève n'a que la définition. Tous les élèves ont la liste des mots qu'il faudra deviner (mais sans leurs définitions) : *affliction, allégresse, angoisse, chagrin, consternation, contrariété, courroux, ébahissement, frayeur, indignation, mécontentement, stupéfaction*.

Chaque élève reçoit une définition au moment de passer devant la classe, sans savoir à quel mot de la liste elle correspond (des élèves d'équipes différentes peuvent avoir la même définition). Ils devront mimer cette définition, et les autres élèves devront identifier dans la liste le mot dont il s'agit. Ils devront vérifier leurs hypothèses dans le dictionnaire papier ou numérique pour ne pas donner de mauvaise réponse.

Pour susciter l'émulation, on créera des équipes et on comptera les points, selon le principe suivant :

- une équipe qui devine un mot (en ayant vérifié son hypothèse dans le dictionnaire) gagne 3 points.
- une équipe qui donne une mauvaise réponse perd 1 point.
- l'élève ayant fait deviner son mot fait gagner 1 point à son équipe.
- l'élève n'ayant pas réussi à faire deviner son mot fait perdre 2 points à son équipe.

Lorsqu'un élève passe, son équipe n'a pas la parole ; seules les autres équipes ont le droit de deviner le bon mot.

Déroulement

- 1 Les élèves constituent les groupes : selon leur nombre total, prévoir des équipes de 3 ou 4 élèves. On peut aussi proposer cette activité sans constituer d'équipes, selon le nombre de dictionnaires ou de postes informatiques disponibles dans la salle.
- 2 La fiche élève est distribuée aux élèves, comportant la liste des mots, sans les définitions.
- 3 Chaque élève reçoit une définition (→ **la fiche annexe**), sans savoir à quel mot de la liste elle correspond. Il peut la montrer aux membres de son équipe, mais pas aux autres.
- 4 Les élèves miment tour à tour leur définition, pour faire deviner le mot aux autres équipes, qui vérifient dans le dictionnaire leurs hypothèses. Ils disposent chacun d'une minute maximum.
- 5 On ajoute ou soustrait les points pour chaque équipe.

On peut donner aux élèves des mots de sens proche, qu'ils devront mimer avec précision en fonction de leur définition. Par exemple, les mots *angoisse* et *frayeur* appartiennent au même champ lexical, la peur. Mais il faudra que les élèves qui les miment fassent percevoir la particularité de chacun d'eux, afin d'éviter que ce soit la mauvaise réponse qui soit donnée. Cela permet d'acquérir un lexique précis d'hyponymes.

L'aide d'un professeur d'EPS peut être utile, pour préparer cette activité d'expression corporelle !

Évaluation

Le langage gestuel pourra être réévalué lors de la mise en scène d'un court passage théâtral, où l'on demandera aux élèves d'exprimer une des émotions de la liste. Cette activité permet aux élèves de mieux percevoir leur corps, de gagner en précision dans leurs gestes : compétence utile à leur âge, où ils ne sont pas toujours à l'aise.

Adaptation aux autres niveaux

Cette activité peut fonctionner de la 6^e à la 3^e. On peut ainsi adapter la liste de mots en fonction des thèmes du programme. Par exemple :

- en 6^e, des noms de monstres : *minotaure*, *sirène*, *cyclope*, *hydre*, *ogre*, *troll*, *méduse*, *dragon*, *kraken*, *chimère*... (thème : Le monstre, aux limites de l'humain),
- en 4^e, les métiers du journalisme : *reporteur*, *pigiste*, *présentateur*, *éditorialiste*, *caméraman*, *critique*, *intervieweur*... (thème : Informer, s'informer, déformer),
- en 3^e, les domaines scientifiques : *chimie*, *physique*, *astronomie*, *mathématiques*, *biologie*, *géologie*, *génétique*, *neurologie*... (thème : Progrès et rêves scientifiques).

Jeu de mime

Liste de mots à deviner :

affliction, allégresse, angoisse, chagrin, consternation, contrariété, courroux, ébahissement, frayeur, indignation, mécontentement, stupéfaction.

Consigne

Le professeur vous a donné une définition correspondant à un des mots de la liste ci-dessus (vous ne savez pas lequel). Vous devez mimer cette définition devant les autres équipes, qui doivent deviner de quel mot il s'agit, en s'aidant du dictionnaire. Vous avez 30 secondes de passage : il faudra être efficace et expressif ! Attention : les bruits sont interdits !

Quand un membre de votre équipe mime devant la classe, vous ne pouvez pas donner la réponse : seules les autres équipes jouent. Quand un membre d'une autre équipe mime, votre équipe peut proposer une réponse parmi la liste des mots, après avoir vérifié la définition dans le dictionnaire. Attention : vous perdez des points si vous donnez une mauvaise réponse !

L'équipe qui aura le plus de points à la fin du jeu aura gagné.

Voici comment compter les points :

- une équipe qui devine un mot (en ayant vérifié son hypothèse dans le dictionnaire) gagne 3 points,
- une équipe qui donne une mauvaise réponse perd 1 point,
- l'élève ayant fait deviner son mot fait gagner 1 point à son équipe,
- l'élève n'ayant pas réussi à faire deviner son mot fait perdre 2 points à son équipe.

Conseils :

- utilisez vos bras, vos jambes, pour mimer, mais aussi les expressions du visage, très importantes,
- mémorisez les définitions que vous cherchez dans le dictionnaire : peut-être vous serviront-elles pour deviner ce que mime un autre élève.

Jeu de mime

Liste des définitions à découper et à donner aux élèves
quand ils passent devant la classe :

Peine profonde, abattement à la suite d'un grave revers. → **détresse**. *Être dans l'affliction.*

Contraires : allégresse, joie.

Joie très vive qui se manifeste publiquement. → **enthousiasme, liesse**. *Au milieu de l'allégresse générale.* **Contraires : consternation, tristesse.**

Malaise psychique et physique, né du sentiment de l'imminence d'un danger. → **anxiété, inquiétude, peur**. *L'angoisse de la mort.* **Contraires : sérénité, tranquillité.**

État moralement douloureux. → **affliction, douleur, peine**. *Avoir du chagrin.* **Contraires : gaieté, joie.**

Abattement, accablement. **Contraire : joie.**

Déplaisir causé par ce qui contrarie. → **mécontentement**. *Éprouver une vive contrariété.*

Contraires : plaisir, satisfaction.

Irritation vive contre un offenseur. → **colère**.

Étonnement extrême. → **stupéfaction, surprise**.

Peur très vive, généralement passagère et peu justifiée. *Vous êtes remis de vos frayeurs ? Trembler de frayeur.*

Sentiment de colère que soulève une action qui heurte la conscience morale, le sentiment de la justice. *Protester avec indignation.*

Sentiment pénible d'être frustré dans ses espérances, ses droits. → **déplaisir, insatisfaction**. *Sujet de mécontentement, contrariété, ennui.* **Contraires : contentement, plaisir, satisfaction.**

État d'une personne stupéfaite (frappée de stupeur ; étonnée au point d'être sans réactions).

La « Prière à Dieu » de Voltaire

- **Niveau :** 3^e.
- **Objectifs :**
 - aborder les notions de dénotation et de connotation,
 - reconnaître les implicites d'un texte et faire les hypothèses de lecture nécessaires.
- **Compétences travaillées :**
 - formuler des impressions de lecture,
 - situer une œuvre dans son contexte pour éclairer ou enrichir sa lecture,
 - développer des stratégies de compréhension du lexique.
- **Thème :** dénoncer les travers de la société (vivre en société, participer à la société) / agir dans la cité : individu et pouvoir (agir sur le monde).
- **Supports :** Extrait de la « Prière à Dieu » de Voltaire, in *Traité sur la tolérance, chapitre XXIII* ; *Le Robert Collège, Le Robert Collège* en ligne.
- **Durée :** 2 séances de 1 heure.

Présentation

La « Prière à Dieu » de Voltaire est un texte inspiré et engagé en faveur de la tolérance, la fraternité et la paix. Au-delà des remarques strictement rhétoriques, destinées à une bonne troisième, vous proposerez une lecture analytique de l'extrait à partir de la correction des deux fiches élève proposées.

Déroulement

- 1 Vous pourrez demander aux élèves de préparer à l'avance la lecture expressive du texte, qui ne présente aucune difficulté d'approche.
- 2 La fiche élève n°1 va permettre d'aborder le genre autobiographique, la modalisation, la connotation et l'appréciation. Après la correction, le reste de l'heure peut être consacré à des reprises grammaticales.
- 3 La fiche élève n°2 et sa correction collective, après un temps de préparation des questions, ouvriront sur un débat oral sur la fraternité et la tolérance. (À télécharger sur www.lerobert.com/le-robert-college/)

→ L'extrait de la « Prière à Dieu », la fiche élève n°2 et tous les corrigés sont disponibles sur le site compagnon du *Robert Collège*.