

# Les inducteurs de jeux d'expression



*Activités que vous pouvez présenter pour favoriser  
l'activité d'expression dans des coins aménagés*

## Maquillage

- Choisir une image ou une carte postale de tableau ; À l'aide de 2 pinceaux, reproduire tout ou partie de l'image sur son visage.
- À deux, se peindre en miroir. L'un guide, l'autre reproduit ce qu'il a senti être tracé sur son visage.
- Choisir un cadre, un tissu pour mettre en valeur ton maquillage : ta pose, ton maquillage, « PHOTO ! »

## Théâtre d'ombre

- Passer derrière le rideau et faire en sorte que les personnes qui regardent ne puissent pas te reconnaître. Faire une silhouette.
- Découper sur une feuille une forme/un personnage (héros d'album, de conte ou de bd), le mettre au bout d'une baguette, ou sur le rétroprojecteur, faire vivre une aventure à tes personnages.
- Derrière un drap blanc, installer une lumière verte ou bleue, et une rouge de l'autre côté, l'ombre se dédouble : effet 3D garanti

## Jeux dramatiques

Bruitage de scène: Imiter le bruit du vent, des sabots d'un cheval, d'une porte qui grince, d'un rire machiavélique, d'une sonnerie, d'une musique tragique, gaie..

## Musique & chant

- Choisir un instrument chacunE (à 2 ou plus), expérimenter tous les sons possibles et imaginables, en choisir, faire quelques rythmes avec les sons... superposer les sons, les mettre bout à bout... vous avez une phrase musicale.
- Faire une sirène vocale. Faire tous les sons possibles et imaginables que ta voix et ta bouche peuvent produire. Mettre bout à bout les sirènes et les sons préférés. Rencontrer quelqu'un qui a fait la même chose de son côté : mixer les deux phrases musicales.
- À deux ou trois : reprendre une phrase musicale : la faire à l'envers, en miroir, chacunE son tour dans le sens qu'on veut, en canon...

## Jeu de mime : l'ambassadeur

- Matériel : Aucun
- Préparation : Préparer une liste de métiers, d'objets, d'animaux...Les enfants peuvent aussi composer des listes
- Déroulement : Un ambassadeur de chaque équipe vient chercher le nom du premier animal ou du premier métier et court mimer devant son équipe. Les coéquipiers lui citent les noms des métiers qu'ils croient reconnaître. Il répond par oui ou par non. Dès que la réponse est bonne, celui ou celle qui a deviné se précipite, confie en chuchotant à l'oreille du meneur ce qu'il a trouvé. Le meneur lui dit alors le second mime à faire deviner. Il repart devant son équipe et mime à son tour.