

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



Mime
Sens du toucher
Déduction
Observation/Association

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- o Corporelle / kinesthésique
- o Interpersonnelle
- o Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

- o Vocabulaire des illustrations
- o Perception des sensations liées au toucher



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables en binôme (grand-père et enfant) :

- **de mimer à l'aide d'objets**, des souvenirs représentés sur une carte, au creux de la main du Grand-père qui a les yeux fermés,
- **de deviner la carte mimée** par l'enfant.



Un jeu de **Timothée Decroix**
Maison d'édition : **La Boîte de Jeu** - Prix indicatif : 30€



de 4 à 8 élèves
30 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut mimer au creux de la main, des souvenirs, à l'aide d'objets, pour les faire deviner.

Niveau :

- de 4 à 8 ans : /
- de 8 à 10 ans : découverte accompagnée
- à partir de 10 ans : en autonomie avec aide au besoin

ESAR

A 410 jeu de langage et d'expression
D 302 jeu compétitif et coopératif



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches
[Un jeu] dans ma classe
sur www.unjeudansmaclasse.com

Au Creux de Ta Main dans ma classe

Fiche pédagogique créée par Jeumaidé pour La Boîte de Jeu
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© La Boîte de Jeu 2021



COMPÉTENCES

Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Mémoriser et s'approprier l'information.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Français :

- Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication :
 - Choisir un document en fonction du projet et du contexte de l'activité.
- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication, en tenant compte des critères suivants :
 - de l'intention poursuivie, {...}
 - des contraintes de l'activité,
 - des modalités de la situation,
 - En utilisant des procédés qui garantissent la relation. (courtoisie, tour et temps de parole, ...)
 - Sélectionner les informations répondant à un projet.
 - Réagir à un document, en interaction éventuelle avec d'autres.
 - En exprimant son opinion personnelle, accompagnée d'une justification cohérente.
 - Vérifier des hypothèses émises personnellement ou proposées.
 - Utiliser et identifier les interactions entre les éléments verbaux et les supports : schémas, illustrations, ...

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

- Construire un raisonnement logique.
- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
- Écouter l'autre pour le comprendre.
- Coopérer.





DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

1. Installation :

- Constituez des équipes de 2 ou 3 élèves qui doivent être assis côte à côte.
- Placez les 11 objets au centre de la table.
- Distribuez 6 cartes « Souvenir » par équipe. Celles-ci forment la main de cartes de l'équipe.
- Placez le reste des cartes, face cachée, sur le bord de la table de jeu, elle constitue la pioche.
- Désignez la première équipe active.

Une partie se joue en plusieurs manches (voir les règles en fonction du nombre de joueurs).

2. Un tour de jeu se compose comme suit :

a. Choisir un souvenir : permet de piocher une carte dans la pioche commune. L'équipe active distribue les rôles (grand-père/enfant). L'« enfant » prend secrètement une carte dans la pioche commune.

b. Mimer le souvenir : permet à l'« enfant » de faire deviner le souvenir au « Grand-père ». L'« enfant » mime, à l'aide des différents objets, au creux de la main du Grand-père le souvenir représenté sur sa carte en tenant compte des restrictions (voir encadré).

c. Parasiter le souvenir : permet aux équipes adverses de brouiller les pistes. Les adversaires choisissent secrètement une carte de leur main et la posent face cachée sur la carte de l'« enfant ».

Recommencez les étapes a de à b pour mimer un deuxième souvenir sans inverser les rôles avant de passer à l'étape d.

d. Parcourir l'album photo : permet au « Grand-père » de deviner les souvenirs mimés par l'« enfant ». L'« enfant » ajoute des cartes de la pioche pour qu'il y ait 8 cartes en tout.

→ Le « Grand-père » mélange les cartes et les dispose, face visible, devant lui afin de choisir dans l'ordre, les deux souvenirs mimés.

→ Le « Grand-père » peut s'exprimer oralement sur ses choix mais personne ne peut intervenir tant qu'il n'a pas validé ses choix.

3. Réalisez le décompte des points :

→ L'équipe active marque 1 point par souvenir identifié.

→ Les adversaires marquent 1 point par souvenir parasite choisi par le « Grand-père ».

→ Aucun point n'est donné si le « Grand-père » choisit une carte de la pioche.

Commencez un nouveau tour en changeant l'équipe active.

La partie se termine lorsque tous les élèves ont mimé deux souvenirs.

L'équipe ayant le plus de points, remporte la partie.

Restrictions de mime

- Ne jamais toucher directement la main du Grand-père avec ses doigts,
- Ne pas dessiner ni écrire sur la main du Grand-père,
- Ne pas tester sur sa propre main avant de mimer,
- Interdiction de communiquer oralement,
- Ne pas recommencer un mime, ni demander à ce que le mime soit recommencé,
- Mimer de manière à ce que les autres joueurs voient bien ce qui est fait.



a. Travailler le vocabulaire en lien :

- avec le sens du toucher,
- avec les illustrations des cartes.

b. Pour appréhender le jeu :

- Faire manipuler les 11 objets et formuler oralement les sensations ressenties au toucher.
- Faire décrire une carte du jeu et essayer d'imaginer ensemble, comment la faire deviner.
- Faire mimer la carte « Roulotte » aux élèves afin de faire ressentir les situations représentées sur la carte (voir les règles).

c. Lors des premières parties de jeu :

- Faire oraliser le « Grand-père » sur :
 - son ressenti dans la main (chaud, froid, rugueux, mouvement, etc.) ;
 - le souvenir qu'on essaye de lui faire deviner.
- Faire oraliser l' « enfant » sur ses choix de mime et d'objets pour faire deviner le souvenir.
- Faire confronter les idées du binôme (enfant/Grand-père).

d. Pour simplifier l'étape « Parcourir l'album photos » : limiter le nombre de cartes à 4 pour parcourir l'album (maximum 4 joueurs).

e. Faire mimer un souvenir à l'aide de son corps. (mime classique)

f. Faire décrire oralement et/ou par écrit une carte « Souvenir » et la faire deviner.

g. Créer de nouvelles cartes « Souvenir » en fonction de la vie de la classe.

N'hésitez pas, dans la préparation de votre activité, à prendre en compte les obstacles potentiels. Nous avons constaté que les élèves pouvaient avoir des **difficultés à** :

- **Trouver comment mimer le souvenir à l'aide des objets :**
 - Voir point « a » et « b » dans « Pour jouer autrement ».
- **Mimer et non construire la scène :**
 - Rappel de ce qu'est un mime
 - Voir point « b » dans « Pour jouer autrement ».
- **Comprendre ce que l'on mime dans la main :**
 - Voir point « c » dans « Pour jouer autrement ».
- **Ne pas communiquer oralement entre eux :**
 - Rappel à la règle.
 - S'exercer en réalisant le point « e » dans « Pour jouer autrement ».
- **A garder les yeux fermés pendant le mime :**
 - Proposer de mettre un bandeau sur les yeux ou de tourner la tête.



AUTOUR DU JEU

- **Français** : Communication non verbale, l'argumentation, champs lexicaux, le texte descriptif.
- **Éveil scientifique** : les 5 sens.
- **Éveil historique** : Les objets d'autrefois.
- **Éducation Artistique** : création des nouvelles cartes « Souvenir » avec une technique imposée, jouer des saynètes
- **Projet intergénérationnel** : Rencontre des grands-parents et découverte de leur vie. (musique, jeux, école, etc.)



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Téléchargez les règles](#)

[Visionner les règles en 5min](#)





GRILLE D'OBSERVATION

Vous trouverez ci-dessous une liste de compétences que vous pourrez observer et/ou évaluer auprès de vos élèves lors de l'activité. Bien sûr, sentez-vous libre de sélectionner les critères les plus pertinents dans votre pratique, ou d'en ajouter.

Nom élèves →												
Choisir adéquatement les objets pour faire deviner												
Mimer un « Souvenir » à l'aide des objets												
Deviner le « Souvenir » mimé												
Garder les yeux fermés durant le mime												
Ne pas communiquer oralement lors du mime												
Ne pas communiquer lors du parcours de l'album photos												
Ne pas intervenir lors du tour de l'équipe active												
Respecter les consignes												
Être fair-play												
.....												
.....												
.....												
.....												
.....												
.....												
.....												





FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable de choisir le(s) bon(s) objet(s) pour faire deviner le « Souvenir ».



2. Je suis capable de mimer un « Souvenir » à l'aide des objets.



3. Je suis capable de deviner le « Souvenir » mimé.



4. Je suis capable de garder les yeux fermés durant le mime.



5. Je suis capable de ne pas communiquer oralement lors du mime.



6. Je suis capable de ne pas communiquer oralement lors du parcours de l'album photos.



7. Je suis capable de ne pas intervenir lors du tour de l'équipe active.



8. Je suis capable de respecter les consignes.



9. Je suis fair-play.





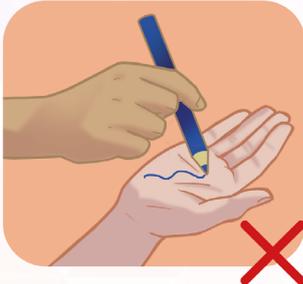
AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les restrictions des mîmes :



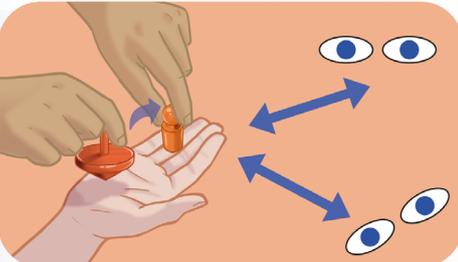
Aide de jeu

 Ne jamais toucher directement la main du Grand-père avec ses doigts.

 Ne pas dessiner ni écrire sur la main du Grand-père.

 *Bla bla bla* Interdiction de communiquer par la parole.

 Ne pas tester sur sa propre main avant de mimer.

 Mimer de manière à ce que les autres joueurs voient bien ce qui est fait.

