

Jeux de création de vocabulaire

Stage Domjevin, séance du mardi 12/02/2019 (12 participants)

Jeu de l'aveugle : vocabulaire de description

Dispositif : Un enfant guide un autre enfant dans l'univers de son histoire. L'autre est aveugle et le tien par le bras. Ils déambulent dans une pièce, et le voyant raconte ce que l'autre doit imaginer. Quand le jeu prend fin, l'aveugle est invité à écrire sur un papier les images et les mots qui l'ont le plus marqué. Ainsi nous récoltons un champs lexical de description dans lequel puiser au moment de la rédaction.

- **New York** : la statue de la liberté, un pigeon, des immeubles, des machins-trucs-bidules, des gens, des magasins, un restaurant, un casino, un bistrot, des bateaux, un parking, des pigeons, des poteaux, une voiture, des routes, une station essence
- **Le terrain de cross** : un tremplin, des portes manteaux, une salle de réunion, un circuit, une pièce avec des motos, des quads, des toilettes, une bosse, une moto, un pigeon, de la boue, des équipements sportifs, une piste, des passagers, une salle avec des chaises, des bidons d'essence, des spectateurs, des motos, des barrières, des roues de motos, stand de lavage, stand de réparation
- **Un parc d'attraction** : la grande roue, des spectacles, la chaise volante, des boutiques, des lions, des bonbons, des manèges, des pigeons, deux poteaux, un manège qui dure trente minutes, le manège des tasses, un marchand de barbe à papa, un marchand de bonbons
- **La maison vide** : une console, la balançoire, les meubles, les lits, des enfants, différentes pièces (salle de bains, salle à manger, cuisine), des lampes, une table, un banc, des chaises, les escaliers, les portes, des sièges d'avions, des portes d'avions, des portes imaginaires, un salon de coiffure, un bain de slime, la chambre du frère, un poisson, une grenouille, des cartons, une armoire, des livres, une armoire

Jeu de statues

Dispositif : En cercle, chacun prend une forme de statue correspondant à un mot donné. Les mots peuvent aller de choses simples (personnages, objets) à des évocations plus abstraites (sentiments). On arrive à un moment à des sentiments ciblés parmi les éléments développés par chaque groupe. Dans ce stage, deux sentiments principaux ont été ciblés sur différents moments : le désespoir et la colère. Le jeu des statues s'est aussi couplé avec le jeu 1,2,3 soleil : il est devenu 1,2,3 statues. Au lieu de dire soleil, c'est un sentiment qui est dit, et chaque concurrent se fixe en mimant ce sentiment en point fixe. Au final, deux lignes se font face : la ligne 1 a fait une longue pose de mime en statue légèrement bougeante évoquant le désespoir. Les autres en face devaient observer et décrire ce qu'ils voyaient. En suite la ligne 2 a mimé la colère, et les autres ont observé et décrit à leur tour.

- **Désespoir** : Main sur le visage, air de réfléchir, tête penchée sur le côté, regard triste, ne parle pas, bras qui pendent, se frotte le visage, fait la moue
- **Colère** : courbé, bras tendus, poings fermés, visage rouge, serre les dents, se craque les doigts, montre les poings, bras croisés, sourcils froncés, tape du pied comme un cheval, lèvres serrées, yeux froncés