MimoDingo

MANUEL PEDAGOGIQUE



didacool

Jeux de langage et d'expression

2 à 6 joueurs **âge 3+**

MIMODINGO

Manuel pédagogique

Introduction :

Le jeu pédagogique **MimoDingo**, créé par Elodie Faure, enseignante, se décline en quatre règles très simples à mettre en œuvre (Kim, Petit Mime, Activité « non-parleurs » et Activité « bons parleurs »).

Les règles visent à travailler l'observation et l'expression, **pour les enfants « non-parleurs »** comme pour les enfants **« bon-parleurs »** (qui peuvent y jouer ensemble).

Elles visent également à progressivement amener les enfants « non-parleurs » à s'exprimer de plus en plus, au début par le geste, et par la suite par la parole, et donc également à s'intégrer au groupe.

Les enfants non-parleurs doivent être sollicités pour mettre en route leur "discours intérieur" jusqu'à ce que le langage s'extériorise. MimoDingo leur donne leur tour de parole, leur tour de jeu.

Le programme de l'école maternelle met en exergue le jeu comme méthode d'apprentissage pour mobiliser les enfants. MimoDingo se positionne de manière transversale à deux domaines des programmes de l'éducation nationale :

- **Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions** : oser entrer en communication, communiquer en se faisant comprendre, pratiquer divers usages du langage oral, décrire une image, exprimer sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté, découvrir la fonction de l'écrit (avec le texte de référence sur chaque carte)
- **Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques** : construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements.

La méthode MimoDingo a été mise au point par Elodie Faure pour les classes de petite section de maternelle, mais peut être utilisée plus tard en maternelle (du fait des bénéfices en termes d'expression, d'observation et créativité du mime), avec les enfants allophones à l'école élémentaire, dans le cadre de séances d'orthophonie, et évidemment en famille, pour lequel le mime est adapté car il peut être pratiqué avec des personnes d'âges différents et être amusant pour tout le monde.

Le jeu a été conçu en ayant à l'esprit les choix suivants :

- **Mécanique simple** pour être compréhensible et amusant.
- **Deux niveaux de difficulté**, le 2ème niveau étant plus complexe pour retrouver une nouvelle motivation.
- Thèmes abordés de la vie quotidienne qui constituent des références connues de tous et amusants.
- Certains mimes ne sont pas de la vie quotidienne mais peuvent être l'occasion d'acquérir cette référence en allant faire une nouvelle découverte : par exemple « écouter un air d'opéra ».
- Format de cartes solides et facilement manipulables par les enfants pour que le jeu soit accessible aux enfants sans adulte.

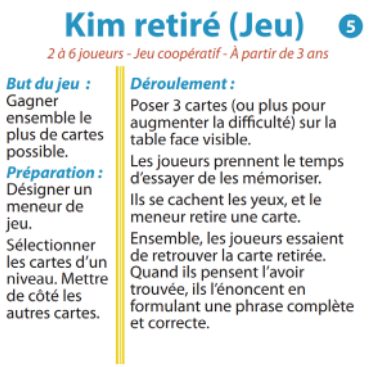
Matériel

Le jeu comporte les cartes suivantes :

Deux cartes de présentation du jeu :



Quatre « **cartes règles** » recto/verso, pour expliquer les quatre règles du jeu :



40 « cartes action » :

(recto)



(verso)



Principe des cartes

Le recto des « cartes action » indique l'action à mimer sous la forme d'une illustration.
Le verso des « cartes action » indique le nom de l'action à mimer (ce qui peut servir si on a un doute sur l'action en question), ainsi que le niveau (1 ou 2) de difficulté.

A chaque action de niveau 1 correspond une action de niveau 2 un peu plus difficile à mimer :

Niveau 1 : goûter une glace délicieuse



Niveau 2 : goûter une glace dégoutante



Selon les règles, les joueurs utilisent les cartes action de différentes façons.

Composition du jeu

MimoDingo comporte les cartes action suivantes :

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 1	Niveau 2
 Souffler des bougies	 Souffler des bulles de savon	 Chanter du rap	 Chanter de l'opéra
 Téléphoner	 Faire un selfie	 Sauter dans une flaque d'eau	 Sauter dans une piscine
 Goûter une glace délicieuse	 Goûter une glace dégoûtante	 Caresser un chat	 Caresser un cheval
 Jouer au football	 Jouer au basket	 Passer l'aspirateur	 Passer la balayette
			

Ouvrir un bonbon

Ouvrir un cadeau

Porter un sac à dos

Porter un sac à main


Se déguiser en fantôme


Se déguiser en pirate


Cueillir des fleurs


Cueillir des pommes


Mettre ses bottes


Mettre des chaussures à lacets


Faire du karaté


Faire de la danse classique


Jouer aux petites voitures


Conduire une voiture


Se gratter un bouton


Avoir des poux


Colorier un dessin



Écrire au tableau


Faire un câlin à ses parents


Faire un caprice à ses parents


Jeter du sable


Construire un château de sable


Dire un secret amusant


Dire un secret étonnant

Conseils d'utilisation des jeux en groupe classe

Les séances en classe entière sont très enthousiasmantes pour les enfants. L'implication et la clarté du mime « modélisant » de l'enseignant sont très importants au départ pour que les autres enfants réussissent à mimer, surtout les plus jeunes.

L'effervescence est tellement importante que même les non-parleurs ou très timides lèvent le doigt. Nous vous conseillons de les solliciter même si quelqu'un d'autre a déjà donné la réponse pour les laisser répéter.

Le support des cartes offre de multiples idées de situation de langage en plus petits groupes pour s'adapter au niveau de langage de chacun, comme les jeux de Kim, ou les « Tu préfères ? » très à la mode.

En libre utilisation dans la classe, le jeu peut provoquer du bruit, il est alors préférable d'imposer de jouer à seulement deux : l'un mime, l'autre devine.

Conseils d'utilisation

Lors d'un jeu avec un seul gagnant, les très jeunes enfants sont capables de supporter de perdre à condition que cela soit très temporaire et s'enchaine tout de suite avec une autre partie où ils ont une forte chance de gagner (il n'est pas bon que les enfants qui gagnent soient trop souvent les mêmes, car cela crée très rapidement une frustration insupportable à cet âge).

C'est pourquoi avec de petits enfants, la meilleure approche est de deviner quel est le mime :

- Dans l'idéal de façon coopérative (le challenge étant de trouver ensemble qu'est-ce qui est mimé)
- Sinon on ne comptant pas de points (compter les points accentuerait l'aspect compétitif du jeu, alors que si on ne le fait pas chacun a deviné certains mimes au bout d'un certain temps et est satisfait d'avoir participé)

En famille, ou avec des enfants d'âges très différents, les plus petits miment les cartes de niveau 1 et les grands miment celles de niveau 2 et tout le monde peut tout deviner, car le niveau de difficulté correspond davantage à la difficulté de mimer que de donner la réponse.

Quel que soit le nombre de joueurs ou le cadre, il faut mettre en place un "code" qui met fin au mime, afin que les joueurs qui devinent attendent la fin du mime. Ainsi, le mimeur ne s'interrompt pas pour valider ou non les propositions. Par exemple, on pourra s'asseoir sur une chaise au centre pour signifier l'arrêt du mime et le début des propositions possibles. Une autre idée est de décider d'un geste convenu que le joueur qui effectue le mime fait à la fin pour indiquer que son mime est terminé.

Une fois le jeu de mime pratiqué avec l'enseignant, on peut laisser le jeu en libre utilisation dans la classe. Pour limiter le bruit ambiant dû à l'effervescence, on peut imposer de jouer à deux enfants : un qui mime, l'autre qui devine et alterner.

Pour des jeunes enfants, il faut que ce soit l'adulte qui commence à mimer pour donner un modèle à chaque situation. Pour cela, il est recommandé que l'adulte fasse de très grands gestes, exagérés et répétés. Ils miment l'action en prenant tout le temps nécessaire à la compréhension, et peuvent même compléter l'action elle-même pour former un « mini-scénario ».

Par exemple, pour le mime « cueillir des pommes », on pourra :

- Tendre le bras et arrondir la main sous la pomme imaginaire dans plusieurs directions successivement et à plusieurs niveaux de hauteurs
- Placer chaque pomme délicatement dans un panier imaginaire posé par terre
- Pour finir prendre le panier imaginaire à deux mains en mimant un poids très lourd et marcher quelques pas

Ces modèles théâtralisés forment un « répertoire » de gestes dans lequel l'enfant va pouvoir trouver la ressource pour mimer à son tour.

Après quelques parties, lorsque ce sera au tour des enfants de mimer, si l'un d'entre eux trouve l'idée d'un nouveau geste explicite qui n'avait pas été modélisé par l'adulte, il paraît important de le faire expliquer et de le valoriser.

Variantes de jeu : jouer avec un seul niveau.

En grand groupe :

Préparation : L'enseignant distribue à chaque enfant une seule carte, et il sait quelles cartes ont été distribuées (voir le document de référence de toutes les cartes ci-joint.)

Déroulement : L'enseignant mime une des actions distribuées. L'enfant qui reconnaît l'action mimée sur sa carte lève le doigt.
À la fin du mime, cet enfant doit dire l'action de sa carte, et l'enseignant valide.

Fin du jeu : Si plusieurs enfants lèvent le doigt à la fin du mime, il y a débat argumenté, par exemple :

> *C'est ma carte « cueillir des fleurs » parce que la maîtresse s'est baissée et elle a arraché des choses par terre*

Si l'enfant a bien reconnu sa carte, on dit qu'il a gagné, on s'échange les cartes et on rejoue.

En petit groupe : Activité avec des enfants petit parleurs ou non-parleurs en petit groupe d'aide personnalisée :

- Activité d'observation :

  Préparation : L'enseignant pose 3 cartes sur la table et verbalise les actions dont il s'agit. Il peut aussi raconter une anecdote autour de ces actions, demander à un enfant s'il l'a déjà fait etc…

  Déroulement : L'enseignant mime une de ces 3 actions et les enfants doivent deviner laquelle est mimée. Ils pointent avec le doigt la bonne carte ou s'expriment oralement.

- Activité de compréhension orale :

  Préparation : L'enseignant dispose à différents endroits de la salle (pour répondre au besoin de mouvement des enfants) 5 cartes de mime.

  Déroulement : L'enseignement demande aux enfants d'aller chercher la carte de… (Exemple : « Chanter du rap »). L'enfant qui la rapporte le premier a gagné.

  Remarque : On peut également jouer chacun son tour si les enfants sont plus inhibés.

Grâce à ces deux activités refaites de nombreuses fois en petit groupe, l'enseignant entraîne l'enfant non-parleur à comprendre les formulations orales. Il crée aussi les conditions propices à l'émergence d'une première expression orale : la confiance, l'aspect ludique.

Pour des acquisitions langagières, il est très important de jouer plusieurs parties avec les mêmes cartes. C'est à cette condition que vont apparaître mémorisation et confiance des élèves les plus fragiles en langage. On peut jouer au jeu de mime d'abord en aide personnalisée et ensuite en classe entière pour que les élèves concernés se retrouvent plus confiants dans le jeu en grand groupe.

Variante de jeu pour travailler l'enrichissement du langage avec les adjectifs qualificatifs.

Cette variante peut être utilisée en classe entière ou petit groupe d'aide personnalisée pour des enfants plus âgés.

Préparation : Présenter sur la table ou au tableau les 2 cartes correspondantes des 2 niveaux. Déterminer un mimeur.

Exemples : « Dire un secret étonnant » et « Dire un secret amusant »,
Ou bien, « Goûter une glace délicieuse » et « Goûter une glace dégoûtante ».

Déroulement : Le mimeur choisit une des deux situations sans le dire et la mime. Les autres enfants et l'enseignant doivent deviner à la fin quelle situation a été mimée.

Remarque : En classe entière, plusieurs personnes peuvent être interrogées pour avoir leur avis. En petit groupe, on peut demander que les enfants se mettent d'accord sur une réponse pour provoquer un débat argumenté.

Activité complémentaire :
À partir d'une des cartes du jeu, on en invente d'autres en aide personnalisée, on les dessine. On y joue par la suite en classe entière
Exemples : « caresser un chat » → « caresser un chat méchant », « caresser un chat doux », « caresser un chat sale »

Variantes d'activités (avec le même jeu de cartes)

Activité en aide personnalisée pour les enfants qui commencent à lire :

Préparation : L'enseignant pose 3 cartes sur la table côté verso et **ne verbalise pas** les actions dont il s'agit.

Déroulement : L'enseignant mime une de ces 3 actions et les enfants doivent deviner de laquelle il s'agit en lisant les actions au verso des cartes. Ils pointent avec le doigt la bonne carte ou s'expriment oralement.

Fin du jeu : On retourne la carte pour que l'image valide ou non leur réponse.

Activité artistique :
Cette activité peut être réalisée après plusieurs parties de mime, pour travailler la partie du programme scolaire « Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements » :

En salle de jeux, matérialiser des espaces séparés avec des lignes au sol.

Pour une première séance :

Préparation : Créer 2 espaces séparés, avec dans chaque espace une carte de mime posée au sol. Prévoir une musique lente.

Déroulement : L'adulte donne la consigne suivante :

> Ici, c'est l'espace de la carte « Faire un caprice à ses parents » et là c'est l'espace de la carte « Souffler des bulles de savon ».
>
> Choisissez un espace pour commencer.
>
> Sur la musique, vous allez mimer l'action de cet espace.
>
> Quand je tape dans le tambourin (ou dans mes mains), vous changez d'espace. Tout doit être silencieux, on ne doit entendre que la musique. »

Au bout de quelques minutes, faire émerger une séquence d'actions typiques de chaque mime, par exemple pour « Faire un caprice à ses parents » : bras croisés sourcils foncés, puis roulage au sol, puis assis tête dans les bras.

Refaire l'activité. Cette fois, tous les enfants « réalisent » cette séquence d'actions en l'enchaînant plusieurs fois jusqu'à ce que l'adulte donne le signal sonore de changer de zone.

Au fil des séances, on peut ajouter plus d'espaces différents pour enrichir.

Découvrez aussi pour la maternelle les jeux
Numédingo, Sonodingo, Lirodingo et toute la collection Didacool sur Aritma.net





