

Atelier sur le langage corporel

ACCUEIL & INTÉGRATION DES PERSONNES EN SITUATION DE MIGRATION

par BSF



Description

Communiquer grâce au langage du corps

Objectifs

Mobiliser son imaginaire pour symboliser le réel
Travailler les modes de représentation
Motricité expressive
Communiquer avec un groupe ses sentiments et émotions
Réaliser des actions à visée expressive
Exprimer corporellement des images, des choses, des actions
Se familiariser avec son corps

Compétences travaillées

Imaginaires
Représentatives
Motricité
Communication
Expression
Théâtre

Matériel

Cartes avec des consignes de mimes (une image et le nom écrit en français et en anglais) – ATTENTION il y aura différentes catégories : animaux, métiers, situations, actions, sentiments, instruments.
Bandeaux pour bander les yeux des participants

Contenus utilisés

Livret pédagogique d'expression corporelle et de mimes :
<https://bit.ly/2YjcYyE>

WORKFLOW

1 Préparation - 2 heures

NB pour l'animateur : s'il y a des questions, être en capacité de recontextualiser les représentations gestuelles dans le quotidien.

Débarrasser la salle pour qu'il y ait un espace central agréable et qui n'est pas dangereux. Ensuite, préparer les éléments pour les différentes activités :

- Activité brise-glace : récupérer un bâton/une barre
- Activités corporelles :

1-Le mime : préparer les différentes cartes avec des animaux, des actions, des sentiments, des métiers. Les découper et les mettre dans un récipient afin que les participants puissent les piocher.

2-Colin-Maillard : préparer un petit parcours avec des obstacles et un bandeau.

2 Lancement - 15 minutes

Explication de l'activité à tous les participants.

3 Déroulement - 1 heure

Activité brise-glace (10 minutes)

Les participants se mettent en ligne et présentent leurs deux index qu'ils placent au niveau de leur buste. Un bâton leur sera alors déposé sur les doigts. Ils doivent tous ensemble déposer le bâton au sol, sans qu'aucune personne ne décolle les doigts du bâton, sans le faire tomber et en se coordonnant.

Deviner le mime (20 minutes)

Les participants sont par groupes de quatre à six. L'un d'eux va prendre un papier sur lequel figure un dessin ou un mot par rapport à un thème et mime. Les autres devinent. Les différents thèmes sont les suivants :

- Les animaux, les lieux (au restaurant / dans la rue / à la plage / à la maison / au cinéma lors de la projection d'un film d'horreur / dans une salle d'attente

avec beaucoup de monde / un paquet insolite dans le bus / lors de la coupe du monde de football à la télé chez des copains / au bar le garçon qui renverse son plateau sur quelqu'un / je pêche / je conduis).

- Les actions (jeter, frapper, escalader, danser, attaquer, porter, se balancer, descendre, tomber, bercer, caresser).
- Les sentiments, sensations (être en colère, avoir des doutes, être gai, avoir soif, avoir peur, avoir froid, avoir confiance, être triste, être énervé, être étonné, être vieux, être méfiant, être fatigué, être inquiet, être malade, être jeune, être joyeux, être ennuyé, avoir faim, avoir chaud, être en pleine forme, être calme, avoir sommeil, s'ennuyer).
- Les métiers (menuisier, jardinier, boulanger, instituteur...).

Les petits paquets

Faire marcher les personnes au hasard dans la pièce. Les personnes se regroupent en fonction des consignes de l'animateur qui choisit de les donner aux moments de son choix.

Par exemple :

- Former des groupes en fonction de sa couleur de t-shirt, puis
- Former des groupes en fonction de sa couleur d'yeux, et enfin
- Former des groupes en fonction de son âge.

Le tout sans utiliser de paroles !

Colin-Maillard et son aide (15 minutes)

But du jeu : se déplacer sans repères visuels avec seulement des informations d'ordre tactile. Déroulement : les participants sont par deux, l'un derrière l'autre. Le premier a les yeux bandés ; le second a pour tâche de le guider, sur un parcours jalonné d'obstacles, avec un minimum de contacts. L'intérêt réside dans la nécessité de produire des contacts signifiants (communication non verbale) et de les rendre opérationnels.

Le jeu du miroir (15 minutes)

But du jeu : privilégier les interrelations. Déroulement : un participant est le miroir qui doit imiter les gestes de l'autre. Dans un premier temps, laisser les personnes inventer, puis relancer par des consignes ouvertes : faire sa toilette, se coiffer, se brosser les dents, s'habiller...

4

Clôture - 5 minutes

Discuter autour des différentes interprétations des gestes s'il y a des questions et ranger la salle.