

Cie  
B A G A M O Y O

# Le français par le mime

Atelier sur la créativité en classe de FLE  
JOURNEES DE FORMATION DU GROUPEMENT FLE  
CIDEF – UCO d'Angers  
*vendredi 13 et samedi 14 novembre 2015*



Association loi 1901  
18, rue A. Moitié  
44000 NANTES  
- France -

<http://www.compagnie-bagamoyo.org>  
[www.lefrancaisparlemime.wix.com/fplm](http://www.lefrancaisparlemime.wix.com/fplm)

## 1. Les salutations dynamiques

### *Descriptif du jeu :*

Tous en cercle et se lancer un mot de salutation correspondant à un geste

- Avec le bras droit vers la gauche on dit **BONJOUR**
- Les deux mains du haut vers le bas, dire **STOP** et on change de sens
- Avec le bras gauche vers la droite on dit **AU REVOIR**
- Avec deux doigts autour des yeux, dire **SALUT** et on passe le tour d'une personne
- On tape dans ses mains et on dit **A BIENTOT** et tout le monde change de place sur le cercle
- Avec les mains sur les genoux on dit **COUCOU** et dans ce cas on change le sens tout en sautant une personne

*Ce que je peux en faire (dans ma classe, avec d'autres consignes, d'autres objectifs, etc....) :*

## 2. Attrape prénoms

### *Descriptif du jeu :*

La moitié du groupe plus 1 se met en cercle. Ceux qui restent se placent chacun derrière une personne du premier cercle. Celui du cercle intérieur qui se retrouve seul (sans partenaire derrière lui) appelle par son prénom une personne du cercle intérieur, celle-ci doit courir pour aller se placer derrière elle mais la personne placée derrière celle qui vient d'être appelée doit l'empêcher de partir en la ceinturant.

*Ce que je peux en faire (dans ma classe, avec d'autres consignes, d'autres objectifs, etc....) :*

### 3. L'alphabet

#### *Descriptif du jeu Alph'A :*

Les participants se rangent par ordre alphabétique de prénoms dans la salle.

#### *Descriptif du jeu Alph'B :*

Par deux faire avec son corps une lettre de l'alphabet que les autres essaieront de lire. Puis toujours par deux essayer d'écrire un mot en égrenant les lettres

#### *Descriptif du jeu Alph'C :*

Faire deux équipes. Chaque équipe se met d'accord sur un mot qu'elle va faire deviner à l'autre équipe en interprétant les lettres de ce mot dans l'espace sur une ligne d'écriture mais dans le désordre.

#### *Descriptif du jeu Alph'D :*

Faire deux équipes. Chaque équipe se met d'accord sur une phrase. Chacun est porteur d'un mot. Les participants se placent en ligne (mais pas dans l'ordre de la phrase) et chacun dit oralement son mot, l'autre équipe essaie de retrouver la phrase.

*Ce que je peux en faire (dans ma classe, avec d'autres consignes, d'autres objectifs, etc....) :*

### 4. Les couleurs

#### *Descriptif du jeu Coul'A :*

Tous les participants sont en cercle et se lancent une balle en indiquant la couleur de cette balle. Au fur et à mesure que le jeu avance on ajoute de plus en plus de balles de couleur différente

#### *Descriptif du jeu Coul'B :*

Chacun son tour on se présente face au groupe en essayant de lui faire deviner une couleur en mimant soit le fruit que l'on mange soit le sol sur lequel on marche

### *Descriptif du jeu Coul'C*

On délimite dans l'espace un tableau blanc imaginaire. Les participants, chacun leur tour, viennent prendre un pinceau de couleur placé dans un pot de peinture devant la toile pour créer un tableau commun.

*Ce que je peux en faire (dans ma classe, avec d'autres consignes, d'autres objectifs, etc....) :*

### 5. Le restaurant

#### *Descriptif du jeu Rest' A :*

Un meneur mime toutes les actions que l'on peut trouver autour d'un repas au restaurant. Le groupe imite le meneur. Après avoir joué cette scène, on la reprend en y mettant des mots.

#### *Descriptif du jeu Rest'B :*

Deux équipes face à face. Chacun a un numéro. Le meneur appelle un numéro. Les participants concernés se mettent face au meneur qui mime un objet qui a été vu dans le jeu précédent. Le plus rapide à mettre un mot sur l'objet mimé doit, après vérification auprès du meneur retourner dans son équipe sans se faire toucher par le membre de l'autre équipe. Si la réponse du meneur est négative, dans ce cas c'est à celui qui n'a pas parlé de retourner dans son équipe sans se faire toucher.

#### *Descriptif du jeu Rest'C:*

Scène de jeu. Un serveur vient demander au client si son repas s'est bien passé? (nuisance sonore, qualité gustative, événement extérieur...). Le client répond.

*Ce que je peux en faire (dans ma classe, avec d'autres consignes, d'autres objectifs, etc....) :*

## 6. Les saisons

### *Descriptif du jeu sais'A*

En cercle on s'habille en tenant compte de la saison, chacun ajoute un vêtement ou un accessoire en accord avec la saison

### *Descriptif du jeu sais'B*

Un participant sort. Les autres se mettent d'accord sur une saison et composent une image fixe caractéristique de la saison choisie

### *Descriptif du jeu sais'C*

Deux participants se mettent d'accord sur une saison et dans un lieu. Il y font vivre deux personnages sans parole. Le groupe imagine le dialogue possible de la scène. On refait la scène avec « la bande son »

*Ce que je peux en faire (dans ma classe, avec d'autres consignes, d'autres objectifs, etc....) :*

## 7. Lexique de la maison

### *Descriptif du jeu Mais'A*

Un groupe de participants déménage une pièce de la maison en nommant les objets qu'ils se font passer successivement, les autres doivent trouver très vite de quelle pièce de la maison il s'agit.

### *Descriptif du jeu Mais'B*

En cercle, collectivement on élabore une liste d'objets pouvant être déménagés dans une voiture, dans un camion, sur un vélo, dans une petite remorque...

### *Descriptif du jeu Mais'C*

En groupe, il est trois heures du matin, on doit traverser la maison discrètement. (plus plan de la maison)

### *Descriptif du jeu Mais'D :*

On vient acheter un objet scolaire dont on ne sait pas le nom et qu'il faut faire deviner au vendeur.

Un vendeur, un client : Le client a besoin d'un matériel scolaire, le vendeur lui fait préciser avec le plus de détail possible ce dont il a besoin (taille, couleur, poids, forme, prix, nombre...)

*Descriptif du Jeu Mais'E :*

Tous les participants sont assis, et disposent d'un numéro de téléphone ainsi qu'un « mot-secret ». Un participant se rend dans la « cabine téléphonique » où se trouve un annuaire comportant les numéros de téléphone distribués. Il doit appeler au hasard quelqu'un de la liste pour organiser son déménagement et lui faire prononcer le mot secret qu'il a derrière son numéro de téléphone.

*Ce que je peux en faire (dans ma classe, avec d'autres consignes, d'autres objectifs, etc....) :*

## 8. La grammaire.

*Descriptif du jeu Gramm'A*

Tous en ligne. Un participant se lève en annonçant un auxiliaire (être ou avoir). Il va serrer la main d'un autre participant qui devra donner un verbe se conjugant avec cet auxiliaire là. Puis à son tour d'annoncer un auxiliaire et de serrer la main de quelqu'un d'autre.

*Descriptif du jeu Gramm'B:*

Une frontière imaginaire sur laquelle les participants se mettent en ligne qui délimite « le pays » de l'auxiliaire être et « le pays de l'auxiliaire avoir. Le meneur indique un verbe, les participants se placent dans « le pays » qui convient.

*Descriptif du jeu Gramm'C:*

Chacun pense à une personne du groupe, ensuite chacun tire un papier sur lequel est indiquée une préposition de lieu. Tout le monde doit ensuite aller se placer dans l'espace en fonction de sa préposition de lieu vis-à-vis de la personne à laquelle elle pensait au début. Une photo finale pourra être réalisée.

# Le français par le mime

Nous contacter

---

*Fabrice EVENO :*

**Responsable artistique de la Compagnie**  
Comédien et metteur en scène

**00 33 6 77 18 86 53**

*Cyril GOURMELEN :*

**Responsable pédagogique de la Compagnie**  
Enseignant certifié en FLE/FLS  
[cyril.gourmelen@compagnie-bagamoyo.org](mailto:cyril.gourmelen@compagnie-bagamoyo.org)

**00 33 6 86 36 02 89**



**Compagnie Bagamoyo**  
**18, rue A. Moitié**  
**44000 NANTES**  
**- France -**

<http://www.compagnie-bagamoyo.org>  
[www.lefrancaisparlemime.wix.com/fplm](http://www.lefrancaisparlemime.wix.com/fplm)