

Le « gromelot »

Cor 13

Objectif

De l'expression sonore expressive et imaginaire

C'est un jeu dans lequel les participants vont communiquer entre eux par le biais d'un langage sonore de leur invention. L'expressivité est créée par les différentes tonalités, intonations, et expressions rigolotes du langage.

Déroulement

Durée

60 min

Fréquence

Une fois

Matériel

Un espace dégagé suffisant pour se placer assis en rond

La trame

- L'animateur propose la phrase suivante à faire tourner dans le cercle : « ma ta, ma ma ta, mat ma »
- Faire tourner cette expression avec différents sentiments : joie, peur, colère, ... On essaie d'expliquer et de transmettre quelque chose à ses voisins.
- On demande ensuite à un participant d'inventer une phrase ou une conversation dans un langage propre à lui, avec des consonances et des intonations qu'il choisit, tout en gardant le niveau d'expressivité.
- Chacun le fait tour à tour
- On essaie alors d'installer une discussion de groupe où chacun possède son langage propre mais où tout le monde essaie de se faire comprendre par le jeu des sonorités et des expressions.
- Variante si blocage : l'animateur propose des thématiques de rencontre (un père et son fils, un patron et son employé, deux amis, ...). On peut également introduire une situation ou un enjeu (père et fils lors d'une remise d'un mauvais bulletin, patron et employé pour une augmentation de salaire, ...).
- Amusement garanti

Résultats

.. /.. /