

# Jeux pour expressions corporelles

## Le jeu du sculpteur

Un sculpteur désire réaliser une statue et a besoin de votre aide.

La classe est partagée en deux groupes.

Un groupe visitera le musée et l'autre groupe est en pleine action : les sculpteurs modèlent leur statue (1 ou 2 élèves). Quand ils ont fini, le musée ouvre ses portes.

Le public vient admirer les oeuvres et discuter avec les sculpteurs.

Pendant ce temps, les sculptures (statues) doivent rester immobiles pendant tout le temps que dure la visite ! Les visiteurs doivent deviner ce que représentent les différentes statues.



Puis on échange les rôles ! 1 point est attribué pour chaque bonne réponse. A la fin, les équipes comparent les points.

## Le jeu du magicien

Un méchant magicien transforme tous les enfants en statue !

L'un des enfants tient la baguette magique. Et en récitant une phrase magique, suivi d'un code avec l'autre main (codes qui ont été définis à l'avance) les autres enfants doivent prendre la position choisie par le magicien.

Exemple : Le magicien pince son nez avec son pouce et son index droit... les enfants doivent soulever leur pied gauche et toucher le gros orteil avec la main gauche !

Une fois que tous les enfants ont la position souhaitée, on annule l'effet du sort en récitant un contre-sort !

Puis la baguette magique est passée à l'enfant suivant.



## Jeu du lion sorcier

Lorsque le lion-sorcier émet son terrible rugissement, tous les enfants sont transformés en animal.

Dès que le rugissement se fait entendre, chaque enfant adopte la position et imite un animal (familier ou sauvage) de son choix. Le lion-sorcier doit alors deviner quel est l'animal qui se cache. Dès qu'il a deviné, l'enfant est libéré de son sort.