



Janvier 2021

M

a

n

u

e

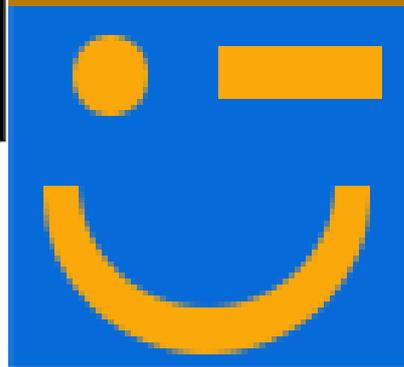
L

S
i
r
i
a
n
D
e
l
a
m
a
r
e

SENTIMENTS ET RAISONS

JEU D'INTROSPECTION DE SENTIMENTS

Sentiments
et raisons



Introspection
de Sentiments



1. Fiche identité du jeu

Nom du jeu

Sentiments et raisons

Date de sortie

mardi 12 janvier 2021



Conception

Agnès Woimant et David Stevens

Réalisation

Sirian Delamare et David Stevens

Type de jeu verbal

Introspection de sentiment

Ce type de jeu verbal sert à analyser comment les sentiments sont exprimés gestuellement et oralement. Il permet de les décrire verbalement et par écrit.

Type de rédaction

Rédaction de saynètes

Ce type de jeu verbal sert à rédiger des Saynètes avec des jeux de société.



2. But du jeu

Le jeu « Raisons et sentiments » sert à créer une histoire autour d'un sentiment illustré sur une carte visuelle.

Le joueur doit nommer le sentiment qui est exprimé sur une carte. Ensuite, il peut décrire les gestes qui servent à exprimer ce sentiment avec des mots-clés et des phrases.

Après, il lui est demandé d'imaginer des raisons qui peuvent amener à exprimer ce sentiment avec des mots-clés et des phrases.

Finalement, il peut rédiger une saynète dans laquelle il décrit les causes qui amène un personnage à exprimer ce sentiment et les gestes utilisés pour le faire.



3. Etapes du jeu

- a) Trier à l'avance des cartes qui expriment des sentiments.
- b) Sélectionner une carte qui exprime un sentiment.
- c) Mimer et nommer l'émotion représentée sur la carte.
- d) Décrire les gestes et les sons utilisés pour exprimer le sentiment avec des mots-clés et des phrases.
- e) Expliquer verbalement puis avec des mots-clés et des phrases les raisons qui peuvent amener à exprimer ce sentiment.
- f) Rédiger une saynète dans laquelle pour décrire les causes qui amènent un personnage à exprimer ce sentiment. Puis expliquer quels sont les gestes utilisés par le personnage pour exprimer ce sentiment.



4. Jeu de société utilisé

Nom du jeu de société

Devine Ce Que Je Mime

Type de jeu de société

Jeu de cartes illustrées



Editeur du jeu

Educa Boras

Date de sortie

2016-11-23

Présentation du jeu

Jeu d'images imprimées à partir desquelles des actions peuvent être mimées.

Les joueurs ne doivent émettre aucun son lorsqu'ils miment ce qui est représenté sur la carte. Lorsque l'un des joueurs pense avoir deviné, il donne le nom de l'animal, de l'action, de l'objet ou du personnage représenté.

Si la réponse est bonne, il gagne la carte correspondante, pioche une carte et la mime à son tour.



5. Partie N°1 : Le rire

Nom de la partie N° 1

Le rire

Date de la partie

dimanche 10 janvier 2021



1 - Expression gestuelle du sentiment

Le rire

2 - Mots-Clés

Rire, Sourire, Fermer les yeux, Rigoler, Se tenir les côtes

3 - Phrases rédigées

Elle sourit.
Elle se tient les côtes.
Elle ferme les yeux.
Elle rigole bruyamment.



Le rire

4 - Raison du sentiment

Pourquoi la fille rit ?

5 - Mots-Clés

Farce
Raconter une histoire drôle
Séquence de film

6 - Phrases rédigées

Elle rit parce que quelqu'un lui fait une farce.
Elle se tient les côtes parce que son frère lui raconte une histoire drôle.
Elle ferme les yeux parce qu'elle rit.
Elle rigole bruyamment devant une séquence d'un film.

7 - Saynète

La fille regarde le film "Shazam".
Le héros du film se met à danser. Il lance des éclairs dans le ciel et il chante : "Les balances éclairs".
La fille trouve la scène amusante parce ce que le comédien est rigolo. Elle rit en se tenant les côtes.



6. Partie N°2 : Partie vierge

Nom de la partie N° 2

Date de la partie



1 - Expression gestuelle du sentiment

2 - Mots-Clés

3 - Phrases rédigées

4 - Raison du sentiment

5 - Mots-Clés

6 - Phrases rédigées

7 - Saynète

