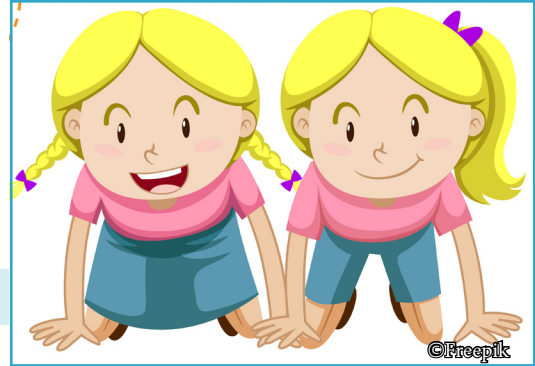


# Qui se ressemble s'assemble



## DÉROULEMENT

Sur chaque fiche, une des émotions de base est indiquée.

L'animateur distribue une fiche à chaque participant.

Il demande aux participants d'exécuter l'attitude corporelle (mimique, posture, gestes, voix...) qui, selon eux, correspond à l'émotion qui leur a été attribuée.

Tout en conservant sa mimique, chaque participant circule et recherche ceux qui, à son avis, représentent la même émotion que lui. Dès qu'il pense avoir trouvé, il se relie à son homologue en lui prenant le bras. Des chaînes d'émotions identiques sont ainsi formées.

L'animateur vérifie que les associations sont correctes.

## NOTE À L'ANIMATEUR

Il arrive, chez les jeu

## OBJECTIFS

- Découvrir le langage non verbal propre aux émotions et aux sentiments.
- Prendre conscience que les émotions peuvent s'exprimer de différentes manières.

## MATÉRIEL

-

## DISPOSITION

•

## PISTES DE RÉFLEXION...

L'animateur demande aux participants s'il a été facile ou non de trouver ceux qui avaient la même émotion qu'eux.

Comment ont-ils faits ? Quels sont les indices qui les ont guidés ?

L'animateur propose éventuellement d'exécuter à nouveau les chaînes de mimiques et d'observer les visages. Les mimiques sont-elles vraiment identiques ? En quoi ? Y a-t-il des nuances ? Pourquoi ?