

Présentation du jeu 1

MimoDingo comprend 40 cartes action. Chaque carte action comporte :

Sur la Face : une illustration de l'action



Sur le dos :

- Niveau de la carte (1 ou 2)
- Description de l'action

Le niveau indiqué sur le dos des cartes correspond à la difficulté à mimer l'action représentée par la carte :

2



Règles

3

	Type de jeu	Notion	Âge Mini	Niveau
Kim	Coopératif 2 à 6 joueurs	Observation Construction de phrase	3 ans	PS MS
Petit Mime	En groupe 2 à 10 joueurs	Observation Expression par le mime	2 ans	PS MS
Activité « Non parleur »	En groupe restreint 2 à 6 joueurs	Observation Compréhension Désignation	2 ans	PS
Activités « Bon Parleur »	En groupe restreint 2 à 6 joueurs	Créativité Réflexion Mémoire	2 ans	PS MS

Règles en vidéo

4



Vidéo d'explication de la règle de
Kim et ses variantes

Vidéo d'explication de la règle de
Petit Mime



Vidéo d'explication des **Activités**

Téléchargez le manuel pédagogique
gratuit sur www.aritma.net

Kim retiré (Jeu)

5

2 à 6 joueurs - Jeu coopératif - À partir de 3 ans

But du jeu :

Gagner ensemble le plus de cartes possible.

Préparation :

Désigner un meneur de jeu.

Sélectionner les cartes d'un niveau. Mettre de côté les autres cartes.

Déroulement :

Poser 3 cartes (ou plus pour augmenter la difficulté) sur la table face visible.

Les joueurs prennent le temps d'essayer de les mémoriser.

Ils se cachent les yeux, et le meneur retire une carte.

Ensemble, les joueurs essaient de retrouver la carte retirée.

Quand ils pensent l'avoir trouvée, ils l'énoncent en formulant une phrase complète et correcte.

Exemple :

« La danse ! » *Mauvaise formulation*

« Faire de la danse ! » *Bonne formulation*

Si la carte énoncée est la bonne, ils gagnent les 3 cartes. Sinon elles sont mises de côté.

Fin de partie : Le jeu se termine quand toutes les cartes ont été utilisées.

Variante facile :

« Kim Ajouté »

Les joueurs ferment les yeux. Le meneur ajoute une carte au hasard sur la table. Les joueurs doivent retrouver de quelle carte il s'agit.

Variante Difficile :

« Kim Caché »

Les cartes sont cachées par un tissu ou autre. Les joueurs doivent retrouver toutes les cartes.

Petit Mime (Jeu)

7

À partir de 2 joueurs - À partir de 2 ans

But du jeu : Deviner l'action mimée.

Préparation :

Choisir le niveau de difficulté et garder les cartes de ce niveau.

Le meneur de jeu :

- Installe les joueurs en arc de cercle.
- Pose une chaise face à eux.
- Lit les cartes une à une en les montrant.

- Indique aux autres joueurs qu'ils devront attendre la fin du mime pour faire des propositions en levant la main (pour un jeu calme).

Déroulement :

Le meneur de jeu choisit une carte et la mime en faisant de grands gestes simples et exagérés pour que les joueurs reconnaissent les actions.

Afin de marquer la fin du mime, il s'assoit sur la chaise.

Si le joueur interrogé a trouvé la bonne carte mimée, il peut à son tour mimer une action avec l'aide du meneur.

Sinon le meneur interroge un autre joueur.

NB : Les mimes se réalisent debout sauf exception.

Fin de partie : Le jeu se termine une fois que toutes les cartes du niveau de difficulté ont été jouées.

NB : En classe, il pourra être proposé en groupe restreint, pour solliciter les enfants qui n'osent pas mimer ou s'exprimer devant d'autres enfants.

Activité

« non-parleurs »

9

De 2 à 6 joueurs - À partir de 2 ans

À deux ans, il est courant que des enfants ne s'expriment pas encore ou pas en présence d'autres personnes. Ce blocage temporaire ne signifie pas une incapacité de l'enfant à comprendre le langage et à l'utiliser en pensée pour raisonner.

Cette activité vise à développer les compétences langagières intérieures de ces enfants. Ils peuvent être accompagnés par d'autres enfants qui communiquent facilement pour que les échanges soient naturels.

Il est important de laisser s'exprimer les enfants « non-parleurs » à leur tour, par exemple en désignant les cartes avec le doigt.

Exemples de 3 activités :

1. Poser 3 cartes sur la table et dire :

« *Abel, montre-moi la carte où il y a écrit "Cueillir des fleurs".* »

2. Désigner une carte et dire : « *L'as-tu déjà fait ?* »

Attendre la réponse (pas forcément orale), puis raconter une anecdote personnelle : « *Moi, je l'ai fait l'autre jour avec ma fille...* »

3. Dire :

« *Abel quelle est ta carte préférée ?* »

« *Quelle est la carte que tu aimes le moins ?* »

« *Je vais mimer une action. Tu dois montrer de quelle carte il s'agit.* »

Activité

« bons-parleurs »

1. Activités Complexes

De 2 à 6 joueurs - À partir de 3 ans

Le but est de proposer aux enfants « bon parleurs » des situations de jeu plus complexes :

- Combiner des actions déjà connues
- Rajout d'un élément à une action déjà connue
- Nouvelles actions

Exemples :

« Chanter de l'opéra tout en faisant de la danse classique »

« Manger une glace délicieuse qui coule »

« Avez-vous une idée pour mimer une autre action qui n'est dessinée sur aucune carte ? »

Activité « bons-parleurs »

12

2. Activité de mémoire coopérative

De 2 à 6 joueurs - À partir de 2 ans

Cette activité permet de travailler la restitution dans l'ordre de plusieurs actions.

Dans cette activité, le meneur de jeu explique qu'il va mimer 3 actions successivement.

Les joueurs vont devoir les nommer dans l'ordre où elles ont été mimées.

Variante identification et observation

Les joueurs doivent poser les cartes sur la table, de gauche à droite, dans l'ordre où elles ont été mimées.