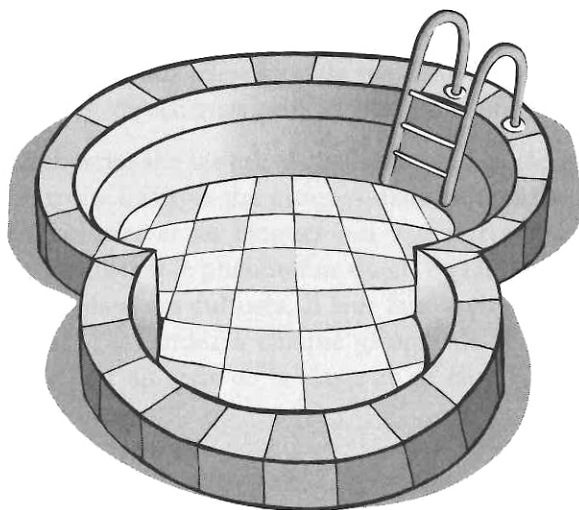


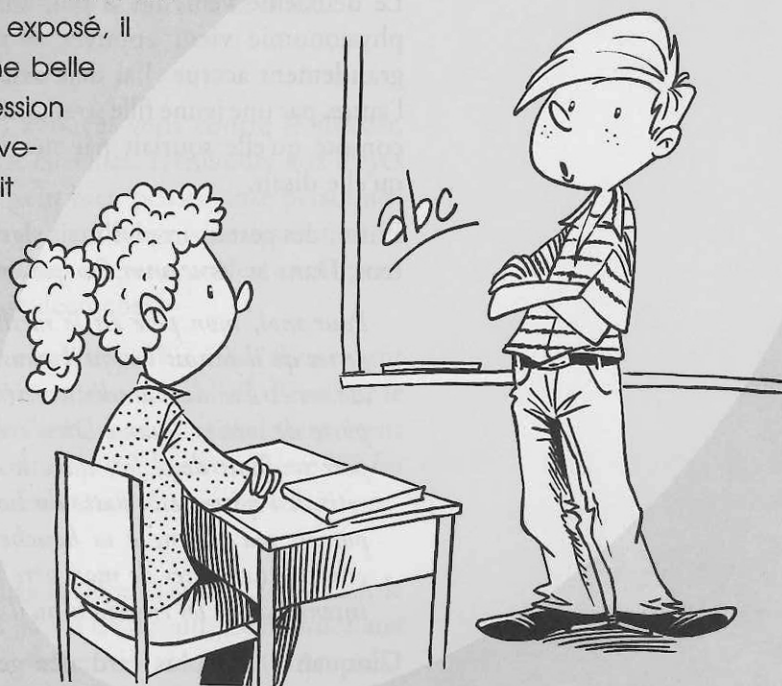
## Énormités pouvant servir d'entrées en matière

- Hier, durant la récréation, j'ai échappé ma main. Un élève de 1<sup>re</sup> année l'a trouvée et l'a rapportée au bureau de la direction.
- En venant à l'école aujourd'hui, j'ai vu le ciel devenir noir et bleu. Je pense qu'il a une ecchymose.
- Le directeur est venu à l'école en sous-vêtements aujourd'hui.
- Ma mère nous a servi du crapaud et des vers frits pour souper, hier soir.
- J'ai avalé une horloge l'autre jour et maintenant je m'éveille chaque nuit quand l'alarme fait sonner mon estomac.
- Hier soir, mon ordinateur m'a crié de cesser de lui taper sur les touches !
- J'ai trouvé un lutin sous mon lit et il m'a donné une verrue.
- Mon voisin a une mouffette apprivoisée qui est devenue si grosse qu'elle n'entre plus dans son garage.
- La foudre est tombée sur notre maison la semaine passée et mon père continue de flamboyer.
- La piscine de mes grands-parents a coulé et a disparu. Aux dernières nouvelles, elle aurait refait surface quelque part en Chine.



## CHAPITRE 5 L'utilisation du langage non verbal

Il y a des années, quand j'enseignais encore, j'ai eu, dans ma classe de 2<sup>e</sup> cycle, un orateur-né. Il s'appelait Thomas. Il savait capter l'attention de tous sans même ouvrir la bouche. Il y avait même du magnétisme dans sa démarche. Au moment de présenter son exposé, il se rendait à l'avant de la classe avec une belle nonchalance. Il semblait en pleine possession de ses moyens. Cette aisance de mouvement qui frisait l'impudence ne manquait jamais de me faire sourire. Le meilleur restait à venir. Une fois devant son auditoire, il rejetait la tête en arrière, se croisait les bras sur la poitrine et opinait du bonnet en nous regardant, tous autant que nous étions. Après ce hochement de tête, il nous tenait. Nous étions là, subjugués, ne voulant plus qu'une chose : entendre ce qu'il allait dire. Nous étions à sa merci, chaque fois, et nous adorions ça. Il était vraiment bon.



### Transmettre le message approprié

« Je gesticule quand je parle, mais j'ai appris à contrôler ça. Avant, j'avais l'air agitée ; maintenant, je fais des gestes. Tout le monde dit que je suis sensationnelle ! »

*Sylvia, 2<sup>e</sup> année  
du secondaire*

Le corps peut transmettre des messages bons et mauvais, sans qu'un mot ne soit prononcé. Il suffit à Mariko de rouler les yeux pour exprimer l'opinion qu'elle se fait du nouveau copain de son amie. En enfonçant profondément ses mains dans ses poches, Denis fait bien sentir à la gardienne ce qu'il pense de ses remontrances. En vous voyant jambes et bras résolument croisés, votre directrice sait en quelle estime vous tenez le nouvel horaire de surveillance. Un sourire signifie qu'on accepte un rendez-vous ; un clin d'œil indique qu'on apprécie une blague.

Les élèves qui parlent en public doivent transmettre des messages positifs à leur auditoire. Ils doivent paraître compétents, posés et maîtres de la situation et s'efforcer de captiver les gens au point que seul un appel à la bombe puisse les persuader de quitter la salle. Vos élèves doivent savoir que même si leurs paroles enchantent l'auditoire, c'est leur corps qui le tiendra en haleine.

« Ah ! la magie de la passion. Elle fait toute la différence entre la médiocrité et la réussite. »

Norman Vincent Peale

La personne qui s'exprime en public peut ajouter beaucoup de poids et de passion à son exposé grâce à sa *posture*, à l'*expression de son visage* et à ses *gestes*. Cela ne signifie pas que tout locuteur devrait recourir aux simagrées de Jim Carrey. Cela veut dire qu'on peut enjoliver le sens des mots d'une façon sélective et contrôlée.

La posture est le plus important véhicule du langage non verbal. Par sa posture, le locuteur indique à l'auditoire les dispositions, positives ou négatives, dans lesquelles il le tient, ce qui, en fin de compte, conditionne la réaction du public et l'accueil qui lui sera fait.

Le deuxième véhicule le plus important est l'expression du visage. Quand la physionomie vient appuyer le propos, la force de persuasion des mots est grandement accrue. J'ai déjà assisté à un exposé sur la mort, livré, d'un bout à l'autre, par une jeune fille souriante. C'était tout à fait incongru. Je me rendais bien compte qu'elle souriait par nervosité, mais cela annihilait tout l'impact de ce qu'elle disait.

Enfin, des gestes simples mais significatifs ajoutent du poids aux paroles du locuteur. Dans le *Vancouver Storytelling Circle Newsletter*, Nan Gregory a écrit :

*Pour moi, mon père est le meilleur des conteurs. Je me rappelle vivement les gestes qu'il faisait lorsqu'il nous racontait des histoires. Quand Dieu chassait Adam et Ève du paradis terrestre, mon père tendait un doigt farouche vers la porte de sortie. Quand Dieu créait Adam en soufflant dans la poussière, mon père soufflait deux fois dans le creux de ses mains réunies. Quand Androclès retirait l'épine de la patte du lion, mon père prenait ma main dans la sienne, portait ma paume à sa bouche et en retirait avec ses dents une épine imaginaire. Les gestes de mon père cristallisaient le moment du récit pour moi et intensifiaient les émotions qu'il suscitait.*

Cinquante ans plus tard, les gestes de son père l'habitent toujours. En s'y exerçant, vos élèves peuvent avoir le même genre d'effet sur leur auditoire.

### Prétest : Le dire tout net

Les élèves travaillent par groupes de 6 à 12. Prenez un peu de recul et observez le locuteur dans chaque groupe. Tour à tour, les élèves se lèvent et décrivent la plus jolie ou la plus horrible salle de bains dans laquelle ils se sont un jour trouvés (sans en identifier le propriétaire). Ils doivent la situer, en décrire le plancher, la cuvette, le bain ou la douche, l'éclairage, les couleurs et ce qui rendait l'endroit si intéressant ou si épouvantable. Par son ridicule, cette tâche stimulera l'humour des élèves, ce qui les détendra.

Examinez la posture des locuteurs de chaque groupe (comment ils se tiennent), leur gestuelle (comment ils se servent de leurs bras et de leurs mains) et l'expression de leur visage (leurs jeux de physionomie). Arrêtez-vous davantage à la posture, car ce moyen de langage non verbal influe sur les deux autres.

Consignez vos observations sur votre liste d'élèves. Demandez aux élèves s'ils ont remarqué une relation entre le comportement du locuteur et les réactions de l'auditoire. Par exemple, comment tel élève s'y est-il pris pour faire rire tout le monde ?

# Technique : La posture

**Exercice en classe :** Prenez position !

**Résultats :** Sensibilise aux messages du corps, développe la confiance en soi et la capacité de gérer un auditoire.

**Déroulement :** Faites la démonstration des différentes manières d'entrer en rapport avec un auditoire. Vous pouvez le faire vous-même ou demander aux élèves de prendre les positions tandis que vous observez avec le reste de la classe.

## **Avec une chaise**

*Première posture* Assoyez-vous sur une chaise, appuyez-vous contre le dossier, étendez les jambes devant vous et croisez-les aux chevilles. Demandez aux élèves quel message cette posture leur transmet. Que peut bien penser cette personne ? A-t-elle envie d'être là ? En tant que membres de l'auditoire, que ressentent-ils en recevant ce message ? Ont-ils envie de s'asseoir en se penchant en avant pour écouter attentivement ou de se laisser aller et de décrocher ?

*Deuxième posture* Assoyez-vous sur le bout de votre siège, les pieds fermement appuyés au sol et tendez-vous vers l'auditoire. Vous devez avoir l'air d'être sur le point de lui confier un secret. Demandez aux élèves comment ils interprètent cette posture. Que peut bien penser cette personne ? A-t-elle envie d'être là ? En tant que membres de l'auditoire, comment se sentent-ils en voyant cela ? Sont-ils tendus ? Sont-ils dans l'expectative ?

*Troisième posture* Retournez la chaise, enfourchez le siège et appuyez-vous sur le dossier en vous accrochant les pieds autour des pattes de devant. Demandez aux élèves ce qu'ils pensent de cette attitude. Se sentent-ils détendus ? Amusés ? Comparez cette réaction avec celles qu'ont suscitées chez eux les deux postures précédentes.

## **En station debout**

*Première posture* Vous êtes debout devant la classe, les pieds croisés et les mains dans les poches. Demandez aux élèves de décoder le message que transmet cette posture.

*Deuxième posture* Debout devant la classe, les deux pieds fermement appuyés au sol, les mains de chaque côté du corps, vous êtes légèrement tendu vers l'auditoire. Demandez aux élèves quelle est leur réaction. Les mots intimidé, attentif ou plein d'attente leur viennent-ils à l'esprit ?

*Troisième posture* Vous êtes debout devant la classe, les pieds fermement appuyés au sol mais très largement écartés. Mettez une main sur la hanche et tendez l'autre. Penchez-vous de façon prononcée vers la classe. Demandez aux élèves de comparer cette posture avec les deux autres. Les mots curieux ou amusant leur viennent-ils à l'esprit ? Quelle posture préfèrent-ils et pourquoi ?

## **Analyse des postures**

Les trois postures assises et en station debout donnent à l'auditoire des impressions très différentes. La perception que l'auditoire a du locuteur est cruciale, car c'est d'elle que dépend l'écoute que les gens lui accorderont.



Les premières postures, tant assises qu'en station debout, ne valent rien pour parler en public. Elles envoient à l'auditoire un message d'ennui et de manque d'intérêt. Si le locuteur lui-même semble ennuyé ou peu intéressé par son propos, l'auditoire ne verra aucune raison de s'y intéresser.

Les deuxièmes postures sont des postures de pouvoir. Elles peuvent intimider ou forcer l'attention de l'auditoire avant même que le locuteur ait dit un mot.

Par leur caractère exagéré et appuyé, les troisièmes postures conviennent bien à des spectacles comiques ou amusants. Elles permettent de retenir l'attention du public, mais elles demeurent détendues et amicales. L'élève doit choisir la posture qu'il adoptera en sachant consciemment pourquoi il le fait. La posture devrait toujours refléter le ton de la présentation.

### ***Ce qu'il faut savoir sur la posture***

Le présentateur devrait toujours se trouver plus haut que l'auditoire, de façon à être vu aisément par tous ses auditeurs. Si le locuteur ne peut pas voir tous les membres de l'auditoire, il lui faut changer de place ou demander à des membres de l'auditoire de se déplacer de sorte qu'il puisse établir le contact visuel à tout moment.

- *En position assise* : Certains locuteurs sont plus à l'aise assis. Cette posture leur procure un sentiment de sécurité. Toutefois, le locuteur ne doit *jamais* s'asseoir derrière un bureau ou une table. Cela l'isole de ses auditeurs et détruit toute impression d'intimité. Si le locuteur décide de faire son exposé assis, il doit répéter dans cette position. La chaise devrait être dépourvue d'accoudoirs, de façon à ne pas entraver les gestes. Elle ne doit pas non plus être mobile. (Pour plus d'information sur la façon de contrôler le balancement des jambes et d'occuper un siège, voir le chapitre 7, La maîtrise de soi.)
- *En station debout* : La station debout est la meilleure position pour donner un exposé. C'est une position de pouvoir si l'auditoire est assis. Elle permet aussi au locuteur de se déplacer, peut-être de se rapprocher de l'auditoire à certains moments pour inciter à la participation ou pour créer un effet spectaculaire. Le présentateur ne doit jamais se tenir debout derrière un bureau ou une table — à mon avis, c'est même une erreur de se servir d'un lutrin ou d'un pupitre à musique. Plus le locuteur se laisse voir par l'auditoire, plus il apparaîtra confiant et maître de la situation. La station debout est cependant la position la plus difficile à conserver. Quand le locuteur se tient devant une foule, il est vulnérable à toutes sortes de tics nerveux. (Consultez le chapitre 7, La maîtrise de soi, pour apprendre à maîtriser la bougeotte.)
- *À genoux* : Si l'auditoire est assis sur le sol, le locuteur doit alors s'agenouiller, de façon à se trouver plus haut que lui, mais sans plus. La façon la plus rapide de perdre un auditoire, c'est de n'en être pas vu.
- *Les changements de postures* : En changeant de posture, le locuteur capte l'attention de l'auditoire. S'il commence à parler assis et qu'il se lève soudain, la vigilance de l'auditoire grimpe immédiatement d'un cran. La même chose se produit s'il est debout et qu'il s'assoit. Toutefois, le locuteur n'a pas intérêt à passer sans cesse d'une posture à l'autre, car cela devient vite monotone et perd toute efficacité.

Consultez l'Aide-mémoire n° 4 à la page 157.

## Essayer des postures

Demandez aux élèves de répéter une histoire ou un exposé en compagnie de leur partenaire, en station debout et en position assise. (L'annexe *Des histoires à proposer à vos élèves* contient des textes pouvant servir à cet effet.) Ils découvriront ainsi dans quelle position ils se sentent le plus à l'aise. Si vous voulez que tous les élèves se produisent debout, demandez-leur alors de s'exercer seulement debout. (Rappelez-vous, cependant, que certains élèves seront deux fois meilleurs si on leur permet de s'asseoir.)

**Jeu :** Assis ou debout, telle est la question

**Résultats :** Développe la confiance, la capacité de gérer un auditoire, le sens de l'observation, l'habileté à déterminer les postures appropriées et l'habileté à formuler une critique.

**Déroulement :** Les élèves travaillent par deux. L'élève A parle d'abord en position assise. L'élève B est assis à ses pieds et l'observe. L'élève A peut inventer une histoire, raconter un conte traditionnel connu, répéter l'exposé sur lequel il travaille présentement, ou reprendre une histoire tirée de l'annexe du présent ouvrage.

À votre signal, (frappez dans vos mains, par exemple), l'élève A se tait, s'assoit sur le sol et l'élève B s'assoit pour parler. Il raconte une histoire différente de celle de l'élève A ou livre son exposé. L'élève A observe et écoute. Au signal, l'élève B s'arrête et l'élève A reprend son récit là où il l'avait laissé, mais cette fois, il parle debout. Au signal, l'élève A s'arrête et l'élève B reprend son propre récit là où il l'avait laissé, mais cette fois, en station debout.

Le jeu se poursuit de la sorte pendant plusieurs minutes ou jusqu'à ce que les histoires soient terminées. Les deux partenaires devraient avoir pris la parole, à plusieurs reprises, dans l'une et l'autre des positions. À la fin des récits, chaque partenaire doit déterminer dans quelle position l'autre était le plus à l'aise et justifier son opinion. Si ce dernier n'est pas d'accord, il doit expliquer, en donnant trois raisons, pourquoi il se sentait plus à l'aise dans l'autre position.

## Technique : L'expression du visage

**Jeu :** Le langage du visage

**Résultats :** Sensibilise à la communication non verbale, développe le contrôle du corps et la capacité de gérer un auditoire.

**Déroulement :** Deux à deux, les partenaires se font face. Chaque couple reçoit une enveloppe contenant plusieurs bandes de papier sur lesquelles est écrit le nom d'une émotion (photocopiez et découpez la liste fournie à la page 61). L'un des deux élèves tire une bande de papier et tente d'empreindre son visage de l'émotion indiquée. Il lui est interdit d'utiliser des sons ou toute autre partie du corps. Le partenaire qui observe reflète son expression et devine de quelle émotion il s'agit. Il faudra peut-être quelques tentatives pour y arriver. Une fois que l'émotion a été identifiée, les partenaires inversent les rôles et le jeu reprend à partir d'une nouvelle émotion tirée de l'enveloppe.

**Jeu :** Passe le pot

**Résultats :** Développe la capacité d'utiliser les expressions faciales et les gestes, l'écoute active et l'expression humoristique.

**Déroulement :** Pour aider les élèves à se concentrer et à bien décomposer chaque mouvement, dirigez-les verbalement durant toute cette séance de mime. Les élèves sont assis sur le sol, suffisamment éloignés les uns des autres pour avoir de l'espace où travailler individuellement. Dites-leur ce qui suit :

Devant vous, il y a un pot. Regardez-le. Tendez la main pour le prendre. Saisissez-le. Soulevez-le doucement. Tenez-le à deux mains et dévissez le couvercle. Posez le couvercle par terre. Le pot contient des cornichons à l'aneth. Sentez le contenu du pot. Réagissez à l'odeur. Plongez deux doigts dans le pot et prenez un cornichon. Retirez-le du pot. Tenez-le en l'air et examinez-le. Croquez le cornichon. Mastiquez. Réagissez au goût. Avalez. Déposez le pot par terre.

Formez des groupes de quatre à six élèves. L'élève qui commence mime l'ouverture du pot, en retire de la nourriture avec les doigts et mange. Par ses gestes, l'élève fait comprendre de quel aliment il s'agit. L'expression de son visage montre comment cette nourriture se mange et quel goût elle a. Il est interdit de prononcer une parole. Quand l'élève a terminé son mime, les autres membres du groupe devinent de quelle nourriture il s'agissait. L'élève à gauche du premier mime continue le jeu en sortant un nouvel aliment du pot. (Pour faire évoluer le jeu, les élèves peuvent aussi mimer l'ouverture d'une boîte de conserve et la dégustation du contenu.)

Si les élèves ont de la difficulté à se souvenir des aliments pouvant être contenus dans un pot, en voici une liste :

- Confiture
- Miel
- Beurre d'arachide
- Olives
- Œufs marinés
- Cerises au marasquin
- Relish
- Cacahuètes
- Piments forts
- Mayonnaise
- Cornichons à l'aneth
- Raifort
- Sauce à spaghetti

Et voici une liste d'aliments en conserve :

- Thon
- Fèves au lard
- Boissons gazeuses
- Nourriture pour chiens
- Sardines
- Ravioli
- Soupe
- Pommes de terre

### Règles

1. Il est interdit aux élèves de se toucher les uns les autres.
2. Les élèves doivent imiter les gestes de leur partenaire pour expérimenter toutes les émotions contenues dans l'enveloppe.

## Technique : La gestuelle

**Jeu :** Le langage des mains

**Résultats :** Sensibilise à la communication non verbale, développe la maîtrise du corps et la capacité de gérer un auditoire.

**Déroulement:** Deux à deux, les partenaires se font face. Chaque couple reçoit une enveloppe contenant plusieurs bandes de papier sur lesquelles est écrit le nom d'une émotion (photocopiez et découpez la liste qui suit). L'un des deux élèves tire une bande de papier et reproduit l'émotion indiquée, en se servant de ses mains. Uniquement de ses mains. Toute expression du visage ou tout autre mouvement corporel sont interdits. Le partenaire qui observe refait les mêmes gestes et tente de deviner l'émotion qu'ils expriment. Il faudra peut-être quelques tentatives pour y parvenir. Une fois l'émotion devinée, les partenaires inversent les rôles et le jeu reprend à partir d'une nouvelle émotion tirée de l'enveloppe.

Les différences entre certaines émotions sont parfois subtiles. C'est le cas, par exemple, entre la haine et la colère, mais les élèves découvriront ces différences s'ils s'y emploient et débattent de la nature des émotions.

Finalement, comparez ce jeu au jeu intitulé « Le langage du visage », dont le déroulement est le même, mais qui porte sur l'expression du visage (voir la page 59). Les élèves découvriront que s'ils expriment une émotion seulement par leur visage, leur corps a tendance à demeurer impassible. Ainsi, le locuteur qui fait passer toute l'émotion par son visage et qui ne se sert pas de son corps aura l'air étrangement détaché, du cou jusqu'en bas. En revanche, s'il se sert de ses mains pour exprimer de l'émotion, son visage suivra naturellement et l'émotion y transparaîtra. Par conséquent, pour décrire une émotion forte durant une présentation, pour bien enfoncer le clou, ou pour donner plus de poids à certaines paroles, faites un geste et l'expression du visage suivra naturellement.

- |               |                  |
|---------------|------------------|
| • Horreur     | • Amour          |
| • Haine       | • Mécontentement |
| • Frustration | • Bonheur        |
| • Surprise    | • Embarras       |
| • Peur        | • Jalousie       |
| • Joie        | • Tristesse      |
| • Espoir      | • Ridicule       |
| • Colère      | • Étourderie     |

#### **Jeu :** Mime et conte

**Résultats :** Stimule la liberté dans l'expression corporelle et la gestuelle.

**Déroulement :** Les élèves travaillent par petits groupes de quatre à six personnes. Un élève commence à raconter un conte traditionnel connu ou en lit une version dans un livre. Les autres membres du groupe miment les actions, expriment les émotions et incarnent les personnages de l'histoire à l'aide de mouvements et de gestes, mais il leur est interdit d'émettre des sons. Après quelques secondes, le conteur passe le relais à l'élève à sa droite. Les élèves continuent ainsi de se relayer jusqu'à ce que l'histoire soit terminée. Si l'histoire prend fin avant que chacun des membres du groupe ait eu le temps de raconter, on doit commencer une nouvelle histoire et le jeu se poursuit jusqu'à ce que chacun ait eu son tour.

#### **Jeu :** Tout un conte à conter

**Résultats :** Développe l'exagération expressive, la présentation humoristique, la spontanéité et les habiletés à faire participer l'auditoire; accroît le volume de la voix.

#### **Conseils**

Cet exercice est plus ardu qu'il n'y paraît, car il est difficile de séparer émotions et expressions du visage. Faites bien comprendre que pour obtenir de pleins résultats, le visage doit demeurer impassible.

#### **Conseils**

Autant les gestes délibérés peuvent éveiller et renforcer les émotions, autant les comportements nerveux involontaires, comme l'action de se croiser les doigts, peuvent aggraver la nervosité — voilà qui est à retenir pour les personnes qui parlent en public.

On rit souvent beaucoup durant le jeu « Mime et conte » et c'est bien. Plus les élèves exagèrent les événements de l'histoire, plus ils traitent et interprètent ce qui s'y passe. Au début, ils se contenteront de mimer l'histoire chacun pour soi, mais ils en viendront à incarner silencieusement les rôles (se substituant parfois aux accessoires ou au décor) et tout naturellement, l'histoire finira par être jouée collectivement.

Il s'agit d'un jeu pour élèves avancés, car il nécessite la participation de l'auditoire qui forme le groupe.

**Déroulement :** Lisez l'histoire qui suit à vos élèves et incitez-les à participer. Exagérez les mots en jouant de la voix et en faisant de grands gestes. Plus vous en mettez, plus les élèves en mettront.

Il était une fois un bûcheron qui s'appelait Jos Montferrand. Il vivait dans la forêt et coupait des arbres. Vous n'avez jamais entendu parler de Jos Montferrand? Sachez donc que c'était une pièce d'homme. Il était haut d'un plancher à l'autre! C'était un véritable colosse! (*Tendez les mains au-dessus de votre tête et pointez le plafond.*) Je vous entends déjà me demander « Combien mesurait-il? »

*Tendez l'oreille d'une main et attendez que les élèves vous demandent « Combien mesurait-il? », puis poursuivez le récit.*

Jos Montferrand était grand, si grand... que ses cheveux étaient toujours trempés, car ils touchaient les nuages! Chaque matin, Jos se levait affamé. Il s'étirait et bâillait et se grattait. (*Mimez ces actions.*) Puis, il s'assoit et ne bougeait plus d'une patte. Et là, un grondement se faisait entendre. Un terrible grondement. Était-ce le tonnerre ou le galop d'un troupeau de chevaux sauvages? Pas du tout. Non, pas du tout. C'était son estomac. Jos avait faim, si faim. (*Frottez-vous l'estomac.*) Je vous entends déjà me demander « Quelle sorte de faim avait-il? »

*Tendez l'oreille d'une main et attendez que les élèves vous demandent « Quelle sorte de faim avait-il? », puis poursuivez le récit.*

Il avait faim, si faim... qu'il aurait pu avaler 17 ours noirs, 6 chevaux et 1 mule! D'une seule bouchée! Ce matin-là, Jos Montferrand se leva et s'en alla dans la forêt. (*Simulez de grands pas de géant.*) Ses pas faisaient trembler les arbres. Ça faisait tout un vacarme. Un sacré vacarme. Je vous entends déjà me demander « Quel genre de vacarme? »

*Tendez l'oreille d'une main et attendez que les élèves vous demandent « Quel genre de vacarme? »*

*Arrêtez-vous ici. Les élèves ont maintenant compris le fonctionnement de l'histoire et sont prêts à jouer.*

**Déroulement :** Les élèves travaillent par groupes de quatre à six personnes. Un élève commence à raconter une anecdote sur Jos Montferrand (ou continue celle que vous avez commencée). Le conteur se tient debout, tandis que le reste du groupe l'écoute, assis par terre. Demandez au conteur de faire de grands gestes exagérés pour raconter l'histoire et pour réclamer la participation de l'auditoire. Après avoir ajouté à l'histoire deux sections au terme desquelles il a demandé la participation de l'auditoire, le conteur laisse la place à l'élève sur sa droite. Le nouveau conteur se lève et poursuit l'histoire.

### Conseils

Ces histoires finissent par contenir tant d'énormités qu'il vaut souvent la peine de les consigner par écrit. Demandez aux élèves de le faire sur-le-champ, car ils auront vite oublié leurs élucubrations.

## Activités de prolongement : Mimer

### Art dramatique

**Mime et motricité fine :** Les élèves sont assis par terre, à bonne distance les uns des autres, de façon à avoir suffisamment d'espace pour travailler individuellement. Demandez-leur strictement de mimer une activité donnée. Les



mouvements doivent être lents, exagérés et précis. L'expression du visage devrait refléter ce que le mime pense de cette activité.

- Enfiler une aiguille et coudre un bouton.
- Développer une tablette de chocolat et en prendre une bouchée.
- Peler un oignon et le hacher.
- Terminer un devoir de mathématiques.
- Emballer un présent.

**Mime et motricité globale :** Les élèves sont debout, à bonne distance les uns des autres, de façon à avoir assez d'espace pour travailler individuellement. Demandez-leur strictement de mimer une activité donnée. Ici encore, les mouvements doivent être lents, exagérés et précis. Dirigez verbalement l'activité au besoin.

- Monter un escalier.
- Transporter un piano.
- Conduire une voiture.
- Ouvrir la porte sur une surprise-partie donnée à son intention.
- Prendre une douche.

**Mimes en partenariat :** Ces activités reposent sur l'observation de détails et de relations de cause à effet. Rappelez aux élèves de toujours faire des mouvements lents et contrôlés.

- Faire un combat d'escrime. (Si votre partenaire vous fait un moulinet à hauteur des mollets, esquiviez le coup en sautant par-dessus son fleuret ; s'il tente une fente, reculez.)
- Laver la vaisselle.
- Prendre le thé.
- Sculpter une citrouille.
- Abattre un arbre.

**Activités collectives de mime :** Les élèves travaillent par groupes de quatre à six personnes. Demandez aux groupes de collaborer pour mimer une activité donnée, en se rappelant que quelque chose doit aller de travers. Par exemple, dans une partie de souque à la corde, les perdants pourraient tomber dans des sables mouvants. Accordez 10 minutes aux groupes pour organiser les séquences de mime, puis laissez-les présenter leur mime à la classe. En se limitant à des mouvements lents, les élèves auront plus de contrôle et de précision.

- Faire une partie de souque à la corde.
- Réaménager une pièce de séjour.
- Sauter à la corde.
- Assembler les parties d'une bicyclette.
- Construire un radeau.
- Donner le bain à un chien.
- Éteindre un feu.
- Attraper un crocodile dans un filet.

Art dramatique

Art dramatique

Art dramatique

### Réflexion

Invitez les élèves à réfléchir et à répondre à certaines des questions suivantes dans leur journal de bord, à la page *Rétroaction* du chapitre 5.

1. Qu'est-ce qui t'a étonné en apprenant le langage non verbal ?
2. Comment ton expression corporelle s'est-elle modifiée ?
3. Qu'as-tu remarqué par rapport à l'expression du visage des gens quand ils parlent ?