

Nom de l'activité	« le miroir », moko
Temps nécessaire	15 – 20 mn
public (âge et nombre)	A partir de 6 ans. Par deux, jusqu'à 20 participants.
Objectif pédagogique	Observation, travail corporel, mouvement, mime, imitation
Description de l'activité	Par deux, face à face Un des joueurs commence à exécuter des mouvements librement. L'autre, en face doit l'imiter, comme s'il était son miroir, en respectant la symétrie..
Variantes / évolutions	Les deux joueurs peuvent se mettre côte à côte pour ce même jeu. Cela obligera chacun d'entre eux à effectuer des gestes plus clairs, puisque tout le corps du partenaire n'entre pas dans le champ de vision du joueur. Ce même jeu peut se faire avec un joueur face à un miroir composé de plusieurs joueurs qui imitent tous les mouvements en chœur. En groupe, ce jeu peut également évoluer vers le jeu : Moko : le chœur est situé derrière le modèle, tous sont très collés les uns aux autres. Si la personne-modèle se tourne vers la droite ou la gauche, c'est la personne la plus à droite ou à gauche qui prend le relais et devient la personne-modèle. Si le modèle fait demi-tour. Tous font aussi demi-tour et c'est alors la personne la plus en arrière qui devient modèle.
Matériel	aucun
Espace	En fonction du nombre de participants, espace sans obstacles
Observations	Ce jeu permet de développer le sens de l'observation. Les gestes doivent être suffisamment lents et clairs pour pouvoir être repris simultanément par l'autre ou les autres joueurs. La répétition et l'amplification d'un même geste provoquent un effet visuel très intéressant. Il est important de lâcher prise et de « suivre » son corps, sans penser mentalement les gestes que l'on va faire, mais en les laissant venir naturellement.
Valorisation et mise en scène	Ce jeu peut être mis en scène dans la rue, lors des parades (voir vidéos).