# Fiche d'Activité : Hypocondriak et Le Malade Imaginaire

Objectif : découvrir les procédés comiques du théâtre à travers l’étude du Malade Imaginaire de Molière et un jeu humoristique sur les maladies imaginaires.

## 1. Découverte du jeu Hypocondriak

Hypocondriak est un jeu de cartes dans lequel les joueurs doivent inventer des excuses médicales farfelues pour éviter de faire une action. Chaque joueur compose une excuse en combinant des cartes « Symptôme » et « Excuse », puis la défend devant les autres. Le joueur qui propose l’excuse la plus drôle ou la plus convaincante remporte le tour.

## 2. Lecture d'extraits du Malade Imaginaire

Après avoir joué à Hypocondriak, les élèves lisent des extraits choisis du Malade Imaginaire de Molière, en se concentrant sur le personnage d'Argan, qui multiplie les maladies imaginaires.

➔ Extraits suggérés :
- Acte I, Scène 1 : Argan compte ses maladies et ses dépenses médicales.
- Acte III, Scène 10 : La fausse cérémonie pour faire d'Argan un médecin.

## 3. Activités en classe

🔹 Jeu de rôle : les élèves imaginent une nouvelle scène où Argan doit trouver une excuse médicale pour ne pas effectuer une tâche quotidienne.
🔹 Rédaction : inventer une ordonnance absurde ou un dialogue entre Argan et un médecin farfelu.
🔹 Analyse : identifier les procédés comiques utilisés par Molière (exagération, quiproquo, comique de langage).

## 4. Compétences mobilisées

- Lire et comprendre un texte théâtral classique.
- Identifier et analyser les procédés comiques.
- S’exprimer à l’oral de manière claire et imaginative.
- Travailler en groupe et collaborer autour d’une activité ludique.

## 5. Trace écrite possible

Le comique dans Le Malade Imaginaire repose sur plusieurs procédés :
- Le comique de situation : des situations absurdes ou inattendues.
- Le comique de caractère : un personnage hypocondriaque obsédé par sa santé.
- Le comique de langage : des mots et expressions comiques ou exagérés.
➔ Exemple : Argan exagère ses douleurs pour manipuler son entourage.