

Animation pédagogique: groupe de travail composé de

x	Mme LASSARRE	Enseignante à l'école Lannoy d'Avion
x	Mme CARON	Enseignante à l'école Lannoy d'Avion
x	Mme TAFARO	Enseignante à l'école Frank Michel d'Avion
x	Mme CHEVALIER	Enseignante à l'école Frank Michel d'Avion
x	Mme SERILLON	Enseignante à l'école Prin Cotton d'Avion
x	Mme TOUZET	Enseignante à l'école Prin Cotton d'Avion
x	Mme CHOPIN	Enseignante à l'école Neveu de Méricourt
x	Mme LEBLANC	Enseignante à l'école Neveu de Méricourt
x	Mme BOUKARABILA	Enseignante à l'école Kergomard de Méricourt
x	Mme RAOUL	Enseignante à l'école Kergomard de Méricourt
x	Mme DEMERVAL	Enseignante à l'école Parent d'Avion
x	M. CATOIRE Benoît	Enseignant à l'école Neveu et Lannoy de Méricourt

Activités physiques

d'expression

Cycle 1

1: les fondamentaux de l'activité:

- La relation: à l'autre, à l'objet
- L'imaginaire, l'expressivité (état, personnalité, caractère)
- Le temps, le rythme (lent, rapide, continu, discontinu)
- Le corps
- L'espace (proche, éloigné, avant, arrière)
- L'écoute, le regard
- L'énergie (la mollesse, le dynamisme)

2: le guide de l'enseignant:

Compétence disciplinaire: Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

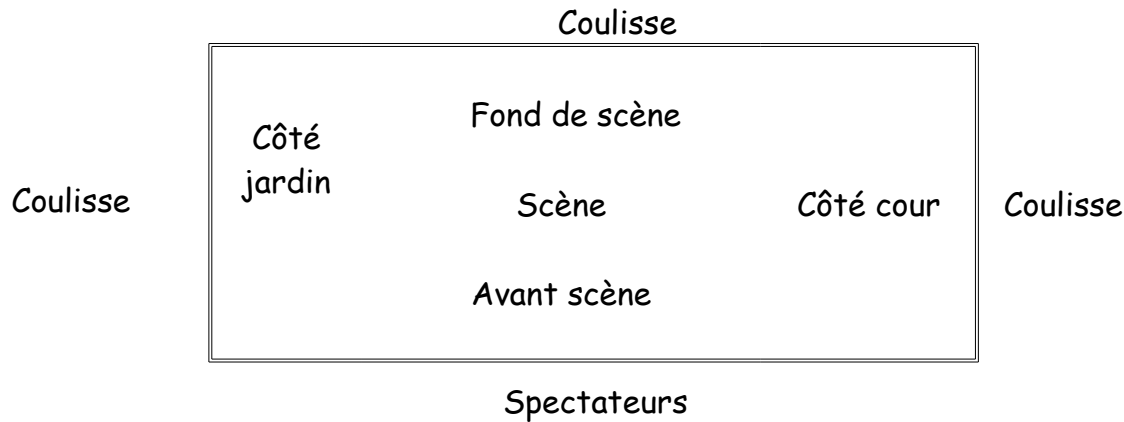
Compétence de fin de cycle 1: S'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non, avec ou sans matériel.

3: les objectifs

- Respecter les espaces définis, l'espace scénique
- Exprimer corporellement un sentiment, une action, un état en fonction d'une situation donnée.

4: le dispositif: en fonction des situations proposées:

- x 1ère possibilité: l'espace scénique



- x 2ème possibilité: la salle de jeux avec des espaces délimités (entre 2 et 4 espaces)

5: le petit matériel:

- x des plots pour délimiter l'espace scénique
- x le lecteur CD + les CD

6: les règles d'or:

- Respecter l'espace scénique
- Etre à l'écoute
- Etre réceptif
- Respecter l'autre : acteurs et spectateurs

7: LES OBJECTIFS DE TRANSFORMATION

L'enfant:

- Se met en mouvement
- Devient comédien
- Accepte le regards des spectateurs
- Respecte les règles d'or de l'activité
- Adapte son comportement aux situations proposées

8: LA TRAME DE VARIANCE: pour relancer, transformer et enrichir l'activité

- Sur les relations

- seul, montrer à l'autre, imiter
- face à face, dos à dos, ensemble, décalés, à plusieurs
- en formations différentes: en carré, en cercle, en colonne
- changer de matériel, ajouter un matériel

- Sur l'imaginaire, l'expressivité

- exprimer un qualificatif: pressé, tranquille, joyeux, surpris...
- exprimer un personnage, un univers, une ambiance
- détourner un objet de son utilisation usuelle
- exprimer une histoire, une image, une représentation

- Sur le temps

- lent, vite, accéléré, décéléré
- jouer avec des silences, des accents
- suivre des musiques variées, des rythmes, des tempos différents

- Sur le corps

- travailler sur les différentes parties du corps
- travailler sur des modes de déplacements différents
- coordonner, dissocier, utiliser les verbes d'action
- travailler sur l'énergie: grand, petit, fort, faible, raide, mou, pesant, léger, équilibré, déséquilibré, coulé, saccadé

- Sur l'espace

- personnel: avant, arrière, haut, bas, vertical, horizontal, sur place, en déplacement...
- varier les trajectoires: sinueuses, rectilignes...
- varier les formations: en ligne, en carré, en cercle, en colonne...

Les objectifs de transformation

Comportements observés	Comportements attendus
L'enfant s'approprié le réel, il utilise ce qui existe, il utilise des stéréotypes	L'enfant montre des images originales qui dégagent des émotions, qui sortent des stéréotypes, qui communiquent un message
L'enfant montre une certaine pauvreté culturelle et gestuelle	L'enfant présente des images variées, diversifiées et inspirées de l'imaginaire
L'enfant n'accepte pas le regard de l'autre, il est inhibé	L'enfant devient comédien. Il accepte le regard des spectateurs
L'enfant n'accepte pas le contact de l'autre	L'enfant parvient à des mouvements d'ensemble, d'harmonie, de fusion
L'enfant joue pour lui	L'enfant est à l'écoute de l'autre
L'enfant manque de rigueur et de concentration	L'enfant respecte les règles d'or
L'enfant mémorise peu Il manque de coordination	L'enfant reproduit un enchaînement travaillé simple ou complexe

Situation de familiarisation 1

“JUSTIN LE PETIT LAPIN”

→ **La compétence disciplinaire:** Concevoir et réaliser des actions à visée esthétique, artistique et expressive.

1- Les objectifs notionnels:

- Respecter un espace scénique.
- Exprimer le sentiment de la peur, mimer des actions (se réveiller, se laver, manger, creuser, se promener, danser,...)

2- Le dispositif matériel:

- Un petit tapis ou un cerceau par enfant (symbolisant le terrier du lapin)
- Un lecteur CD.
- CD "Imaginations 4".

3- Le déroulement de la situation :

A- Ecoute libre de l'histoire dans la classe (la veille par exemple).

B- Mise en place : Les élèves se déplacent dans la salle. Au signal, ils s'assoient dans leur terrier. Ainsi, ils s'approprient le personnage et l'espace avant de passer au mime.

C- Deuxième écoute. Essayer de faire ce que dit Justin. Chaque élève est dans son terrier.

4- Les consignes:

a- "Vous êtes dans un jardin, vous êtes tous des petits lapins. Les tapis (ou cerceaux) sont vos terriers (ou "maisons" selon l'âge des enfants). "

b- "Vous vous promenez dans le jardin et au signal (tambourin), vous vous asseyez tous dans vos terriers."

c- "Nous allons réécouter l'histoire de Justin, et vous essayerez de faire ce que dit Justin."

Observations éventuelles	Aménagements possibles
Les élèves n'expriment pas toutes les actions, voire aucune action.	Désigner un modèle parmi les élèves qui le font spontanément.
Les élèves ne respectent pas l'espace scénique.	Attention au chien qui mangent les petits lapins qui sortent du terrier!

5- Les critères de réussite attendus:

- Les élèves
- se mettent en scène,
 - miment tout ou une partie de ce qu'ils entendent,
 - respectent l'espace scénique,

6- Les variables proposées:

- Simplifications éventuelles : Un seul terrier par petit groupe.
Intervention de l'enseignante en tant que modèle.
- Complexifications éventuelles : Partager la classe en deux groupes (un groupe de spectateurs et un groupe d'acteurs).

Situation de familiarisation 2

“En avant”

→ **La compétence disciplinaire:** Concevoir et réaliser des actions à visée esthétique, artistique et expressive.

1- Les objectifs notionnels:

- Se déplacer en occupant tout l'espace scénique
- Adapter le déplacement à la situation
- Varier les modes de déplacements
- Construire le schéma corporel: travail des membres inférieurs dans différents déplacements

2- Le dispositif matériel:

- La salle de jeux
- Un lecteur CD + le CD

3- Le déroulement de la situation :

- A- Première écoute musicale, sans action
- B- Travailler une phrase musicale à la fois

4- Les consignes:

Ecoutez attentivement la musique pour savoir comment vous devez vous déplacer.

5- Les critères de réussite attendus:

- Les élèves se mettent en scène
- Les élèves évoluent en dispersion dans tout l'espace
- Les élèves évoluent dans tous les sens
- Les élèves se déplacent de différentes manières

6- Les variables proposées:

- Simplifications éventuelles : chanter à la place du CD pour adapter la vitesse
- Complexifications éventuelles :
 - x Désigner un chef d'orchestre pour la 4ème phrase musicale
 - x Désigner 4 groupes en alternance, un groupe par phrase musicale
 - x Inventer une nouvelle chanson avec d'autres actions: taper des pieds, valser, grimper

Situation de familiarisation 3

“1-2-3 je m'en vais au bois”

→ **La compétence disciplinaire:** Concevoir et réaliser des actions à visée esthétique, artistique et expressive.

1- Les objectifs notionnels:

- Se déplacer en occupant tout l'espace scénique
- Changer de trajectoire
- Varier les modes de déplacements
- Adapter son geste au matériel

2- Le dispositif matériel:

Des petits anneaux

La salle de jeu

CD musiques et mouvements

3- Le déroulement de la situation:

Séparer la classe en deux groupes (un groupe spectateur, un groupe acteur)

Se déplacer en chantant

Se déplacer en utilisant un objet et en déplaçant sa fonction

4- Les consignes:

“Vous êtes dans les bois; vous vous promenez avec un objet : un panier au coude, sur la tête (en chapeau), dans les mains (volant de voiture)

Lors de notre promenade, nous allons chanter la comptine “1,2,3 je m'en vais au bois... 4, 5, 6 cueillir des cerises.... “. La comptine sera donc chantée trois fois.

5- Les critères de réussite attendus

Les élèves évoluent en dispersion et donnent vie à leur objet

6- Les variables proposées

- Changer l'objet (ballons, cubes de mousse.....)
- Complexifications : quand l'anneau est chapeau, le faire tenir sans les mains, s'il tombe je m'assoie.
- Ajouter des obstacles dans l'espace scénique.

Situation de familiarisation 4

“La danse de l'objet”

→ **La compétence disciplinaire:** Concevoir et réaliser des actions à visée esthétique, artistique et expressive.

1- Les objectifs notionnels:

- Adapter ses gestes, ses déplacements aux paroles d'une chanson
- S'exprimer avec du matériel sur un fond musical

2- Le dispositif matériel:

Un cerceau par enfant

Dans la salle de jeu

CD : imagination n°4 "donne moi un cerceau"

3- Le déroulement de la situation :

- Jouer librement avec son cerceau
- Chercher des actions possibles avec le cerceau
- Jeu d'occupation de l'espace: à partir d'une musique entraînante: quand la musique s'arrête les enfants doivent entrer dans un cerceau.
- Écoute de la musique "donne moi un cerceau" : avec les petits, insister sur les dernières parties des phrases ("pour faire").
- Écouter et commenter les bruits.
- Remettre la musique et laisser les enfants s'exprimer.

4- Les consignes:

"Jouez avec votre cerceau"

"Cherchez tout ce que vous pouvez faire avec votre cerceau"

" Vous allez vous promener dans la forêt. Quand la musique s'arrête le loup arrive. Vous allez vous cacher dans un arbre. Quand la musique recommence, c'est que le loup est parti. On peut continuer à se promener.

"Écoutez attentivement la musique"

"Écoutez la musique et faites ce qui est demandé"

5- Les critères de réussite attendus

Les élèves occupent tout l'espace

Les élèves expriment les paroles de la chanson avec leur cerceau.

6- Les variables proposées

- Changer la musique
- Modifier le matériel
- Trouver d'autres actions à mimer avec son cerceau
- Mimer des actions avec un cerceau pour deux enfants.

Situation de familiarisation 5

“Le petit chaperon rouge”

→ **La compétence disciplinaire:** Concevoir et réaliser des actions à visée esthétique, artistique et expressive.

1- Les objectifs notionnels:

- Introduire la notion de réaction par rapport à différents signaux: une histoire, une image, des repères sonores...

2- Le dispositif matériel:

Une histoire ou un conte traditionnel

3- Le déroulement de la situation :

- L'enseignant raconte un extrait du petit chaperon rouge lentement pour permettre aux élèves de s'appropriier le texte
- Lors de la seconde lecture, les enfants se déplacent et réagissent au récit: ils le miment en occupant tout l'espace
- Chaque séance se termine par une présentation à l'autre moitié de la classe.
- Retour au calme: faire verbaliser la séance vécue aux élèves

4- Les consignes:

“Ecoutez attentivement l'histoire que je vais vous lire”

“Vous allez essayer de mimer ce qui se passe dans cette histoire”

5- Les critères de réussite attendus

Les élèves se déplacent et réagissent à la lecture du récit. Ils miment les actions et se déplacent en occupant tout l'espace.

6- Les variables proposées

- L'histoire peut être modifiée, raccourcie ou prolongée en fonction des réponses motrices des enfants
- L'histoire peut être transposée dans un autre monde: la forêt, puis la jungle, le désert...

“Se promener sur une île inconnue”

→ **La compétence disciplinaire:** Concevoir et réaliser des actions à visée esthétique, artistique et expressive.

1- Les objectifs notionnels: Dominantes: l'espace et l'imaginaire

- Se déplacer en occupant tout l'espace délimité
- Changer de trajectoire
- Varier les modes et les formes de déplacements, introduits par l'imaginaire

2- Le dispositif matériel:

L'espace scénique

3- Le déroulement de la situation / consigne:

- L'enseignant va donner la consigne suivante:
- "Vous êtes sur une île, vous découvrez cette terre, vous vous la représentez avec des arbres, une végétation riche... des gens qui l'habitent. Vous leur dites "bonjour", vous les saluez..."
- En fonction des réponses et des constats, l'enseignant propose de nouveau cette situation aux enfants en aménageant la consigne.

4- Les critères de réussite attendus

Les élèves se déplacent et réagissent à la lecture de l'histoire.
Ils miment les actions et se déplacent en occupant tout l'espace.

5- Les variables proposées

- L'histoire peut être modifiée, raccourcie ou prolongée en fonction des réponses motrices des enfants
- L'histoire peut être transposée dans un autre monde: la forêt, puis la jungle, le désert...

Ceci permettra de développer différents comportements observables concernant l'imaginaire.

Situation de familiarisation 7

“Le mime”

→ **La compétence disciplinaire:** Concevoir et réaliser des actions à visée esthétique, artistique et expressive.

1- Les objectifs notionnels: Dominantes: le corps - les relations

- Communiquer un message à l'autre par la gestuelle
- S'approprier et respecter les règles du mime

2- Le dispositif matériel:

L'espace scénique

3- Le déroulement de la situation :

- L'enseignant va distribuer des étiquettes représentant des animaux, des personnages, des objets, des métiers aux élèves. Ces étiquettes seront accrochées dans le dos, sans que les élèves en prennent connaissance.
- Les élèves se déplacent dans l'espace scénique
- A la fin du jeu, les enfants devront annoncer tour à tour qui ils sont.
- Ce jeu peut être renouvelé plusieurs fois.

4- Les consignes:

“Vous vous déplacez. Lorsque vous croisez un camarade, vous mimez ce qui est représenté sur l'étiquette. Chacun doit découvrir qui il est, au bout de 3 mimes maximum.”

5- Les critères de réussite attendus

Les élèves découvrent qui ils sont grâce aux mimes des camarades.

6- Les variables proposées

- Création d'un nouveau jeu d'étiquettes.
- Jeu d'associations / ex: fermière - vache ; bateau - mer ; arbre - oiseau. L'élève se place face à la classe et mime son étiquette. Sa “doublette” le rejoint et continue l'histoire.

Situation de familiarisation 8

“Mime: l'Ours Brou Brou”

→ **La compétence disciplinaire:** Concevoir et réaliser des actions à visée esthétique, artistique et expressive.

1- Les objectifs notionnels: Dominantes: le corps - l'imaginaire

- Communiquer aux autres des sentiments
- Entrer dans l'imaginaire et exprimer corporellement des animaux, des éléments naturels
- Respecter la chronologie d'une histoire
- S'approprier et respecter les règles du mime

2- Le dispositif matériel:

L'espace scénique

3- Le déroulement de la situation :

- L'enseignant raconte l'histoire de façon expressive, lentement afin que les enfants, tout en jouant s'approprient le sens de l'histoire.

4- Les consignes:

“Nous allons jouer l'histoire de l'Ours Brou Brou.

L'Ours Brou Brou dort dans la forêt. Il se réveille, la faim le taquine, il se met en route, à la recherche de la nourriture. Il cherche du miel. Il plonge sa patte dans le trou d'arbre et porte à sa bouche la nourriture. Il la trouve très bonne !

Soudain, un nuage d'abeilles se précipite sur l'Ours Brou Brou.

Piqué par les abeilles, il se réfugie dans la rivière.

Au bout d'un certain temps, les abeilles retournent dans leur ruche. Brou Brou sort de l'eau, s'ébroue et se rendort au pied d'un arbre.”

5- Les critères de réussite attendus

Les élèves se déplacent et réagissent à la lecture de l'histoire.
Ils miment les actions et se déplacent en occupant tout l'espace.

6- Les variables proposées

- Continuer l'histoire: introduire de nouveaux personnages
- Travailler sur d'autres histoires.

Situation de familiarisation 9

“La machine”

- **La compétence disciplinaire:** Concevoir et réaliser des actions à visée esthétique, artistique et expressive.

1- Les objectifs notionnels: Dominantes: le corps - l'imaginaire - relations aux autres

- Produire des mouvements
- Prendre en compte les gestes de l'autre
- développer des représentations imaginaires: images de monstres, d'une machine futuriste...

2- Le dispositif matériel:

L'espace scénique

3- Le déroulement de la situation :

- L'enseignant présente le jeu de la machine en énonçant la consigne suivante:

4- Les consignes:

“Un premier élève réalise un mouvement répétitif, un deuxième entre dans la machine et introduit son mouvement sans gêner le précédent et ainsi de suite pour composer une machine en mouvement.”

5- Les critères de réussite attendus

Les élèves exécutent des mouvements répétitifs.

Les élèves s'associent à leurs camarades pour composer un mouvement collectif

6- Les variables proposées

- Introduire des qualificatifs: la machine se casse, elle rétrécit, elle grandit, elle s'emballent...

La situation de référence: “le jeu des planètes”

La situation de référence va permettre à l'enseignant de:

- ♦ *définir le niveau d'habiletés motrices des enfants*
- ♦ *cibler les problèmes rencontrés par les enfants*
- ♦ *hiérarchisés les problèmes rencontrés par les enfants*

pour définir et construire les situations d'apprentissage permettant aux élèves de progresser pour transformer et enrichir les comportements des enfants

→ **La compétence disciplinaire:** Concevoir et réaliser des actions à visée esthétique, artistique et expressive.

1- Les objectifs notionnels: Dominantes: le corps - l'imaginaire - relations aux autres

- Produire des mouvements avec toutes les parties de son corps
- Se déplacer dans tout l'espace scénique
- Exprimer des émotions et des attitudes par le geste, par le déplacement
- Varier sa gestuelle en fonction des contraintes liées au thème demandé et à la musique proposée.

2- Le dispositif matériel:

L'espace scénique

3- Le déroulement de la situation / Consignes:

1er temps:

- L'enseignant annonce aux élèves qu'ils doivent s'exprimer en se déplaçant sur une planète imaginaire. Soit la planète où:
 - ✓ tout est mou
 - ✓ tout colle
 - ✓ tout roule
 - ✓ tout vieillit
 - ✓ tout refroidit
 - ✓ tout gèle
 - ✓ tout le monde nage

2ème temps:

- L'enseignant annonce aux élèves qu'ils doivent s'exprimer en se déplaçant sur une planète imaginaire à partir de musiques porteuses:

Caractéristiques	Supports musicaux
Tout colle	Musique "la 4ème dimension"
Tout roule	Musique "Cosmos 1999"
Tout vieillit	Musique "Rencontre du 3ème type"
Tout refroidit	Musique "Cocoon"
Tout nage	Musique "Le grand bleu"

4- Les critères d'évaluation:

Aisance:

L'enfant utilise toutes les parties du corps

L'enfant occupe tout l'espace scénique

L'enfant varie sa gestuelle, en fonction des caractéristiques du déplacement demandé ou de la musique support.

Originalité:

Les réponses motrices sont variées en relation avec le thème ou la musique.

Les situations d'apprentissages

Objectif: transformer et enrichir les comportements des élèves

Plusieurs séances:

Refaire vivre les différents jeux proposés dans la phase d'entrée dans l'activité, dans la phase de familiarisation, en les faisant évoluer en s'appuyant sur la trame de variance.