



APEX



Activités Physiques d'EXpression
et
Théâtre



Sylvain Obholtz

Document réalisé pour l'animation " Activités Physiques d'EXpression et théâtre "

AVANT - PROPOS

Vous trouverez dans ce document une *compilation* de situations d'expression que j'ai expérimentées dans des classes du département (Il ne s'agit en aucun cas d'un traitement didactique de l'activité) .

Certaines des situations proposées sont redondantes : un choix est donc à faire . A titre indicatif, en fin de document , je propose *une progression possible* sur un cycle d'une douzaine de séances . (page 37)

Ce document a été réalisé pour l'animation pédagogique " *Théâtre et expression du corps* " : j'ai donc essentiellement retenu des situations qui devraient développer des *capacités* nécessaires à un travail théâtral ultérieur ou parallèle.

Néanmoins , ces situations peuvent être utilisées en dehors de tout projet théâtral spécifique, dans le cadre d'un cycle plus large d'activités physiques d'expression ...

Sylvain Obholtz

SOMMAIRE

- ❶ Des A.P.EX , pourquoi ?
- ❷ Les différentes activités physiques d'expression
- ❸ **Sur le mode des traversées ... seuls ou à plusieurs ... des sons, des gestes et des mots**
 - * Traversons tous ensemble
 - * En disant son prénom
 - * Jeu de devinettes
- ❹ **Gestes et sons**
 - Mise en train
 - Sur le mode des traversées
 - Sur le mode des traversées ... variantes
 - Gestes en cascades
 - La cascade des sons
 - La ronde des gestes et des sons
- ❺ **Déplacements , concentration et regard ...**
 - * Déplacements en lignes droites
 - * Se suivre et s'imiter (à 2)
 - * Se suivre et s'imiter à 3 en triangle puis à 10
 - * Déplacements tout en courbes
 - * Conversation
 - * Les statues
 - * Préparation et présentation d'une prestation à 4 ou 5
 - * Le musée de la classe
- ❻ **La machine**
 - * Description
- ❼ **Relation à l'autre**
 - * Le champ visuel
 - * Déplacements en dispersion
 - * Faire comme
 - * Le jeu du miroir
- ❽ **Des jeux de mime**
 - A) **Le photographe et ses variantes**
 - La photo de famille
 - La photo de groupe
 - La photo de classe

B) Les marches expressives .. devinettes

C) Les objets et leurs métamorphoses

D) Improvisations

E) Des histoires à mimer

F) Les devantures

G) Les fondus enchaînés

H) Le jeu des complémentaires

Un exemple de progression

Des A.P.EX : pourquoi ? pour quoi ?

Les A.P.EX occupent , parmi les activités physiques pratiquées à l'école , une place particulière :

Du point de vue moteur :

- * Activité physique non basée sur la performance, la compétition, la confrontation → original : coopération plutôt qu'opposition
- * Permet de développer des capacités motrices originales (gestes , coordinations , équilibres) qui ne sont pas de l'ordre de l'imitation d'un modèle → Dans un premier temps les enfants inventent leurs gestes puis dans un deuxième temps apprennent à les maîtriser , à les reproduire....
- * En demandant aux enfants d'explorer dans un répertoire moteur original, on peut espérer développer une plus grande disponibilité motrice (adaptabilité) : exploration - répétition(mémorisation) - maîtrise (reproduction)

Du point de vue "cognitif" :

- * Perception de l'espace et du temps : (occupation et représentation de l'espace, reproduction d'un geste, d'une série de gestes ... inscription d'un geste, d'une série de gestes dans une durée , un rythme, une énergie personnels ou collectifs ...)
- * Perception des autres, de l'autre ...écoute de l'autre , des autres
- * Mémorisation (ex: mémoriser une succession de gestes inventés , mémoriser des sensations pour les reproduire ...)
- * Avoir un certain nombre de clés permettant un regard averti sur ce genre d'activités : déplacements, regards, concentration, relation, écoute, paramètres du mouvement comme le rythme, l'amplitude, l'orientation dans l'espace, l'énergie et ses variations ...)
- * Développer l'imaginaire

Du point de vue "affectif" :

- * **Oser** faire d'abord sans spectateur puis devant un public : accepter le regard d'autrui, les suggestions des spectateurs
- * Maîtriser ses émotions
- * Construction du rôle de spectateur: apprendre à poser un regard critique sur une prestation : observations non formulées en termes de jugement de valeur mais vérification de l'application des consignes □ respect de l'autre
- * Communiquer, entrer en relation avec un autre, des autres ... (par la parole, le geste, le regard ...) ... s'écouter.
Construire ensemble une mini-prestation pour la présenter ensuite au public crée chez les enfants de fortes relations de groupe (enjeu commun)
- * Être à **l'écoute** de soi, des autres ...

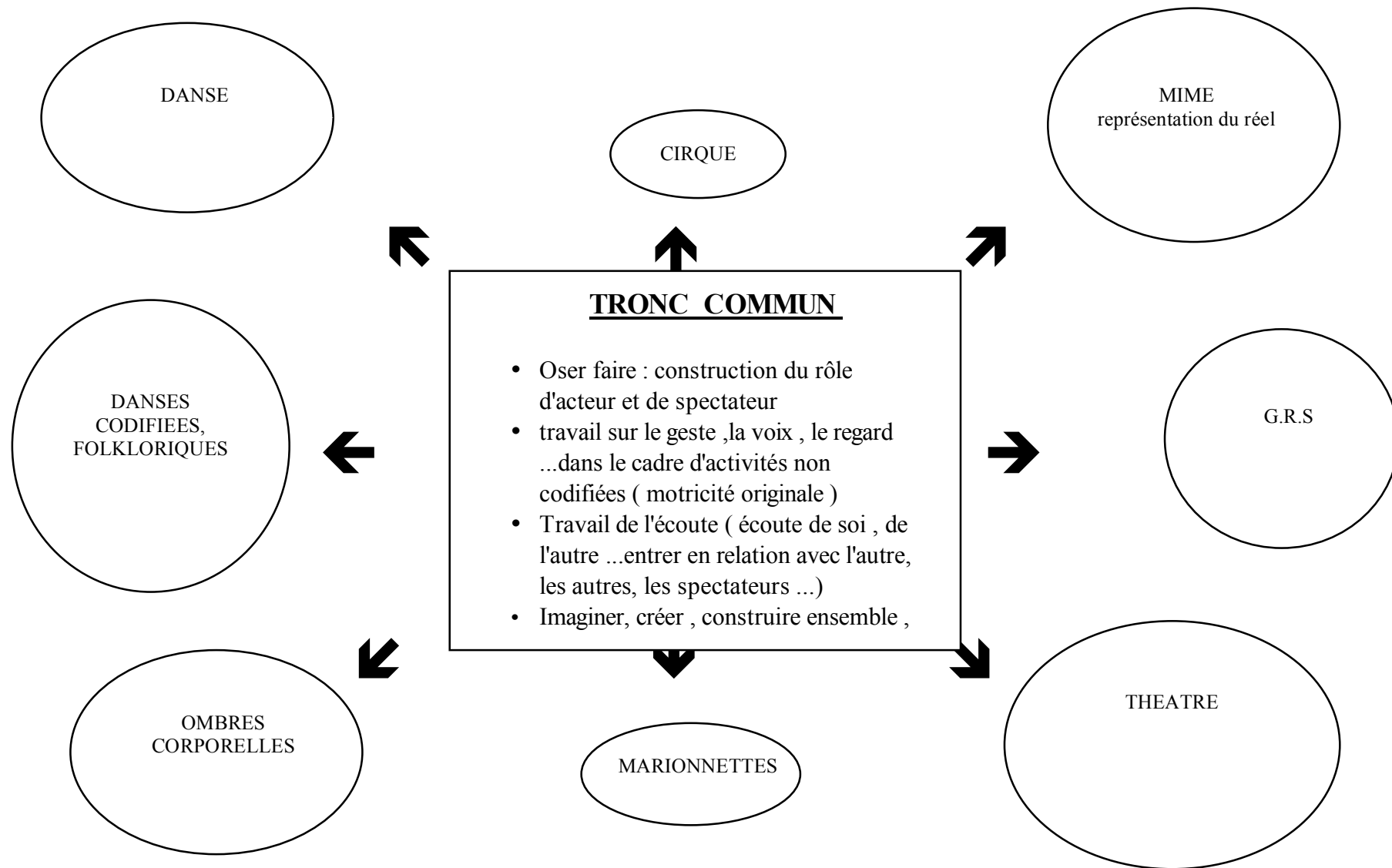
Du point de vue méthodologique :

- * Les A.P.EX permettent de mettre parfois en place un vrai **Travail de groupe** : en fonction d'une règle proposée par le maître, construire ensemble, négocier, essayer, répéter et finalement présenter.
- * Recherche - trouve : à partir d'une règle de fonctionnement (ex: la machine , les gestes en cascades ...) les enfants sont mis en situation de recherche , d'expérimentation ...

APEX !
Vous avez dit APEX ?



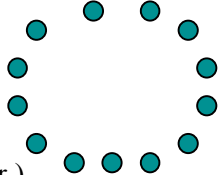
LES ACTIVITES PHYSIQUES D'EXPRESSION



Sur le mode des traversées ... seuls ou à plusieurs ... des sons , des mots et des gestes ...

Objectifs essentiels :

- Construction du rôle d'acteur : **oser** faire dans des situations de plus en plus implicantes (sans puis avec spectateurs)
 - accepter le regard de l'autre
 - utilisation de la voix et du corps
- Construction du rôle de spectateur : regarder en silence et apprendre à " critiquer " (la consigne donnée est-elle bien respectée ?)
- **Entrer en relation avec d'autres** (regard , toucher , ...)
 - Construire à **plusieurs** une mini-prestation pour la montrer à d'autres (vrai travail de groupe à propos d'un projet commun : nécessité de discuter , négocier , choisir , essayer , présenter ...)

MATERIEL	SITUATIONS	Objectifs
- 1 cerceau ou 1 cône ou 1 "assiette" par enfant	<p>" Traversons tous ensemble " dispositif: enfants disposés en cercle</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Au signal du maître:</u> traverser <i>en ligne droite</i> cet espace en:</p> <ul style="list-style-type: none"> • marchant sans se bousculer (si le cerceau choisi est pris , aller dans un autre) • marchant vite sans se bousculer (si nécessaire, s'arrêter et laisser passer puis repartir) • marchant au ralenti • se prenant par le coude avec un camarade rencontré au milieu, tour complet avec lui et finir seul sa traversée jusqu'au cerceau situé de l'autre côté • idem mais accompagner son camarade jusqu'à un cerceau : présenter de façon originale son camarade à la classe • avant de partir, choisir des yeux un camarade et se suivre des yeux sur <u>toute</u> la traversée • marcher en faisant beaucoup de bruit avec ses pieds • marcher en faisant le moins de bruit possible (" on doit entendre les bruits extérieurs ") <p><u>Au signal du maître:</u> traverser <i>en ligne droite</i> cet espace en:</p> <ul style="list-style-type: none"> * marchant et en disant son prénom sans arrêt jusqu'au moment où l'on sera arrivé dans le cerceau de l'autre côté (le dire tant qu'on n'est pas arrivé dans un cerceau et même si l'on est le dernier sur " scène ") * variantes: <ul style="list-style-type: none"> ⇒ traverser en chuchotant son prénom continuellement 	<p>⇒ Entrer en activité</p> <p>⇒ Oser faire (situations mettant peu en jeu l'affectif: tout le monde fait en même temps)</p> <p>⇒ Entrer en relation</p> <p>⇒ Rôle du regard</p>

Une fiche par groupe:

sur chaque fiche sera écrite une phrase différente et une " façon de dire la phrase "

Jeu des devinettes:

Même principe que la situation précédente: groupes de 5 et règles identiques:

Chaque groupe reçoit en secret une fiche avec une phrase et une consigne (façon de dire la phrase):
exemples de phrases et de consignes:

Un jour sans école est aussi triste qu'une nuit sans étoile . " Sur le ton de la surprise "

Il fait beau sur un nuage, la nuit, quand il pleut . " Sur le ton de la tristesse "

Nous n'aimons ni la grammaire ni le chocolat. " Sur le ton de la colère "

Bonjour tristesse, bonjour ennui, bonjour joie, c'est bientôt les vacances . " Sur le ton de l'ennui "

Le soir, les canes ricanent et cancanent pour se moquer des hommes. "Sur le ton de la gaieté"

etc ...

- Chaque groupe dispose de 5 minutes pour préparer , c'est-à-dire:

- apprendre la phrase pour être capable de la répéter ensemble
- trouver la façon de la dire
- trouver la façon de se tenir et de se déplacer
- s'exercer

- **Règles:-** Chaque groupe fera un tour de salle en disant continuellement sa phrase et en adaptant son mode de déplacement à la façon de déclamer sa phrase.

- Silence total des spectateurs qui ne pourront prendre la parole qu'une fois les acteurs assis.

- **But du jeu pour les spectateurs:** deviner ce qui est écrit sur la fiche reçue par l'équipe d'"acteurs"

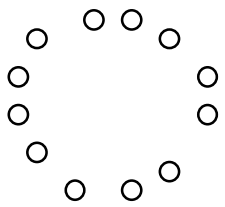
- ⇒ Construction du rôle d'acteur: accepter le regard de l'autre
- ⇒ Construction du rôle de spectateur: être un spectateur attentif et silencieux
- ⇒ Construire une mini-production en groupe (négocier, essayer, présenter)



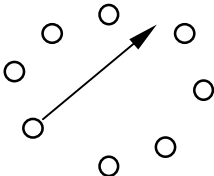
GESTES ET SONS ...

Objectifs essentiels :

- Oser faire **seul** des gestes et des sons **sans puis avec public**
- Présenter une mini-production peu implicite réalisée à **plusieurs** (gestes et sons) à un public
- Enrichir son " corpus gestuel " : - inventer ou imiter de nouveaux gestes et sons
- Oser l'amplitude, le contraste, les variations d'énergie dans le geste et le son
- Apprendre le rôle de spectateur : regarder en silence , apprécier en fonction du respect ou du non - respect des consignes données par le maître


	MATERIEL	SITUATIONS	Objectifs
4		<p>Mise en train :</p> <p><i>disposition des élèves:</i> en cercle</p>  <p>Le maître donne des consignes très précises et les enfants exécutent.</p> <p>1er temps : enfants debout, jambes légèrement écartées, bien en équilibre</p> <p>⇒ <u>Ne mobiliser que la tête:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ dire " NON " : ne mobiliser que la tête de la façon suivante: regarder derrière son épaule droite et tourner lentement la tête pour aller regarder derrière l'épaule gauche. Faire ce mouvement en disant sans arrêt , d'une épaule à l'autre " NNNNNOOOON ! " La classe produit ainsi un bourdonnement agréable. Recommencer plusieurs fois ◆ dire " OUI " : ne mobiliser que la tête de la façon suivante: Regarder le plafond au-dessus de soi, le plus loin possible derrière et descendre lentement la tête jusqu'à ce que le menton touche la poitrine. Pendant toute la durée du geste, prononcer ensemble un " OUUUUUUUUUUUUUUUU " prolongé. ◆ Faire un cercle le plus ample possible avec la tête (en ne mobilisant que la tête) "Regarder au-dessus de soi au plafond, aller regarder derrière son épaule droite, revenir menton poitrine, aller regarder derrière son épaule gauche puis regard plafond ." Faire le cercle dans les deux sens. <p><u>Ne mobiliser que les épaules:</u></p>	<p>⇒ Mise en train : créer les conditions pour entrer en activité</p> <p>⇒ Enrichir le " corpus " gestuel en apprenant des gestes imposés par le maître pour les réinvestir librement dans un 2e temps</p> <p>⇒ Oser des gestes inhabituels sans puis avec spectateurs</p> <p>⇒ Du point de vue moteur : dissociations</p>

Musique type oriental ou autre	<p>◆ - Au signal " hop ! " du maître, ne soulever qu'une épaule (" l'épaule vient dire bonjour à l'oreille ") ; au 2ème signal "Ha !! " rebaisser son épaule - idem avec l'autre épaule, avec les deux épaules ... - varier les consignes : ex: "lever une épaule , lever l'autre , baisser les deux ..." ex: " lever les 2 épaules , en baisser une puis baisser l'autre. "</p> <p><i>remarque: cet exercice se fait en chœur en produisant collectivement un bruit (ex donné ici: HOP! Et HA!)</i></p> <p>◆ Les deux épaules viennent se dire " bonjour " devant Les deux épaules vont se dire " bonjour " derrière</p> <p>⇒ <u>Ne mobiliser que ...</u> ◆ les mains: coudes bloqués contre le ventre , les mains bougent dans tous les sens ◆ les avant-bras et les mains (coudes toujours bloqués) ◆ les bras (mobiliser mains , avant-bras, bras)</p> <p>⇒ <u>Ne mobiliser que les hanches :</u></p> <p>◆ Jambes écartées et tendues (elles sont en bois) , mains posées sur les hanches, seules les hanches bougent et forment des cercles plus ou moins amples.</p> <p>⇒ <u>Ne mobiliser que les genoux :</u> ◆ Jambes légèrement écartées, seuls les genoux fléchissent et forment des cercles?</p> <p>2ème temps :</p> <p>⇒ Enchaîner sous la conduite du maître les différents mouvements appris: ne répéter qu'une fois chaque mvt: - NON - OUI - 1 Cercle avec la tête dans un sens, dans l'autre - Une épaule - l'autre épaule - les 2 épaules - bonjour devant - bonjour derrière - mains - avant-bras - bras - hanches - genoux</p> <p>⇒ Refaire sans le maître en étant à <u>l'écoute</u> les uns des autres (ne pas communiquer autrement que par le regard) <u>" Faire ensemble sans se parler "</u></p> <p>⇒ Si nécessaire, se retrouver par petits groupes de 6 ou 7 pour répéter et présenter ensuite aux autres.</p> <p>3ème temps :</p> <p>⇒ Bouger tout le corps en réinvestissant les gestes précédemment appris (possibilité de les enchaîner et de les superposer) Tous ensemble Une demi classe "actrice" , l'autre demi classe " spectatrice " puis inversion des rôles.</p>	<p>⇒ Être à l'écoute des autres (se regarder, trouver un rythme commun)</p> <p>⇒ Accepter le regard de l'autre</p> <p>⇒ oser faire</p>

5	<p><u>Sur le mode des traversées :</u></p> <p><i>disposition des élèves:</i> en cercle avec repères au sol si possible.</p>  <p><u>1er temps :</u></p> <p><u>But de la situation:</u> Traverser l'espace (le cercle)</p> <p><u>Règles :</u> - traverser en marchant normalement</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 élèves peuvent traverser en même temps - pour lancer le "jeu" , au début, le maître désigne les 5 premiers. Ensuite, les enfants devront prendre la décision d'y aller seulement et seulement si moins de 5 enfants sont en train de traverser. <p><u>Remarque:</u> - autoriser jusqu'à 6 ou 7 élèves traversant en même temps; au delà, arrêter le jeu et relancer la " machine ".</p> <p><u>2ème temps:</u></p> <p>idem, en respectant toujours la règle des 5 maxi, <u>mais</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • traverser , s'arrêter au milieu et changer de direction • traverser en ligne droite, s'arrêter au milieu et montrer sa jambe aux enfants restés sur le cercle • traverser en ligne droite, effectuer un passage au sol au milieu • traverser en ligne droite, s'arrêter au milieu et produire un geste et un son (onomatopée) <p>Après un temps d'exploration, possibilité de faire l'inventaire des bruits et des gestes trouvés:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les bruits peuvent être: courts, longs, faibles, forts, crescendo, decrescendo, explosifs,... - les gestes peuvent être amples, petits, avec variations d'énergie , bas , hauts ... <p><u>3ème temps:</u></p> <p>Traverser un par un : s'arrêter au milieu , regarder les spectateurs dans les yeux puis produire un geste et un son (onomatopée ou son)</p> <p>Un élève volontaire démarre , réalise la consigne puis finit sa traversée et va prendre la place d'un camarade qui effectue à son tour la traversée, etc ...</p> <p><i>variantes:</i> - produire un geste et un son "contradictoire" ex : un geste ample avec un bruit court ex : un petit geste avec un gros bruit etc ...</p>	<p>⇒ Oser faire : utiliser son corps et sa voix dans des situations inhabituelles</p> <p>⇒ être à l'écoute des autres</p> <p>⇒ Comportements attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Prise d'informations avant de partir</i> - <i>Élèves commençant leur traversée et se ravisant du fait du trop grand nombre de camarades déjà engagés</i> <p>⇒ S'enrichir des trouvailles des autres</p> <p>⇒ Mettre au point un vocabulaire commun pour évoquer gestes et bruits</p> <p>⇒ Rôle du regard</p> <p>⇒ Oser faire seul devant la classe</p>
6	<p><u>SUR LE MODE DES TRAVERSEES : (variantes)</u></p> <p>Même disposition que 1 et 2 :</p> <p><u>Règle de fonctionnement:</u> un seul élève à la fois traverse ; Celui qui traverse va toucher l'épaule d'un autre élève qui traverse à son tour etc ...</p>	<p>⇒ Se présenter seul face au public</p>

	<p>Musique dynamique type cirque</p> <p><u>Consignes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Traverser en courant le plus vite possible sans tomber et sans glisser. • traverser le plus vite possible , 2 élèves en même temps en décalage (conserver ce décalage) • courir le plus vite possible, s'arrêter au milieu et repartir dans une autre direction • Traverser en ligne droite le plus vite possible avec passage au sol au milieu (seul puis à 2 avec léger décalage) • Traverser en ligne droite le plus vite possible en effectuant un saut le plus long possible au milieu et en s'ouvrant "comme "une étoile en suspension (matérialiser le saut par un obstacle au centre) <ul style="list-style-type: none"> • Traverser à 2 en se suivant du regard tout du long, toucher l'épaule de 2 camarades qui effectuent la traversée à leur tour, etc ... • Traverser à 5: 5 élèves volontaires démarrent la situation. Ils effectuent une traversée puis vont toucher l'épaule de 5 camarades qui partent à leur tour : <ul style="list-style-type: none"> - s'arrêter au milieu, regarder les "spectateurs" puis dire son prénom - s'arrêter au milieu , regarder les "spectateurs" puis dire son prénom d'une façon originale (sur le ton de la surprise, de la colère , de l'ennui, de la peur, du chagrin, de la joie ...) - idem mais y associer un geste - idem mais un par un (un premier élève volontaire part , traverse le cercle , réalise la consigne et va toucher l'épaule d'un camarade qui part à son tour , etc ...) 	<p>⇒ À 2 : être à l'écoute de l'autre</p> <p>⇒ Apprendre un beau geste</p> <p>⇒ Dépense énergétique nécessaire à toute séance</p> <p>⇒ Travail du regard</p> <p>⇒ Travail de la diction (oser)</p> <p>⇒ Associer un geste à la parole</p>
7	<p><u>Gestes en cascade:</u></p> <p>Travail en groupe de 4 ou 5 maxi; travail en 4 temps</p> <p><i>règles:</i> - inventer et réaliser une cascade de gestes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dans chaque groupe se numéroter de 1 à 4 (ou 5) - le N°1 invente un geste en deux temps (bing- - boum) Le n°2 reproduit le geste de N°1, puis le N°3 le reproduit, puis le N°4 , puis à nouveau le N°1 - On revient alors à N°2 qui reproduit le geste de N°1 et rajoute son propre geste en deux temps: Le N°3 reproduit alors les gestes de N°1 et N°2 (2 gestes en 4 temps) , puis c'est au tour successivement de N°4, N°1, N°2 puis à nouveau N°3. - N°3 reproduit alors les gestes de N°1 et N°2 et rajoute son propre geste en 2 temps (on a alors 3 gestes successifs en 2 temps chacun) ; N°4 reproduit puis c'est au tour de N°1 puis N°2 puis N°3 de reproduire. - N°4 reproduit et rajoute son propre geste etc... - Lorsque tout le monde a fini individuellement de reproduire les 4 gestes, reprendre tous ensemble. <p>1er temps: phase de préparation en groupe</p>	<p>⇒ Réaliser un vrai travail de groupe pour le présenter à d'autres</p> <p>⇒ Sortir des gestes stéréotypés (enrichir son " corpus gestuel " en se confrontant à d'autres : nécessiter de négocier , choisir ensemble de beaux gestes ...)</p> <p>⇒ Accepter le regard d'autrui et des critiques constructives</p> <p>⇒ Apprendre le rôle de spectateur: "critiquer" (évaluer) en fonction des consignes données</p>

<p>Musique ou non , utiliser des rythmes différents</p> <p>Pas de musique</p>	<p>2ème temps: présentation à la classe qui évalue en fonction des consignes données:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les gestes sont-ils en 2 temps ? - Les gestes sont-ils mémorisés ? - Y -a-t'il continuité , pas de rupture de rythme (des blancs, des hésitations ...) ? <p>3ème temps : Retour au petit groupe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduire des parasites: ex: L'un des gestes devra être ralenti, un autre accéléré ex: l'un des gestes devra être "amplifié" , l'autre raccourci ex On doit trouver dans au moins 1 geste une variation d'énergie - Possibilité de produire des sons pour soutenir le mouvement (plus facile pour faire ensuite ensemble et pour se donner le rythme gestuel quand on fait seul) <p>4ème temps: présentation au groupe</p>	<p>⇒ Enrichir les gestes trouvés dans la première phase par l'introduction de "parasites " qui sont autant de variables du geste dansé</p> <p>⇒ Acquisition de clés permettant d'apprécier un spectacle de danse</p>
	<p><u>La cascade des sons:</u></p> <p><i>Phase 1: tous ensemble</i> Enfants assis en cercle. Chacun se choisit un son . Chacun prononce à tour de rôle le son qu'il a choisi. <u>Consigne</u> : Il doit s'agir d'une cascade de sons: il ne doit y avoir ni hésitations ni "blancs": être vigilant</p> <p>Variante: Faire de même les yeux fermés.</p> <p><i>Phase 2 : inventaire des sons possibles:</i> <u>Les bruits peuvent être:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> gras ou aigus <input type="checkbox"/> forts ou faibles <input type="checkbox"/> brefs ou longs <input type="checkbox"/> d'une émission régulière ou avec changement d'énergie <input type="checkbox"/> crescendo ou decrescendo <input type="checkbox"/> Explosifs ou non <p>etc ...</p> <p><i>Phase 3 : en 2 groupes:</i></p> <p>Constituer 2 groupes dans la classe; chacun va s'installer en cercle et répéter avant de présenter à tour de rôle sa cascade de sons.</p>	<p>⇒ Être à l'écoute des autres</p> <p>⇒ Oser produire un son</p> <p>⇒ Faire l'inventaire des sons disponibles</p> <p>⇒ Favoriser l'écoute</p> <p>Produire une cascade des sons harmonieuse avec changement d'intensité, de durée, de hauteur pour produire un rythme</p>

	<p>Consignes supplémentaires:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Chaque bruit devra être accompagné d'un geste . <input type="checkbox"/> Les gestes devront être en cohérence avec les sons <input type="checkbox"/> Tenter de produire des variations d'un élève à l'autre (intensité, durée, hauteur, ...) pour créer un rythme. <p><u>Phase 4 : Présentation</u></p> <p>Chaque groupe présente au reste de la classe</p>	
	<p><u>La ronde des gestes et des sons:</u></p> <p>Enfants disposés en cercle. Un chef d'orchestre va au centre et impose un bruit et un geste que les autres imitent. Quand tout le monde est à l'unisson, le chef d'orchestre se dirige vers un joueur du cercle qui prend le relais au centre et transforme progressivement le geste, le bruit , le rythme etc ...</p> <p><u>variantes:</u> Ne varier qu'un des trois paramètres (geste, bruit, rythme) Changer les trois paramètres: <input type="checkbox"/> à la fois <input type="checkbox"/> progressivement</p> <p>Faire l'inventaire des différents types de gestes et de sons: <u>Les gestes peuvent:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> être amples ou rétrécis <input type="checkbox"/> être lents ou rapides <input type="checkbox"/> être avec ou sans changement d'énergie (ralentissement ou accélération) <input type="checkbox"/> être fluides ou saccadés <input type="checkbox"/> n'engager qu'une partie du corps (souvent les bras) ou engager tout le corps <input type="checkbox"/> Changer de plan: gestes hauts, bas (descendre vers le sol) , moyens <p><u>Les bruits peuvent être:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> gras ou aigus <input type="checkbox"/> forts ou faibles <input type="checkbox"/> brefs ou longs <input type="checkbox"/> d'une émission régulière ou avec changement d'énergie <input type="checkbox"/> crescendo ou decrescendo <p>etc ...</p>	<p>⇒ S'enrichir des trouvailles des autres (enrichir son corpus gestuel par imitation)</p> <p>⇒ s'imposer au groupe comme leader</p> <p>⇒ Faire l'inventaire des différents types de gestes et de sons.</p> 

Et si on faisait APEX !



Déplacements, concentration et regard ...

Objectifs essentiels :

- Maîtrise des déplacements
- Concentration : être dans ce qu'on fait (intentionnalité)
- Travail du regard
- Par 4 ou 5, construire et présenter une mini prestation

	MATÉRIEL	SITUATIONS	Objectifs
1 0	Musiques variées: <ul style="list-style-type: none"> * jazz * percussions * R. Aubry * Musiques brésiliennes * etc ... 	<p>A) Déplacements en lignes droites:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>Marcher en ligne droite</u>: " Je marche , je m'arrête , je pivote et je redémarre " 2. <u>Marcher en ligne droite en fixant</u> un point qu'on s'est choisi avant de partir.: " Je marche , je m'arrête , je pivote , je choisis un point dans l'espace , j'y colle mon regard et je redémarre " (remarque: le point est la "cible" vers laquelle on doit aller) 3. <u>Idem 2</u>. Mais demander aux enfants de dire à haute voix le point choisi avant de partir. 4. <u>Idem 2</u>. Mais marcher de façon décidée, énergique . S'arrêter pour laisser passer en cas de croisement (bousculades interdites) 5. <u>Reprendre 2</u>. Mais en deux groupes : acteurs et spectateurs en alternance . Les spectateurs choisissent un camarade et vérifient le respect des consignes. Après la présentation , chaque spectateur va voir le camarade observé et lui donne les conclusions de son observation. 6. <u>Idem</u>, se déplacer en ligne droite mais sur chaque trajectoire, trouver <u>une façon différente de se déplacer</u>. (de marcher) 7. <u>Idem 6</u>. Mais acteurs spectateurs en alternance 8. <u>idem 6</u>. Mais entrer en communication <u>passagère</u> , brève et non verbale avec quelqu'un (entrer en communication , c'est imiter quelqu'un proche ou à distance , faire pareil ...) 9. <u>Faire l'inventaire des différentes façons d'entrer en communication</u>: <ul style="list-style-type: none"> ◇ suivre et imiter ◇ faire pareil mais à distance (rôle du regard) ◇ face à face: l'un avance, l'autre recule ◇ ... 10. <u>Idem 8</u>: mais on peut à certains moments, former des groupes plus nombreux ... 3, 4, ou même plus. 	<ul style="list-style-type: none"> * Recherche de concentration * Maîtrise de l'espace et prise en compte de l'autre (on doit toujours savoir où sont les autres et ne jamais se bousculer: s'arrêter et laisser passer puis repartir sans regarder l'autre) * Obtenir la fixité du regard (concentration , intentionnalité) * Inciter les enfants à choisir avant de partir: * Supporter le regard de l'autre * Apprendre à avoir un regard critique (selon critères précis) * Entrer en communication un temps limité

1 1	<p>□ essayer d'obtenir que les groupes se fassent et se défassent au gré des rencontres, des envies ... tenter des séparations sans rupture</p> <p>11. <u>Se suivre et se surprendre:</u> par 2 , l'un derrière l'autre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quand N°1 se retourne, N°2 doit se retourner en même temps • Faire ainsi des allers et retours sur des musiques différentes <p>12. <u>Se suivre et s'imiter:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Celui qui est devant fait une traversée en reproduisant un geste, un mode de déplacement ... • N°2 imite N°1 et fait en même temps • Changement de leader sur le retour <p>13. <u>Idem par 3, en triangle:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Celui qui est devant est leader: marche rectiligne: "je marche, je m'arrête, je pivote, je colle mon regard, je repars ..." • A chaque changement de direction, changement de leader (toujours celui qui se retrouve devant) <p>14. <u>Idem par 3, en triangle :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sur chaque trajectoire, celui qui est devant improvise un mode de déplacement que les deux suivants imitent/ • Travail à l'écoute : faire ensemble les mêmes gestes. <p>15. <u>Par 10 :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 demi-classe regarde, l'autre fait • Sur des traversées et en allers-retours • celui qui est le plus en avant improvise un mode de déplacement, des gestes que les suivants imitent : faire ensemble les mêmes gestes. • A la fin de la traversée, le groupe pivote (ensemble) et se trouve en autre leader celui qui se retrouve le plus en avant • éviter les arrêts, les temps morts : enchaîner □ Le groupe de spectateurs fera les bruitages pour <u>accompagner</u>, rythmer les mouvements . ("ne pas changer de bruitage au milieu d'une traversée) <p>16. <u>Idem 15 MAIS :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cette fois les "acteurs" s'adaptent aux bruits imposés par les spectateurs. <p><u>B) Déplacements tout en courbes :</u></p> <p>Se déplacer tout en courbes en utilisant tout l'espace. Ne pas entrer en communication avec les autres "marcheurs". Etre concentré c'est à dire : regarder quelque chose sans regarder les autres, si perception d'un risque de collision,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Être à l'écoute de l'autre • Maîtrise de l'espace (maintenir le triangle) • Faire ensemble, à l'écoute • Produire des sons collant bien aux gestes • Produire des gestes "collant" bien aux sons * Maîtriser une autre forme de déplacement (tout en courbes) et de l'espace (occuper tout
--------	--	---

<p>1 3</p>	<p>s'arrêter , laisser passer et repartir .</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. " ne pas se voir " 2. " Croiser le regard de l'autre " 3. Se dire bonjour en verbalisant ou non. 4. Se dire bonjour avec des intentions (surprise, énervement, joie, tristesse , ennui, ...) 5. Marcher en dispersion: au signal (arrêt de la musique par exemple) tout le monde se fige en statue et un enfant " leader " prononce un prénom de la classe que tout le monde répète en même temps tout en gardant l'immobilité. 6. Idem 5 mais demander au "leader" de varier la façon de dire le prénom: en chuchotant, en criant, crescendo, decrescendo, avec surprise ... <p><u>C: Conversation:</u></p> <p>Répartir les enfants en 2 groupes (A et B) d'égale importance que l'on place face à face à 4 ou 5 mètres d'intervalle. Un enfant du groupe A avance d'un pas et dit un " bonjour " au groupe B, associé à un geste et à une intonation. Ses camarades du groupe A avancent à leur tour et reprennent en chœur ce qui a été dit et fait. Idem avec des phrases.</p> <p><u>D: Les statues</u></p> <p>1: Seuls:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se déplacer tout en courbes en utilisant tout l'espace sur une musique incitatrice. Au signal (arrêt de la musique) tout le monde se fige en statue sur place: immobilité complète, regard "collé" sur quelque chose. • Pour enrichir des statues souvent stéréotypées (toujours verticales) refaire en donnant une succession de consignes: <ul style="list-style-type: none"> * <i>Les statues devront avoir une main au sol au moins.</i> * <i>Les statues peuvent être hautes, moyennes ou basses : 3 arrêts successifs. " Chacun devra faire une statue de chaque type dans l'ordre qu'il voudra "</i> * <i>Les statues peuvent être étroites, rondes, angulaires ...</i> * <i>Elles peuvent exprimer, à la demande du maître, des états affectifs.</i> * <u>Alternance "Acteurs-Spectateurs"</u>: un groupe regarde, un groupe fait en appliquant les consignes suivantes: <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Définir 3 objets dans la salle: 1 au sol au milieu, 1 contre un mur, 1 au plafond. A l'arrêt de la musique, une fois les élèves immobilisés en statues, le maître prononce le nom d'un des objets : toutes les statues doivent tourner la tête pour coller leur regard sur l'objet. <input type="checkbox"/> Alternier les groupes * <i>Reprendre Librement: On pourra Faire:</i> 	<p>l'espace)</p> <ul style="list-style-type: none"> * Prise en compte de l'autre et de ses déplacements * Maintien de la concentration des situations précédentes: " Je sais où je vais et je sais ce que je regarde! " <p>◇ Communication</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produire de belles formes corporelles <p>⇒ Immobilité et fixité du regard (maîtrise)</p> <p>⇒ communiquer par le regard (Le fait de regarder tous la même chose donne une existence au groupe.)</p> <p>⇒ Obtenir un</p>
----------------	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Tous les groupes préparent en même temps sur une musique incitatrice. <p>Présentation de chaque groupe. Les spectateurs "évaluent" en vérifiant le respect des consignes données. Ils tentent d'identifier les éléments "techniques" retenus par le groupe.</p> <p><u>Le musée de la classe:</u></p> <p>Par 2 : l'un est matière , l'autre est sculpteur. Pendant 1 mn, le sculpteur "manipule" sa matière pour lui donner forme. La " matière " se laisse manipuler. Au bout de 1 mn, les sculpteurs vont visiter le musée de la classe : les "statues" ne doivent pas bouger ni réagir à l'examen des "visiteurs" Inversion des rôles.</p>	<p>Contact corporel Travail sur les articulations (ne mobiliser que les articulations nécessaires : dissociations)</p>
--	--	--

La machine

Objectifs essentiels :

- Construire ensemble une prestation à présenter à des spectateurs.: créer, répéter, présenter, accepter le regard des autres et des "critiques " constructives (critiques en fonction des consignes données)
- Rechercher la perfection, l'originalité
- Créer la communication dans le groupe (donner la sensation d'être un groupe et non une succession d'individus ...)
- Position du jeu par rapport au public

	MATERIEL	SITUATIONS	Objectifs
		<p><u>1: Description:</u></p> <p>Par groupes de 4 ou 5, les enfants vont créer ensemble une machine imaginaire: chaque joueur est un rouage , une pièce indispensable de la machine.</p> <p><u>Règles:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Dans chaque groupe , se numéroter de 1 à 5. ◆ Le n°1 de chaque groupe s'écarte de ses camarades et produit un geste qu'il reproduit sans cesse (geste sans déplacement) ◆ Puis le n°2 rejoint le n°1 et greffe <i>un geste complémentaire</i> au geste de n°1. ◆ Puis le n°3 ... etc ... <p><u>Démarche:</u></p> <p><u>1ère phase:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Pas de préparation: au signal, tous les n°1 s'écartent et font un geste <input type="checkbox"/> Au second signal, le n°2 va imbriquer son mouvement dans celui du premier <input type="checkbox"/> etc ... <p><u>2ème phase:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Chaque groupe dispose de 5 minutes pour : <input type="checkbox"/> choisir les gestes des uns et des autres <input type="checkbox"/> essayer <input type="checkbox"/> Après ces 5 minutes de préparation , chaque groupe présentera sa machine aux spectateurs. <input type="checkbox"/> Consigne : " On ne doit voir qu'une machine , et non 5 machines l'une à côté de l'autre ! 	<p>⇒ Produire un "mécanisme" collectif dans lequel chacun a une fonction</p> <p>⇒ Dans un premier "jet": pas de préparation: improvisation</p> <p>⇒ Importance de la position du jeu par rapport au public (prise en compte du public)</p>

"Penser à la position du public: le public doit voir ! "



Comment faire pour donner cette sensation de ne faire qu'une machine ?



Se toucher



Se regarder



Faire des gestes complémentaires

Remarque: Les critiques des spectateurs se feront à partir des consignes données: sont - elles respectées ?

⇒ Y-a-t-il construction progressive ?

⇒ Les gestes sont-ils complémentaires ? A-t-on utilisé le regard ? le toucher ?

3ème phase:

" Se retrouver par groupes et améliorer sa machine ": consignes possibles:

- 📖 Varier les niveaux des joueurs (ils sont souvent tous debout): à genoux, accroupis, couché, assis ...
- 📖 Associer un son à un geste (onomatopée) ou adapter la machine à un rythme musical (type famfam de R. Aubry)
- 📖 Imaginer une fin à la machine: comment va-t-elle s'arrêter ? (arrêt simultané des joueurs, arrêts successifs, explosion ...)
- 📖 Lui trouver un nom.
- 📖 Le maître peut également proposer des thèmes pour donner un sens à la machine, une finalité, une intention:
 - la bicyclette infernale
 - la machine à donner des coups de pied
 - un avion magique
 - les machines interplanétaires
 - les animaux préhistoriques
- 📖 Les machines peuvent ou non se déplacer.
- 📖 Possibilité d'utiliser du matériel (cordelettes, baguettes, cerceaux etc ...)

🌟 **Remarque:** Chaque groupe peut recevoir une consigne différente sur papier pour obtenir des machines différentes et créer la surprise lors de la présentation.

⇒ Construction du rôle de spectateur

⇒ Améliorer les productions par ajout de consignes



Relation à l'autre

Objectifs essentiels :

- Entrer en relation ... communiquer ... tenir compte de l'autre, des autres
- Maîtrise de l'espace et des déplacements.
- **Écoute** : de soi, des autres
- Prise d'informations : travail du regard
- Du point de vue moteur : précision, finesse (micro-mouvements)

MATERIEL	SITUATIONS	Objectifs
	<p><u>Le champ visuel:</u></p> <p>Enfants assis. Bras tendus horizontalement devant soi , mains serrées. Ouvrir les bras très lentement tout en continuant de percevoir les deux mains jusqu'au moment où on ne peut plus les voir. " Ne pas tourner la tête , la garder bien droite , ne pas suivre les mains des yeux ... Champ visuel d'environ 180 degrés ... On peut percevoir tout ce qui se passe à l'intérieur. " " Sans tourner la tête , essayer de compter le nombre de personnes situées autour..." " Bouger les doigts , les percevoir ... "</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir son "champ visuel " pour utiliser cette notion dans une deuxième situation
Pas de musique	<p><u>A) Déplacements en dispersion :</u></p> <p><u>2 groupes</u>: un groupe "acteurs" , un groupe "spectateurs"</p> <p><u>phase 1 :</u></p> <p>Se disposer dans l'espace (debout) Chacun se choisit un camarade sans le lui dire. On n'aura plus le droit d'en changer en cours de jeu.</p>	<p>⇒ Savoir en permanence où est son " partenaire " : prise d'informations / l'autre (l'avoir toujours dans son champ visuel) et les autres (ne pas les heurter)</p> <p>⇒ Entrer en relation</p>


	<p>Se déplacer en dispersion en occupant tout l'espace et en gardant <i>en permanence</i> le camarade choisi dans son champ visuel.</p> <p><u>Phase 2 :</u></p> <p>Se déplacer en dispersion en occupant tout l'espace et en n'ayant jamais son camarade dans son champ visuel.</p> <p><u>Phase 3 :</u></p> <p>Revenir à la situation de départ : Se déplacer en dispersion en occupant tout l'espace et en gardant <i>en permanence</i> le camarade choisi dans son champ visuel.</p> <p>Au signal du maître " stop ! " tous les " acteurs " s'arrêtent et regardent le camarade choisi au départ.</p> <p>Au deuxième signal du maître " hop ! " chacun se déplace pour aller prendre la place du camarade choisi.</p> <p>Renouveler le " hop ! " plusieurs fois de suite avec des intervalles d'immobilité et de silence .</p>	<p>⇒ Maîtrise de l'espace</p>
	<p><u>B) Faire comme ...</u></p> <p>Même procédure que précédemment : 2 groupes et marche en dispersion sans regarder quelqu'un de particulier , sans accrocher quelqu'un du regard et donc sans suivre quelqu'un : champ visuel</p> <p>L'un des "acteurs" est désigné par le meneur: c'est lui qui sera chargé de "porter " le groupe: il trouvera des modes de déplacements différents que les autres essaieront d'imiter:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour le "chef d'orchestre" : proposer des modes de déplacement simples pour permettre aux autres de faire: il doit porter le groupe • Pour les autres , ne pas regarder le chef d'orchestre mais avoir une <i>vision périphérique</i> sur les autres "acteurs" : se passer le relais • Attention aux mouvements <i>parasites</i> qui peuvent perturber le passage des relais. • Les transformations doivent se faire de plus en plus précisément , de plus en plus simultanément. • Ne pas regarder quelqu'un de précis (il peut avoir "tort"!) <p><u>Vers le progrès ...</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Laisser un mode de déplacement s'installer avant d'en changer. * Passer progressivement d'un geste à un autre : éviter les changements brusques mais trouver des mouvements intermédiaires. * Rechercher des mouvements successifs avec <i>changement d'énergie</i> pour installer une "musicalité". 	<p>⇒ Perception , entrer en relation avec le groupe</p> <p>⇒ Écoute : être à l'écoute des uns et des autres ...</p> <p>⇒ Trouver une "musique" du groupe</p> <p>⇒ Le leader étant inconnu des enfants ,</p>

	<p>* Pour le chef d'orchestre, <i>avoir la sensation de porter le groupe</i></p> <p><u>Des variantes pour aider à progresser ...</u></p> <p><input type="checkbox"/> <i>Passer vers chacun et leur donner secrètement un numéro (de 1 à ..). De temps en temps , changer de leader en annonçant un numéro.</i></p> <p><input type="checkbox"/> <i>donner des consignes:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Varié les changements de "hauteur" : petit , moyen , grand</i> • <i>Varié les orientations : en avant , en arrière , latéralement ...</i> • <i>Varié les rythmes ...</i> • <i>Varié l'énergie (élan , ...)</i> 	<p>prendre des informations sur le groupe et non sur une seule personne</p> <p>⇒ Permettre à de nombreuses personnes d'assurer le rôle de leader (porter le groupe)</p>
	<p><u>Le jeu du miroir :</u></p> <p>Par deux , face à face. L'un est "leader" : il fait des gestes que l'autre reproduit en même temps. Changement de rôle au signal du maître.</p> <p><input type="checkbox"/> <u>Vers le progrès ...</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Se regarder dans les yeux et avoir une perception globale • Lenteur des mouvements proposés : on doit " porter " l'autre , l'emmener dans son mouvement. • Alterné micro-mouvements et mouvements plus amples, rechercher des changements d'orientations , de hauteurs ... • Tout en "portant " l'autre , amener progressivement des changements d'énergie. • Quand le couple est en écoute , ne plus imposer de changement de rôle : celui-ci se fait implicitement dans le couple , sans parler : sentir. <p>Après une phase collective de recherche, alterner en 2 groupes : acteurs et spectateurs.</p>	<p>⇒ Écoute de l'autre</p> <p>⇒ Entrer en relation avec quelqu'un</p> <p>⇒ Se regarder dans les yeux pour avoir une perception globale de l'autre.</p>

Des jeux de mime

Objectifs essentiels :

- " Déblocage " : oser réaliser des mimes , se produire devant des spectateurs
- Immobilité et travail du regard
- Contact corporel avec des partenaires
- Exprimer des sentiments, des états ...

	MATERIEL	SITUATIONS	Objectifs
1	Étiquettes avec personnages à mimer, sentiments ...	<p>Les photographes et ses variantes:</p> <p>Disposition: 2 groupes face à face ; jeu en alternance</p>  <p>Le maître est photographe : il montre du doigt alternativement un groupe puis l'autre en disant " clic ". Au clic, le groupe désigné se transforme en photo et ne bouge plus: Immobilité la plus complète possible pendant quelques secondes (yeux "collés", fixes ...)</p> <p>Une fois cette procédure bien comprise, préciser les règles suivantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chaque groupe sera alternativement Acteur et Spectateur • Pendant quelques secondes, le groupe d'acteurs mimera ce qui sera inscrit sur l'étiquette que montrera le maître. • Au "clic", ils se transformeront en photo en maintenant l'attitude du moment. <p><i>But du jeu pour les spectateurs qui n'ont pas vu l'étiquette :</i> deviner ce qui était écrit sur l'étiquette</p> <p><u>Exemples de scènes à mimer par les enfants:</u></p> <p>1. des personnages * des cuisiniers</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Oser le mime, jouer un personnage devant des spectateurs • entrer dans cette activité par le jeu • Faire l'expérience de l'immobilité • Mimer des actions, des sentiments des sensations , des émotions , des états de plus en plus complexes <p>⇒ Faire respecter la règle : " ne rien dire pendant le jeu des acteurs, attendre la photo ! "</p> <p>⇒ Insister sur l'immobilité du regard qui fixe un point dans l'espace</p>

- * des peintres
- * des docteurs
- * des maîtres d'école
- * des menuisiers
- * maman ou papa avec bébé
- * des cow-boys
- * les sports d'hiver
- * les sports de combat
- * le zoo
- * le cirque


2. Des verbes d'action:

- jeter, frapper, escalader, danser, attaquer, glisser, ramper, porter, bercer, monter, galoper, saisir, se balancer, frémir, reculer, virevolter, trépigner, rouler, soulever, consoler, descendre, grimper, donner, tourner, caresser, taper, trembler, tomber

3. Des sensations, des émotions, des états :

- * gai - triste
- * avoir peur - avoir confiance
- * en colère
- * ennuyé
- * le chaud - le froid
- * être jeune - être vieux
- * être calme - être agité
- * rapide - lent
- * gros - mince
- * grand - petit
- * raide - souple
- * fort - faible
- * lourd - léger
- * rond - pointu
- * rien
- * etc ...

2		<p><u>La photo de famille : (variante)</u></p> <p>Même dispositif que ci-dessus: 1 groupe d'acteurs, un groupe de spectateurs en alternance.</p> <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Pendant 1 ou 2 minutes, le maître photographie plusieurs fois le même groupe : * A chaque "clic " , les enfants doivent changer brusquement de posture. On obtient ainsi plusieurs tableaux successifs. * Entre chaque " clic " , quelques secondes d'immobilité <p>variante: Chaque changement brusque de posture s'accompagne de l'émission d'un bruit (onomatopée choisie par chaque enfant)</p>	<p>- Oser produire des bruits et des gestes originaux</p> <p>⇒ Chercher des postures non significatives originales.</p>
3		<p><u>La photo de groupe : (variante)</u></p> <p>Même dispositif</p> <p>Idem situation précédente mais le mouvement et le bruit doit être continu entre 2 clics.</p> <p>"Clic" mouvement et bruit "clic" mouvement et bruit "clic" mouvement et bruit ...</p>	<p>⇒ Produire des sons s'inscrivant dans une durée (les sons et les gestes peuvent être continus , ils peuvent être saccadés etc ...)</p>
4		<p><u>La photo de classe : variante</u></p> <p>même dispositif ; mêmes règles que la photo de famille mais par groupe de 5 maxi. Chaque enfant devra avoir un seul point de contact avec son voisin. Ce point de contact ne devra jamais se décoller au cours des changements de position.</p> <p>Remarque: Amener les enfants à varier les positions dans le groupe (certains adopteront une position haute, d'autres une position moyenne et un 5 ème une position moyenne) Faire varier les points de contact : main - tête , main - pied , etc ...</p>	<p>⇒ tenir compte des autres dans ses propres mouvements</p> <p>⇒ Oser le contact corporel</p> <p>⇒ Produire du " beau "</p>
	Étiquettes " marcher comme ..."	<p><u>B) LES MARCHES EXPRESSIVES ... devinettes</u></p> <p>Dispositif Matériel: 2 groupes face à face, alternativement acteurs et spectateurs ...</p> <p>Chaque groupe mime alternativement une façon de marcher inscrite sur une étiquette que le maître leur montre.</p>	<p>⇒ Exprimer par le mime une action simple</p> <p>⇒ Rechercher ensemble des indices pertinents</p>

	<p><u>But du jeu pour les acteurs:</u> Mimer pendant 30 secondes l'action lue sur l'étiquette proposée par le maître</p> <p><u>But du jeu pour les spectateurs:</u> Deviner ce qui est écrit sur l'étiquette (marcher comme ...)</p> <p><u>Règles:</u> - Les "acteurs " jouent pendant 30 secondes ou jusqu'au signal du maître - Au signal , ils se rassoient ; les spectateurs ont alors la parole pour deviner ce qui est écrit sur l'étiquette. - Si des problèmes se présentent dans la lecture des mimes: recherche collective d'indices pertinents .</p> <p><u>Exemples de " marcher comme ... "</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Marcher en portant quelque chose de lourd. (Traduire l'effort, objet encombrant ou non, sur le ventre ou sur le dos, seul ou à plusieurs ...)</i> • <i>Marcher en poussant quelque chose de lourd</i> • <i>Marcher en tirant quelque chose de lourd .</i> • <i>Marcher en étant tiré par un chien tenu en laisse</i> • <i>Marcher comme un bagnard , boulet au pied .</i> • <i>Marcher sur du sable chaud.</i> • <i>Marcher sur un lac gelé.</i> • <i>Marcher dans la colle</i> • <i>Marcher dans le noir.</i> • <i>Marcher contre le vent.</i> • <i>Marcher en étant suivi par quelqu'un.</i> • <i>Marcher comme un cosmonaute en apesanteur.</i> • <i>Marcher en équilibre sur un fil.</i> • <i>Marcher comme si on était en retard.</i> • <i>Marcher dans une forêt pleine d'obstacles (obstacles imaginaires)</i> • <i>marche de l'ivrogne , du clown</i> • <i>Marche lourde , légère , rapide , lente</i> • <i>etc ...</i> 	
<p>Une multitude d'objets divers: balles, massues, anneaux, baguettes, boites, ballons etc ...</p>	<p><u>Les objets et leurs métamorphoses en 2 groupes: (acteurs et spectateurs)</u></p> <p>Des objets très divers sont disposés un peu partout dans la salle. La moitié des élèves est assise le long d'un mur et l'autre moitié "fait".</p> <p><u>Règles:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Les objets ne sont pas ce qu'ils sont sensés être: les détourner de leur fonction. Exemple: une massue devient bouteille, un foulard devient oiseau etc ... * Chacun peut utiliser l'objet de son choix. * Possibilité de changer d'objet <u>MAIS</u> obligation de jouer avec son objet quelques secondes avant de choisir un nouvel objet 	<p>⇒ <u>Improvisation</u> à partir d'objets dont on détourne la fonction</p> <p>⇒ Développer <u>l'imagination</u></p> <p>⇒ Permettre une grande quantité d'action (beaucoup font en même temps)</p> <p>⇒ Enrichir son imaginaire par imitation (l'alternance</p>

	<p>* Changement de rôle (acteur - spectateur) quand le jeu s'appauvrit ou quand les acteurs en ont assez.</p> <p>Variantes:</p> <p>1) Idem , mais à deux:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chacun choisit un objet qui peut être différent - Les 2 partenaires se placent à 3 ou 4 m l'un de l'autre. Pas de contact entre les deux : communication gestuelle et regard .. - Les 2 partenaires jouent avec leur objet en alternance : un acteur et un spectateur. - Une fois le jeu de l'acteur terminé , le spectateur fait comprendre par geste s'il a compris ou non . En cas d'incompréhension, l'acteur recommence sinon alternance des rôles . <p>2) Idem que variante 1) mais demander à celui qui regarde d'adapter son jeu à celui qui vient de faire. Dans ce cas , on essaiera d'improviser une histoire à deux.</p> <p>3) Même situation que Situation de départ MAIS :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Les enfants sont assis en cercle * Un enfant volontaire va au milieu, prend l'objet de son choix et mime une "histoire" * L'objet a une autre fonction que sa fonction habituelle: ex : le cerceau devient soleil, lune, volant de voiture ... * Les spectateurs regardent sans parler 30 secondes puis essaient de deviner l'histoire mimée. * Succession d'enfants volontaires. * Prendre en compte le public: le regarder, le prendre à témoin etc ... <p>4) Idem 3) mais à deux comme variante 1) Possibilité de laisser aux enfants 3 minutes de préparation. Passage obligé ou non de tous les élèves .</p> <p>5) Le jeu du chapeau:</p> <p>Disposer le groupe en cercle. Faire circuler un chapeau. <i>Consigne:</i> préciser la manière de recevoir et de donner le chapeau. Ex: Il est très lourd, très léger, précieux, mystérieux, fragile, sale ... doux, chaud, ...</p>	<p>acteur - spectateur permet aux enfants "bloqués" de puiser des idées chez les autres) ⇒ Relation à l'autre</p> <p>⇒ + difficile: tenir compte de l'improvisation de l'autre (s'adapter)</p> <p>⇒ Faire <u>seul</u> devant un public ⇒ Travailler le jeu avec le public (regard ...)</p> <p>◇ Exprimer des états, des sentiments ...</p>
<p>Beaucoup de matériel divers (massues, balles, foulards ,</p>	<p><u>Improviser sur une histoire racontée par le maître :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 enfants sont acteurs , les autres sont spectateurs. 	<p>⇒ Improviser, enrichir une histoire racontée par le maître</p>

rouleaux, assiettes) Musique (Vangelis)	<ul style="list-style-type: none"> • Le maître raconte une histoire contenant un moment de "merveilleux" (irréel) • Immédiatement après , sans préparation, les 2 enfants vont mimer l'histoire en utilisant ou non le matériel disponible. • À la fin de la production, les spectateurs disent ce qu'ils ont reconnu de l'histoire... ce qui a été rajouté ! <p><i>exemples d'histoires: (on peut inventer n'importe quoi)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Nous sommes en hiver: il fait froid, il neige. Des enfants jouent dans le jardin. Tout à coup , la neige devient verte . Les enfants continuent à jouer. Bientôt le soleil se lève et il fait très chaud. La neige fond. L'eau coule dans les rues en petits ruisseaux , puis en torrents , puis en fleuve et le jardin devient une piscine !</i> • <i>Des sportifs s'entraînent dans un gymnase. Tout à coup le sol du gymnase se transforme en glace et on se retrouve à la patinoire.</i> • <i>La découverte d'une planète inconnue.</i> • <i>Le chapeau et le vent: Chaque enfant est un passant coiffé d'un chapeau imaginaire. Il marche dans une rue à grande circulation. À un signal donné, le chapeau s'envole, emporté par un coup de vent. Chaque joueur cherche à le retenir ou à le rattraper, en tenant compte de la circulation.</i> • <i>Idem dans une forêt touffue ...</i> 	⇒ Mimer des actions et des sentiments (surprise ou crainte ou émerveillement ...) ⇒ Vivre une situation fictive de découverte d'un lieu inconnu et parallèlement être capable d'extérioriser tous les sentiments possibles qui découlent d'une telle situation.
Des fiches avec des histoires différentes	<p>E) <u>DES HISTOIRES A MIMER ..</u></p> <p><u>1er temps :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les enfants se mettent par 2 , 3 ou 5. • Chaque groupe reçoit une histoire à mimer selon qu'on a constitué un groupe de 2 , de 3 ou de 5. (un texte pour 2 élèves pour que tout le monde puisse le lire) • 10 minutes de préparation: répartition des rôles, histoire à développer , répétition , etc ... <p><i>exemples d'histoires:</i></p> <p>◇ <i>par 2: "Je regarde la télé: Mon petit frère ou ma petite soeur veut jouer avec moi et me dérange: que se passe - t - il ? (trouver une fin)"</i></p> <p>◇ <i>par 6 : " Vous êtes des naufragés sur une île déserte . Vous avez froid et faim depuis plusieurs jours. L'espoir disparaît. Vous entendez un bruit de moteur, c'est un hélicoptère qui s'approche peu à peu, qui tourne dans le ciel. Va-t-il se poser ou non ? Vous a-t-il vu ? Il se pose , c'est la délivrance, la joie "</i></p> <p>◇ <i>par 6 : " Une rue de la ville: La chaussée , les trottoirs , des magasins , des maisons , des voitures , des gens ,</i></p>	⇒ Mimer une histoire à plusieurs ⇒ travail de groupe : se répartir les rôles , construire l'histoire , répéter c'est-à-dire négocier, coopérer ...

des enfants ...

Mimer ce qui se passe dans cette rue (on n'entre pas dans ces magasins) "

◇ par 4 : " la visite : Des acheteurs potentiels visitent une maison , guidés par le propriétaire ... "

2 ème temps:

Chaque groupe présente à la classe sa production.

Les spectateurs essaient de comprendre l'histoire mimée.

A la fin de chaque mime, le maître demande aux spectateurs

- ce qu'ils ont compris
- les éventuels problèmes observés

Exemples de remarques pouvant être faites sur chacune des prestations:

La télé :

- Quels sont les indices pour montrer que l'on est petit ? Ces indices sont-ils conservés du début à la fin ?
- Quels indices a-t-on utilisé pour montrer que le grand regarde la télé ? que le petit ennue le grand ?
- Quelle est la fin de l'histoire ? (toujours bagarre ? stéréotype !)
- Peut-on gêner sans toucher ? Comment faire ? jouer entre l'écran et son frère, couper et recouper la ligne entre l'aîné et la télé fictive, utiliser un objet fictif comme une trompette, un tambour ...
- Prendre son temps de bien jouer: rajouter des détails: par exemple exprimer par la mimique ce qu'on ressent quand on regarde une émission de télé.

Les naufragés :

- Quels sont les sentiments ou états qui s'expriment ?
- Indices corporels pour exprimer la faim , le froid , le doute , la souffrance , la joie ?
- Le passage d'un état à l'autre est souvent brutal (ex: on passe souvent brutalement de la joie au désespoir !) : montrer la progressivité.
- La mimique prend souvent une place essentielle pour exprimer tous les sentiments: les gestes sont stéréotypés (ex: on se frotte l'estomac pour montrer qu'on a faim, on grelotte pour le froid: chercher des indices plus réalistes, la sobriété
- Les espaces sont-ils respectés (ne pas marcher dans le feu)

La rue :

- l'espace est-il apparent ? La rue, le trottoir ... Donner une signification à des éléments de l'espace fictif construit: faire comprendre ce que sont ces maisons.

étiquettes sur
lesquelles on

- ⇒ **Améliorer le mime " la télé "**
- ⇒ Rechercher : " comment exprimer avec le visage ce que l'on ressent quand on regarde un film ? " : recherche d'indices
- ⇒ Montrer des changements progressifs d'état
- Exagérer ou nuancer mais en être conscient.

- douleur
- joie
- crainte
- colère
- déception
- douceur
- souffrance
- faim
- froid
espérance (mimer la scène de l'hélicoptère)

b: de la douleur à la joie:

Acteurs et spectateurs successivement

◇ "Se réveiller dans son lit et s'apercevoir que l'on n'est pas dans sa chambre. Un bruit bizarre survient. La peur naît peu à peu, s'amplifie, devient panique. " On mime cette scène.

◇ " reprendre une partie du thème des "naufragés": Mimer ce que l'on ressent avant l'arrivée de l'hélicoptère puis lorsqu'il se rapproche, s'éloigne, revient, se pose. "

Le maître peut raconter en même temps pour faire prendre conscience des sentiments intermédiaires: ex : " un bruit ! Est-ce vraiment un hélico ? OUI ! il semble se rapprocher! Il tourne ! ah ! Il s'éloigne ! Il revient ! Il se pose ! "

3. La rue :

Jouer la rue tous ensemble: définir et baliser les différents endroits, se répartir les rôles

4ème temps: Se retrouver en groupe pour retravailler son histoire en tenant compte des consignes:

Chaque groupe se retrouve et retravaille son mime en tenant compte des consignes et du travail "d'amélioration" effectué.

But de l'opération: montrer une dernière fois à la classe qui évaluera son mime

consignes:

pour tous: - Respecter les différents lieux.

- Prendre le temps de jouer les différentes scènes, faire des actions, seuls, à plusieurs ...

- Montrer le passage progressif d'un état à l'autre

⇒ Présenter
⇒ Évaluer selon les critères travaillés ensemble

	<p><i>La télé: Imaginer une fin différente de la bagarre. Géner autrement qu'en touchant le grand frère.</i></p> <p><i>Les naufragés: Bien repérer les différents lieux (ex : ne pas marcher dans le feu) Bien montrer le passage de l'espoir au désespoir puis le retour à la joie (scène de l'hélico)</i></p> <p><i>La rue: - Bien identifier les rôles, les lieux et ne plus en changer</i></p> <p><u>5ème phase: présentation:</u></p> <p>Chaque groupe présente et les spectateurs "évaluent" en fonction des critères construits ensemble au cours des situations précédentes</p>	
	<p><u>Les devantures de magasin:</u></p> <p>2 groupes face à face Dans chaque groupe , 2 sculpteurs</p> <p>⇒ Les sculpteurs reçoivent une consigne du meneur de jeu → façonner une devanture de magasin (les autres joueurs sont des mannequins qui se laissent manipuler: ils ne savent pas ce qu'ils sont sensés représenter) exemples: 2 sculpteurs doivent réaliser une devanture de magasin de sport 2 autre sculpteurs doivent réaliser une devanture de magasin de fourrures</p> <p>⇒ Chaque groupe de sculpteurs dispose de 3 ou 4 minutes pour sculpter ses mannequins . Ensuite, ouvrir les rideaux (s'il y en a)</p>	<p>⇒ Accepter un contact corporel ⇒ Se laisser manipuler (confiance)</p>
<p>5 fiches: 1 par groupe</p>	<p><u>Les fondus enchaînés</u></p> <p>Groupes de 4 ou 5 Chaque équipe reçoit une série de 5 tableaux successifs à réaliser:</p> <p><u>Consignes:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Passer d'un tableau à un autre au ralenti , en économisant ses gestes (exemple : générique de l'émission "thalassa") • Immobilité de 15 à 20 secondes sur chaque tableau. <p><i>Exemples de successions de 5 tableaux:</i></p>	<p>⇒ Construire à plusieurs une production (une succession de tableaux immobiles avec passage de l'un à l'autre au ralenti) à partir de règles précises</p>

	<p>1. <i>L'Angélu de Millet - Statue de la liberté - pêcheurs - spectacle de danse - Angélu</i> 2. <i>Tour Eiffel - Les révolutionnaires - la photo de famille - spectacle de danse - Tour Eiffel</i> 3. <i>Le corbeau et le renard - La statue - les naufragés - la fanfare - Le corbeau et le renard</i> 4. <i>Au musée - à la pêche - au jardin - les sportifs - au musée</i> 5. <i>Les navigateurs - la découverte d'un trésor - les naufragés - la photo de famille - les navigateurs</i></p> <p><u>Mise en oeuvre:</u></p> <p><input type="checkbox"/> Chaque groupe a 10 minutes pour préparer <input type="checkbox"/> Présentation aux autres qui essaient de deviner les tableaux présentés (laisser les acteurs faire leur 5 tableaux avant de parler)</p>	
<p>autant d'étiquettes que d'enfants</p>	<p>Les complémentaires</p> <p>Les enfants reçoivent chacun un papier avec une indication de personnage et d'action à réaliser. Au papier numéro 1 (ex: le dompteur qui dresse les lions) correspond un autre papier, numéro 2 (ex: le lion dans sa cage). Les papiers 1 et 2 sont distribués à des enfants différents. Chacun prépare son mime dans son coin pendant 1 ou 2 minutes. Ensuite un numéro 1 fait son mime devant tous les enfants ; le n°2 qui se sent concerné vient alors compléter le mime du n°1: poursuivre le mime à deux. Les spectateurs essaient de deviner de quoi il s'agit .</p> <p><u>quelques exemples:</u></p> <p><i>1: Le goal de handball qui arrête le ballon</i> <i>2: L'attaquant qui tire au but</i></p> <p><i>1: Le commerçant qui vend des vêtements</i> <i>2: La cliente qui hésite sur le chemisier qu'elle veut acheter</i></p> <p><i>1: La mère qui surveille les devoirs des petits</i> <i>2: Le petit qui peine sur ses devoirs</i></p> <p><i>1: Le père qui apprend à son fils à bricoler</i> <i>2: L'enfant qui apprend à enfoncer un clou</i></p> <p><i>1: Le maître qui explique un problème</i> <i>2: L'enfant qui chahute au fond de la classe</i></p>	

PROGRESSION

Cette progression linéaire est " *théorique* " : en effet , certaines situations devront être revues, revécues sur plusieurs séances pour aller vers la qualité ... ceci n'apparaît pas dans la progression.

Chaque séance commence par un moment de mise en condition d'écoute et comprend en alternance des situations contraignantes ou jouées , des travaux individuels ou des travaux de groupes ...

Séances	Situations	Pages
① 1h30 à 2h	Sur le mode des traversées ... seuls ou à plusieurs ... des sons, des mots et des gestes ... * Traversons tous ensemble * En disant son prénom * Jeu des devinettes	7 8 9
② 1h30 à 2h	Gestes et sons * Mise en train * Sur le mode des traversées * Gestes en cascades	10-12 12-13 13
③ 1h30 à 2h	<ul style="list-style-type: none"> • Le champ visuel • Déplacements en dispersion • Faire comme ... • Le jeu du miroir • Le photographe 	23 23 24 24 26
④ 1h30 à 2h	<ul style="list-style-type: none"> ◆ La cascade des sons ◆ Les statues (seuls) ◆ Les statues à 2 ◆ Préparation et présentation d'une prestation à 4 ou 5 ◆ Les marches expressives 	14 18 18-19 19 28
⑤ 1h à 2 h	<ul style="list-style-type: none"> • La ronde des gestes et des sons • Déplacements en lignes droites • se suivre et s'imiter à 2 • se suivre et s'imiter à 3 en triangle • se suivre et s'imiter à 10 • Le photographe et ses variantes 	15 16 17 17 17 26-27

⑥ 1h à 2 h	<ul style="list-style-type: none"> • Déplacements tout en courbes • Conversations • La machine 	17 18 21
⑦ 1h - 1h30	<ul style="list-style-type: none"> • Faire comme ... (reprise) • Les objets et leurs métamorphoses • Le musée de la classe 	24 >28 20
⑧	<ul style="list-style-type: none"> • Mise en train ... (reprise) • des histoires à mimer • La ronde des sons ... (reprise) 	>28 14
⑨	<ul style="list-style-type: none"> • les fondus enchaînés • Le jeu des complémentaires 	Jeux de mime >28

