

Les A.P.E.X à l'école

Activités Physiques d'Expression

Sommaire

Le document s'articule selon 4 parties :

1 La spécificité des APEX à l'école

p 3

2 Le traitement de l'activité à l'école

- Les savoirs et connaissances
- Les supports de l'enseignement
- Les compétences visées aux différents niveaux de classe et les savoirs à construire
- Des outils d'évaluation, repérer des niveaux d'habileté, évaluer les réponses des enfants
- Les paramètres pour transformer les productions

p 4/5

p 6/7

p 8/9

p 10/11

p 12

3 Des situations d'apprentissage

- Le monde des objets
- Les thèmes de création
- Le monde sonore

p 13 à 26

p 27 à 44

p 45 à 55

4 Projet réalisé dans des classes du Calvados

p 56 à 63

PREAMBULE

Les Activités Physiques d'Expression (APEX) sont le fruit d'une construction pédagogique regroupant diverses pratiques émanant de champs aussi différents que celui de la danse, le théâtre, le mime, la gymnastique rythmique sportive, le cirque...

L'enjeu de notre recherche est d'établir un lien entre ces diverses activités afin de proposer une nouvelle démarche créatrice aux enfants de l'école primaire.

Ce document pédagogique élaboré dans cet esprit est la synthèse d'une recherche action menée auprès des enseignants du Calvados dans les années 1985 à 1997.

SPECIFICITE DE L'ACTIVITE

DEFINITION : C'est une mise en scène de l'imaginaire, dans un souci de communication, au moyen d'un corps signifiant.

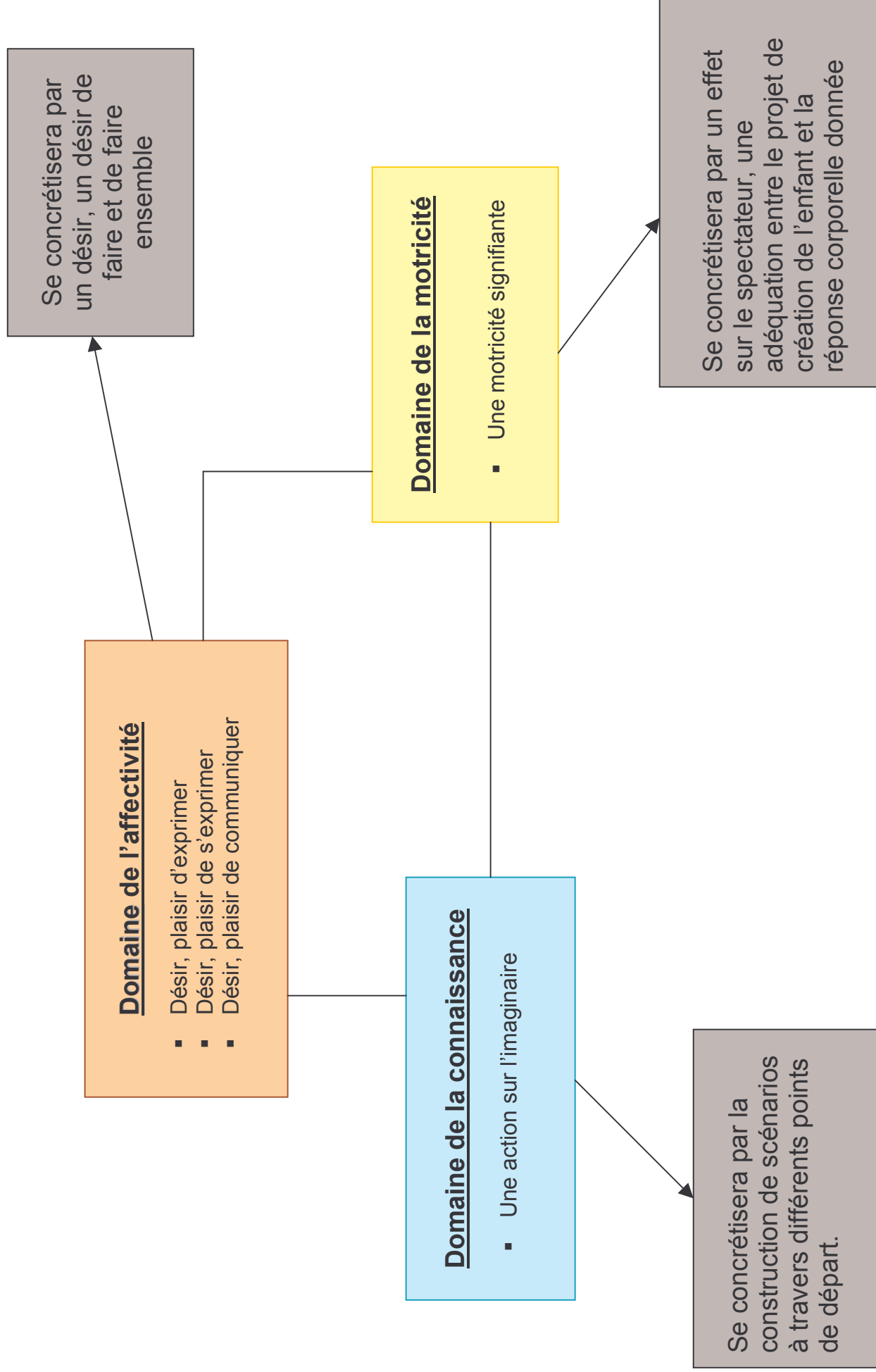
ESSENCE DE L'ACTIVITE : Créer une production et la donner à voir.

ENJEUX DE FORMATION : → Pouvoir faire vivre et mettre en scène son corps dans les situations de communication.

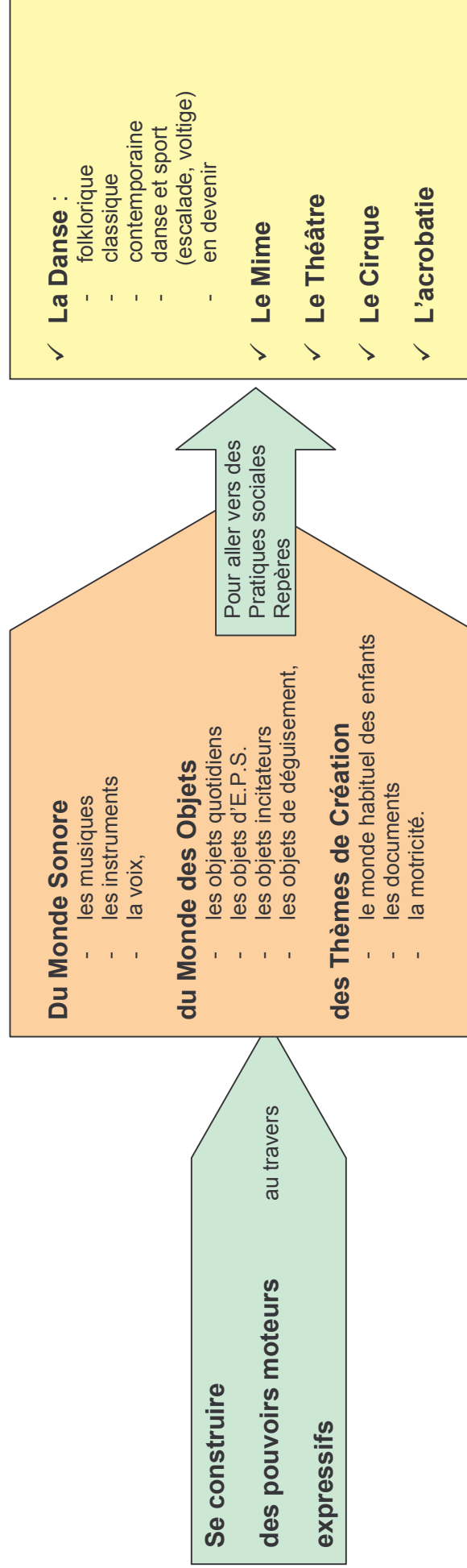
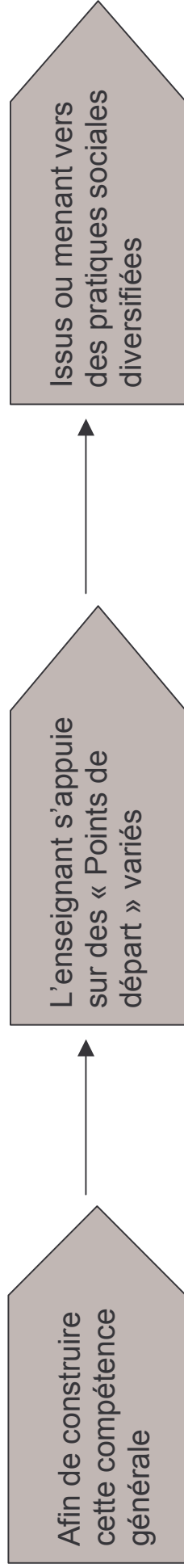
→ Pouvoir faire preuve d'une démarche créatrice mettant en jeu toutes les dimensions de l'imaginaire

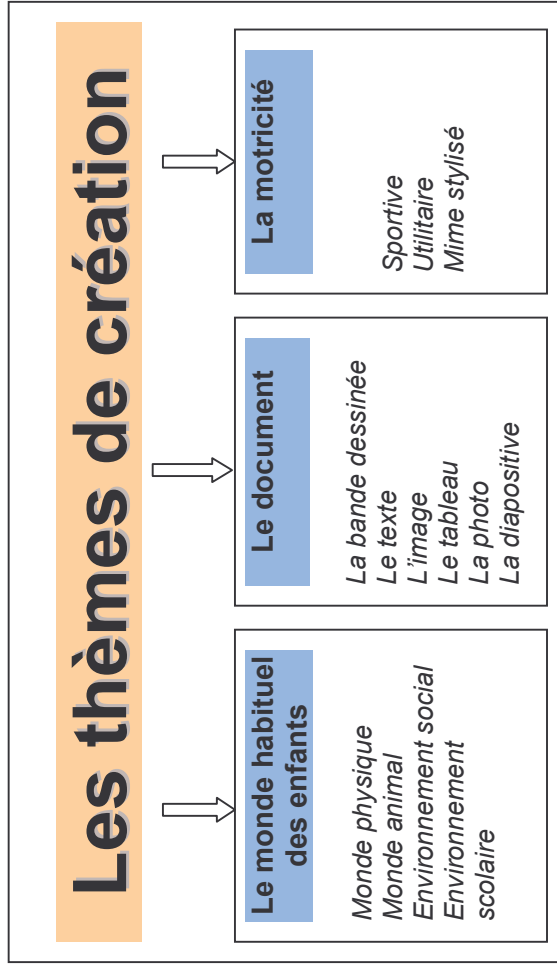
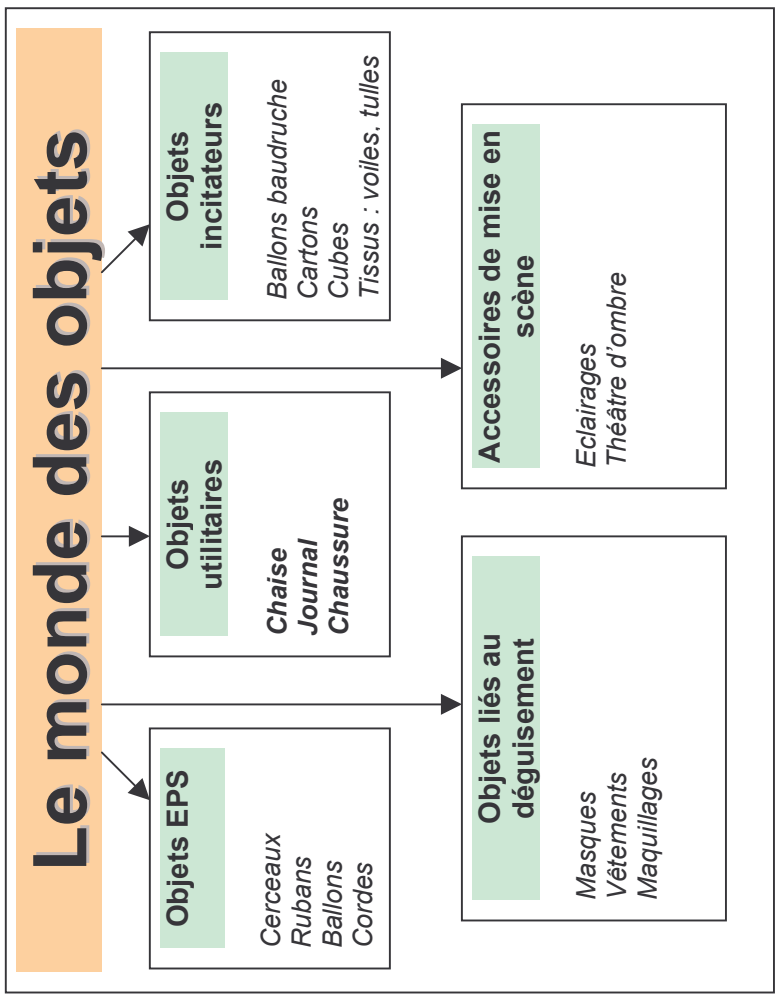
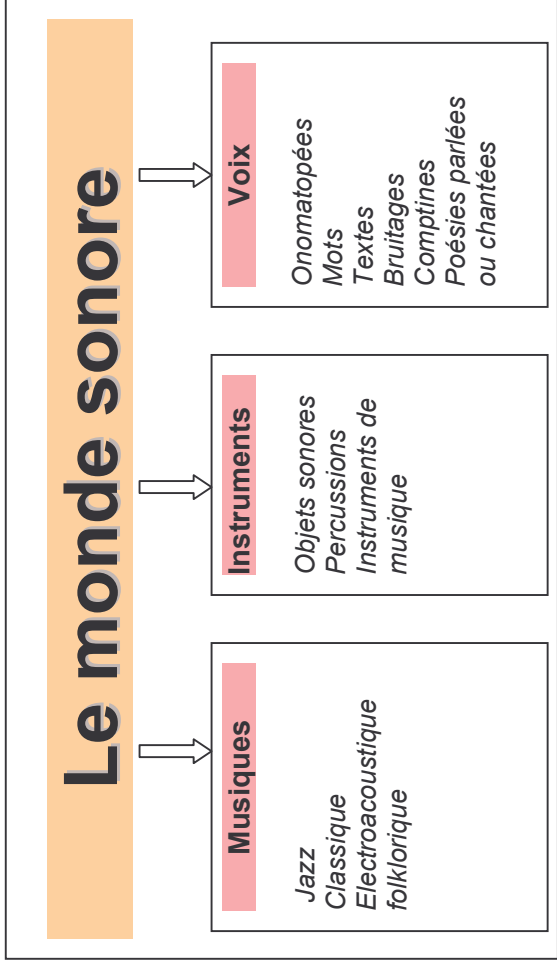
LES SAVOIRS ET CONNAISSANCES A ACQUERIR

Domaine de la connaissance	Domaine de l'affectivité	Domaine de la motricité
<ul style="list-style-type: none"> ❑ Faire travailler son imaginaire en construisant des scénarios, en produisant des histoires avec toutes leurs composantes ❑ Développer les capacités d'analyse, de synthèse, d'émission, d'hypothèse par l'observation des productions d'autrui. 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ S'exprimer et exprimer ce que l'on a en soi. ❑ Avoir du plaisir à faire. ❑ Participer à des productions collectives. ❑ Désirer faire. ❑ Désirer faire ensemble 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Développer une motricité significative en vue de produire un effet sur le spectateur. ❑ Choisir des indices corporels significatifs et les conserver dans l'action.



LES SUPPORTS DE L'ENSEIGNANT



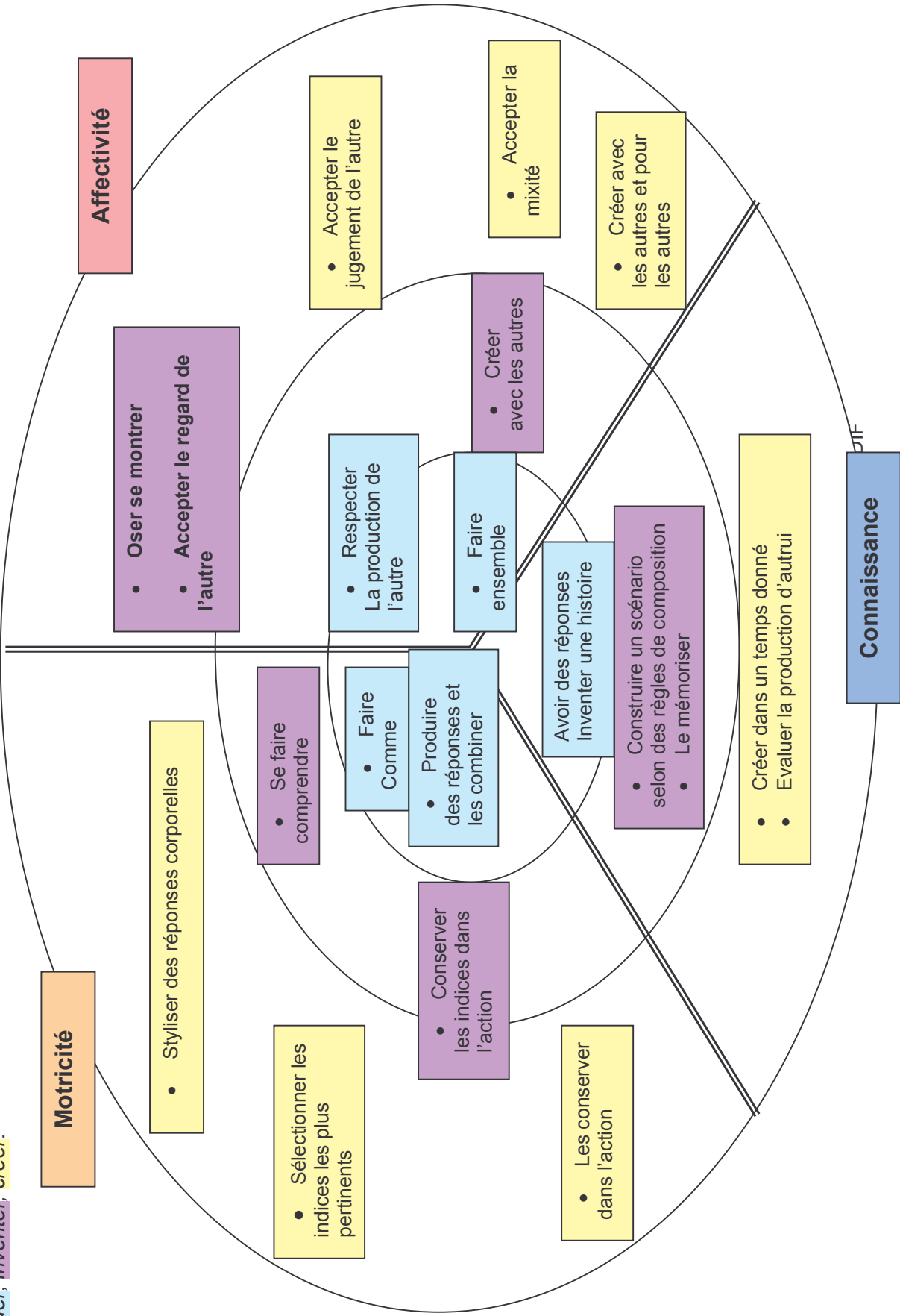


Compétences visées aux différents niveaux de classe

		Compétences hiérarchisées			
		Etape 1	Etape 2	Etape 3	Etape 4
Niveaux de cycle	Niveaux de classe	Avoir des réponses, les combiner. Inventer une histoire courte et la jouer.	Avoir des réponses originales et variées. Construire un scénario selon des règles. Créer avec les autres.	Construire un scénario dans un temps donné et évaluer la production des autres. Créer avec les autres et pour les autres.	
Cycle 1	PS				
	MS				
Cycle2	GS				
	GS				
	CP				
	CE1				
Cycle3	CE2				
	CM1				
	CM2				
					Vers le collège

Savoirs à construire

en relation avec les 3 pôles de la construction de la personnalité (motricité, affectivité, communication organisés selon 3 niveaux d'intervention pédagogique : jouer, inventer, créer).



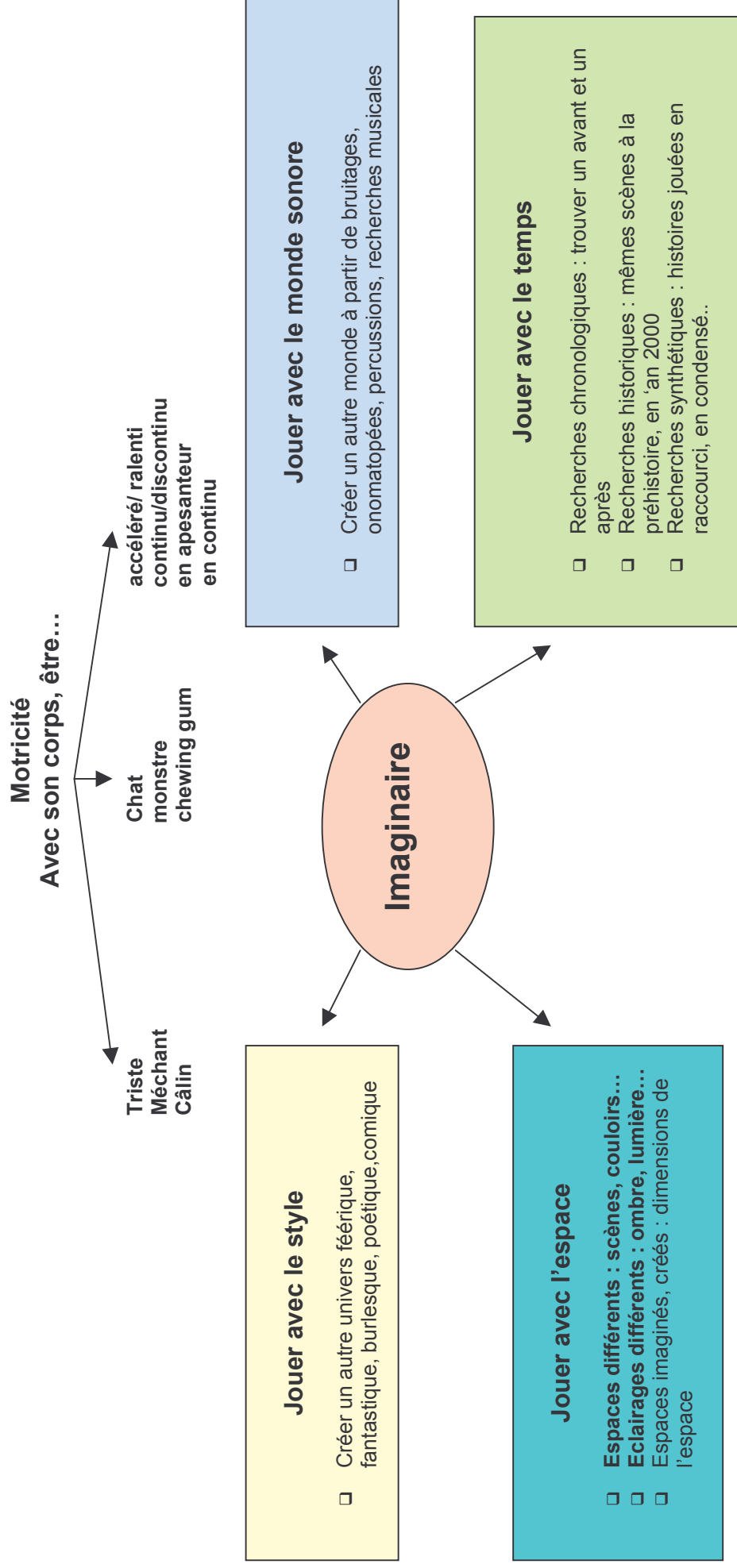
NIVEAUX DE COMPORTEMENT DES ENFANTS

	Relation aux autres	Comportement moteur	Relation aux indices	Relation au matériel et à l'espace	Relation à l'histoire
Niveau 1	*Joue pour lui *Peu de relation acteur/ acteur *Pas de relation acteur/spectateur	Motricité pauvre, celle de la vie quotidienne	Indices utilisés pas assez significatifs ou trop significatifs	Utilise l'objet le plus souvent en relation avec sa fonction	Pas d'histoire
Niveau 2	*Joue avec l'autre *Relation souvent bi-latérale avec l'acteur	Motricité de la vie quotidienne Indices moteurs liés à des scènes d'action	Multiplication des indices souvent perdus dans l'action	Utilisation d'un maximum d'objets réels	L'histoire se construit peu à peu dans l'action en fonction du matériel et en fonction d'un leader qui lance une idée.
Niveau 3	Crée dans un groupe avec les autres	Motricité significative dynamique	Utilisation prioritaire d'indices d'action de la mimique Indices significatifs parfois coordonnés mais perte d'indices fictifs dans le déroulement de l'activité	Utilisation d'objets réels et fictifs	Histoire élaborée au préalable
Niveau 4	Crée avec les autres pour les autres	Motricité riche et significative *perturbation d'équilibre *dissociation segmentaire *utilisation de l'espace dans ses 3 dimensions	Indices d'action et d'attitude Conservation des indices, même quand les acteurs ne sont pas directement concernés par l'action Indices dépouillés et originaux	Utilisation d'objets réels et fictifs avec intégration d'un espace fictif organisé	Histoire construite au préalable avec mise en scène de départ Enchaînement d'action logique et chute.

EVALUER LES REponses DES ENFANTS

Les acteurs et leur message	Les acteurs et leur jeu	Les acteurs et leur histoire
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La compréhension : <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ont-ils été émus ? ❖ Ont-ils intrigué ? ❖ Ont-ils fait rire ? <input type="checkbox"/> Les indices utilisés : <ul style="list-style-type: none"> ❖ Sont-ils pertinents ? ❖ Sont-ils suffisants ou trop nombreux ? ❖ Sont-ils conservés pendant la production. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Les rôles : <ul style="list-style-type: none"> ❖ Sont-ils semblables ? ❖ Sont-ils différenciés ? <input type="checkbox"/> La motricité <ul style="list-style-type: none"> ❖ Est-elle significative ? ❖ Est-elle performante ? ❖ Est-elle quotidienne ? <input type="checkbox"/> Le rythme suivi <ul style="list-style-type: none"> ❖ Est-il uniforme ? varié ? <input type="checkbox"/> L'espace scénique <ul style="list-style-type: none"> ❖ Est-il défini ? ❖ Est-il utilisé dans ses trois dimensions ? 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Le respect des consignes <input type="checkbox"/> Le respect des règles de composition : <ul style="list-style-type: none"> ❖ Enchaînements <input type="checkbox"/> Le niveau de production : <ul style="list-style-type: none"> ❖ Représentation du quotidien ❖ Création d'un autre univers <input type="checkbox"/> L'enchaînement des séquences

AFFINER LES REPONSES DES ENFANTS



Communication : jouer avec les autres

- ❑ Dans la relation acteur/acteur
- ❑ Dans la relation acteur/spectateur
- ❑ Se trouver un rôle dans l'histoire de l'autre, en le complétant, en s'opposant...

RECUEIL DE SITUATIONS PEDAGOGIQUES

LE MONDE DES OBJETS

Mon ballon et l'espace

Mon ballon et les autres

Mon ballon et mon corps

Trois objets pour une histoire

Objet qui es-tu n°1

Objet qui es-tu n°2

Le relais déguisement 1

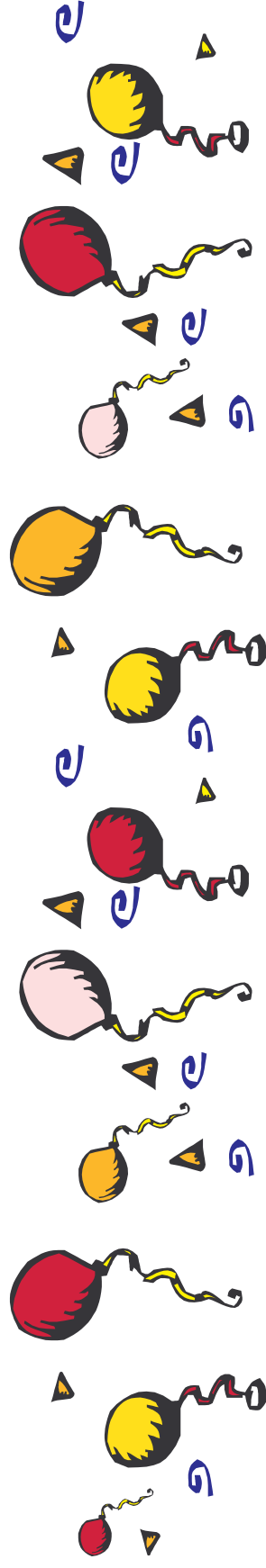
Le relais déguisement 2

Objet fictif n°1

Objet fictif n°2

Objet fictif n°3

Le photo déguisement



Mon ballon et l'Espace

But :

Jouer avec le ballon en suivant les consignes de l'enseignant sans le perdre

Aménagement :

- Une salle de jeu
- 1ballon de baudruche par enfant
- Un support musical

Consignes :

- Sans bouger, jouer avec son ballon sans le perdre le plus longtemps possible.
- Jouer en se déplaçant dans l'espace de la salle dans les différentes directions : avant, arrière, droite' gauche. Avec des trajets différents (sinueux, rectilignes, courbes)
- Associer des actions sur place et en se déplaçant sans perdre l'objet
- Jouer avec son ballon le plus haut possible et le récupérer au plus bas sans le perdre.
- Jouer avec le ballon en le faisant passer d'une main dans l'autre en avant en arrière, sur le côté sans bouger les pieds.
- Traverser un espace en poussant le ballon devant soi, le plus loin possible sans le perdre

Critères de réussite :

- Le ballon reste toujours en l'air.

Le monde des objets

N1

Savoirs à enseigner

- Enrichir son registre corporel

Comportements attendus

- Augmenter l'espace de mouvement autour de soi et varier l'espace de déplacement.
- Eloigner progressivement l'objet de son corps

Variantes

- Jeu des quatre coins : échanger sa place avec les ballons de couleurs différentes.
- Jouer dans des espaces délimités(ex sur un banc, un cercle, dans un coin)

Mon Ballon et les autres

But :

Jouer avec les autres sans perdre le ballon sur un support musical.

Aménagement :

Une salle de jeu

Un ballon de baudruche par enfant

Un support musical

Consignes :

- a) Se déplacer dans la salle, lancer son ballon, maintenir en vie l'ensemble des ballons qui ne doivent pas toucher le sol.
- b) Par 2 : imiter son camarade : le n°1 mène en variant les rebonds sur le corps, le n°2 imite
- c) Par 2, jouer avec un ballon face à face, dos à dos, côte à côte, l'un devant l'autre, l'un assis, l'autre debout.
- d) Par 2, un ballon pour deux, les enfants ont une partie du corps en contact
- e) Par 2 s'éloigner, se croiser, faire quelque chose ensemble, se séparer un ballon chacun
- f) Par 2, un ballon chacun : faire diffèrent du camarade (ex : n°1 joue très petit, n°2 joue très grand)

Critères de réussite :

Réussir le défi que l'on propose.

Le monde des objets

N2

Savoirs à enseigner

- ❑ Observer, savoir écouter l'autre, devenir sensible à...
- ❑ Contrôler son corps.

Comportements attendus

- ❑ Réagir à l'écoute de l'autre
- ❑ Manipuler en se déplaçant.
- ❑ Réagir rapidement

Variantes

- Chef d'orchestre : un meneur par groupe de 5, les autres imitent les actions réalisées par le meneur, au bout de quelques actions la main passe au suivant du groupe.
- Faire des concours par équipe.
- Jouer avec un ballon par enfant

Mon ballon et mon corps

But :

Jouer avec le ballon en suivant les consignes de l'enseignant sans le perdre

Aménagement :

- Une salle de jeu
- 1ballon de baudruche par enfant
- Un support musical

Consignes :

- Réagir à des mots lancé par l'enseignant (action motrice : courir, tourner, sauter, porter, passer au sol, lancer
- Faire rebondir le ballon avec différentes parties du corps
- Faire rebondir le ballon avec la tête, les bras, le coude, le genou, le pied...
- Changer à chaque fois le rebond : tête+Bras +pied
- Compter le nombre de rebonds différents.

Critères de réussite :

- Le ballon reste toujours en l'air.

N1

Le monde des objets

Savoirs à enseigner

- Reconnaître et contrôler son corps.

Comportements attendus

- Mobilité de l'enfant
- Eloigner progressivement l'objet de son corps

Variantes

3 Objets pour une histoire

But :

Construire un scénario à partir de 3 objets différents qui jouent un rôle dans l'histoire

Aménagement :

- Par atelier, 3 ou 4 groupes de 8 enfants
- 3 objets par atelier. (ex : une chaise, un bâton, un voile)

Consignes :

- Associer ces 3 objets pour construire une histoire avec un début, un déroulement et une fin
- La montrer aux autres.
- Les camarades doivent donner un titre et comprendre le sens de l'histoire.

Critères de réussite :

- La composition de l'histoire est respectée
- L'utilisation des objets est pertinente

N2N3

Le monde des objets

Savoirs à enseigner

- Produire une œuvre originale
- Comprendre le sens de l'histoire

Comportements attendus

- Conserver les indices choisis au cours de l'action
- Coopérer avec les autres.

Variantes

- Les objets peuvent être différents selon les groupes.
- Ils sont imposés par l'enseignant ou choisis par les enfants

Objet qui es-tu ?

N°1

But :

Trouver rapidement une autre fonction à l'objet que sa fonction première.

Aménagement :

- Les enfants sont en cercle dans la salle de jeu.
- Des objets sont dispersés dans un espace délimité (objets variés, de différents volumes, objets usuels, hétéroclites....)
- Environ 60 objets différents.

Consignes :

- Choisir un objet et montrer à ses camarades ce qu'il est devenu.
- Les camarades doivent deviner sa nouvelle fonction. (Maintenant, c'est...)
- 3 réponses possibles par personne.

Critères de réussite :

- La rapidité et la quantité des réponses fournies.
- L'originalité des réponses fournies (celles que l'on trouve le moins souvent dans le groupe)

Le monde des objets

N1

Savoirs à enseigner

- ❑ Avoir une réponse immédiate
- ❑ Respecter la production des autres

Comportements attendus

- ❑ Observer l'autre
- ❑ Trouver vite des réponses variées

Variantes

- Classe entière ou groupes de travail
- Thèmes variables selon les séances sur les objets d'E.P.S., de la vie quotidienne, des objets miniatures, des objets volumineux, des actions motrices qui sont à trouver....

Objet qui es-tu ?

N°2

But :

Trouver rapidement des réponses variées à partir d'objets dissimulés dans un sac.

Aménagement :

- Les enfants sont en cercle dans la salle de jeu , par groupe de 8.
- Un sac opaque comprenant de nombreux objets variés
- Le sac circule de proche en proche.

Consignes :

- Prendre un objet dans un sac et lui trouver de suite une fonction différente.
- La montrer aux autres
- Le groupe doit deviner sa nouvelle fonction.
- Quand on a fini, on passe le sac à son voisin.

Critères de réussite :

- La rapidité et la quantité des réponses fournies.
- L'originalité des réponses fournies (celles que l'on trouve le moins souvent dans le groupe)

Le monde des objets

N1

Savoirs à enseigner

- ❑ Avoir une réponse la plus immédiate possible.
- ❑ Respecter la production des autres

Comportements attendus

- ❑ Observer l'autre
- ❑ Trouver vite des réponses variées

Variantes

Le plus possible

But :

Choisir un objet et lui trouver un maximum de fonctions différentes.

Aménagement :

- Les enfants sont en cercle dans la salle de jeu, par groupe de 8.
- Un objet au centre du cercle.
- Un concours entre les équipes

Consignes :

- Le joueur qui a une idée s'empare de l'objet, lui trouve une fonction et passe l'objet à un autre enfant.
- Le groupe comptabilise les réponses qui doivent être différentes à chaque fois..

Critères de réussite :

- Trouver 15 réponses différentes

Le monde des objets

N2

Savoirs à enseigner

- donner une autre réponse le plus rapidement possible.

Comportements attendus

- Trouver des réponses variées et différentes

Variantes

- Au sein de chaque groupe, sélectionner les trois meilleures réponses et les montrer aux autres.

Le relais déguisement 1

But :

Déguiser un épouvantail le plus rapidement possible en utilisant tous les objets

Aménagement :

- 3 ou 4 équipes de 8 enfants.
- 1 enfant/épouvantail par groupe
- 1 sac d'objets par groupe (10 à 12 objets variés : voiles, tubes, foulards, cordes....)

Consignes :

- Déguiser le plus rapidement possible son épouvantail en prenant un seul objet à la fois.
- Le premier épouvantail terminé désigne l'équipe gagnante.

Critères de réussite :

- Avoir l'épouvantail le plus original.

Le monde des objets

N2

Savoirs à enseigner

- Réagir rapidement
- Coopérer et créer avec les autres

Comportements attendus

- S'organiser collectivement autour du projet

Variantes

- Les objets peuvent être identiques pour les différents groupes
- Les objets peuvent être tirés au sort dans un sac.

Le relais déguisement 2

But :

Réaliser un déguisement à partir d'un thème choisi par le groupe d'enfants

Aménagement :

- 1 enfant/épouvantail par groupe, avec les yeux bandés.
- 1 sac d'objets par groupe (10 à 12 objets variés : voiles, tubes, foulards, cordes...)

Consignes :

- Trouver un thème avec son équipe pour déguiser un épouvantail.
- On a 5 minutes pour transformer son épouvantail.
- L'épouvantail doit deviner ce qu'il est devenu, il a droit à 3 réponses.

Critères de réussite :

- Avoir l'épouvantail le plus original.

Le monde des objets

N3

Savoirs à enseigner

- Créer avec les autres et pour les autres

Comportements attendus

- S'organiser collectivement
- Avoir des réponses de plus en plus originales

Variantes

- Le thème peut être donné par l'enseignant.

Objet fictif n°1

But :

Jouer avec un objet fictif choisi par le groupe

Aménagement :

- Des groupes d'enfants dispersés dans un espace délimité

Consignes :

- Par groupe
- Choisir un objet fictif et imaginer des événements liés à la vie de l'objet
- Recenser les meilleures trouvailles.
- Les autres groupes doivent deviner l'objet choisi

Critères de réussite :

- Trouver l'objet choisi.

Le monde des objets

N2

Savoirs à enseigner

- Elaborer et produire des réponses variées

Comportements attendus

- Choisir des indices corporels significatifs
- S'organiser collectivement autour du projet commun

Variantes

Objet fictif n°2

But :

- Choisir un objet fictif et créer une histoire autour de cet objet.

Aménagement :

- Des groupes d'enfants dispersés dans un espace délimité

Consignes :

- Par groupe
- Choisir un objet fictif et créer une histoire avec un début, un déroulement et une fin.
- Les autres groupes doivent comprendre le sens de l'histoire

Critères de réussite :

- Trouver le sens de l'histoire (spectateurs)
- Respecter la composition de l'histoire (acteurs)

Le monde des objets

N3

Savoirs à enseigner

- Elaborer et produire collectivement un scénario

Comportements attendus

- Choisir des indices corporels significatifs
- S'organiser collectivement et respecter les règles de fonctionnement autour du projet commun

Variantes

Objet fictif n°3

But :

Choisir un objet fictif et celui-ci va se transformer au cours de l'histoire

Aménagement :

- Des groupes d'enfants

Consignes :

- Par groupe
- Choisir un objet fictif qui va se transformer au cours d'une histoire avec un début, un déroulement et une fin.
- Les autres groupes doivent comprendre le sens de l'histoire

Critères de réussite :

- Trouver le sens de l'histoire (spectateurs)
- Respecter la composition de l'histoire (acteurs)

Le monde des objets

N3

Savoirs à enseigner

- Créer avec les autres une œuvre originale

Comportements attendus

- Sélectionner les réponses les plus originales et le mettre en scène dans une production

Variantes

- Le choix de l'objet peut être donné par des images ou des photos.

Le photo déguisement

But :

Construire une scène originale avec des objets, dans un temps donné

Aménagement :

- Les enfants sont en cercle dans la salle de jeu, par groupe de 8.
- -Chaque groupe dispose des 15 mêmes objets,
- Un thème à choisir
- 15 minutes pour l'élaboration.
- 15 minutes pour la présentation.

Consignes :

- Construire un tableau à présenter aux autres avec un certain nombre d'objets. Les enfants sont déguisés.
- Découvrir le titre du tableau

Critères de réussite :

- Le titre du tableau est exact.

Le monde des objets

N2

Savoirs à enseigner

- Créer avec et pour les autres

Comportements attendus

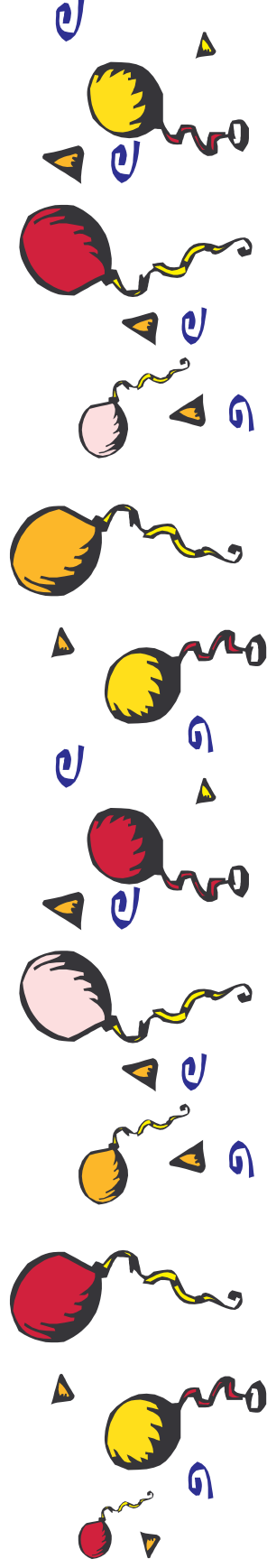
- S'organiser collectivement autour du thème

Variantes

- Un groupe déguise l'autre groupe
- Un thème est donné à chaque groupe. (groupe théâtral connu : Vamp, Inconnus ; la banlieue : les skins, les taggueurs, les punks...)

LES THEMES DE CREATION

- Des idées de thème de création
- Des idées d'expression française et de proverbes
- Monsieur Bonhomme
- La pub
- Qui suis-je
- Photo groupe
- Clic – Photo
- Le sculpteur
- Scènes de vie
- Le tas de bûches
- L'image
- Vous avez dit proverbe
- A partir d'un mot
- Si on transformait la vitesse
- Si on transformait l'espace et les autres
- Déguiser l'autre



DES IDEES DE THEMES DE CREATION

	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
METIERS	La marchande, le gendarme, le docteur, la maîtresse, le musicien, le conducteur, la femme de ménage, la dactylo, la coiffeuse	L'infirmière, Le dentiste, Le pompier, La fermière, Le barman, Le cuisinier, Le jardinier	Le chirurgien, le cosmonaute, le garagiste, l'aviateur
PERSONNAGES	Pêcheur à la ligne, voleur, jongleur, dompteur, trapéziste, clown, nageur Babar, maman, Bisounours, Chanteur, conducteur, chasseur père Noël, sorcière, fée, magicien, campeur	Cuisinier, voyageur, rameur, véliplanchiste, footballeur, parachutiste, sportifs, homme préhistorique, Gollidorak, Superman, Tintin et Milou, Lucky Luke, L'inspecteur Gadget	Napoléon, De Gaulle, Hitler, extraterrestre, robot, Starsky et Hutch
ANIMAUX	Chien, chat, lapin, oiseaux, serpent, éléphant, singe, poisson, lion, loup, souris, coq.	Crabe	Animaux préhistoriques Animaux sous-marins Animaux fantastiques (ex le dragon)
THEMES	Les bonshommes, les dames, le cirque, la musique, la famille (fête), les publicités, les vacances, la télévision, le fantastique, les pirates, les contes.	Hold-up, la pêche, la forêt, la plage, le monde sous-marin, la météo, les saisons, la fête foraine, le sport.	La bande dessinée, la vie quotidienne, les actualités, Le monde politique

DES IDEES DE THEMES DE CREATION

DES IDEES D'EXPRESSION FRANCAISE ET DE PROVERBES

Balayer devant sa porte

Avoir les yeux plus gros que le ventre

Avoir le feu aux trousses

Faire l'oeuf

Jeux de main , jeux de vilain

Un homme averti en vaut deux

Trouver chaussure à son pied

Avoir la tête près du bonnet



Avoir un poil dans la main

Se maintenir la tête hors de l'eau

Etre à côté de ses pompes

On n'attrape pas les mouches avec du vinaigre

Faut laver son linge sale en famille

Battre le fer quand il est chaud

Araignée du matin...chagrin

Les murs ont des oreilles



L'enfer est pavé de bonnes intentions

Rien ne sert de courir, il faut partir à point

Bien mal acquis ne profite jamais

Faute de grives, on mange des merles

Prendre ses vessies pour des lanternes

Pierre qui roule n'amasse pas mousse

Il faut rendre à César ce qui appartient à César et à Dieu ce qui est à Dieu

La faim chasse le loup hors du bois

Les chiens aboient, la caravane passe

La fortune vient en dormant

Heureux au jeu... Malheureux en amour

Au royaume des aveugles, les borgnes sont rois

L'habit ne fait pas le moine

Mettre la charrue avant les boeufs

Loin des yeux... Loin du coeur

Monsieur Bonhomme

But :

Faire deviner le personnage choisi par l'enfant ou la maîtresse

Aménagement :

- Des enfants en cercle autour de la maîtresse
- La collection des Monsieur Bonhomme ou des Madame
- L'enfant désirant présenter joue son personnage au centre du cercle.

Consignes :

- Après lecture ou présentation du ou des livrets , faire deviner au groupe le Monsieur ou la Dame que l'on a choisi (e).

Critères de réussite :

- Se faire comprendre des spectateurs.

Thèmes de création

N1

Savoirs à enseigner

- ❑ Se faire comprendre
- ❑ Respecter la production des autres

Comportements attendus

- ❑ Choisir les indices les plus pertinents
- ❑ Conserver les indices choisis au cours de l'action

Variantes

- ❑ Par atelier : un groupe choisit un thème dans la collection à illustrer : les spectateurs doivent découvrir le personnage.
- ❑ Construire une histoire à partir de 2 ou 3 personnages de la collection.

La pub

But :

Faire trouver le thème de publicité retenue par l'enfant ou par la maîtresse

Aménagement :

- Par atelier : des groupes de 5 ou 6 enfants choisissent un thème

Consignes :

- Choisir un thème de publicité et l'illustrer corporellement et vocalement devant le groupe classe.

Critères de réussite :

- Les spectateurs doivent donner le titre de la pub.

N2

Thèmes de création

Savoirs à enseigner

- Créer avec et pour les autres

Comportements attendus

- S'organiser collectivement autour du projet commun
- Trouver les indices pertinents

Variantes

Qui suis-je

But :

Faire deviner un thème écrit

Aménagement :

- Par 2 : N°1, t N°2
- Des papiers parsemés dans un espace délimité
- Des catégories retenues :
 - Les personnages (fonction, personnalité)
 - Les objets
 - Les animaux
 - Les éléments
 - Les états d'âme

Consignes :

- Prendre un papier et faire deviner au N°2 ce qui est écrit sur le papier :
 - Soit en le modelant
 - Soit en donnant des indices avec son corps
- Ne pas se servir de la parole
- Le N°2 a droit à 3 réponses.

Critères de réussite :

- Trouver au moins 6 papiers sur 10

Thèmes de création

N2

Savoirs à enseigner

- Faire comprendre à l'autre un projet donné

Comportements attendus

- Choisir des indices corporels significatifs

Variantes

- Les papiers peuvent être épinglés dans le dos des joueurs
- Pour les petits : des photos d'animaux, d'objets... mimer l'animal de la photo
 - avec ou sans bruit
 - , avec ou sans objet
 - , au ralenti ou en accélérant
- Inventer une histoire à parti :
 - d'un animal
 - d'un animal et d'un objet

Clic - Photo

But :

Prendre une attitude au signal et la garder.

Aménagement :

- Les enfants sont en ordre dispersé dans un espace délimité

Consignes :

- Individuellement
- Se déplacer dans la salle
- Au signal, prendre une attitude (avec ou sans objet) et la garder 3 secondes, choisir à chaque fois une attitude différente

Critères de réussite :

- Tenir la pose.

Thèmes de création

N1

Savoirs à enseigner

- Réagir vite

Comportements attendus

- Avoir des réponses différentes

Variantes

- Seul
- A deux, à trois.
- Imitation de l'attitude.
- Complémentarité de l'attitude.
- Opposition des attitudes.

Photo groupe

But :

S'organiser collectivement pour une photo de groupe

Aménagement :

- Toute la classe : l'enseignant est photographe ou par groupe, avec des enfants photographes.
- Un groupe acteur, un groupe spectateur

Consignes :

- Se déplacer dans un espace délimité, quand le photographe prend la photo, le groupe s'immobilise et garde la pose en face de l'objectif.

Critères de réussite :

- Garder la pose au moment juste

Thèmes de création

N1

Savoirs à enseigner

- ❑ Créer avec les autres
- ❑ Réagir vite

Comportements attendus

- ❑ Les indices corporels significatifs
- ❑ Observer les autres en fonction des critères définis

Variantes

- Changer : les différentes parties du corps, la place dans le groupe , le contact avec les joueurs, les mimiques, l'espace entre les joueurs, la position dans l'espace (vertical ou horizontal)
- Faire un jeu de 3 ou 4 photos avec des thèmes différents (ex : mariage, exploit sportif, naissance, noces d'or...)
- Choisir une photo et jouer trois moments différents pour illustrer le thème de la photo à faire trouver aux autres.
- A partir d'une photo réalisée au niveau du groupe, la faire reproduire par les autres groupes, les enchaîner et les mélanger à leurs propres photos

Le sculpteur

But :

Jouer avec le corps de son camarade, le sculpter

Aménagement :

- Par groupe de 2 : 1 sculpteur, 1 sculpté
- Une natte pour deux.

Consignes :

- Faire bouger les différentes parties du corps de son camarade tout doucement
- Le manipuler en lui donnant des formes
- Lui faire réaliser des actions motrices (ex l'étirer, le faire rouler...)
- Faire choisir un thème, le sculpté doit deviner en quoi il est sculpté

Critères de réussite :

- Deviner ce que je suis devenu.

N1

Thèmes de création

Savoirs à enseigner

- Accepter d'entrer en contact avec le corps de l'autre

Comportements attendus

- Ne pas faire mal, ne pas brusquer le corps
- Accepté d'être manipulé

Variantes

Scènes de vie

But :

Inventer et construire un scénario à partir d'un thème donné par l'enseignant

Aménagement :

- G1 : choisir et illustrer un événement historique
- G2 : Choisir et illustrer une scène de la vie quotidienne (train, square, jardin public)
- G3 : Les fonds sous-marins
- G4 : La jungle
- Autre thème possible : le monde féérique

Consignes :

- **1^{er} temps :**
 - ❖ Elaborer pendant une vingtaine de minutes son histoire à partir du thème proposé.
 - ❖ Présentation aux différents groupes
- **2^{ème} temps :** Travail sur la transformation : en donnant des consignes différentes selon les groupes
 - accélérer, décélérer
 - vibration
 - apesanteur
- **3^{ème} temps :** les groupes 2 et 3 inventent et jouent l'avant et l'après du groupe 1 etc ...

Critères de réussite :

- Pour les spectateurs, trouver les thèmes donnés.

N3

Thèmes de création

Savoirs à enseigner

- Augmenter les capacités gestuelles et imaginatives des enfants
- Créer avec et pour les autres

Comportements attendus

- Accepter d'être vu et jugé par les spectateurs
- Entrer dans le projet de l'autre

Variantes

Le tas de bûches

But :

Construire un tableau collectif

Aménagement :

- 2 groupes : un groupe qui modèle et un groupe qui est sculpté

Consignes :

- 2 groupes :
 - 1 membre du groupe 1 tire au sort un thème donné par le maître et à 10' pour modeler les différents acteurs de l'autre groupe
 - Le groupe 2 : les yeux fermés allongés sur le sol, les enfants se laissent modeler et manipuler afin de représenter le tableau. Toujours les yeux fermés, ils devront deviner tout en se donnant des indications sur leur position ce que le collectif représente.

Critères de réussite :

- Avoir la bonne réponse au bout de 3 propositions.

Thèmes de création

N1

Savoirs à enseigner

- Se faire comprendre

Comportements attendus

- Respecter le corps de l'autre, ne pas faire mal
- Choisir des indices corporels significatifs pour représenter un personnage ou un objet précis

Variantes

- Le thème peut être choisi par le groupe.

L'Image

But :

Construire une production organisée à partir de l'image en suivant le cadre donné par l'enseignant.
Pour les spectateurs, donner un titre à l'histoire et retrouver les 3 photos supports.

Aménagement :

- 3 groupes dispersés dans la salle
- 1 dossier d'images incitation
- 15 mn de recherche et 5 mn de présentation par groupe.

Consignes :

- Construire un scénario ou une histoire à partir de 3 images choisies dans un dossier.

Critères de réussite :

- Pour les spectateurs : retrouver les images porteuses du thème et avoir trouvé le titre de l'histoire.

Thèmes de création

N2

Savoirs à enseigner

- Produire, comprendre, analyser une production collective.

Comportements attendus

- Choisir les indices corporels significatifs pour illustrer l'image choisie

Variantes

- Imaginer un avant et un après de l'histoire
- Choisir une image et construire un scénario
- Varier le thème d'images ex : mixer un paysage et un objet ou un animal et un objet.
- Jeu de l'oie des images, support de case et les groupes avancent en fonction de la découverte par le groupe de l'image.
- Numérotter des images et construire un scénario à partir d'images tirées au sort.
- Avec des images, un groupe lance un défi à un autre.

Vous avez dit proverbe

But :

Trouver vite une illustration corporelle traduisant au plus juste l'expression tirée au sort

Aménagement :

- 4 groupes de 5 joueurs dispersés dans la salle
- chaque groupe reçoit une enveloppe avec 5 papiers (identiques pour tous les groupes)
- un joueur de chaque groupe sort du jeu

Consignes :

- L'un des joueurs part se cacher, les autres tirent au sort une expression et élaborent une réponse mimée.
- Ils rappellent le joueur caché qui doit trouver le sens de l'expression mimée, il a le droit à 3 réponses.

Critères de réussite :

- Trouver 3 expressions sur 5.

Thèmes de création

N3

Savoirs à enseigner

- Se faire comprendre

Comportements attendus

- Choisir les indices corporels les plus significatifs

Variantes

A partir d'un mot

But :

Créer un texte à partir d'un mot qui sera joué vocalement et corporellement

Aménagement :

- Par groupe
- Ecrire sur une feuille de format A3 les idées du groupe
- Ecrire sur une feuille de format A3 les mots évocateurs à partir du mot

Consignes :

- Le groupe se choisit un mot (porteur d'imaginaire, riche en évocation) ex :cœur, fleur,...
- Travail selon 2 axes :
 - **La phonétique** : écrire des mots dont les sons sont proches (ex : labeur, cœur, peur...)
 - **La sémantique** : chaque membre du groupe donne 1 ou 2 mots évoqués par celui-ci :ex : cœur→ rouge, battement, amour...
 - A partir de ces deux axes, un thème doit se dégager, le texte se construit, le groupe doit créer un scénario corporel et vocal en choisissant certains mots forts qui seront dits par le/les lecteurs lors de la présentation
 - Les spectateurs doivent comprendre le sens pour deviner le mot

Critères de réussite :

- Créer un émotion ou faire rire le spectateur.

Thèmes de création

N 3

Savoirs à enseigner

- Créer un texte poétique et le mettre en scène

Comportements attendus

- S'organiser collectivement
- Choisir et sélectionner des indices signifiants au niveau du mot et du corps

Variantes

Si on transformait la vitesse

But :

Créer un autre univers à partir d'un scénario qui a été présenté aux spectateurs

Aménagement :

- Des groupes de 6 à huit enfants
- Des consignes différentes par groupe
- 10 à 15 minutes de recherche
- 5 minutes de présentation

Consignes :

- Construire une histoire à partir de photos, d'image, de thème de création
- La présenter

Critères de réussite :

- Garder tout au long de l'histoire le respect de la vitesse demandée.

Thèmes de création

N 3

Savoirs à enseigner

- Ajuster son comportement moteur en fonction de la variation de vitesse

Comportements attendus

- Conserver les indices choisis au cours de la réalisation

Variantes

- Reprendre la même histoire en introduisant des paramètres de variance différents selon les groupes :
 - Jouer en accélérant et décélérant
 - Jouer tout au ralenti
 - Jouer tout en vibration
 - Jouer tout en rapidité

Si on transformait l'espace et les autres

But :

Créer un autre univers à partir d'un scénario qui a été présenté aux spectateurs

Aménagement :

- Des groupes de 6 à huit enfants
- Des consignes différentes par groupe
- 10 à 15 minutes de recherche
- 5 minutes de présentation

Consignes :

- Construire une histoire à partir de photos, d'image, de thème de création
- La présenter

Critères de réussite :

Thèmes de création

N 3

Savoirs à enseigner

- Ajuster son comportement moteur en fonction des variations de l'espace et des relations aux autres.

Comportements attendus

- Conserver les indices choisis au cours de la réalisation

Variantes

- Reprendre la même histoire en introduisant des paramètres de variance différents selon les groupes :
 - En jouant dans un petit ou un grand espace
 - En jouant dans un couloir
 - En jouant sur un podium
 - En jouant dans des espaces différents : éclatés/regroupés
 - En jouant dans des espaces avec des jeux de lumière
 - En jouant dans des espaces avec ou sans jeux de masques, déguisement, maquillage
 - En jouant dans des espaces bas ou serrés (cage, plafond bas)
 - Jouer en solo, duo, choeur, alternativement

Déguiser l'autre

But :

Déguiser un groupe à partir d'un thème

Aménagement :

- Deux groupes d'enfants
- Un nombre d'objets variés par groupe
- Changement de rôle

Consignes :

- A partir d'un thème donné par l'enseignant, déguiser l'autre groupe
- 5 mn pour le transformer en robot, punk...
- le deuxième groupe doit deviner, sans ouvrir les yeux, en quoi il est transformé : il a droit à trois réponses

Critères de réussite :

- Trouver le thème exact

Thèmes de création

N3

Savoirs à enseigner

- Créer avec et pour les autres

Comportements attendus

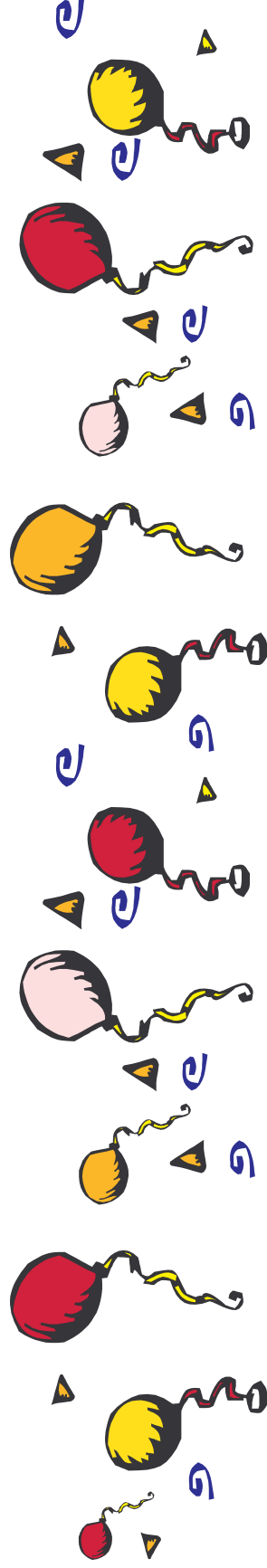
- Respecter l'autre, ne pas faire mal
- S'organiser collectivement autour d'un projet
- Choisir les indices les plus significatifs

Variantes

- Le thème peut être donné par les enfants

Le monde sonore

- L'espace sonore
- Faire danser n°1
- Le chemin sonore
- Faire danser n°2
- Jeu d'orchestre
- Du texte à la scène
- Oser la voix
- Des mots au texte
- La pub
- Scénario musique



L'espace sonore

But :

Faire se déplacer un enfant aveugle dans un espace aménagé

Aménagement :

- Les enfants sont par deux (1 musicien, 1 aveugle)
- Des objets : caissettes, bancs, cerceaux sont placés dans la salle de jeu
- Des objets de percussion (clave, grelot, bâton)
- Donner des valeurs aux objets placés sur des caissettes. Points variables selon la grosseur des objets (petits = 5 pts, moyens = 3 pts, gros = 1 pt)

Consignes :

- Amener son camarade le plus vite possible jusqu'à l'arrivée sans qu'il touche les obstacles
- Course au trésor : des objets sont placés sur des caissettes, vous devez en ramasser le plus possible en 1'30 sans les faire tomber.

Critères de réussite :

- Avoir au moins 3 objets de 5 points.

Le monde sonore

N1

Savoirs à enseigner

- ❑ Améliorer la discrimination auditive
- ❑ Etablir un codage

Comportements attendus

- ❑ Se diriger vers un son défini
- ❑ L'enfant respecte le code établi conjointement

Variantes

Faire danser n°1

But :

Faire évoluer son partenaire à l'aide d'une percussion

Aménagement :

- Une salle de motricité
- Des percussions
- Les enfants sont par 2

Consignes :

- Par 2 : un danseur, un musicien
- Le musicien fait évoluer le danseur en jouant avec les percussions (varier les rythmes, introduire des temps forts, des silences, des accents, des crescendo...)
- Le danseur illustre corporellement le son entendu
- Changer de rôle

Critères de réussite :

- Pour le musicien : trouver des rythmes différents
- Pour le danseur : démarrer, s'arrêter, suivre les percussions.

Le monde sonore

N1

Savoirs à enseigner

- Affiner la discrimination auditive
- Créer une danse originale

Comportements attendus

- Répondre corporellement avec justesse aux variations des sons, rythmes donnés par la voix

Variantes

- Au départ le percussionniste est sur place, le danseur évolue autour de lui
- Le musicien et le danseur sont côte à côte
- Le musicien et le danseur dansent ensemble en évoluant dans la salle
- S'inventer un code pour les différentes actions motrices ex : se déplacer, tourner, sauter
- Ecrire un code et le décoder

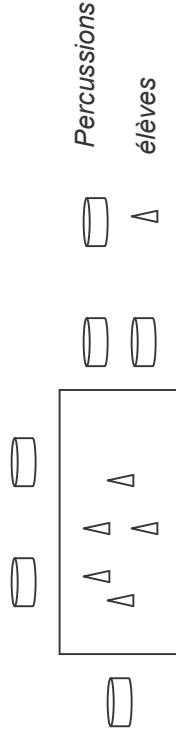
Le Chemin sonore

But :

Se diriger le plus rapidement possible vers le son entendu, s'emparer de la percussion

Aménagement :

- Percussions placées au sol autour de la salle
- Joueurs au centre les yeux fermés
- L'animateur fait sonner tour à tour les percussions



Consignes :

- Se diriger vers le son entendu le plus rapidement possible
- S'arrêter sur les silences
- Insister sur les déplacements sonores dans l'espace (en hauteur, à droite, à gauche, en bas)

Critères de réussite :

- Trouver 3 percussions sur 5

Le monde sonore

N1

Savoirs à enseigner

- Distinguer la direction d'un son et le suivre (orientation auditive)

Comportements attendus

- Se diriger vers les sons entendus

Variantes

- L'animateur se déplace en jouant avec différentes percussions
- Quelques joueurs sonneurs autour de la salle : se diriger vers le son entendu et échanger les rôles avec le sonneur découvert
- Les joueurs par paires sont répartis dans la salle, une percussion pour deux ; chaque groupe choisit un code sonore, le joueur A s'éloigne de B et reproduit le code, B a les yeux fermés et doit retrouver A..

Faire danser n°2

But :

Faire évoluer son partenaire à partir de gestes et sans la parole

Aménagement :

- Une salle
- Les enfants évoluent par couple (1 meneur, 1 danseur)

Consignes :

- Faire déplacer son camarade en lui donnant des ordres :
- Avec le bras, la main, le doigt sans parler.
- Avec le bras, la main, le doigt en le faisant danser (tourner, sauter, grimper...)

Critères de réussite :

- Démarrer, s'arrêter, suivre les ordres.

Le monde sonore

N2

Savoirs à enseigner

- Améliorer la discrimination visuelle, savoir regarder, être à l'écoute de l'autre

Comportements attendus

- Répondre corporellement avec justesse aux ordres donnés par le meneur.

Variantes

- Varier les trajets dans l'espace
- Varier les axes (la verticale et l'horizontale)
- Varier l'espace corporel (avant, côté, arrière)
- Varier les niveaux (le haut et le bas)

Jeu d'Orchestre

But :

Faire évoluer le groupe classe sur des jeux de percussions

Aménagement :

Consignes :

- a) Organiser un orchestre et faire évoluer les danseurs sur la « musique » entendue.
- b) Se déplacer dans la salle sur les différents sons proposés. (Jouer sur les silences, les accélérations, les temps forts crescendo, timbres)

Critères de réussite :

- Démarrer, s'arrêter, suivre les ordres du groupe orchestre.

Le monde sonore

N3

Savoirs à enseigner

- Affiner la discrimination auditive
- Être à l'écoute de l'autre

Comportements attendus

- Répondre corporellement avec justesse aux ordres donnés par le chef d'orchestre.

Variantes

- Avec ou sans chef d'orchestre
- Le groupe orchestre greffe sur les percussions des onomatopées.
- Le groupe orchestre sans percussion fait évoluer avec les onomatopées le groupe danseurs qui lui répond.

Du texte à la scène

But :

Illustrer corporellement et vocalement un texte ou un poème

Aménagement :

- Par groupes de huit

Consignes :

- Ecrire un petit texte de 4 à 5 lignes
- Un enfant qui le récite
- Les autres l'illustrent corporellement avec ou sans percussions

Critères de réussite :

- Jouer le texte

Le monde sonore

N3

Savoirs à enseigner

- ❑ Créer avec et pour les autres
- ❑ Oser se produire devant les autres.

Comportements attendus

- ❑ S'organiser collectivement autour du thème
- ❑ Choisir et sélectionner des indices significatifs au niveau du corps.

Variantes

- Le texte peut être inventé par les enfants ou donné par l'enseignant

Oser la voix

But :

Faire évoluer son partenaire en se servant de la voix.

Aménagement :

- Un meneur et un danseur, les joueurs sont répartis par couples dans la salle

Consignes :

- Le meneur fait évoluer le danseur en chantant son prénom de différentes façons.

Critères de réussite :

- Jouer avec sa voix.

Le monde sonore

N3

Savoirs à enseigner

- ❑ Oser jouer avec sa voix
- ❑ Créer des sons, des rythmes et les traduire vocalement et corporellement.

Variantes

- ❑ Jeux de prénom
 - Les joueurs par 3 évoluent dans la salle sur un fond musical en échangeant leur prénom
 - Au signal, un des 3 joueurs se détache pour rejoindre un autre groupe et donner son prénom. Echanger à nouveau les prénom
 - Jouer par 3 à dire son prénom de différentes façons en variant le volume sonore, le style, l'intonation, l'expression
 - A partir des 3 prénom, broyer, concasser et en sortir un mot nouveau ou une phrase étrange :
 - Evoluer dans la salle et faire entendre sa phrase aux groupes rencontrés.
 - 3' pour trouver une illustration corporelle de ce mot, de cette phrase créée
 - Présenter 3 fois la production au grand groupe
 - Par groupe de 6, refaire un nouveau broyage concassage à partir de 2 mots, 2 phrases et réinventer une illustration corporelle en jouant sur :
 - L'intensité de la voix
 - L'espace
 - La modulation de la voix
 - Le chorus

Des Mots au texte

But :

Trouver un thème et créer une histoire à partir de mots.

Aménagement :

- 4 groupes
- une feuille de paper board
- feutres

Consignes :

- Par groupe :
 - écrire des mots sur un grand papier
 - organiser un texte à partir de mots que l'on retient ; un thème se dégage, illustrer corporellement et vocalement ce nouveau texte créé.
 - Le jouer devant les autres.
 - Les spectateurs devront retrouver les mots supports du thème présenté.

Critères de réussite :

- Construire une histoire

Le monde sonore

N3

Savoirs à enseigner

- ❑ Créer dans un temps donné avec et pour les autres.

Comportements attendus

- ❑ S'organiser collectivement autour du thème

Variantes

- ❑ Les mots peuvent être tirés au sort, ou donnés par l'enseignant.
- ❑ Un groupe peut choisir des mots pour un autre
- ❑ Le thème peut être donné par l'enseignant, les élèves en dégagent des mots ex : vacances, voyages, sports...

La Pub

N3

But :

Mettre en scène corporellement et vocalement un spot publicitaire connu de tous.

Aménagement :

- 4 groupes
- 10' de préparation pour l'ensemble des groupes
- 5' de présentation par groupe.

Consignes:

- Par groupe, choisir 1 spot publicitaire et l'illustrer corporellement.

Critères de réussite :

- Faire plusieurs propositions de spot « pub »
- Trouver le spot mis en scène

Le monde sonore

Savoirs à enseigner

- ❑ Oser se produire devant les autres

Comportements attendus

- ❑ S'organiser collectivement autour du thème
- ❑ Choisir, sélectionner des indices significatifs pour se faire comprendre.

Variantes

Scénario Musique

But :

Produire ensemble une prestation sur la musique et de la présenter.

Aménagement :

- 3 groupes,
- des feuilles de papier,
- des supports musicaux thématiques tel que : Carmina Burana, Diva, La Panthère rose ;
- des accessoires : masques, voiles, cercles, jeux de lumière.
- 5 minutes de préparation : chaque groupe présente son scénario.

Consignes :

- **1^{er} temps : (5 minutes)** : exprimer individuellement, écrire les impressions suggérées par la musique (mots, images, sentiments) faire écouter la musique trois fois de suite.
- **2^{ème} temps :**
 - confronter par groupe : lister toutes les idées communes et garder les idées annexes
 - essayer de construire ensemble une traduction corporelle de la musique en tenant compte des mots qui reviennent.(mots dominants mais sans répéter les autres.
 - Présenter les productions.

Critères de réussite :

N3

Le Monde Sonore

Savoirs à enseigner

- ❑ Créer un scénario et le montrer aux autres
- ❑ Construire un spectateur actif sans être juge

Comportements attendus

- ❑ Prendre en considération la production d'autrui
- ❑ Se limiter dans le temps pour organiser et enrichir une production.

Variantes

- un spectateur va prendre un rôle dans le groupe
- Le groupe 1 présente, le groupe 2 entre dans le jeu, en présentant un avant, un après à l'histoire
- Un spectateur peut entrer pour modifier le scénario.

**Illustration
d'un
Projet pédagogique d'école
sur le monde des objets :
Les jeux olympiques**

1. But

Avec les enfants, et, à partir d'un projet incitateur, la bouteille en plastique, élaborer un projet pédagogique d'école :
les **jeux olympiques**

2. Mise en œuvre du projet pédagogique

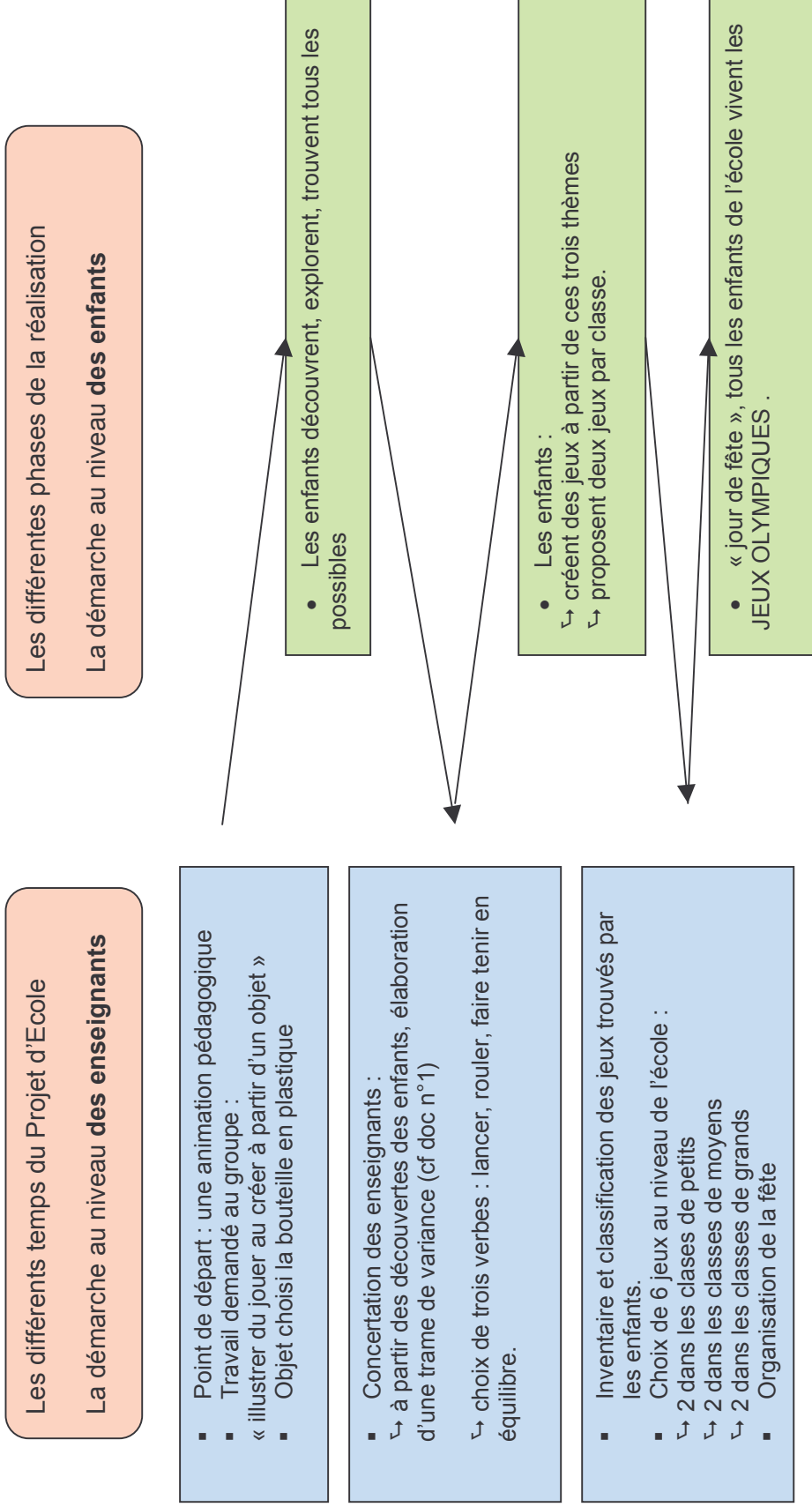


Illustration pratique de données théoriques

De la découverte à l'invention, à la création du jeu individuel aux jeux collectifs

3. Les différentes phases de la démarche pédagogique

3.1 Temps 1 : Phase de découverte

Objectif :

- ☞ Faire émerger les comportements des enfants
- ☞ Inventorier les actions motrices produites.
- ☞ Classifier les relations (jeux d'opposition, jeux d'imitation, jeux de coopération)

Etape 1 :

Matériel :

Des bouteilles en plastique de différentes formes, de différentes tailles, avec ou sans bouchon, sont proposées aux enfants en nombre suffisant (plusieurs bouteilles par enfant).

Consignes :

- Faites ce que vous voulez avec les bouteilles.
- Ne cassez pas les bouteilles elles serviront aux autres

Etape 2 :

Matériel :

Avec des bouteilles, différents objets sont également proposés (ballons, cerceaux, cartons, filets...)

Consignes :

- Faites ce que vous voulez avec les objets et les bouteilles en les mélangeant.
- Inventez un jeu,
- Créez un parcours,

3.2 Temps 2 : Phase de diversification

Objectif :

 Diversifier les pouvoirs moteurs de l'enfant

Etape 1 :

- Choix de trois actions motrices (rouler, lancer, faire tenir en équilibre).
- Utilisation d'une trame de variance pour ouvrir le champ de ces trois actions (cf doc n°1 et 2
- Créer des situations à consigne issues de la trame de variance (ex : lancer haut, lancer dans le carton, faire tenir en équilibre en marchant...)

Etape 2 :

- Création par les enfants de jeux à vivre tous ensemble.(ex : par équipe, bouchage, débouchage du plus grand nombre de bouteilles)
- Constitution par les enfants d'une fiche explicative par jeu.

Etape 3 :

- A partir des fiches précédentes, choix par les enfants et par section de deux jeux pour l'organisation des jeux olympiques.

4 Réalisation les jeux olympiques

4.1 Organisation générale

L'activité s'est déroulée sur 2 jours :

- Le 1^{er} jour, la moitié des enfants a participé aux ateliers, les autres étaient spectateurs ou jouaient dans la cour.
- Le 2^{ème} jour, la procédure était inverse.

4.2 Composition des équipes

L'école comprenant 6 classes (2 sections de petits, 2 sections de moyens, 2 sections de grands), chaque équipe a été composée de 2 enfants de chaque classe.

4.3 Organisation des équipes

- Chaque équipe possédait une couleur ;
- Chaque enfant de chaque équipe possédait un carton où étaient inscrites les 6 épreuves.

4.4 Ateliers

Ils étaient au nombre de 6, dirigés chacun par une institutrice. (description des ateliers doc n°3)

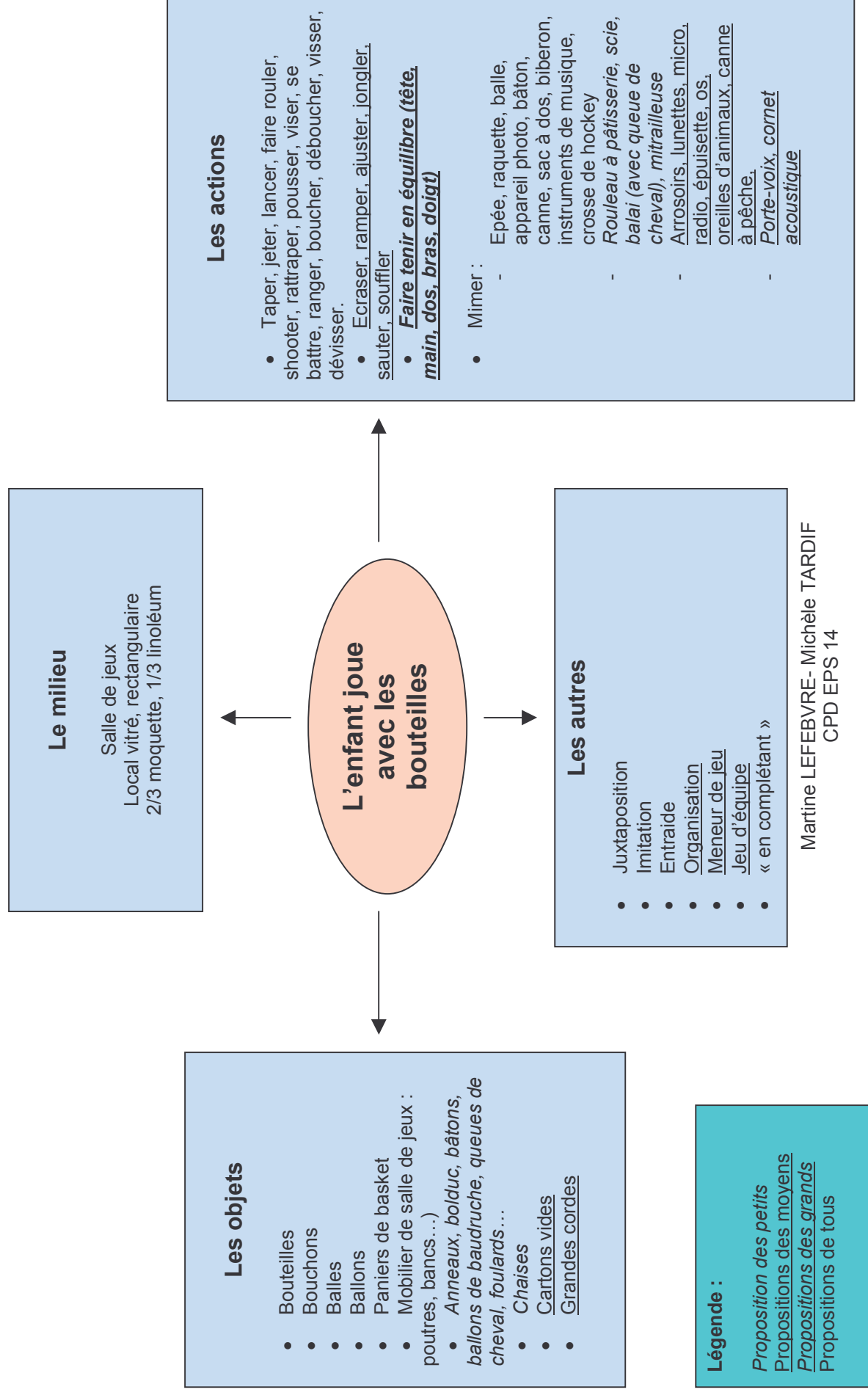
4.5 Evaluation

Elle était effectuée par l'enseignant responsable de chaque atelier sur le carton que possédait chaque enfant ; carton où étaient inscrites toutes les épreuves.

4.6 Récompenses

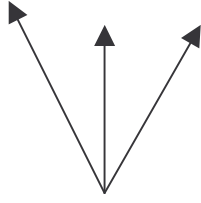
Lors d'une cérémonie collective, chaque enfant s'est vu remettre une médaille en poterie ou en papier aluminium, fabriquée par les élèves des sections des moyens et des grands.

Document 1 : trame de variance sur les propositions des enfants.



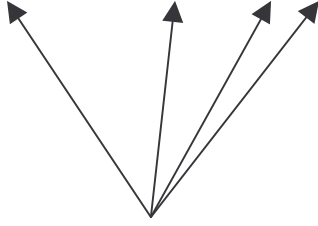
Document 2 : trame de variance sur les actions retenues.

Lancer



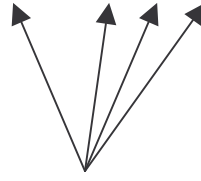
- ☞ facteurs corporels :
 - énergie : fort, doux, légèrement.
- ☞ facteurs spatiaux : en l'air, verticalement, loin, dans un but (filet, carton), immobile, en mouvement.
- ☞ Les autres : seul, en imitant, à quelqu'un

Faire rouler



- ☞ Facteurs corporels :
 - Dissociation segmentaire :
 - Sur telle ou telle partie du corps, assis
 - Avec le pied, avec la main
 - Énergie : fort, doucement...
- ☞ Facteurs spatiaux : proche, lointain, immobile, en mouvement, en ajustant le mouvement
- ☞ Facteurs temporels : vite, lentement
- ☞ Les autres : seul, à quelqu'un

Faire tenir en équilibre



- ☞ Facteurs corporels :
 - Dissociation segmentaire : tête, bras, main, dos, doigt
 - Énergie : doucement...
- ☞ Facteurs spatiaux : immobile, en mouvement (amples ou restreints)
- ☞ Facteurs temporels : le plus longtemps possible
- ☞ Les autres : individuellement, en comparaison

Document 3 : description des ateliers

Atelier n°1 : Remplissage des bouteilles

Lieu : cour
Animatrice : x
Matériel : Casseroles, pichets, grandes et petites bouteilles
Règle : 6 bouteilles rangées dans un casier, les remplir le plus vite possible

Atelier n°3 : Chamboule tout

Lieu : cour
Animatrice : x
Matériel : balles, sacs de graines, grandes et petites bouteilles
Règle : Faire tomber le plus de bouteilles en lançant des objets, 1 point par bouteille tombée, lignes de départ différentes selon les âges

Atelier n°5 : Bowling

Lieu : Salle de jeux
Animatrice : x
Matériel : bouteilles, balles, ballons
Règle : 2 groupes de bouteilles, lorsque toutes les balles ont été lancées, on compte les bouteilles restées debout.

Atelier n°2 : Lancer loin / viser

Lieu : cour
Animatrice : x
Matériel : bouteilles en plastique, bancs, cartons vides.
Règle : « lancer loin » : lancer des bouteilles en plastiques derrière un banc ; 3 essais, 1 point par essai réussi, lignes de départ différentes selon les âges.
Règle : « bien viser » : jeu identique en lançant les bouteilles dans un carton

Atelier n°4 : Fil à couper

Lieu : hall
Animatrice : x
Matériel : 20 bouteilles et ficelle
Règle : Les yeux bandés, faire tomber le plus de bouteilles en coupant la ficelle
Jeu par équipes de 3, 1 point par bouteille tombée

Atelier n°6 : Palet

Lieu : Salle de jeux
Animatrice : x
Matériel : bouteilles, 1 palet, 1 crosse de hockey.
Règle : Franchir un parcours sinueux, bordé de bouteilles en poussant un palet, sans faire tomber les bouteilles.