

Mise en voix en corps en geste

CYCLE 1

A travers des albums

**Pourquoi un projet sur la mise
en voix en corps et en geste
au cycle 1?**

**Pour aider l'enfant à se
construire lui-même
en s'ouvrant aux
autres**

Oser entrer en communication
Parler ensemble et réfléchir

Se construire comme individu
singulier au sein d'un groupe

S'engager avec plaisir dans des
mouvements, avec d'autres pour

Investir un espace
d'action

Traduire
des états
des sensations
Des émotions

Oser entrer en
communication
Parler ensemble et réfléchir

Développer toutes sortes de
communication non verbales et
verbales
gestes, mimiques, regard, action

Passer du langage en situation au
d'évocation

Devenir un autre l'espace d'un
moment
Développer ainsi une complexité de
langage

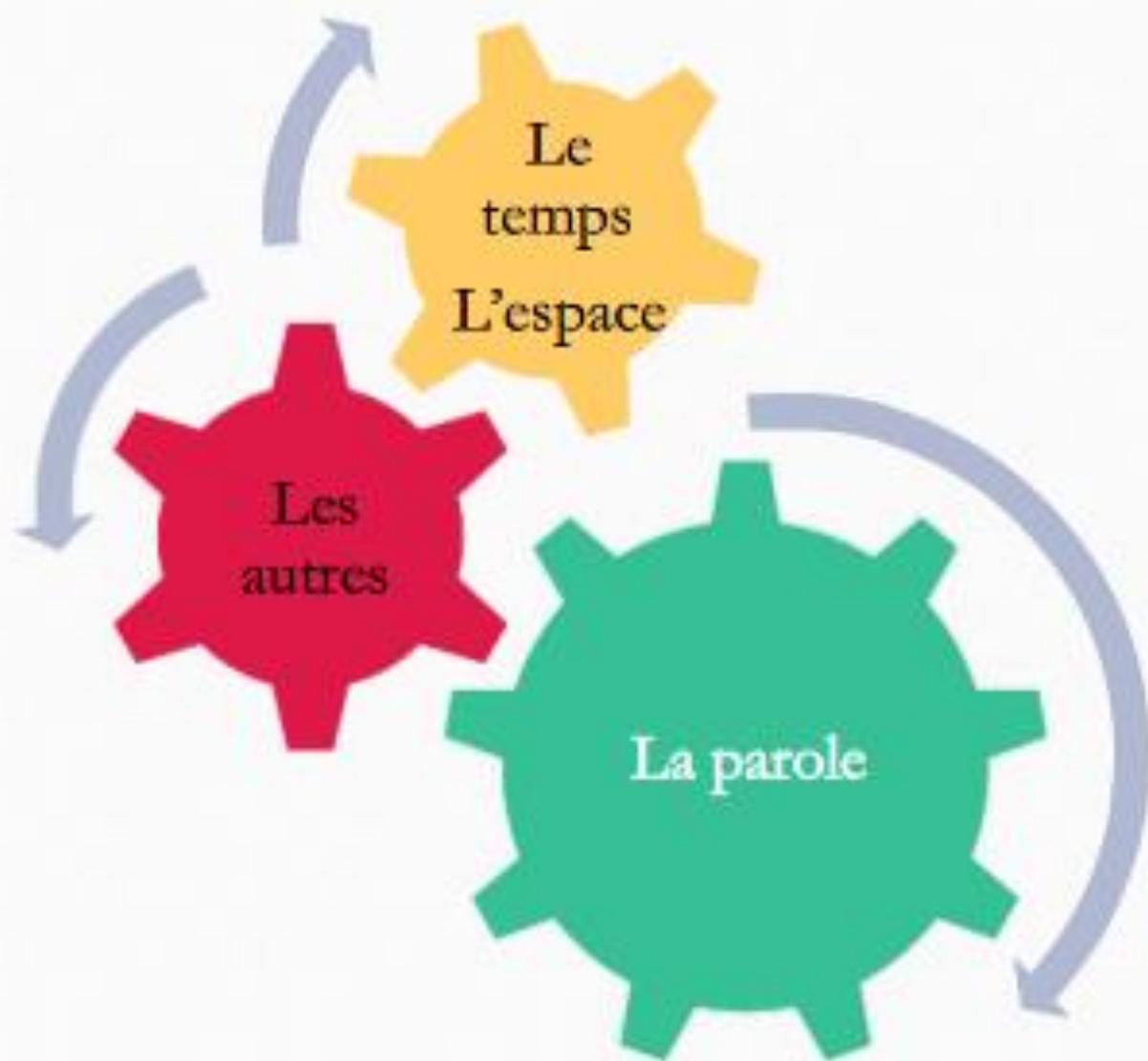
Se construire comme
individu singulier

Au sein d'un
groupe

Vaincre ses peurs
Accepter l'autre

S'affirmer, donner
son point de vue

Coopérer et être
autonome



- Mise en voix
- en corps
- en geste

Un
projet

Des
supports

- Albums/contes
- Kamishibai
- Tapis narratif
- Théâtre d'ombres
- Marottes
- Sac à histoires

Des
compétences
à travailler

Des
domaines

- Dire/lire/écouter
- Investir un espace, explorer un mouvement
- Adopter des postures (acteurs/spectateurs)
- Éprouver de la confiance en soi
- Écouter les autres, coopérer, les respecter

- Le langage dans toutes ses dimensions
- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques
- Les activités artistiques

La mise en voix en corps et en geste



Une entrée

Les albums et les contes

Des critères

Unité de temps, de lieu, d'actions

- Une trame simple
- Un seul lieu ou peu de lieux
- Des personnages facilement identifiables

La mise en voix en corps
et en geste

Une aide
pour accéder à la posture de lecteur
Rentrer dans la culture littéraire

Des enjeux

- **percevoir la notion de personnage**
- **Comprendre la différence entre
personne et personnage**
- **Pouvoir mettre en scène donc
s'identifier et se distancier**

Le personnage

construction du
texte de l'auteur,
voire des images

Re construction
du lecteur

Fiction/réel

• Ambiguïté
personnage/personne

• Illusion de
personne

distanciation

Identification



Comment l'enfant construit-il le personnage?

De manière explicite par:
son physique
ses attributs
ses paroles
ses gestes.



Implicitement par:
ses actes
ses intentions qui dévoilent sa
personnalité propre au récit.

Un objectif :
Amener l'élève à percevoir la
désignation du personnage, sa
permanence ?

Des compétences

- Linguistiques
- Logiques
- Découverte de la pensée (théorie de l'esprit)
- Encyclopédique (scénarios)

Comment démarrer ?

Le tapis narratif et le tapis à histoire
Des supports ludiques, visuels, tactiles



Une rencontre entre réel et imaginaire

<http://racontetapis.free.fr/>

Développer le plaisir du livre
S'approprier le personnage
Favoriser le lien avec les familles

Le sac à albums



<http://www.ecolepetitesection.com/2014/08/d-autres-sacs-a-albums-en-gs-chez-cath-cathie.html>

Le Kamishibai ou butai
Un théâtre miniature

Un échange dynamique entre conteur et spectateur



<http://www.callicephale.fr/>

Le tapis narratif et le tapis à histoire

Françoise DIEP dit "...en condensant l'histoire sur une même surface, le raconte-tapis fait un pont entre la perception enfantine globalisante (les enfants représentent souvent tous les épisodes d'une histoire sur le même dessin) et la structuration qu'apportent le conte et le livre..."

Le raconte tapis est une
marque déposée, le terme ne
peut être utilisé sans l'accord de
l'équipe
racontetapis@free.fr

A mi chemin entre communication
et langage

Il permet :

À l'enfant de s'émerveiller
De s'emparer de l'histoire et
de ces personnages
De rendre explicite l'implicite
De créer une cohésion du
groupe

Prolongements
possibles:
Les élèves
content l'histoire
entre eux ou à
une autre classe

Les albums
possibles
doivent avoir

Une unité de temps,
lieu, action

Des titres possibles

Roulé le loup
Le machin
Bébé chouette
La grosse faim du petit
bonhomme
Les bons amis
Jojo la mèche
Les trois boucs
Poule plumette
La grenouille à grande
bouche
La mare aux aveux

Le travail du conteur: captiver son auditoire
par sa voix, ses gestes, son attitude.

Le raconte-tapis

Utilisation et public visé

Repères pédagogiques

Qui sommes-nous

Qui nous a accueilli

Acquérir un raconte-tapis

Le nom RaconteTapis

Interventions

Racontées

Expositions

Enfants-conteurs

Ateliers Racontetapis

Valises-expo

Résidences

Mutualiser les coûts...



Lien externe...

Conteurs et artistes plasticiens,

nous créons et utilisons des *raconte-tapis* pour la plus grande joie des enfants... et "grands enfants".

Un raconte-tapis ?... Eh bien, Imaginez le décor d'un conte réalisé sous la forme d'un tapis en tissu et en volume... Posé à même le sol au milieu de nos jeunes auditeurs, il accueillera les péripéties des personnages de l'histoire, animés et mis en scène par les mains et les mots du conteur.



Le Kamishibai D'origine japonaise, il signifie littéralement « jeu théâtral en papier » [« kami » : papier ; « shibaï » : théâtre].
Série de planches en papier (8 à 12) qui représentent chacune un épisode du récit
Le texte est écrit au verso, texte et images se complètent , le narrateur fait défiler les images dans un butai (Castelet en bois)

Le narrateur est à la fois conteur et acteur, il doit s'appropriier l'histoire en amont, la fait vivre

Ce support permet une interaction avec le public



Différentes pistes possibles:

- Écoute
- Jeu théâtral
- création



Se procurer des histoires pour kamishibai

Les éditions Callicéphale :

<http://www.callicephale.fr/>

Les éditions Grandir :

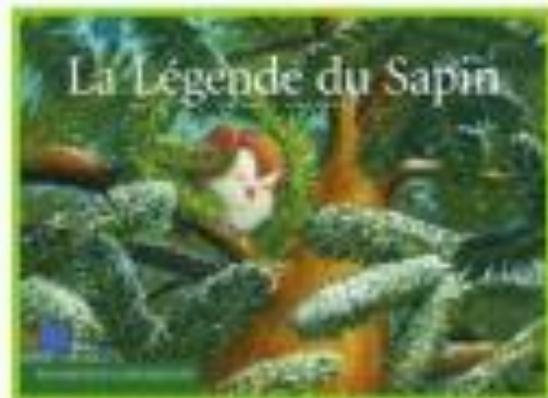
<http://www.editionsgrandir.fr/>

Les éditions Hatier :

<http://www.tribambelle-hatier.com/gs.php>

les éditions Paloma :

<http://www.editionspaloma.com>



L'enseignant prête les livres de la classe aux élèves pour les emmener chez eux.

Chaque livre, en fin de journée, est mis dans un sac repérable qui contient déjà le petit plus.

Le petit plus est constitué d'éléments qui permettent de jouer, de chercher, d'imaginer, de répéter l'histoire en famille (exemple : les personnages du livre, une recette à ajouter, un petit puzzle de la couverture....)

L'élève emprunte le sac à album le soir et le rapporte le lendemain.

L'enseignant met en place un outil pour noter les emprunts et vérifier les retours. <http://www.ecolepetitesection.com/article-projet-sac-a-album-et-petit-plus-122289662.html>



<http://www.ecolepetitesection.com/2014/09/sacs-a-album-le-nid-et-grand-moyen-et-petit-chez-severine-de-pen.html>

Le sac à album



Objectifs

Promouvoir la lecture

Favoriser le lien famille-école

Faire entrer le livre chez les familles les plus éloignées de l'école

Ouvrir à la culture pour tous

Développer le plaisir du livre chez l'enfant

Une mise en voix en corps et gestes possible...



L'album

- Les personnages de l'histoire reproduits en tissu (ou en images plastifiées fixées sur des petits bâtons pour les personnages secondaires)
- Un fond-décor reprenant un décor de l'album
- Une explication plastifiée pour les parents

Les élèves choisiront un sac à album dans le coin-jeu, puis joueront avec les personnages pour refaire l'histoire (à 2 élèves).

Un castelet dans lequel on peut accrocher le fond-décor, afin que les élèves puissent faire des petites représentations pour les copains-copines. Ils peuvent d'abord s'entraîner en posant le décor sur une table, puis quand ils sont au point, ils peuvent utiliser le castelet.

<http://www.ecolepetitesection.com/2014/05/sec-cbez-emilie44.html>

Avec des marottes



D'autres idées d'exploitation



<http://www.ecolepetitesection.com/2014/09/sacs-a-album-chez-mimi.html>



<http://www.ecolepetitesection.com/2014/06/sac-civites-chien-bleu-chez-edith.html>



<http://www.ecolepetitesection.com/2014/05/sacs-chez-valerie93.html>



<http://www.ecolepetitesection.com/article-contenus-des-sacs-a-album-chez-julien-photos-2014-122054396.html>

DIRE

PS/MS/GS

Echanger, s'exprimer

Obj 1 : Oser entrer en communication

- Oser parler à l'école.
- Parler un français oral standard.
- Utiliser le langage dans des jeux à plusieurs.
- Expliquer, raconter, dire un texte tout seul devant le groupe.

Échanger, s'exprimer GS

- exposer un projet ; inventer une histoire (à partir de quelques images ou autres albums éventuellement).
- Produire un oral compréhensible par autrui.

Échanger, s'exprimer MS

- S'exprimer dans un langage mieux structuré, en articulant correctement (les syllabes complexes avec enchaînement de consonnes peuvent être encore difficiles à prononcer).
- Dire ou chanter une dizaine de comptines, chansons et poèmes, avec une bonne prononciation.

Obj 2 : Comprendre et apprendre

- Être attentif lors d'une écoute d'histoire longue sans support et la comprendre.

- Raconter une histoire.
- Identifier ce qu'on apprend à l'école.

Comprendre MS

- Écouter en silence un récit facile, mais plus étoffé que l'année précédente.

- Comprendre une histoire racontée ou lue par l'enseignant ; la raconter, au moins comme une succession logique et chronologique de scènes associées à des images.

Comprendre GS

- Comprendre une histoire lue par l'enseignant ; la raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques ; l'interpréter ou la transposer (marionnettes, jeu dramatique, dessin).

- Apprécier un texte, y repérer des mots évocateurs (ou amusants), faire part de ses impressions et les exprimer par un dessin ou une peinture libre.

Comprendre PS

- Écouter en silence un conte

- Comprendre une histoire courte et simple racontée par l'enseignant ; répondre à quelques questions très simples sur le texte écouté guidé par le maître ou par des images, reformuler quelques éléments de l'histoire écoutée.

DIRE
PS/MS/GS

Obj3 : Parler ensemble et réfléchir

- participer verbalement à un projet.
- Reformuler pour mieux se faire comprendre.
- S'intéresser à l'avis des autres.
- Discuter en défendant un point de vue, en posant des questions. - Échanger sur ses productions sur celles des autres.

Obj 5. Entendre de l'écrit et comprendre

- Être attentif lors de lectures et relectures de textes écrits.
- Comprendre un texte écrit illustré, lu par l'enseignant.
- Commencer à comprendre des textes écrits, sans autre aide que l'écrit entendu.
- Feuilletter un album connu pour raconter ou se raconter une histoire

LIRE PS/MS/GS

Écoute et compréhension de la langue écrite

- Écouter des histoires racontées ou lues par l'enseignant PS
- Comparer des histoires qui ont des points communs (même personnage principal, même univers). MS
- Donner son avis sur une histoire. GS

Initiation orale à la langue écrite

- Écouter des histoires racontées ou lues par l'enseignant PS
- Écouter des textes dits ou lus par l'enseignant qui accoutume l'enfant à comprendre un vocabulaire et une syntaxe moins familiers que ceux des textes entendus jusque-là.
- Dans une histoire, **identifier le personnage principal** (c'est l'histoire de...) ; le reconnaître dans la suite des illustrations.

Se familiariser avec l'écrit

Contribuer à l'écriture d'un texte
- Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit (dictée à l'adulte).

ECRIRE
MS/GS

L'entraînement graphique, l'écriture

- Pratiquer des exercices graphiques conduisant à la maîtrise des tracés de base de l'écriture.

Compétence 5 du Socle : La culture humaniste/ Domaine « Percevoir, sentir, imaginer, créer »

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Arts du spectacle vivant (danse, théâtre, arts du cirque, marionnettes...).

Acquisition d'une culture artistique personnelle, fondée sur des repères communs et constitue la première étape du Parcours (PEAC).

- investir un espace scénique pour explorer le mouvement dans ses différentes composantes d'espace, de temps et d'énergie
- Transformer ainsi ses modes d'actions usuels.
- Choisir une proposition personnelle, s'en souvenir, s'inspirer de la proposition d'un autre pour la produire ou la transformer.
- Alternier les postures d'acteur et de spectateur pour s'inscrire dans le temps et l'espace collectifs d'une construction de groupe et y trouver sa place.

Compétence 6 du Socle : Les compétences sociales et civiques/
Domaine Devenir élève

- s'estimer, éprouver de la confiance en soi pour s'engager dans une activité et y persévérer
- identifier, nommer, exprimer sa pensée, des envies, des émotions, des sentiments
- comprendre ce que l'école attend (engagement dans l'activité, utilisation d'outils, réflexivité)
- respecter les autres, coopérer, s'entraider, trouver sa place d'élève dans le respect des autres.

Compétences 6 et 7 du Socle : Les compétences sociales et civiques et l'autonomie et l'initiative/
Domaine Agir avec son corps

Développer un imaginaire corporel, sensible et singulier, pour communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.

- s'engager avec plaisir dans des mouvements simples ou globaux, répétitifs ou variés, pour investir un espace d'action, agir avec et sur des objets, traduire des états, des sensations, des émotions.

- Être à l'écoute de l'autre pour faire avec, communiquer, répondre aux sollicitations, faire des propositions dans un dialogue corporel.

- Mémoriser une courte série de gestes, des directions, des intentions, des vitesses, pour construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.

- Alternier les postures d'acteur et de spectateur pour entrer en relation au travers de la portée émotionnelle du mouvement.

- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de jeux pour respecter une disposition spatiale simple, évoluer ensemble en relation avec un support musical, tenir un rôle particulier, pour montrer ou transmettre à d'autres une réalisation collective.



Le
geste

L'objet

Dès le plus jeune âge, les enfants manipulent les objets. Cette activité participe à leur développement psycho-moteur. Dans le cadre des pratiques théâtrales, manipuler, observer, déplacer, explorer les différents possibles de jeu avec des objets sollicitent leur jeu.

La fonction de l'objet n'est pas anecdotique. Celui-ci peut cristalliser les enjeux ou les conflits entre les personnages. Il peut être présent, absent ou révélé par le jeu corporel des acteurs. Sa fonction première à laquelle il semble destiné, peut être détournée, transformée, suggérée.

Au théâtre, la réalité de l'objet ne passe pas forcément par son existence physique. Partir de sa fonction réelle, parvenir à le détourner de celle-ci, développe l'imaginaire des élèves et les conduit peu à peu à créer l'illusion théâtrale.

http://www.ia94.ac-creteil.fr/premier_degre/theatre/fondamentaux/fondamentaux.htm

Travailler le geste à partir d'objets

Pour travailler les actions

Etablir le lien réel /imaginaire

Établir un contact avec l'autre

Travailler sur les
expressions

Travailler sur le
symbolique

Quels objets
choisir ?

Vêtements

• Pantalons,
chemises,
robes, jupes,
chaperons,
manteaux,
pulls...

Chaussettes
gants

Chaussures

Accessoires

Chapeau
Masques
Foulards
Ruban

Instruments
Clés
Corde
Parapluie

Matières

Tissu
Voile
drap en coton
Papier journal

Objets

Boite
Bâton
Valise
Miroir

Chaise
Table
Porte

Le jeu avec les objets

Réalité/fiction

Dans les albums
utilisé par le
personnage

En EPS mis en
scène par l'élève



Corps

Dans le jeu dramatique, il s'agit d'utiliser le corps pour exprimer des sentiments, des sensations. Le corps bouge, fait des gestes. Il est un moyen de communication avec les autres et avec soi-même pour exprimer et transmettre des émotions. Le corps permet de marcher, de s'asseoir, de se placer afin d'être vu, d'être regardé par les spectateurs. Par le jeu dramatique, l'individu affine la découverte de son corps et la motricité de celui-ci.

« Avec le corps on peut raconter la vie des gens » Jean-Claude Gallota. Un corps c'est une tête, un tronc, des membres qui vont utiliser un espace pour bouger, se déplacer et exprimer. Éduquer son corps c'est permettre le contrôle de ses impulsions, de ses élans instinctifs et avoir ainsi une meilleure connaissance de soi.

http://www.ia94.ac-creteil.fr/premier_degre/theatre/fondamentaux/fondamentaux.htm

Corps



Objets

Espace

Le jeu individuel avec l'objet réel dans l'espace
Se déplacer en tenant le journal et faire semblant de lire.
En marchant, prononcer des syllabes, des mots en jouant sur l'intensité (chuchoter, parler, crier).
Créer des sons avec le journal (secouer, frotter, froisser, déchirer...)
Se déplacer avec la feuille sur une partie du corps : tête, épaule, poitrine, ventre, hanche, fesses, pieds...debout mais aussi au sol.
Chercher à éloigner le plus possible le journal du corps
Le passer d'une main à l'autre sans le quitter des yeux, sur place puis en se déplaçant.

Le jeu imaginaire
Et si le journal devenait:
un chapeau
un tapis
une couverture...



Le jeu à deux ou à plusieurs
Se déplacer avec son journal,
s'échanger les mots lorsqu'on
rencontre une autre personne.
Les dire avec un sentiment, jouer sur
la notion de tension, par exemple, l'un
dit son mot avec douceur, et l'autre lui
répond avec fermeté.

Jeu avec une boîte ou un carton

Le jeu individuel avec l'objet réel

- se cacher
- cacher quelque chose
- tirer, pousser, glisser, hisser, empiler, emboîter
- monter, construire une boîte
- monter sur ...
- remplir vider, sortir de la boîte
- fermer, ouvrir
- détruire



Le jeu imaginaire
Et si la boîte devenait:
un chapeau
une maison
un bateau

Le jeu à deux ou à plusieurs

offrir, recevoir, prendre,
s'emparer...

La boîte associée à un autre objet

- le bâton
- objets sonores
- foulards

Jeu dansé avec un bâton....

Phase 2 :

« Vous êtes ensemble dans l'espace de danse. Celui qui le bâton danse ; l'autre est très attentif. Si le danseur s'arrête, son partenaire se saisit immédiatement du bâton pour continuer la danse. Vous vous arrêtez quand vous le souhaitez pour changer de rôle. »

Evolution :

« Vous allez faire en sorte que le bâton ne s'arrête jamais (lorsque le danseur décide de s'arrêter, son partenaire continue l'action entamée)



Comment transformer ce jeu dansé en jeu théâtral ?



Phase 1 :

« Dès que je démarre la musique, celui qui a le bâton le fait danser. Son partenaire est en dans l'espace de danse, il essaie d'évoluer sans toucher le bâton. Quand la musique s'arrête, on change de rôle. »

Bilan :

« Celui qui n'a pas le bâton respecte-t-il l'espace de l'autre ? Que pourrait-il faire en attendant l'échange, comment rentrer dans l'espace de l'autre sans le gêner ? »

Phase 3 :

« Vous allez danser avec un bâton pour deux enfants. »

Bilan :

Les spectateurs donnent leur avis, expliquent ce qu'ils ont aimé et pourquoi, ce qui a flatté leur regard.



La chaise :

Objet usuel, elle matérialise un espace et formalisent beaucoup de jeux d'entraînements corporels.

Actions sur la chaise

- S'asseoir dessus, sur le bord, sur le dossier
- Se mettre debout sur le siège
- Se mettre à califourchon.
- Renverser la chaise sur soi.
- S'y intégrer en passant un bras, une jambe.
- La mettre sur la tête.
- L'emporter avec soi, (un travail d'exploration sur les façons multiples d'emporter les objets).
- Simuler son poids lourd / léger
- Simuler un personnage : parler à sa chaise et essayer de lui faire comprendre quelque chose, la réprimander, la consoler



Le jeu imaginaire

Et si la chaise devenait:

- une voiture
- un comptoir
- une maison

Jeu à deux ou plusieurs

plusieurs personnes auront envie de s'asseoir dessus.

Effet comique: transporter à plusieurs personnages de tailles différentes ou selon la place dans la file, l'un d'entre eux ne porte plus rien

Effet tragique : un bateau qui coule

http://www.ia94.ac-creteil.fr/premier_degre/theatre/les_objets.htm

La porte: dans la vie

Ouverture , clôture quelconque qui permet d'entrer dans un lieu fermé et d'en sortir.



Actions sur la porte

À l'école, les portes sont assez nombreuses pour les utiliser comme « objet déclencheur » de pratique théâtrale.

- Ouvrir
- La fermer
- Être devant
- Être derrière
- Entrouverte, elle équivaut à un paravent, un castelet où seront mis en scène, un objet, une partie du corps, la voix (voix off) ;

On peut faire jouer les enfants sur les expressions telles que : prendre la porte, mettre à la porte.

http://www.ia94.ac-creteil.fr/premier_degre/theatre/les_objets.htm

Au théâtre : objet de ruptures des scènes entre elles.

Dans les comédies de boulevard, le jeu avec les portes crée le rythme de la pièce en déclenchant les transformations ou les quiproquos nécessaires.

La porte symbolise l'entrée et la sortie des artistes.

Le jeu imaginaire

Et si la chaise devenait:

- une voiture
- un comptoir
- une maison

Le tissu, c'est déjà du théâtre



À partir de ces caractéristiques, imaginez une séquence ou séance possible avec vos élèves à partir de un ou plusieurs paramètres (espace, action, opposition)

Les matières : velours, drap de coton, voilage, tissu d'ameublement, , satin, taffetas, toile de jute, laine...

Dans les pratiques théâtrales, ces différences feront varier sa mobilité et ses aspects

Les caractéristiques du tissu peuvent suggérer :

- Un espace
- Un repère
- Un repaire
- Une cachette
- Une séparation
- Un mur
- Une métamorphose
- Un décor
- Un mouvement

La présentation elle-même du tissu (ou des tissus) vont inspirer une pratique différente lorsqu'elle est tendue, pliée, froissée, nouée, en boule...

http://www.ia94.ac-creteil.fr/premier_degre/theatre/les_objets.htm

Ne pas confondre: émotions, sensations, sentiments...

Sensation

Etat psychologique à forte
composante affective

- externe (sens)
- Interne (faim, fatigue...)

Emotion

Etat affectif intense

Perturbation physique ou mentale

Processus d'apprentissage

- rétention
- attention

Sentiment

Etat affectif complexe

Stable, durable

Lié à des représentations

6 émotions
primaires

La peur
La colère
La joie
La tristesse
La surprise
Le dégoût

Chronologie des peurs

6 à 18 mois

Peur de l'étranger, de l'abandon, de l'obscurité, de l'inconnu, de la solitude, des objets, des personnes...

2 ans à 7 ans

Peur du noir, d'être pourchassé, mordu, dévoré...

Des personnes (personnages fantastiques ou caractéristiques: médecin, barbu...)

De la nature (éléments naturels, espaces hauts ou réduits, de la ville..)

De la santé (microbes, maladie, mort...)

Emotions

Savoir reconnaître ses
émotions
Celles des autres
Les nommer
Mettre en mots

Pour
Se distancier

Par la littérature
Les arts vivant
▪ théâtre, le mime
Les arts visuels
▪ Œuvres
▪ Poésies

La voix

• Compétence d'ordre physique

- Apprendre à respirer convenablement pour parler
- Apprendre à articuler

Compétence d'ordre communicationnel

- Apprendre à regarder les autres quand on parle
- Apprendre à écouter
- Commencer à savoir adapter sa manière de parler aux caractéristiques de la situation
- Donner du sens aux sentiments exprimés

Compétence d'ordre langagier

- Utiliser des variations langagières liées aux situations de communication
- Utiliser les silences

Ce qui peut aider à travailler la voix

Préparation corporelle et vocale

Exercices d'échauffement :

Sautiller, le corps libre. Bouche ouverte, tête baissée, laisser sortir un son doux et continu.

Fermer les yeux, laisser tomber la tête comme si l'on avait sommeil et la faire tourner très doucement, en s'imaginant qu'il s'agit d'une balle lourde au bout d'un fil.

Bâiller bouche fermée et émettre des sons, bâiller bouche ouverte.

Tête libre, épaules relâchées, émettre « blablabla » de façon rapide et continue : souplesse des lèvres et décontraction des muscles qui les entourent.

Massage et décontraction :

Masser le front, étirer les joues avec les mains, laisser tomber la mâchoire inférieure et émettre des sons : « ha hi ho hou »

Du bout des doigts, masser les différentes parties du visage : le front, les pommettes, faire remonter les mains vers les tempes, la lèvre supérieure, la lèvre inférieure, le cou, le menton.

Mise en activité des muscles respiratoires :

Exécuter une série d'expirations brèves et fractionnées, émises les lèvres à peine entrouvertes sur « pe » « fe ». À la fin, souffler comme un cheval pour se détendre.

travailler les oppositions : (p,b) (t,d) (k,g)
(f,v) (s,z) (ch, g)

Réveil de l'articulation :

Assis le dos bien droit, travailler les muscles articulaires de la bouche, des lèvres sans avancer le cou ou le menton : fermer et avancer les lèvres.

Langue sortie, fine comme un serpent puis large et plate.

Bouche fermée, la langue effectue un tour circulaire sur les gencives et les dents.

La pointe de la langue pique différents points du palais.

La pointe de la langue pique la joue à droite puis à gauche.

Les dents mordillent la pointe de la langue jusqu'au milieu.

Les dents mordillent la lèvre supérieure puis la lèvre inférieure.

La lèvre supérieure s'étire et recouvre la lèvre inférieure, puis l'inverse.



La voix

Travailler avec des comptines

Réveil des résonateurs:

Inspirer par le nez en bouchant une narine et prononcer le son « n ».

Une main sur le menton émettre des sonorités paresseuses : « bi ba »,

« gui ga » « ida », « i a »

Plaquer les mains sur les oreilles et émettre un son bouche fermée : « hum »

Grille d'évaluation :

1) i/a/ou

2) p/t/m/f

3) è/è/o

4) k/s/n

5) in/an/on

6) u :eu :e

7) f :v, s/z, p/b, t/d,

k/g

s/ch, z/j

D'après Philippe Boisseau

Toutes les activités autour du costume permettent à l'enfant d'accéder au jeu symbolique

jeu de « faire semblant » ou de fiction
essentiel à la construction de la personnalité
et de l'intelligence de l'enfant.
Piaget

Intérêt

- favoriser la construction identitaire, développer la confiance en soi
- contribuer à structurer sa pensée, comprendre les intentions des autres
- faciliter les échanges entre pairs, la mise en place de scénarios de plus en plus complexes
- favoriser l'emploi de structures syntaxiques différentes, enrichir le vocabulaire usuel et spécifique
- Il constitue une étape vers la vie en société, le partage de valeurs culturelles

Des activités possibles

A partir de la lecture d'une histoire
Rechercher les costumes
Les inventer, les dessiner, les créer

Au moment du bilan des ateliers
Les élèves racontent, jouent pour les autres un rôle improvisé

Le
costume

Lors d'une sortie, se déguiser ou ramener des éléments de la nature

A partir d'une feuille de papier journal
Se déguiser, créer un accessoire, un costume
Mettre en scène

Organiser une journée spéciale
En rouge, à l'envers, des chapeaux

Théâtre

jeux en salle de jeux

Le travail proposé ensuite est issu du livre
Dominique MEGRIER. 100 jeux de théâtre à l'école maternelle,
1995, 2004, Paris : Retz.

Plan d'une séance





La fleur :

En position allongée (préférable)

Les mains sur le ventre

Imaginer une fleur posée à un endroit

La sentir en inspirant lentement par le nez

Expulser ensuite l'air par la bouche

En position allongée, inviter les élèves à
Gonfler le ventre en inspirant par le nez (respiration abdominale)
Ecarter les côtes (respiration costale)
Soulever la poitrine (respiration claviculaire)
Expulser l'air très doucement

Imaginer

que l'on souffle sur une boisson chaude

Que l'on gonfle un ballon

Chacun doit trouver son rythme respiratoire



Objectifs:

- Former une unité avec les autres
- Rechercher une énergie collective
- Être capable de se concentrer

Les enfants sont en cercle

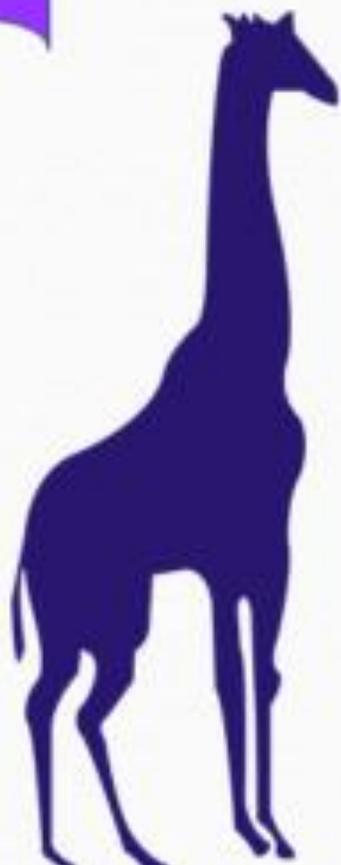
Se donnent la main

Ferment les yeux

Pratiquent des exercices de respiration

**Porter son attention sur la main droite qui
transmet une chaleur à l'autre (énergie)**

Travail physique



Objectifs:

Prise de conscience de certaines possibilités du corps

Apprendre la patience

LE DERNIER SERA LE PREMIER :

Les enfants sont en ligne et vont devoir traverser la salle de jeux en marchant au ralenti. Celui qui gagne est celui qui arrive le dernier. Avant l'adulte décompose le mouvement avec les élèves.

LA DANSE DU CRABE ET DE LA GIRAFE

- Quatre pas du crabe:
jambes pliées, un pas vers la droite en faisant pivoter le buste vers la gauche, un pas vers la gauche en faisant pivoter le buste vers la droite.
- Quatre pas de la girafe:
Sur la pointe des pieds bras levés, tout le corps est tendu vers le haut

Travail
sur
l'espace



LES ARBRES ET LES BUCHERONS :

Un enfant fait le bûcheron.

Les autres sont les arbres.

Ceux-ci se promenaient dans l'aire de jeu et au signal le bûcheron frappe dans les mains.

Les autres doivent se planter dans le sol en se répartissant dans la salle de jeux.

Il ne doit pas y avoir de trous.

Si le bûcheron pense que les arbres sont trop serrés il va les planter lui-même au bon endroit.

Ensuite les enfants inversent les rôles.

Classe de Sylvie Farré/ maternelle Caffé

Le travail proposé ensuite est issu du livre
Dominique MEGRIER. 100 jeux de théâtre à l'école maternelle,
1995, 2004, Paris : Retz.

Objectifs:

Concentration

Coordination

Expulsion des tensions

LE CAILLOU :

Les enfants sont en cercle, l'adulte se tient parmi eux.
Chacun est très concentré, le bras tendu, paume de main vers le ciel.

Lentement, les élèves se baissent pour ramasser au sol un caillou imaginaire.

Ils évaluaient le poids du caillou.

Ils balancent lentement le bras vers l'arrière, la main refermée sur le caillou.

Ils se redressent et lancent le caillou vers l'avant comme s'ils voulaient trouver le plafond avec une expulsion d'air.



Sortie
du
travail

Le travail proposé ensuite est issu du livre
Dominique MEGRIER. 100 jeux de théâtre à l'école maternelle,

Mise en
réseau
autour
d'un
auteur

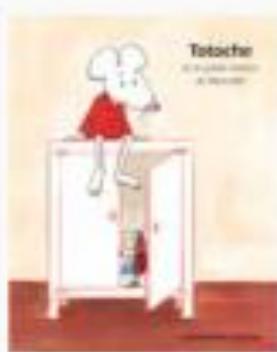
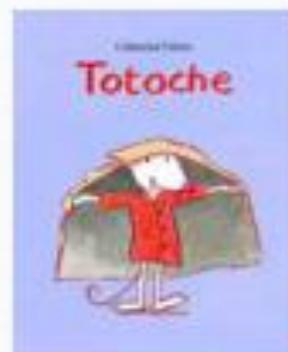
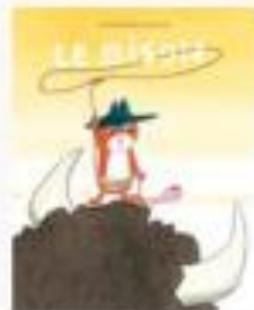
Catharina Valckx

Pourquoi?

« Elle dit le maximum de choses avec le minimum de mots.

Met en scène des personnages simples, auxquels on s'attache que l'on retrouve d'albums en albums et qui nous livrent avec humour le secret du bonheur

Donne aux objets différentes perspectives



Mise en scène



Les acteurs

- Aspect physique du personnage
- Ses sentiments, ses émotions



Dispositif scénique

- Objets, accessoires, costumes
- La musique



La mise en scène

- Choix des scènes
- Dialogues
- interprétation

Les acteurs



Le personnage
Arrêt sur image

Le travail proposé se fera dans un espace où les élèves peuvent se mouvoir...

Leur
aspect
physique

Observer les images des personnages

En choisir un dans sa tête, être attentif à la posture de son corps et à l'expression de son visage.

Travail par groupes

Choisir une pose et une expression qui rendent compte de sa personnalité

Chaque enfant du groupe interprète le personnage choisi, les autres regardent.

Ils s'alignent de dos.

Au signal, ils doivent se retourner et prendre la pose (image fixe) du personnage choisi.

L'adulte peut réaliser des photos pour ensuite retravailler en langage dessus avec les élèves



Musique de films
Mon oncle
Arizona dream
Il était une fois dans l'Ouest
Hugo le Bars
René Aubry
Torgue et Houppin,



Le travail proposé se fera dans un espace où les élèves peuvent se mouvoir...

Les personnages

Ce qu'ils ressentent

Marcher dans l'espace de jeu en suivant les indications données par l'adulte (ex: vous êtes des petits cochons, vous vous promenez dans la forêt, vous êtes joyeux, vous cherchez un bel endroit pour construire votre maison, vous trouvez un bel endroit et vous construisez votre maison, vous vous appliquez, vous êtes fiers du résultat, vous admirez votre travail
Fin : regard au secret, vous êtes très contents de votre nouvelle maison.

Jouer
l'histoire



Recherche d'un dispositif scénique:
Un paravent pour cacher un personnage
Pour délimiter un espace

Des accessoires:

Chapeaux

Foulards

Parapluie.... (pour caractériser un type de personnage)

Des objets

Chaises

Valises.....

Consigne qui mette en avant la créativité des jeunes artistes.
Imaginer comment tel personnage fait telle action...

But : qu'on joue l'histoire ensemble à la fin de la séance