

Situation n°1 : découvre qui tu es.

Objectifs :

S'exprimer et se faire comprendre avec le corps.

Déchiffrer un message corporel.

Adéquation entre message et action.

Organisation

La classe est divisée en deux.

Une moitié porte des étiquettes dans le dos, l'autre non.

Espace d'évolution : toute la salle.

Rotation des rôles après une mise en commun où se fait la verbalisation autour du mime (comment dire sans parler ?) et demander à certains enfants comment ils ont mimé ou deviné. Il faut inciter les enfants à s'exprimer oralement en utilisant (lors de la verbalisation) le minimum de gestes.

Matériel

2 lots d'étiquettes (animaux, sportifs, personnages célèbres...)

Consignes

" Nous sommes au pays des muets. Certains muets ont oublié qui ils étaient. D'autres vont les aider à s'en souvenir.

Vous vous promenez dans le pays, quand un muet avec étiquette rencontre un sans étiquette le sans étiquette doit montrer à l'autre ce qu'il est.

Tout se passe sans un bruit, sans parole. "

Critères de réussite

- Mimer ce qui est dessiné dans le dos.
- Découvrir à travers le mime ce qui est dessiné dans son dos.

Critères de réalisation

- Utiliser des gestes significatifs.
- Observer attentivement.

Comportements des enfants

- Ils parlent.
- Les sans étiquettes se découragent et finissent par dire ce qui est dessiné.
- Les enfants ne savent pas quel geste faire.

- Les enfants ne comprennent pas certains mots ou dessins (muets, surfer, ...).

- Les muets avec étiquettes ne trouvent pas et se découragent.

Interventions du maître

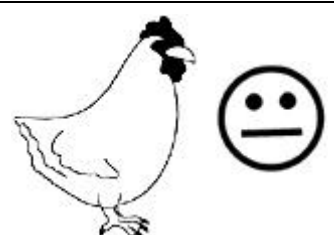
- Rappel de la consigne au pays des muets.
- Donner la possibilité de plusieurs essais dans le mime.
- Vérifier la compréhension de la consigne et des dessins à mimer.
- Faire trouver des gestes par un contexte ou un questionnement pertinent.
- Donner un contexte pour faciliter la compréhension (exemples tirés de la vie des enfants, d'albums, d'histoires lus en classe, de dessins animés, ...).
- Inciter les "sans étiquettes" à donner des indices (indiquer par un geste si l'autre est sur la bonne voie) et à varier les mimes.
- Inciter ceux qui ont des étiquettes à faire beaucoup de propositions.

Situation n°2 : animal, instrument de musique ?

Objectifs :

Respecter une règle.

S'approprier un code.



<p>Organisation</p> <p>Il y a d'abord un travail spécifique sur le code bouche ouverte ou fermée (présentation des étiquettes code et quelques exemples) en regroupement, les enfants assis devant le maître où on mime mais surtout où on dit ce qu'il faut faire ou ne pas faire.</p> <p>Ensuite, le maître montre les étiquettes une à une et les enfants miment avec ou sans bruit. Ils peuvent alors se déplacer.</p> <p>Espace d'évolution : toute la salle.</p>	<p>Matériel</p> <p>- une liste d'actions simple.</p>
<p>Consignes</p> <p>" Je vais vous montrer des étiquettes sur lesquelles sont dessinés des animaux ou des instruments de musique.</p> <p>Juste à côté du dessin il y aura une petite bouche fermée ou une petite bouche ouverte. Vous devez me faire deviner ce qu'il y a sur l'étiquette et selon la petite bouche vous pouvez faire du bruit ou non. "</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>- Adapter ses réactions en fonction du code proposé</p> <p>Critères de réalisation</p> <p>- Identifier le code</p>
<p>Comportements des enfants</p> <p>- Certains ne font rien.</p> <p>- Certains font du bruit ou parlent.</p>	<p>Interventions du maître</p> <p>- Leur permettre de regarder les autres.</p> <p>- En regroupement, après une étiquette, demander à certains comment faire (ils doivent dire et pas seulement montrer) et surtout comment ils ont fait pour trouver une idée (chercher les traits caractéristiques et les gestes significatifs).</p> <p>- Rappeler le codage.</p>

<p>Situation n°3 : Filipon le lutin</p> <p>Objectifs :</p> <p>Affiner la correspondance action /message.</p> <p>Agir en silence.</p>	
<p>Organisation : Après une première lecture par le maître pour une première prise de contact (ce travail peut se faire dans la classe, il doit comprendre un moment où les élèves tentent de retrouver les étapes du récit, si possible dans l'ordre), un travail collectif (groupe classe) se met en place sur les différentes actions de Filipon et l'adéquation message et mime.</p> <p>Espace d'évolution : toute la salle.</p>	<p>Matériel</p> <p>" Filipon au pays des Muets. "</p>
<p>Consignes</p> <p>" Je vais vous raconter l'histoire de Filipon qui se promène au pays des muets.</p> <p>Dès qu'il fait quelque chose, il faut que vous le mimiez car il n'a pas le droit de parler. "</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>Ne pas faire de bruit</p> <p>Bien mimer l'action, le début et la fin de chaque action doivent être significatifs.</p> <p>Critères de réalisation</p> <p>Ecouter l'histoire.</p> <p>Utiliser des gestes significatifs.</p> <p>Simultanéité des mimes avec la narration.</p>

Histoire

IL était une fois, au pays des muets, un lutin Filipon qui fait son ménage de printemps. Il passe le balai, fait la vaisselle puis va à la rivière en portant un gros panier de linge sale. Il lave son linge et le met à sécher sur une corde. Puis il s'endort sous un arbre.

Comportements des enfants <ul style="list-style-type: none">- La fin et le début de chaque action ne sont pas remarquables.- Certains se découragent et se laissent dépasser par l'histoire.- Tout le monde s'imité.- Certains n'ont pas d'idée. - Les enfants sont inhibés. - Des enfants ne connaissent pas la signification de certains verbes.	Interventions du maître <ul style="list-style-type: none">- Ralentir ou faire des pauses dans la narration. - Idem. - Interdire de faire comme le voisin. - Utiliser les regroupements pour faire ressortir des traits caractéristiques et comment les mimer.- Inciter à regarder les autres sans les copier en intégralité.- Rappeler que tous les enfants miment en même temps et donc ils ne sont pas observés par les autres.- Le maître fait intervenir les enfants la connaissant, à défaut les oriente afin qu'ils trouvent.
--	--

Remarque : Au lieu d'une histoire complète, utiliser des verbes isolés (hors contexte).
Par exemple : jeter, escalader, danser, glisser, ramper, porter, se balancer, rouler, caresser, taper, trembler, tomber,

Situation n°4 : améliorer son mime

Objectifs :

Mimer un animal ou un objet et le faire deviner.

Affiner ses gestes en fonction de l'animal ou de l'objet à mimer.

Organisation <p>La classe est divisée en 3 groupes. Chaque groupe se voit proposer un animal ou un objet par le maître. Se fait un travail de recherche sur la meilleure façon de mimer son animal, puis chaque groupe la montre aux autres. Prévoir un espace scénique limité.</p>	Matériel <p>Etiquettes d'animaux, de métiers, de sportifs, d'objets: coureur, avion, la poule, le lapin, un manège, un marcheur, une tortue...</p>
Consignes <p>" Vous allez mimer l'animal ou l'objet que je viens de vous dire et le faire deviner aux autres. Ceux qui regardent doivent dire ce qu'il faut améliorer et ce qui est bien. "</p>	Critères de réussite <p>Mimer pour faire deviner. Deviner et décoder un message corporel.</p> Critères de réalisation <p>Pour les acteurs, mimer les caractéristiques de son animal ou objet. Pour les spectateurs, regarder attentivement</p>
Comportements des enfants <p>Ne prennent pas l'attitude de l'animal ou de l'objet. Les enfants miment mais les spectateurs ont du mal à deviner. Les spectateurs disent rapidement ce qui est mimé.</p>	Interventions du maître <p>Inciter ceux qui miment à prélever dans le personnage des indices caractéristiques (différences avec des animaux ou objets proches). Demander de lever le doigt et de laisser finir le mime pour laisser aux autres le temps de deviner.</p>

Remarque : Selon l'aisance des enfants, on peut faire mimer d'abord les sportifs, puis les métiers, puis les animaux, puis les objets. On a alors une progression qui va du vécu de l'enfant à ce qui l'entoure, puis à ce

qui est vivant mais pas humain pour finir à ce qui n'est pas vivant.
 Ceci peut se faire en une ou plusieurs situations réparties sur une ou plusieurs séances.
 Pour le mime des animaux, on peut utiliser un support musical comme le "Carnaval des animaux" de C. Saint Saëns. Les œuvres devront être écoutées auparavant dans la classe (un thème à la fois). L'écoute pourra s'accompagner d'un travail d'éducation musicale mais devra quoi qu'il arrive, s'accompagner d'une verbalisation sur l'animal avant et après écoute (recueil des impressions, repérage des verbes d'action).

Situation n°5 : lent ou rapide

Objectif : Travailler les notions d'allure, d'intensité et de durée.

<p>Organisation Travail collectif à partir des animaux et objets vus dans la situation précédente. Espace d'évolution : toute la salle</p>	<p>Matériel Instrument à percussions (un tambourin)</p>
<p>Consignes « Vous allez mimer ce que je vais vous dire mais au rythme que je vais frapper » Ex : Une poule court tombe et marche Une voiture qui roule sur une autoroute et qui ralentit dans un embouteillage...</p>	<p>Critères de réussite Respecter le rythme donné Critères de réalisation Ecouter le rythme. Faire des gestes adaptés au rythme frappé et vus dans la situation précédente.</p>
<p>Comportements des enfants - Rythme trop rapide - Gestes vus insuffisamment assimilés. - Rythme non respecté. - Les enfants ne savent pas quoi mimer.</p>	<p>Interventions du maître - Favoriser les passages lents. - Passer suffisamment de temps sur chaque mot. - Passer par des évolutions rythmées sans mime (marcher ou sauter ou courir en suivant un rythme frappé) puis à des mimes à un seul rythme puis avec des changements de rythme. - Inciter les enfants à être plus attentifs (écouter) au rythme. - Définir au début la chose principale à mimer pour ensuite pouvoir travailler sur le rythme.</p>
<p>Remarque : On peut utiliser un support musical où les variations de rythme sont très marquées comme "Dans le château du roi de la montagne" de E. Grieg.</p>	

Situation n°6 : les métiers

Objectif :

Oser se produire devant autrui.

Communiquer avec son corps par le mime.

Développer son sens esthétique et créer.

<p>Organisation La classe est divisée en trois groupes de 6. Dans chaque groupe, un élève doit mimer un métier et le faire deviner aux autres. Espace d'évolution : 3 espaces scéniques.</p>	<p>Matériel Bancs ou tapis (matérialisation de la scène)</p>
<p>Consignes " Dans chaque groupe, chaque enfant doit choisir un métier et le présenter en le mimant aux autres pour le faire deviner. "</p>	<p>Critères de réussite Faire deviner son métier et pour les autres le deviner. Critères de réalisation Regarder de façon pertinente (prise d'indices). Marquer la fin et le début de son action. Affiner ses gestes et les choisir significatifs.</p>

<p>Comportements des enfants</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ils ne trouvent pas de métiers. - Les enfants n'osent pas mimer devant le groupe. Les gestes sont timides. - Ils choisissent le même métier. 	<p>Interventions du maître</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proposer de l'aide en posant des questions comme "quel est le métier de ta maman ?". - Faire mimer à 2 ou en groupe de plus en plus restreint. - Il faut trouver un autre métier ou une autre façon de mimer le même métier.
--	--

Situation n°7 : le naufrage

Objectifs :

Trouver sa place.

S'organiser pour mimer une histoire.

Passer du jeu individuel au jeu collectif.

Prendre des initiatives et des responsabilités.

<p>Organisation</p> <p>La classe est divisée en trois groupes. Chaque groupe travaille dans son coin s'aidant des images pour se remémorer l'histoire découverte en classe.</p> <p>Espace d'évolution : chaque groupe a un coin pour préparer et il y a un espace scénique commun.</p>	<p>Matériel</p> <p>Lots d'images séquentielles sur l'histoire : " Le naufrage "</p>
<p>Consignes</p> <p>" Je vais vous relire l'histoire "Le naufrage ". Chaque groupe doit essayer de la mimer, vous devez vous organiser et vous répartir les rôles. Chaque groupe montrera son travail aux autres qui doivent bien observer pour dire ce qui est bien et ce qu'il faut améliorer. "</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>Réussir à s'organiser. Resituer les différents personnages.</p> <p>Critères de réalisation</p> <p>Jouer son personnage, adapter son comportement Tenir compte de l'autre et jouer en fonction.</p>
<p>Histoire :</p> <p>Il était une fois toute la famille Crusoé qui faisait une croisière en bateau. Il y avait le père Crusoé qui passait ses journées devant son ordinateur, la mère Crusoé qui faisait la cuisine et leurs deux enfants qui jouaient toute la journée alors que le capitaine conduisait le bateau. La nuit tombée, ils faisaient la fête, ils dansaient, s'amusaient et riaient. Tout à coup une terrible tempête arriva. Les vagues soulevèrent le bateau. Tous étaient malades et effrayés. Ils se serrèrent les uns contre les autres. Soudain, le bateau se renversa et tout le monde se retrouva dans l'eau. Il faisait froid et ils nageaient avec difficulté. Ils nagèrent longtemps Quand enfin ils aperçurent une île...</p>	
<p>Comportements des enfants</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les enfants ont du mal à se souvenir de l'histoire (détails, succession des actions) - Il n'y a pas de lien entre les acteurs (chacun mime son personnage dans son coin et à son rythme). - On ne peut dire de façon nette qui mime qui. - Mauvaise répartition des rôles. - Les enfants veulent tous jouer le même rôle. 	<p>Interventions du maître</p> <ul style="list-style-type: none"> - Désigner un enfant qui racontera l'histoire de mémoire pendant le mime. - Mettre en évidence les aberrations en particulier dans l'organisation de l'espace en utilisant éventuellement le narrateur comme référence - Mettre en évidence les difficultés de compréhension pour les spectateurs. - Rappel de l'histoire et demande à chacun quel rôle il devait jouer et quelles actions il doit mimer. - Mettre en valeur l'importance de chaque personnage.

- Certains enfants commencent avec un rôle puis quittent leur rôle pour imiter un camarade.

- Faire mettre en évidence les caractéristiques de chaque personnage et leurs actions.

Remarques : On peut utiliser une autre histoire, par exemple une histoire tirée d'un album lu en classe. Cette activité est précédée d'un travail sur l'histoire en classe : lecture de l'histoire, (éventuellement lecture de l'album), reconstruction de l'histoire par les enfants, énumération des personnages, des actions, réalisation des images séquentielles, mise en ordre des dessins et éventuellement mémorisation du texte de l'histoire.

Les supports visuels (images du livre ou faites par les enfants) sont très importants et aident beaucoup les enfants (veiller lors de leur élaboration à faire apparaître les sentiments sur le dessin).

Situation n°8 : chacun son rôle

Objectifs :

Deviner, improviser.

Chercher à analyser une action

Adapter son jeu à celui de son partenaire.



Organisation

La classe est divisée en deux les 1 et les 2. Chacun possède une étiquette sur laquelle se trouve le rôle qu'il joue et celui de son partenaire (un dompteur et un lion...)

Espace d'évolution : scène délimitée par les spectateurs.

Matériel

2 lots d'étiquettes identiques cependant des deux personnages sur l'étiquette seul un est en couleur pour pouvoir deviner quel est le personnage qu'on doit mimer et qui est son partenaire.

Consignes

" Chaque numéro 1 prépare et joue son mime. Parmi les n° 2, un élève doit reconnaître son partenaire selon son étiquette et il doit le rejoindre pour participer au mime. "

Critères de réussite

Pour le mime, montrer ce qu'il fait et qui il est. Pour le spectateur, découvrir qui est le personnage mimé et celui qui reconnaît son partenaire le rejoint pour participer.

Critères de réalisation

Improviser en fonction de l'autre, il ne faut pas se contenter de jouer à côté.

Comportements des enfants

- Les numéros 1 choisissent des gestes non pertinents.

Interventions du maître

- Entre chaque jeu, montrer qu'il existe un indice signifiant qui permet de se faire reconnaître facilement.

- Lecture ou décodage des étiquettes trop difficiles.

- Faciliter cette lecture en complétant les étiquettes, en orientant les actions des personnages complémentaires.

- Les enfants qui reconnaissent le mime disent tout de suite la solution.

- Il faut laisser un temps de recherche pour que le numéro 2 se reconnaisse comme faisant partie du couple.

- Le numéro 2 ne reconnaît pas le mime.

- Le numéro 1 ou les autres enfants disent ce qui est mimé et le numéro 2 devra alors venir mimer pour jouer avec son partenaire.

Situation n°9 : la naufrage bis

Objectifs :

Trouver sa place.

S'organiser pour mimer une histoire.

<p>Passer du jeu individuel au jeu collectif. Prendre des initiatives et des responsabilités. Affiner son personnage.</p>	
<p>Organisation La classe est divisée en trois groupes. Chaque groupe travaille dans son coin s'aidant des images pour se remémorer l'histoire découverte en classe. Espace d'évolution : chaque groupe a le sien ou utilisation de la scène délimitée par les spectateurs lors des représentations.</p>	<p>Matériel Lots d'images séquentielles " Le naufrage ".</p>
<p>Consignes " Je vais vous relire l'histoire "Le naufrage ". Chaque groupe doit essayer de la mimer, vous devez vous organiser et vous répartir les rôles. N'oubliez pas ce que l'on a dit à la séance précédente ". Chaque groupe montrera son travail aux autres qui doivent bien observer pour dire ce qui est bien et ce qu'il faut améliorer. Vous devez aussi tenir compte de ce qui a déjà été dit la dernière fois. Vous devrez surtout faire attention à ce que font les autres et essayer de jouer avec eux et pas à côté d'eux.</p>	<p>Critères de réussite Réussir à s'organiser. Resituer les différents personnages. Adapter son jeu en fonction de ses partenaires. Critères de réalisation Jouer son personnage, adapter son comportement, tenir compte de l'autre et jouer en fonction. Donner une certaine cohérence. Connaître les différents rôles et leurs actions.</p>
<p>Comportements des enfants - Mauvaise répartition des rôles.</p>	<p>Interventions du maître - Rappel de l'histoire et demande à chacun quel rôle il avait joué.</p>
<p>- Mauvaise coordination des rôles.</p>	<p>- Rappeler le jeu des couples et l'intérêt d'adapter son jeu en fonction de l'autre.</p>
<p>- On remarque les mêmes erreurs ou maladresses que la fois précédente.</p>	<p>- Rappel par les spectateurs des remarques faites auparavant.</p>
<p>- Certains enfants veulent jouer un autre personnage.</p>	<p>- Mettre en valeur l'intérêt de chaque personnage ainsi que la manière qu'ils ont de les mimer. Faire changer de rôle, chacun passe à tous les rôles</p>

<p>Situation n°10 : la machine infernale Objectifs : Développer les interactions entre les acteurs Affiner la coordination du jeu.</p>	
<p>Organisation La classe est divisée en 3 ou 4 groupes. L'espace d'évolution : scène délimitée par les spectateurs lors de la présentation ou son coin de travail lors de la recherche.</p>	
<p>Consignes " Par groupe, vous devez créer une machine imaginaire ou chaque enfant est une pièce, un rouage indispensable de la machine. Chaque pièce doit produire un mouvement répétitif. " Ex : La bicyclette infernale,</p>	<p>Critères de réussite Pas de gêne entre les acteurs. Bon enchaînement des actions. Début et fin remarquables. Critères de réalisation Ne pas improviser. Définir son rôle ou son action et son espace</p>

L'avion magique, La machine préhistorique...	d'action.
Comportements des enfants <ul style="list-style-type: none"> - Problèmes de coordination et de synchronisation. - Chaque enfant a son propre rôle mais il n'y a pas de coordination avec le reste du groupe. - Chaque enfant a son propre rôle mais il n'y a pas de coordination avec le reste du groupe. - Aucune organisation spatiale entre les acteurs. 	Interventions du maître <ul style="list-style-type: none"> - Rappel de la consigne et travailler sur la répétition (et la répétitivité) des gestes. - Essayer d'imaginer à quoi sert la machine et dans quel ordre doivent se faire les actions. - Essayer de réfléchir à ce qu'on pourrait mimer d'autre dans la machine. - Mettre en évidence les problèmes de compréhension pour les spectateurs.

Situation n°11 : le naufrage suite

Objectifs :

Inventer la suite courte de l'histoire.

S'organiser pour la jouer

Etablir une cohérence entre le début et cette suite.

Organisation

Par groupe ils effectuent un travail collectif de recherche (qui peut commencer en classe) qu'ils présenteront aux autres.

L'espace d'évolution : scène de travail propre à chaque groupe ou scène délimitée par les spectateurs lors des présentations.

Consignes

" Vous allez imaginer la suite de l'histoire "le naufrage ". Il ne faut pas oublier qu'il va falloir la mimer et que les spectateurs doivent dire ce qui est bien et ce qui est à améliorer. "

Critères de réussite

Découper l'histoire en actions chronologiques.
Redéfinir les rôles et les nouvelles interventions de chacun.

Préciser l'espace occupé par les acteurs.
Se placer pour être vu des spectateurs.
Affiner son rôle.

Critères de réalisation

Produire une suite cohérente.
S'exprimer sans timidité
Développer ses qualités d'observation.
Déchiffrer un message corporel.

Comportements des enfants

- Les enfants ne sont pas d'accord.
- La suite est trop longue et complexe.
- Tous n'interviennent pas.
- Ils improvisent et ne tiennent pas compte des autres pour jouer.

Interventions du maître

- Définir un cadre et lancer la suite.
- Les inciter à la simplifier.
- Les aider à modifier pour que tous puissent jouer.
- Définir les interventions de chacun et l'espace d'action.

Remarque : Il y a ici un travail très difficile à faire en classe avec les enfants. Il faudra veiller à la cohérence de la suite produite.

Situation n°12 : mimer les sentiments

Objectifs :

Développer l'expression et la sensibilité.

Accepter le regard d'autrui.

Organisation

Travail avec le groupe classe après avoir pris connaissance de l'histoire.

Matériel

L'album " La carotte géante "

Espace d'évolution : toute la salle	
Consignes " Je vais vous raconter une histoire qui se passe au pays des Muets. Imaginez que vous êtes les personnages et mimez les différents sentiments selon les événements. "	Critères de réussite Prendre une attitude et un air expressif Critères de réalisation Varier les réponses motrices : - Heureux, content : Sourire, regard éclatant - Gaïeté, rire : rire silencieux et petit pas de danse...
Histoire :	
Il est midi et lapin a très faim. Il se prépare une grande assiette de petits pois crus. « Tiens, qu'est-ce que c'est, ce petit pois tout ratatiné ? On dirait une graine de carotte ! La petite graine deviendra une grande carotte. Mais la terre est trop dure pour les pattes des petits lapins. Crac ! « Zut ! Ma bêche est cassée » Lapin décide d'aller voir un professionnel. « Salut Taupe ! Tu peux me rendre un service ? Si la carotte pousse, tu en auras un morceau » « OK, Tope là ! » Taupe creuse le trou puis lapin plante la graine. Après quelques jours, la carotte a poussé. « Elle est bien rikiki cette carotte... » Lapin décide d'aller voir éléphant. « toi qui est si intelligent dis-moi ce qu'il faut faire : il n'a pas plu depuis des jours et ma carotte a besoin d'eau » « Facile, avec ma trompe je vais l'arroser... ». « C'est sympa, quand ma carotte sera grande je t'en donnerai une part » Au bout de quelques jours ma carotte a grandi. « ah c'est mieux... mais ce n'est pas encore ça » Lapin décide d'aller voir un spécialiste des carottes. « toi qui es sage, tu pourrais me donner un truc pour faire grandir mes carottes ? » « Voilà mon Lapin un kilo de crottin pour faire pousser tes carottes. Et c'est du bon ! » « Merci, t'es un pote, je te donnerai une part de ma carotte » au bout de quelques jour la carotte est devenue belle. « Trop belle ma carotte ! Je crois que je vais me la garder » Mais arracher une carotte géante est un problème. Taupe vient à passer, « T'as besoin d'un coup de main ? » Taupe siffle dans ses doigts : « Hé les autres, au boulot ! » « Géant le pique-nique », dit l'équipe. « Bon appétit, les pique-assiette ! » répond Lapin.	
Comportements des enfants - Ils parlent, font du bruit. - Manque d'expressivité, toujours la même expression. - Les enfants ne miment pas de façon continue. - Tous miment le même personnage (surtout au début de l'histoire).	Interventions du maître - Rappel de la consigne, on est au pays des muets. - Les aider en leur demandant de regarder les autres pour varier leur réponse. - Faire dire et faire à ceux qui ont des idées. - Raconter plus lentement mais imposer que les enfants tiennent compte de ce qui est dit. Inciter les enfants à se répartir les rôles au début de l'histoire et veiller à ce qu'ils ne miment que ce qui correspond à leur rôle. Laisser les groupes se faire d'eux même. Faire passer tous les enfants à tous les rôles

Situation n°13 : le naufrage (encore)

Objectifs :

Inventer la suite courte de l'histoire.

S'organiser pour la jouer.

Etablir une cohérence entre le début et cette suite.

Organisation :

La classe est divisée en 3 groupes.

L'espace d'évolution : scène de travail propre à chaque groupe ou scène délimitée par les spectateurs lors des présentations.

Consignes

" Vous allez imaginer la suite de l'histoire "le naufrage " et il ne faut pas oublier qu'il va falloir la mimer. Quand chaque groupe présente son histoire aux autres, il faut dire ce qui est bien si on a compris et ce qu'il faut améliorer. "

Il faut tenir compte de ce que l'on a dit la dernière fois et n'oubliez pas ce que l'on vient de voir.

Critères de réussite

Découper l'histoire en actions chronologiques.
Redéfinir les rôles et les nouvelles interventions de chacun.

Préciser l'espace occupé par les acteurs.

Se placer pour être vu des spectateurs.

Affiner son rôle.

Deviner la suite et décoder les messages.

Critères de réalisation

Produire une suite cohérente.

S'exprimer sans timidité.

Développer ses qualités d'observation.

Déchiffrer un message corporel.

Comportements des enfants

- La suite est trop longue et complexe.
- Tous n'interviennent pas.
- Ils improvisent et ne tiennent pas compte des autres pour jouer.
- Ils oublient de tenir compte des observateurs (problèmes de gestion de l'espace).
- Ils oublient les remarques faites précédemment.

Interventions du maître

- Les inciter à la simplifier.
- Les aider à modifier pour que tous puissent jouer
- Définir les interventions de chacun et l'espace d'action.
- Rappeler que tout le monde doit pouvoir suivre les mimes.
- Rappel des remarques faites à la séance précédente (à tous les groupes).

Situation n°14 : raconte une histoire

Objectifs :

Développer l'expression et la sensibilité.

Accepter le regard d'autrui.

Utiliser l'espace scénique correctement toujours face au spectateur.

Organisation:

La classe est divisée en 3 groupes.
Chaque groupe effectue un travail de recherche sur son histoire où dominant les sentiments tristes.
Puis il le présente aux autres qui peuvent discuter des réussites et des améliorations.

Matériel

3 petites histoires sous forme d'images séquentielles.

Consignes

" Chaque groupe a son histoire et doit essayer de la mimer le mieux possible pour que les autres puissent le deviner. Vous devez d'abord vous préparer. "

Critères de réussite

Prendre une attitude et un air expressif.

Critères de réalisation

Varié les réponses motrices (avec le visage et avec le corps):

-Heureux, content: Sourire, regard éclatant

-Gaieté, rire: rire silencieux et petit pas de danse...

Histoires :

- Il était une fois une petite fille qui se fait gronder par sa maman. Elle s'enfuit dans la forêt, elle se perd, elle pleure. Elle se fait attaquer par un aigle, elle a peur. Elle a faim, elle trouve des fruits, elle les mange. Ils ont mauvais goût. Elle les crache.

- Il était une fois deux petits garçons qui jouent dans la cour de récréation de l'école. Ils courent beaucoup, ils ont chaud. Ils courent très vite, la maîtresse est en colère, elle les gronde. Les enfants courent

tellement vite qu'ils tombent, ils se font très mal, et pleurent.

- Il était une fois un petit garçon qui entre dans la ville. Il croise un vieux monsieur qui a du mal à marcher. Puis il voit un gendarme très en colère qui court après un voleur qui porte un énorme paquet. Il croise aussi une petite fille qui pleure parce qu'elle est tombée et qu'elle a mal au genou. A la sortie du village, il rencontre un petit garçon qui porte un panier très lourd, il a très chaud.

Comportements des enfants

- Ils parlent, font du bruit.
- Manque d'expressivité, toujours la même expression.
- Les enfants ont du mal à trouver des idées.

- Certains rient.

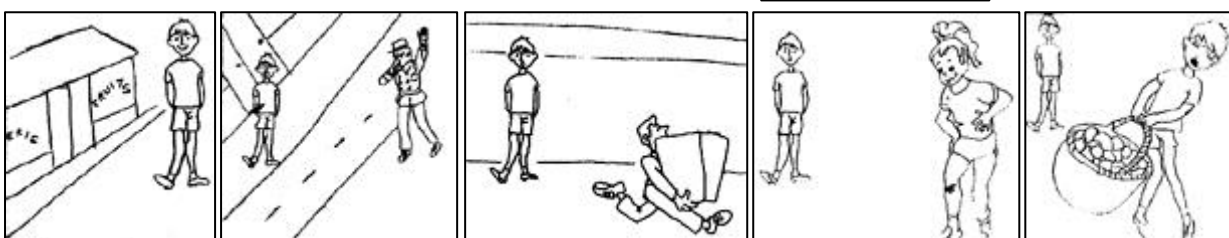
Interventions du maître

- Rappel de la consigne: on est au pays des muets.
- Les aider en leur demandant de regarder les autres pour varier leurs réponses ou cf. variante.
- Repasser de façon provisoire au mime collectif (cf. variante).
- Faire verbaliser sur les notions un peu abstraites pour les rendre un peu plus concrètes
- Leur rappeler l'importance du visage.

Remarque :

Si les enfants ont du mal à produire des mimes expressifs, on peut passer par deux situations intermédiaires :

- Mimer de façon collective des sensations et émotions dites par le maître : avoir froid, chaud, mal aux dents, être en colère, ...
- Comme 1 mais avec le visage caché pour développer l'utilisation du corps.



Situation n°15 : le naufrage (fin)

Objectifs :

- Affiner ses gestes et son personnage.
- Améliorer son expression gestuelle
- S'organiser pour jouer ensemble.

Organisation

Les différents groupes travaillent l'histoire dans son

Matériel

Les images séquentielles de départ.

<p>intégralité jugeant de sa cohérence et de sa relative lisibilité dans ses mimes pour un spectateur éventuel.</p> <p>L'espace d'évolution : scène de travail propre à chaque groupe ou scène délimitée par les spectateurs lors des présentations</p>	
<p>Consignes</p> <p>" Vous allez maintenant jouer toute l'histoire "le naufrage " en tenant compte des remarques qui ont été faites par les camarades et des différentes façons qu'on a vu pour montrer ses expressions. "</p>	<p>Critères de réussite</p> <p>Découper l'histoire en actions chronologiques. Redéfinir les rôles et les nouvelles interventions de chacun. Préciser l'espace occupé par les acteurs. Se placer pour être vu des spectateurs. Affiner son rôle à travers différentes expressions. Deviner la suite et décoder les messages pour le spectateur.</p> <p>Critères de réalisation</p> <p>Produire une suite cohérente. S'exprimer sans timidité. Utiliser des gestes bien définis. Développer ses qualités d'observation. Déchiffrer un message corporel.</p>
<p>Comportements des enfants</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ils improvisent et ne tiennent pas compte des autres pour jouer. - Ils oublient de tenir compte des observateurs. - Les actions sont mal définies. 	<p>Interventions du maître</p> <ul style="list-style-type: none"> - Définir les interventions de chacun et l'espace d'action. - Rappeler que tout le monde doit pouvoir suivre les mimes. - Rappeler le travail sur le début et la fin d'une action.