

JEU D'EVOLUTION

(4 séances)
+ spectacle

Objectifs :

- Se situer dans l'espace.
- S'appropriier les marques de l'énonciation structurant l'espace à partir de caractéristiques fixes.
- Exprimer corporellement un personnage.

Déroulement : 1^{ère} séance :

jeu d'évolution

Objectif : Cf. ci-dessus.

Matériel

- Album ou CD « Pierre et le loup ».
- Cassettes, banc, grande table, cerceau, corde.
- Masques ou dossards.

Déroulement

- Ce jeu, qui se déroule dans la salle d'évolutions, consiste à mimer les péripéties du récit au fur et à mesure de la lecture qu'en fait la maîtresse (ou le comédien, si l'on utilise un CD avec texte et musique).
- Les 5 éléments de décor (maison, mur, arbre, mare, forêt) seront respectivement matérialisés par des cassettes (disposées en carré), un banc, une grande table, un cerceau et une grande corde :

- Sept enfants sont désignés pour jouer les personnages principaux : Pierre, le grand-père, le chasseur, le loup, le chat, le canard et l'oiseau.

Pour les identifier, on pourra confectionner des masques, ou bien des dossards sur lesquels figurera l'image de chaque personnage. Pour mimer la capture du loup, on prévoira d'attacher une corde autour de sa taille.

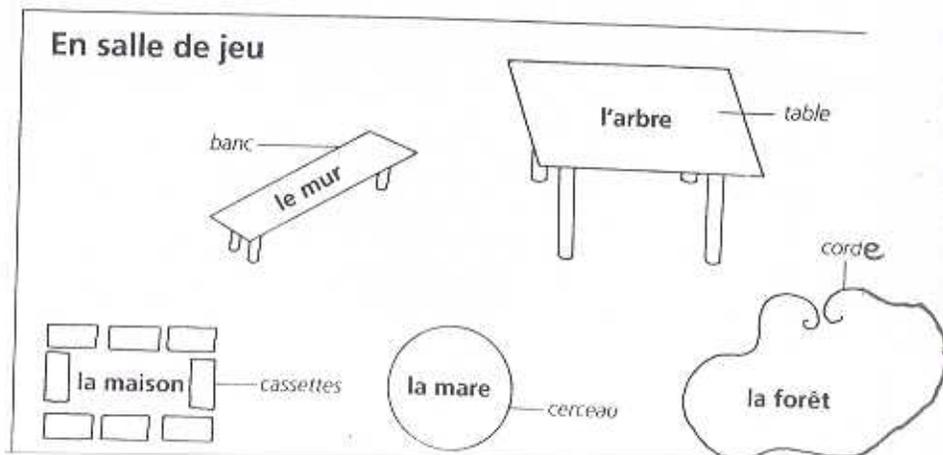
- Au départ, les acteurs se positionnent en fonction de la place qu'ils occupent au début de l'histoire. Puis, au fur et à mesure du déroulement de celle-ci, ils évoluent toujours par rapport aux éléments fixes.

← la lecture du conte (CD) se fait en 2 parties.

[7 nouveaux acteurs sont classés pour la fin du conte]

1^{ère} partie → l'arrivée du loup
la 2^{ème} partie est jouée sur les 3^{èmes} et 4^{èmes} séances.

En début de séance, tous les élèves du groupe classent miment tour à tour les personnages en écoutant la présentation des instruments sur le C.D.



Prolongements : Cette situation prépare la 8^{ème} séance de langage de Pierre et le Loup (les personnages dans le décor)

2ème séance :

Déroulement et objectifs : idem 1^{ère} séance.

5 enfants choisis parmi les spectateurs installent le décor.

En fin de séance, organiser un jeu collectif où 2 chats essaient d'attraper des canards. Les canards peuvent se réfugier dans la mare.

3ème séance et 4ème séance :

Déroulement et objectifs : idem 1^{ère} séance.

5 enfants choisis parmi les spectateurs installent le décor.

Les enfants proposent une évolution du jeu d'attrape (chat-canard) en variant la taille de la mare, le nombre de chats ou la possibilité de délivrances.

Evaluation : les enfants jouent la pièce devant les autres classes de l'école.