
	<h2>JOUER, IMAGINER EN GRAND GROUPE</h2>	
Mars 2015	Ateliers « corps, espace, voix, texte »		<b>Fiche n °2</b>
Préambule	<p><b><i>Dans ces jeux, la prise en compte du regard du public n'est pas première. Ce qui est essentiel c'est la constitution du groupe de travail (dans lequel s'intègre l'enseignant-e) qui s'inscrit dans une démarche de recherche collective et ludique. Sont spécifiquement travaillées ici la disponibilité collective et l'écoute de chacun vis-à-vis du groupe.</i></b></p> <p><b><i>Ces activités inhabituelles doivent être répétées pour fonctionner et être intégrées. Elles peuvent devenir des rituels qui introduisent les séances.</i></b></p>		
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prendre sa place dans le groupe de travail</li> <li>- Prendre conscience de l'espace de jeu</li> <li>- Accepter la relation avec les autres et adapter son comportement</li> <li>- Découvrir le cadre de jeu</li> </ul> <p>(réf compétences du socle n°6 et 7)</p>		
Niveau C2 C3	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>La bernique</b></li> </ul> <p><i>Objectif : prendre conscience de son corps évoluant dans l'espace tout en étant attentif à l'autre.</i> (Ce jeu permet une mise en condition dynamique du groupe.) Les élèves sont répartis dans l'espace en grand groupe (ou en demi-groupe selon le nombre d'élèves et l'espace de jeu disponible). Ils repèrent dans leur tête un « rocher » parmi les membres du groupe. Lorsque la musique démarre, ils se déplacent en essayant de se placer le plus rapidement possible au plus près de la personne choisie. Comme cette personne a elle-même choisi une autre personne, il y a un effet d'accélération du groupe très amusant à observer. On observe une sorte de concentration du groupe vers l'intérieur.</p> <p><i>Prolongements possibles :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- On reprend le jeu en changeant de « rocher »</li> <li>- On reprend le jeu en s'éloignant le plus possible du « rocher » : on observe une sorte d'éclatement du groupe vers l'extérieur.</li> <li>- Selon les morceaux musicaux, ou bien au signal, on s'approche ou on s'éloigne du « rocher ».</li> </ul>		
C2 C3	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>L'appel du regard</b></li> </ul> <p><i>Objectif : entrer en contact avec les autres sans parler</i> Le groupe se dispose en cercle. Chacun balaie le regard des autres élèves du groupe. Lorsque deux regards sont « accrochés », le regard est soutenu jusqu'à ce que l'enseignant indique aux participants, à tour de rôle, de rejoindre leur partenaire.</p> <p><i>Variante :</i> -Les participants se rejoignent et échangent leur place et/ou leur prénom (Cette activité permet aussi de répartir les élèves par paires pour un autre jeu.)</p>		
 <a href="#">Voir le film</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le trou de souris</b></li> </ul> <p><i>Objectif : faire apparaître un espace à partir d'une gestuelle</i> Les élèves sont en demi-groupe. Sur fond musical, chaque élève sur le plateau imagine qu'il est dans un trou dans lequel il est enfermé et qu'il suggère par le jeu des mains, du corps, du regard. Il</p>		

	<p>cherche à s'en échapper et découvre finalement une ouverture par laquelle il se glisse pour retrouver l'air libre.          Les élèves spectateurs diront s'ils ont « vu » l'espace imaginé, et quels ont été les gestes qui ont permis de l'identifier.  <i>Prolongements possibles :</i>          -On peut demander aux élèves d'exprimer une émotion lors de la phase d'enfermement : bien-être, inquiétude, énervement, peur,...          - Pousser devant soi un objet imaginaire, plus ou moins gros, plus ou moins lourd (la sortie du trou peut être imaginée comme le déplacement d'un rocher par exemple).          -Varier la taille de l'espace d'enfermement          -Vers l'improvisation guidée</p>
<p>C2 C3</p>	<p>• <b>Façons de marcher</b>  <i>Objectif : observation et reproduction des éléments les plus représentatifs d'une façon de marcher</i>          En grand groupe, les élèves sont invités à marcher : lentement, rapidement, sur les talons, en levant les genoux, les jambes raides, avec des ressorts dans les jambes, légèrement, lourdement, etc.          Puis ils sont invités à marcher sur des sols différents : sol sableux, brûlant, glissant, montagneux, au bord d'un précipice, etc.          Enfin ils se déplacent en fonction de l'émotion proposée : le bonheur, la tristesse, la panique, la colère, etc.  <i>Prolongements possibles :</i>          -Un thème musical pour donner quelques idées de démarche ;          -On reprend ce jeu avec un groupe de 5 ou 6 élèves qui proposent des démarches différentes et qui seront imitées par 5 ou 6 autres élèves ;          -On peut demander aux élèves de réaliser un parcours imposé avec cette démarche inventée.          - Imiter des gestuelles d'animaux          - Proposer des temps d'immobilité</p>
<p>C2 C3</p>	<p>• <b>Décontraction</b>          Les élèves s'allongent sur un tapis, au sol et ferment les yeux. Sur des fonds musicaux doux, l'enseignant –e donne doucement les indications suivantes : « Vous êtes allongés sur la plage, dans le sable. Sentez vos talons qui s'enfoncent dans le sol, vos mollets, vos fesses, le dos, les épaules, la tête, puis, les bras, les mains. Il fait bon, sentez le soleil qui chauffe votre visage. »          Puis l'enseignant-e demande de solliciter certaines parties du corps : « Contractez vos pieds, vos mollets, vos mains, votre visage ; faites bouger vos orteils, vos doigts, votre bras droit, etc.»          Ensuite, l'enseignant-e fait procéder au réveil du corps en demandant de faire bouger doucement les pieds, puis les jambes puis les bras, puis la tête.          Enfin les élèves s'enroulent sur eux-mêmes pour retrouver la position assise en faisant le moins d'efforts possible.  <i>Prolongements possibles :</i>          - Visualiser une fourmi qui se déplace le long du corps.           Cette activité (qui doit être courte en début d'année) peut constituer un rituel de début ou de fin de séance.</p>

consulter également la Fiche n°1