

Les activités corporelles d'expression

SOMMAIRE :

1. Définition	3
2. Les apprentissages fondamentaux	3
3. Programmes et compétences au cycle 1	4
4. Programmes et compétences au cycle 2	6
5. Programmes et compétences au cycle 3	8
6. L'évaluation.....	9
Compétences à la fin de cycle 1	11
Compétences à la fin de cycle 2.....	11
Compétences à la fin de cycle 3.....	11
7. Des situations pour apprendre	11
8. Bibliographie.....	22

Les activités corporelles d'expression

1. Définition

Exprimer avec le corps (et parfois la parole) des situations réelles, des situations imaginées, des situations imaginaires devant des spectateurs.

2. Les apprentissages fondamentaux

La fonction de symbolisation

Apprendre à mobiliser son imaginaire pour symboliser le réel.

- Traduction gestuelle ou le signifiant est l'essentiel.

Jeux corporels d'expression

Mimes

Jeux dramatiques

- Traduction gestuelle stylisée, esthétique, le signifiant est évoqué d'une manière poétique.

Danse de création

Observables pour la symbolisation	
Relation à la référence proposée	Interprétation directe et concrète. Interprétation indirecte et codée. Interprétation distanciée de la réalité.
Mode de représentation	Figuratif, allusif, narratif, caricatural, subversif, abstrait

La motricité expressive

La disponibilité corporelle : c'est apprendre à mobiliser son corps pour produire et reproduire des formes corporelles en fonction d'une intention.

Réduire l'écart entre la représentation du mouvement et sa réalisation.

Affiner la perception de son corps pour mettre en adéquation la perception de la sensation (l'image interne) et celle qu'il veut donner à voir (l'image externe).

La mise en jeu du corps

Explorer les variables du mouvement pour produire les effets recherchés.

Explorer les variables liées à l'espace pour le représenter ou pour l'investir et les variables liées au temps.

Observables pour la motricité expressive	
L'espace	
Amplitude du mouvement	Grande ou petite
Volume	Rond, carré, pointu... Symbolisation d'un grand ou petit volume.

Le temps		
Vitesse d'exécution	De lent à très rapide. Accélééré, décélééré	
Durée des actions	Immobilité de quelques secondes. Durées variables.	
Vitesse du mouvement	Le ralenti, la saccadé, l'explosif,	
Le corps		
Les parties du corps	Coordonnées ou dissociées	
Energie et qualité du mouvement	Le facteur poids	Fort ou faible.
	Le facteur temps	Soudain ou maintenu.
	Le facteur espace	Direct ou indirect,
Les contacts avec les partenaires	Refus ou acceptation du contact des autres	

Les conduites de communication

Acteur / acteur

- Coopérer avec ses partenaires pour présenter une production.

Acteur / spectateur

- Présenter une production devant des spectateurs : orientation par rapport au public, la recherche d'effets, le placement du regard.

Observables pour les relations acteur / acteur	
Ecoute	Se centrer sur son jeu et être à l'écoute des autres.
Type de relation	Se coordonner en opposition, en complémentarité, à l'unisson... pour produire un effet particulier.

Observables pour les relations acteur / spectateur	
Regard	Regarder le public de façon alternative en fonction des effets recherchés.
Emotion	Présenter sa prestation sans être perturbé.
Présence	Rester concentré pendant la prestation.

3. Programmes et compétences au cycle 1

Les compétences dans les domaines transversaux à l'EPS
LE LANGAGE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES

PARLER	LIRE	ÉCRIRE
Rappeler une activité physique vécue précédemment.	Décoder des dessins, des schémas décrivant une tâche précise lors d'une activité donnée.	Dicté à l'adulte le compte-rendu d'une activité.
Dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade dans une situation donnée. (utilisation d'un vocabulaire spécifique)	Lire un tableau indiquant les résultats obtenus antérieurement.	Dicté collectivement les règles d'un jeu vécu (fonctionnement, organisation).
Verbaliser les règles de jeu et de fonctionnement.		Compléter un tableau avec ses résultats obtenus lors d'une activité. Représenter une situation vécue (dessiner, coder, ...).

VIVRE ENSEMBLE

La compétence transversale, **se conduire dans le groupe en fonction de règles**, du domaine « agir et s'exprimer avec son corps » précise cet aspect des apprentissages pour les activités collectives.

Compétences spécifiques	
Réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive	
Exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états. Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions	
<u>Réaliser</u>	
Accepter le contact des autres. Guider quelqu'un. Reproduire des formes signifiantes concrètes (actions, animaux...). Affiner certains gestes en augmentant leur amplitude.	
<u>Composer</u>	
Respecter la succession des actions ou des événements. Composer une prestation à partir d'un événement de la vie quotidienne. Représenter, évoquer quelque chose d'absent. Mémoriser et reproduire une petite histoire avec un début et une fin. Acteur/ acteur : Accepter de jouer différents rôles dans un groupe.	
<u>Communiquer</u> aux autres des sentiments ou des émotions	
Acteur/ spectateur : S'exprimer sur la prestation des autres. Comparer deux prestations identiques en donnant des justifications. Oser présenter devant un public une prestation. Identifier l'espace de présentation.	
Compétences générales	
S'engager lucidement dans l'action	Oser s'engager dans différentes actions : se produire devant un public, anticiper le résultat de ses actions : mémoriser une séquence à présenter. Éprouver, ressentir, accepter : accepter le regard des autres, éprouver du plaisir à se produire devant les autres, accepter le contact des autres (tactiles), accepter d'être, de se déplacer les yeux fermés, différencier l'amplitude des gestes par des sensations différentes.
Construire un projet d'action	Imaginer, proposer, seul ou à plusieurs, avec l'aide de l'enseignant un projet d'action à réaliser immédiatement : pour composer une prestation, seul ou à plusieurs, en tenant compte du thème proposé. Mémoriser la prestation à réaliser.

Mesurer et apprécier les effets de l'activité	Prendre en compte le résultat des actions en comparant les effets recherchés et les effets obtenus : comprendre la notion d'amplitude du geste, Ajuster ses actions en fonction des buts visés : tenir compte des remarques pour ajuster ses actions, améliorer la précision gestuelle en regardant les autres. Savoir apprécier l'action des autres comme spectateur : dire si les consignes ont été respectées.
Appliquer et connaître des principes de vie collective	Participer activement à des actions collectives en reconnaissant, en respectant, en écoutant, en établissant des relations de plus en plus nombreuses avec les autres : coopérer pour jouer ensemble une scène, se répartir les rôles dans une scène à plusieurs, Comprendre et respecter le rythme et les règles de la vie collective : écouter et regarder les autres lorsqu'ils présentent une prestation, accepter les remarques des autres. Connaître et assurer des rôles différents dans des activités : assurer les 3 rôles différents : spectateur, metteur en scène, acteur.

4. Programmes et compétences au cycle 2

Compétences dans les domaines transversaux à l'EPS au cycle 2

MAÎTRISE DU LANGAGE ET DE LA LANGUE FRANÇAISE

PARLER	LIRE	ÉCRIRE
<p>Acquérir et utiliser le vocabulaire spécifique de l'éducation physique et sportive dans les différentes situations d'apprentissage.</p> <p>Participer à l'élaboration d'un projet d'activité.</p> <p>Exprimer les réussites et les difficultés rencontrées.</p>	<p>Lire une règle de jeu, une fiche technique simples et les mettre en œuvre.</p> <p>Lire des textes adaptés comportant des informations sur les activités pratiquées.</p>	<p>Rédiger une brève fiche technique permettant de réaliser un jeu (matériel nécessaire, durée, lieu).</p> <p>Noter les résultats obtenus dans un tableau de manière à les réutiliser.</p> <p>Rendre compte brièvement d'une rencontre à laquelle la classe a participé (dans le cadre de l'USEP par exemple).</p>

- VIVRE ENSEMBLE

La compétence générale des programmes de l'EPS, **appliquer et construire des principes de vie collective**, précise ce domaine des apprentissages pour les activités collectives.

Compétences spécifiques et générales au cycle 2

Compétences spécifiques

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive
Exprimer corporellement des personnages, des images, des états, des émotions
Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions

Réaliser

Modifier l'amplitude, la vitesse des actions pour produire un effet recherché.
 Enchaîner différentes formes signifiantes concrètes (déplacements, personnages...)
 Produire certains effets à partir de gestes quotidiens.

Composer

Créer et composer une histoire courte à partir d'un inducteur.
 Connaître certains codes gestuels et leur sens.
 Mémoriser et reproduire une saynète courte.
 Acteur/ acteur :
 se répartir différents rôles dans un groupe,
 se coordonner pour jouer une saynète.

Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions

Acteur/ spectateur :
 s'exprimer sur la prestation des autres en justifiant son avis,
 savoir orienter sa prestation par rapport à un public,
 utiliser l'espace scénique.

Compétences générales

S'engager lucidement dans l'action	<p>Oser s'engager dans les actions progressivement plus complexes : se produire devant un public. Éprouver et contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations diversifiées : se contrôler pendant une prestation devant un public. Enrichir son répertoire de sensations motrices : percevoir les modifications d'amplitude et de vitesse des gestes par des sensations.</p>
Construire un projet d'action	<p>Formuler et mettre en œuvre un projet d'action ou d'apprentissage, individuel ou collectif, adapté à ses possibilités ou à celles du groupe : à partir d'une trame, présenter une production avec un début et une fin.</p>
Mesurer et apprécier les effets de l'activité	<p>Appréhender dans la réalisation de ses actions, les notions relatives à l'espace et au temps : identifier un espace fictif, en respecter la configuration. Etablir des relations entre ses manières de faire et le résultat de son action : ajuster ses actions en amplitude ou en vitesse ou en précision pour améliorer sa prestation. Donner un avis sur une production selon des critères précis.</p>
Appliquer et connaître des principes de vie collective	<p>Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer des projets en commun : écouter et regarder sans commentaire lorsque l'on est spectateur, proposer ses idées et accepter celles des autres lors d'un travail collectif. Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend, que l'on respecte et que l'on peut expliquer aux autres : respecter les espaces de travail de chacun, ne pas se moquer des autres. Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités : assurer les 3 rôles de spectateur, metteur en scène, acteur.</p>

5. Programmes et compétences au cycle 3

Compétences dans les domaines transversaux à l'EPS au cycle 3

MAÎTRISE DU LANGAGE ET DE LA LANGUE FRANÇAISE

PARLER	LIRE	ÉCRIRE
Utiliser le vocabulaire spécifique de l'éducation physique et sportive dans les différentes situations d'apprentissage.	Lire une règle de jeu, une fiche technique et les mettre en œuvre.	Rédiger une fiche technique permettant de réaliser un jeu (matériel nécessaire, durée, lieu).
Participer à l'élaboration d'un projet d'activité.	Trouver dans différents types de documents des informations concernant les activités physiques et sportives pratiquées.	Noter les résultats obtenus et les présenter de manière à réutiliser l'information lors des prochaines séances.
Expliquer les réussites que l'on rencontre dans l'activité pratiquée.		Rendre compte brièvement d'une rencontre à laquelle la classe a participé (dans le cadre de l'USEP par exemple).

- VIVRE ENSEMBLE

La compétence générale des programmes de l'EPS, **appliquer et construire des principes de vie collective**, précise ce domaine des apprentissages pour les activités collectives.

Compétences spécifiques et générales au cycle 3

Compétences spécifiques	
Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive	
Exprimer corporellement des personnages, des images, des états, des émotions	
Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions	
<u>Réaliser</u>	
<ul style="list-style-type: none"> - Modifier l'énergie des actions pour produire des effets. - Improviser à partir d'une situation. - Produire certains effets. 	
<u>Composer</u>	
<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser et reproduire une saynète plus longue et plus complexe (nombre de personnages). - Exprimer des choses abstraites en ayant recours à certaines symbolisations connues. - Créer la fin d'une saynète à partir d'une trame. - Composer pour produire un effet particulier. 	
Acteur/ acteur :	
<ul style="list-style-type: none"> - Se coordonner pour respecter le déroulement temporel d'une prestation. 	
<u>Communiquer</u> aux autres des sentiments ou des émotions	
Acteur/ spectateur :	
<ul style="list-style-type: none"> - Evaluer la prestation des autres à partir de critères précis. - Chercher des effets pour étonner le public. 	

Compétences générales	
S'engager lucidement dans l'action	<p>Oser s'engager dans les actions progressivement plus complexes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser une situation d'improvisation pour la présenter. <p>Eprouver et contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations diversifiées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chercher à produire des effets pour étonner les autres. - Se concentrer lors des phases de présentation. <p>Enrichir son répertoire de sensations motrices :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percevoir les modifications d'amplitude, de vitesse et d'énergie des gestes par des sensations.
Construire un projet d'action	<p>Formuler et mettre en œuvre un projet d'action ou d'apprentissage, individuel ou collectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisir un inducteur et présenter une production en respectant les critères de l'enseignant.
Mesurer et apprécier les effets de l'activité	<p>Mettre en relation, les notions relatives à l'espace et au temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Matérialiser avec ses actions ou de façon imagée un espace fictif en respecter la configuration de celui-ci. <p>Etablir des relations entre ses manières de faire et le résultat de son action :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ajuster ses actions en amplitude, en vitesse, en précision, en énergie pour améliorer la prestation ou pour produire un effet particulier. <p>Evaluer et juger ses actions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modifier un des paramètres d'une action pour améliorer l'effet recherché. <p>Identifier et décrire différentes actions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des positions du corps, des positions des segments...
Appliquer et connaître des principes de vie collective	<p>Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer des projets en commun :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ecouter et regarder sans commentaire lorsque l'on est spectateur. - Proposer ses idées et accepter celles des autres lors d'un travail collectif. - Aider un camarade pour améliorer ses actions. <p>Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend, que l'on respecte et que l'on peut expliquer aux autres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter les espaces de travail de chacun. - Ne pas se moquer des autres. <p>Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assurer les 3 rôles de spectateur, metteur en scène, acteur.

6. L'évaluation

6.1 Des niveaux pour évaluer

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
La réalisation			
Corps	La forme des actions est prédominante.	L'acteur peut agir sur l'amplitude des actions. L'acteur peut modifier la vitesse d'exécution des actions.	L'acteur est capable de modifier l'amplitude, l'énergie des actions. L'acteur peut enchaîner des actions avec des paramètres changeants

Espace	Occupation réduite de l'espace scénique. Prédominance de l'axe frontal par rapport aux spectateurs.	Occupation statique de l'espace scénique. Les entrées et les sorties de l'espace scénique sont organisées.	Déplacements variés en fonction de la saynète. Répartition de la place des acteurs en fonction de leurs rôles. Matérialisation d'espaces fictifs.
Temps	Durée trop courte ou trop longue des présentations. Discontinuité des actions (nombreux arrêts). Rythme identique lors des exécutions. Utilisation d'un fond sonore	Continuité des actions. Des rythmes différents. La musique comme inducteur.	Durées diversifiées en fonction des prestations Utilisation des immobilités. Des rythmes variés pour produire des effets. Musique support du thème. Utilisation de la musique pour produire un effet : caricature, en opposition avec le jeu de l'acteur...
Relations aux autres			
Relations acteurs/ spectateurs	Absence de prise en compte des spectateurs : - ne regarde pas les spectateurs, - tourne le dos aux spectateurs, - parle trop doucement.	Prise en compte de la présence des spectateurs : - ne s'oriente pas toujours par rapport aux spectateurs, - regarde le public, - se fait entendre du public.	Jeu avec les spectateurs - s'adapte aux réactions du public, - cherche et réalise des effets pour étonner et faire réagir le public.
Relations acteurs/ acteurs	Les acteurs sont mal coordonnés : se coupent la parole, font des actions contradictoires...	Les acteurs prennent en compte les autres : ajustent leurs actions entre eux.	Chaque acteur tient compte du scénario élaboré et des rôles de chacun.
Composition			
Rapport au réel	Reproduit avec difficultés le réel.	Reproduit le réel.	Evoque le réel en le transformant pour produire un effet.
Acteur Composition / intention	La présentation n'a pas de début et de fin clairement identifiées. La présentation à plusieurs manque de rigueur. Le thème est clairement identifiable.	La présentation a un début et une fin identifiés. La présentation à plusieurs est réalisée. Les présentations sont différentes à partir du même thème.	Les acteurs se répartissent les rôles. Une histoire est jouée avec un début et une fin. La présentation est élaborée par le groupe. Les présentations sont différentes à partir du même thème pour produire des effets.
Spectateur Compréhension des présentations	La compréhension est sensible : c'est bien, ce n'est pas bien. Il reconnaît une action, un mouvement, un état.	La compréhension se fait par quelques critères définis préalablement. Il différencie le semblable, le différent.	L'évaluation porte sur des critères objectifs, techniques et esthétiques. Il comprend l'originalité.

Compétences à la fin de cycle 1

Acteur / metteur en scène

Présenter :

- par groupe de 4, 5, face au reste de la classe,
- deux ou trois verbes d'actions que les camarades identifient,
- des états affectifs opposés (triste, gai, content, en colère...)

Spectateur

- regarder en silence pour ne pas gêner les acteurs,
- donner un avis sur la prestation en comparant les prestations.

Compétences à la fin de cycle 2

Acteur / metteur en scène

Présenter :

- seul : mimer une histoire à partir d'une trame,
- à deux : jouer une saynète courte (exemple : la rencontre, l'achat de quelque chose...).

Spectateur

- Identifier si les acteurs ont respecté les critères énoncés.

Compétences à la fin de cycle 3

Acteur / metteur en scène

Présenter à plusieurs :

- une saynète à partir d'un inducteur identifiable par les spectateurs,
- en recherchant à produire des effets identifiables par les spectateurs.

Spectateur

- identifier les inducteurs,
- identifier les effets recherchés.

7. Des situations pour apprendre

Thème d'apprentissage : développer une motricité expressive

- accepter le contact de l'autre, communiquer avec l'autre,
- solliciter certains sens (toucher, ouïe, vision),
- identifier et agir sur les variables du mouvement.

Situation n°1 : les Siamois

Objectif : percevoir le contact avec l'autre.

But : se déplacer avec un camarade.

Critères de réussite : rester ensemble ou garder le contact imposé avec son camarade.

Dispositif : les élèves sont deux par deux. Un contact est imposé, les élèves doivent se déplacer ou réaliser un parcours en gardant le contact.

Variantes :

- Déplacements dans un cerceau à deux.
- Déplacements en gardant le contact de l'épaule, du dos ...

- Se relever, se coucher sur le sol, réaliser un parcours parsemé d'objets.
- L'un des deux a les yeux fermés.

Situation n°2 : le guide

Objectif : guider l'autre par le toucher.

But : faire se déplacer un camarade pour des contacts.

Critères de réussite : ne pas faire se cogner le camarade que l'on guide.

Dispositif : les élèves sont deux par deux. Celui qui est guidé a les yeux fermés et est guidé par l'autre.

Variante :

- L'aveugle est tenu par la main.
- L'aveugle et le guide sont dans un cerceau.
- L'aveugle est guidé par des contacts successifs selon un code défini à l'avance.
- Ceux qui guident s'échangent les guidés à un moment du jeu.

Situation n°3 : l'aveugle

Objectif : prendre des informations par le toucher.

But : retrouver qui est le camarade.

Critères de réalisation : en touchant le visage.

Dispositif : les élèves aveugles sont amenés devant un camarade. Ils doivent attendre le signal de l'enseignant pour prononcer un nom. (laisser au moins 30 secondes)

Variante :

- Des élèves se placent dans certaines positions. L'aveugle doit les identifier.

Situation n°4 : l'appelé

Objectif : être à l'écoute de l'autre.

But : faire se déplacer un camarade par la voix.

Critères de réussite : ne pas faire se cogner le camarade que l'on guide. Retrouver celui qui guide.

Dispositif : situation face à face à travers une salle.

Les élèves sont deux par deux. Celui qui est guidé a les yeux fermés. L'autre l'appelle par son prénom, il n'avance que lorsque son prénom est prononcé.

Variante :

- Faire se déplacer l'autre dans toute la salle.
- Faire varier la façon d'appeler l'autre : gentiment, autoritairement, affectueusement... l'appelé doit traduire la façon dont il est appelé dans son déplacement.
- L'appelé est guidé par un bruit produit par celui qui guide.

Situation n°5 : le sculpteur

Objectif : manipuler l'autre pour représenter une figure.

But : mettre son camarade dans la position demandée.

Critères de réussite : les sculpteurs comparent les différentes réalisations au modèle.

Le sculpteur : mettre en forme son camarade par rapport à ce qui est demandé.

La statue : rester dans la position.

Critères de réalisation : manipuler en douceur.

Dispositif : les élèves sont deux par deux. La statue a les yeux fermés, le sculpteur le manipule pour lui donner la forme souhaitée. L'ensemble des sculpteurs regarde les statues des autres. La complexité des représentations et la précision de la posture à réaliser seront plus importantes en fonction de l'âge des élèves.

Variantes :

- Simple manipulation de l'autre allongé au sol (relâché) : un bras, une jambe...
- Aucune forme n'est précisée, le sculpteur fait ce qu'il souhaite.
- Des figures simples sont proposées à partir de positions que réalise l'enseignant ou à partir de dessins (assis les bras levés, debout jambes écartées et les bras en croix...)
- Des reproductions de sculptures sont proposées aux élèves.
- Des statues à plusieurs personnages avec une équipe de sculpteurs.

Situation n°6 : la marionnette

Objectif : manipuler l'autre en synchronisant les mouvements.

But : faire bouger son camarade qui est une marionnette.

Critères de réussite : se coordonner à deux pour synchroniser les déplacements des membres.

Critères de réalisation : faire des mouvements lentement pour être ensemble. Faire bouger un membre à la fois.

Dispositif : les élèves sont deux par deux. La marionnette est assise. Les élèves s'entraînent avant de présenter leur composition au reste de la classe.

Variantes :

- La marionnette debout et en contrebas.

Il est préférable de limiter le contexte à une situation statique pour permettre aux élèves de travailler sur la synchronisation et l'énergie des mouvements.

Situation n°7 : le miroir

Objectif : reproduire les mouvements de l'autre, apprendre la précision et la décomposition des gestes.

But : imiter l'autre.

Critères de réussite : faire exactement ce que fait son camarade simultanément ou avec un décalage (toujours le même).

Critères de réalisation : faire des mouvements lentement. Faire bouger un membre à la fois.

Dispositif : les élèves sont deux par deux. Les élèves s'entraînent avant de présenter leur composition au reste de la classe.

Variantes :

- Des mouvements, des grimaces.
- Demander un déplacement sur une trajectoire rectiligne.

Situation n°8 : des formes

Objectif : apprendre la précision et la décomposition des gestes pour représenter des formes.

But : représenter les formes demandées.

Critères de réussite : les spectateurs reconnaissent les formes.

Critères de réalisation : utiliser toutes les articulations et différentes positions.

Dispositif : les élèves sont deux par deux.

Déroulement : long, anguleux, large, rond, tordu.

Les élèves s'entraînent avant de présenter leur composition au reste de la classe. Ils échangent sur leurs tentatives, s'aident pour s'améliorer. Les différentes phases de présentation vont permettre de dégager les meilleures procédures pour représenter la forme.

Variantes :

- Les formes sont présentées une par une.
- Les formes doivent être enchaînées dans un déplacement avec une immobilité pour présenter chaque forme.

Situation n°9 : les variables des gestes

Objectif :

- Percevoir certaines parties du corps.
- Percevoir des positions d'équilibre et de déséquilibre.

Les situations peuvent être réalisées au sol, accroupis ou debout. Elles peuvent être des étirements, des perceptions de déséquilibres, des perceptions de contacts avec le sol.

Objectif : utiliser l'espace et le temps du mouvement pour évoquer quelque chose.

But : marcher comme des robots.

Critères de réussite : le regard des autres.

Critères de réalisation : utiliser toutes les articulations et différentes positions.

Dispositif : les élèves sont deux par deux.

Déroulement :

Les élèves s'entraînent avant de présenter leur composition au reste de la classe. Ils échangent sur leurs tentatives, s'aident pour s'améliorer.

Après une première présentation, il faudra analyser avec les élèves pourquoi certains d'entre eux étaient plus crédibles en robot que d'autres.

- Déplacements segmentaires, petits arrêts entre chaque déplacement, rigidité de l'ensemble du corps.

Objectif : se coordonner dans l'espace, le temps, coordonner l'énergie de ses mouvements avec ceux des autres.

But : construire une machine à plusieurs.

Critères de réussite : le regard des autres par rapport au fonctionnement de la machine.

Critères de réalisation : commencer par des mouvements ralentis pour mieux se coordonner.

Dispositif : les élèves sont par 4 ou 5.

Déroulement :

Les élèves s'entraînent avant de présenter leur composition au reste de la classe.

Variantes :

- les élèves interviennent les uns à la suite des autres pour construire la machine,
- tous ensemble dès la mise en route de la machine.

Objectif : agir sur l'espace, le temps du mouvement pour produire un effet.

But : reproduire des gestes sportifs.

Critères de réussite : au ralenti.

Critères de réalisation : décomposer dans sa tête les mouvements.

Dispositif : les élèves sont deux par deux.

Déroulement :

Les élèves s'entraînent avant de présenter leur composition au reste de la classe. Ils échangent sur leurs tentatives, s'aident pour s'améliorer.

Variantes :

- en accéléré,
- en alternant vite, lent, vite en fonction des espaces.

Objectif : agir sur l'énergie du mouvement pour produire un effet.

But : mimer certaines actions.

Critères de réussite : les spectateurs jugent de l'effet produit.

Critères de réalisation : décomposer dans sa tête les mouvements.

Dispositif : les élèves sont deux par deux.

Déroulement : Les élèves s'entraînent avant de présenter leur composition au reste de la classe. Ils échangent sur leurs tentatives, s'aident pour s'améliorer.

Fort, soudain, direct : frapper, taper, cogner, enfoncer, percer...

Fort, soudain, indirect : fouetter, battre, cingler

Fort, maintenu, direct : appuyer, presser, écraser, serrer, tasser...

Fort, maintenu, indirect : tordre, déchirer, arracher, visser...

Faible, soudain, direct : tapoter, picoter, piquer...

Faible, soudain, indirect : effleurer, épousseter, brosser...

Faible, maintenu, direct : glisser, lisser, enduire, caresser.. .

Faible, maintenu, indirect : flotter, voler, s'étirer

Thème d'apprentissage : mimer : s'exprimer sans le recours à la parole

Situation n°1 : mimer des actions

Objectif : respecter la forme du geste réel.

But : mimer le verbe d'action.

Critères de réussite : l'action est découverte par les spectateurs.

Dispositif : les élèves doivent alterner les rôles d'acteur et de spectateur.

- Groupe de 4 ou 5 élèves : un élève mime une action à ses camarades, celui qui trouve vient voir le meneur de jeu pour un nouveau verbe d'action.
- La classe est divisée en deux, chaque groupe présente une action à tour de rôle.
- Un groupe de 3 ou 4 élèves vient présenter aux autres 3 ou 4 actions successives.

Déroulement : il faut demander aux élèves de réaliser les actions en augmentant l'amplitude et en ralentissant la vitesse des gestes. Des situations d'apprentissages systématiques peuvent être proposées aux élèves pour améliorer la réalisation d'un geste. Il faudra toujours prévoir des spectateurs pour juger de l'amélioration.

Variables :

- Demander de mimer des actions de la vie quotidienne ou des actions très concrètes : dormir, manger, boire, pousser, creuser, téléphoner...
- Demander de mimer des actions qui impliquent une succession d'actions : se laver, faire le ménage, planter une fleur...

Il faut inciter les élèves à une analyse chronologique pour identifier la succession des actions, c'est la construction d'un scénario.

- Demander aux élèves de mimer des verbes d'actions qui n'impliquent que peu de mouvements : attendre, regarder, traverser, écouter...

Les élèves doivent être capables de construire un contexte en relation avec les représentations sociales pour faciliter la lecture des spectateurs.

- Réaliser les actions au ralenti pour améliorer la précision des gestes.

Situation n°2 : mimer des sensations, des états affectifs.

Objectif : connaître les symboles gestuels et les mimer.

But : mimer le mot ou l'adjectif.

Critères de réussite : l'action est découverte par les spectateurs.

Dispositif : les élèves doivent alterner les rôles d'acteur et de spectateur.

- Groupe de 4 ou 5 élèves : un élève mime une action à ses camarades, celui qui trouve vient voir le meneur de jeu pour un nouveau verbe d'action.
- La classe est divisée en deux, chaque groupe présente une action à tour de rôle.
- Un groupe de 3 ou 4 élèves vient présenter aux autres 3 ou 4 actions successives.

Exemples : triste, gai, calme, nerveux, malheureux, heureux, chaud, froid, fatigué, en forme, dynamique, épuisé...

Déroulement : il faut identifier avec les élèves les différentes représentations que l'on a du mot à mimer. C'est à partir de ce premier point que l'on pourra retravailler les mots pour affiner la précision des gestes.

Variables :

- Les élèves, par binômes, miment le mot et son contraire simultanément.

Situation n°3 : mimer des morphologies, des physiques.

Objectif : adapter les formes et les énergies des mouvements pour traduire l'état physique.

But : mimer le mot ou l'adjectif.

Critères de réussite : l'action est découverte par les spectateurs.

Dispositif : les élèves doivent alterner les rôles d'acteurs et de spectateurs.

- La classe est divisée en deux, chaque groupe présente une action à tour de rôle.
- Un groupe de 3 ou 4 élèves vient présenter aux autres 3 ou 4 mots de façon successive.

Exemples : lourd, léger, gros, mince, grand, petit, raide, souple, lent, rapide...

Déroulement : les élèves auront besoin de nombreuses répétitions pour traduire corporellement les éléments proposés. Le regard des spectateurs, pour juger de l'amélioration des apprentissages, est important.

Situation n°4 : mimer des objets concrets.

Objectif : respecter le volume, la taille, le poids d'un objet et l'usage que l'on en fait.

But : mimer pour faire découvrir un objet.

Critères de réussite : l'action est découverte par les spectateurs.

Dispositif : les élèves doivent alterner les rôles d'acteur et de spectateur.

- La classe est divisée en deux, chaque groupe présente une action à tour de rôle.
- Un groupe de 3 ou 4 élèves vient présenter aux autres 3 ou 4 objets de façon successive.

Exemples : pelle, pioche, bouteille, verre, couteau, fourchette, livre, cahier...

Déroulement : la situation devient plus complexe lorsque les élèves doivent mimer l'utilisation d'objets qui sont dans le même registre d'actions. Ils sont amenés à affiner leurs gestes pour mieux montrer les différences d'usage, mais aussi les différences de qualité des objets aux spectateurs.

Variables :

- Déplacer des objets particuliers : formes identiques mais poids différents (grosse boule, gros ballon, gros carton vide, gros carton plein...), formes différentes et poids identiques...
- Déplacer des objets particuliers à plusieurs.
- Réaliser les actions au ralenti pour améliorer la précision des gestes.

Situation n°5 : mimer des choses abstraites.

Objectif : trouver, chercher et apprendre certains symboles gestuels.

But : mimer pour faire découvrir.

Critères de réussite : l'action est découverte par les spectateurs.

Dispositif : les élèves doivent alterner les rôles d'acteur et de spectateur.

- La classe est divisée en deux, chaque groupe présente une action à tour de rôle.
- Un groupe de 3 ou 4 élèves viennent présenter aux autres de façon successive.

Exemples : ciel, étoile, lune, soleil, une idée, les pensées, le vide...

Déroulement : la situation implique toujours une mise en scène que les élèves doivent créer pour faire découvrir aux autres. La notion de contexte, souvent synonyme de symbole évocateur, est important à apprendre pour les élèves. La complexification peut aller jusqu'à faire découvrir des couleurs par le mime.

Variables :

- Mimer sous la forme d'une succession de tableaux pour faire découvrir un mot abstrait.

Situation n°6 : mimer la qualité ou le volume d'espace

Objectif : traduire et matérialiser avec son corps un espace particulier.

But : mimer pour faire découvrir.

Critères de réussite : l'action est découverte par les spectateurs.

Dispositif : les élèves doivent alterner les rôles d'acteur et de spectateur.

- La classe est divisée en deux, chaque groupe présente une action à tour de rôle.
- Un groupe de 3 ou 4 élèves vient présenter de façon successive.

Exemples : sol glissant, sol boueux, sol neigeux, à pas de géants, à pas de souris, un mur, je suis dans une bulle, je suis dans une grande boîte...

Déroulement : même si les situations peuvent être mises en scène (chute, mimique de dégoût...), il faut apprendre la précision des actions qui vont donner l'illusion de la réalité. Le regard des autres est important pour affiner la qualité des actions.

Variables :

- L'espace de présentation est divisé en deux ou quatre parties et les élèves doivent changer de déplacements en fonction des propriétés définies.

Situation n°7 : mimer des êtres vivants

Objectif : identifier ce qui est caractéristique de l'être vivant (déplacements, attitudes...)

But : mimer pour faire découvrir un personnage.

Critères de réussite : l'action est découverte par les spectateurs.

Dispositif : les élèves doivent alterner les rôles d'acteur et de spectateur.

- La classe est divisée en deux, chaque groupe présente une action à tour de rôle.
- Un groupe de 3 ou 4 élèves vient présenter de façon successive.

Exemples : animaux, aveugle, sourd, personne âgée, bébé, sportif, chevalier, différents métiers...

Déroulement : pour les enfants les plus jeunes, les bruitages sont possibles mais cela devient vite « trop bruyant ». Il faut extraire avec les élèves certaines caractéristiques des personnages qui ne correspondent pas toujours à la réalité : une personne âgée se déplace toujours en boitant en mime et pourtant ce n'est pas forcément la réalité.

Variables :

- Certaines situations peuvent évoluer vers des situations de jeu dramatique.

Exemples : la maman et son bébé, la grand-mère et son chien...

Situation n°8 : raconter une histoire

Objectif : illustrer une histoire en mime.

But : mimer pour raconter une histoire.

Critères de réussite : les spectateurs sont capables de raconter l'histoire ou ont suivi l'histoire racontée.

Dispositif : les élèves doivent alterner les rôles d'acteur et de spectateur.

- Un groupe de 3 ou 4 élèves vient présenter de façon successive.

Déroulement : pour les enfants les plus jeunes, quelques élèves pourront illustrer un album connu que lira l'enseignant.

Pour des élèves plus âgés, l'enseignant pourra choisir un même thème « l'attente » et proposer des contextes très différents : attendre un bus, une salle d'attente de médecin...

Variables :

- Seul ou à plusieurs en présentations simultanées.
- Élaborer l'histoire à plusieurs.
- Faire identifier aux élèves les types d'actions et leur éventuelle chronologie.

Situation n°9 : inventer une histoire

Objectif : imaginer, créer puis mimer une histoire.

But : mimer pour raconter une histoire.

Critères de réussite : un début /une fin. Les spectateurs sont capables de raconter l'histoire.

Dispositif : les élèves doivent alterner les rôles d'acteur et de spectateur.

- Un groupe de 3 ou 4 élèves mime simultanément après un temps de recherche.
- Un élève présente son mime seul (s'il le souhaite)

Déroulement :

- A partir du thème proposé (la planète inconnue), les élèves doivent avoir un temps de recherche. Puis un temps de présentation.

Variantes :

- Seul ou à plusieurs en présentations simultanées.
- Élaborer l'histoire à plusieurs.

Situation n°10 : des objets détournés

Objectif : imaginer un usage inhabituel des objets proposés.

But : enchaîner 5 ou 6 actions différentes

Critères de réussite : les spectateurs doivent être capables de nommer les différents objets simulés.

Dispositif : les élèves doivent alterner les rôles d'acteur et de spectateur.

- Un groupe de 3 ou 4 élèves mime simultanément après un temps de recherche. Ils réalisent les mêmes mimes en même temps.
- Un élève présente son mime seul (s'il le souhaite)

Déroulement :

- Proposer plusieurs objets pour les différents groupes d'élèves. Ils doivent avoir un temps de recherche, puis un temps de présentation.

Variantes :

- Les groupes (4 ou 5 élèves) ont 4 ou 5 objets différents. Ils présentent sous la forme de défilé.

Thème d'apprentissage : s'exprimer par les gestes et la parole pour raconter une histoire : le jeu dramatique

Situation n°1 : les marches

Objectif :

- Traduire différentes situations dramatiques par la marche.
- Varier les trajectoires, les vitesses, l'énergie pour traduire des effets dramatiques.
- Se coordonner avec les autres dans un déplacement.

But : marcher comme...

Critères de réussite : l'action est découverte par les spectateurs.

Dispositif :

Les élèves doivent alterner les rôles d'acteur et de spectateur.

Déroulement : dans un premier temps, la situation est proposée à la classe entière. Puis deux groupes sont constitués, l'un de spectateurs, l'autre d'acteurs.

- Toutes les formes de marche : avant, arrière, à 4 pattes...
- Comme les animaux...
- A deux, en conservant un contact imposé.
- Fatigué, pressé...

Variantes :

- On retrouve les mêmes variantes que pour la situation de mime.

- Alternier des moments de déplacements et d'immobilité.

Situation n°2 : les traversées d'espace

Objectif :

- Traduire différentes situations dramatiques par la marche.
- Varier les trajectoires, les vitesses, l'énergie pour traduire des effets dramatiques.

But : marcher comme...pendant la traversée.

Critères de réussite : les spectateurs identifient l'effet dramatique.

Dispositif :

Les élèves doivent alterner les rôles d'acteur et de spectateur.

Déroulement : des groupes de 3 ou 4 élèves sont constitués, ils ont une liste de façons de traverser l'espace scénique qu'ils préparent puis qu'ils doivent présenter.

- Comme des personnages
- A pas de...
- Fatigué, pressé, malade...

Variantes :

- Une réplique est proposée :

pour renforcer l'effet dramatique : exemple quelle fatigue ? – fatigué.

pour produire un effet comique : exemple tout va bien – malheureux.

Situation n°3 : les rencontres

Objectif :

- Traduire différentes situations dramatiques.

But : jouer la rencontre avec, pour...

Critères de réussite : les spectateurs identifient l'effet dramatique.

Dispositif :

Les élèves sont groupés par 2.

Déroulement : Pour certaines propositions, on peut y associer une réplique.

Retrouvaille de 2 amis, dispute, pour emprunter de l'argent à quelqu'un, un voisin qu'on n'aime pas, un duel...

Variantes :

- Un travail peut être proposé avec une réplique identique « bonjour » mais qui doit permettre de percevoir les sentiments mutuelles des personnes qui se croisent.

Situation n°4 : jouer le quotidien

Objectif :

- Composer et jouer des moments de la vie quotidienne

But : jouer la situation.

Critères de réussite : les spectateurs identifient la situation présentée, un début et une fin.

Dispositif :

Les élèves sont groupés par 2 ou 3.

Déroulement : les binômes doivent préparer la scène avec quelques dialogues. Certaines saynètes impliquent des entrées et des sorties de personnages et, avec des élèves plus âgés, des répliques imposées.

Thèmes inducteurs : un enfant a cassé un vase, une chambre en désordre, chez le coiffeur, la maman et son enfant, le maître et son chien...

Situation n°5 : l'espace aménagé

Objectif :

- Créer et jouer une histoire en utilisant un espace aménagé.

But : élaborer une histoire avec un début et une fin.

Critères de réussite : les spectateurs identifient le déroulement de l'histoire. Limiter la durée.

Dispositif :

Les élèves sont groupés par 4, 5. Des chaises, des tapis, des tables ... sont disposés dans une salle.

Déroulement : les groupes doivent préparer la scène avec quelques dialogues. Il est préférable de proposer une organisation en file indienne : un meneur qui dirige le groupe.

Thèmes inducteurs : découverte d'une planète inconnue, exploration d'une région du globe, visite d'une grotte, le déménagement...

Variantes :

- Des chaises groupées pour représenter une voiture, un bus...

Situation n°6 : l'espace à créer

Objectif :

- Suggérer des espaces imaginaires.
- Matérialiser un espace.

But : présenter la saynète.

Critères de réussite : les spectateurs identifient le lieu et le contexte. Limiter la durée.

Dispositif :

Les élèves sont groupés par 4, 5.

Déroulement : les groupes doivent préparer la scène avec quelques dialogues. Il est préférable de proposer une organisation en file indienne : un meneur qui dirige le groupe.

Thèmes inducteurs :

- Une personne dans un arbre qui cueille des fruits, les autres sont en bas.
- Une personne prête à tomber d'un immeuble, des badauds regardent.
- Des gens dans un ascenseur.
- Des personnes séparées par une route qui veulent se parler mais qui ne peuvent pas s'entendre.
- Des naufragés sur un radeau qui voient un bateau, les marins du bateau des issues : ils ne les voient pas ou ils les voient.

Situation n°7 : des jeux libres

Objectif :

- Créer et jouer une saynète à partir d'un inducteur.

But : élaborer une histoire en aménageant la scène et /ou en utilisant des objets.

Critères de réussite : les spectateurs identifient la situation présentée, un début et une fin.

Dispositif :

Les élèves sont groupés par 4, 5. Des chaises, des tapis, des tables, des déguisements, des objets ... sont à disposition des différents groupes d'élèves dans une salle. Il faut définir l'espace pour chaque groupe.

Déroulement : les groupes doivent préparer une histoire et aménager l'espace scénique. Ce type de situation ne nécessite pas toujours une présentation. L'intérêt réside dans la situation de jeu libre.

Variantes :

- Thèmes inducteurs éventuellement en fonction de l'évolution au cours de la séance.

Situation n°8 : mettre en scène des histoires

Objectif :

- Coopérer et se coordonner pour jouer une saynète à plusieurs.

But : jouer la saynète.

Critères de réussite : respecter les dialogues.

Dispositif : les élèves sont groupés par 4, 5.

Déroulement : les groupes doivent se répartir les différents rôles et apprendre les dialogues. Ce premier temps ne doit pas excéder 10 min avant la première présentation. Le deuxième temps est consacré à la recherche d'une chute.

- Situations : une salle d'attente, une personne qui demande un renseignement, un objet perdu...

Variantes :

- complexifications : plus de personnages et plus de répliques à dire.
- simplifications : moins de personnages et répliques courtes.

Situation n°9 : mettre en scène un effet précis.

Objectif :

- Coopérer et se coordonner pour élaborer une saynète pour produire un effet particulier.

But : préparer pour jouer la saynète.

Critères de réussite : les spectateurs identifient l'effet.

Dispositif : les élèves sont groupés par 4, 5.

Déroulement : les groupes doivent se répartir les différents rôles et apprendre les dialogues. Le travail est axé sur l'effet recherché : quelles mimiques ? Profil de chaque personnage (voix, attitude...) ? Comment faire ressentir l'ambiance aux spectateurs ?

Les groupes seront amenés à présenter plusieurs fois la même scène pour améliorer leur prestation.

Situations :

- Une salle d'attente d'un vétérinaire : effet comique, la salle d'attente d'un médecin (2h d'attente) : effet dramatique de la tension et de la colère.
- Un colis explosif : effet dramatique, un colis nauséabond : effet comique

Variantes :

- complexifications : plus de personnages et plus de répliques à dire.
- simplifications : moins de personnages et répliques courtes.

Situation n°10 : l'improvisation

Objectif : improviser à partir d'une situation de départ.

But : jouer une saynète à partir d'une mise en situation.

Critères de réussite : les dialogues s'enchaînent, il n'y a pas d'arrêts, il y a une chute.

Dispositif : les élèves sont groupés par 2.

Déroulement : les deux élèves sont placés dans une situation de départ. Ils ont un temps de réflexion puis ils présentent une saynète. La situation est difficile pour certains élèves. Il ne faut pas obliger les élèves.

Situations :

- Un élève tend un vêtement à un autre.
- Un élève est assis sur une chaise, l'autre arrive.

Variantes :

- Complexification : le nombre de personnes impliquées dans la saynète.
- Simplification : un thème inducteur ou des personnages définis.

Situation n°11 : de nombreux personnages

Objectif : se coordonner à plusieurs pour enchaîner des différentes actions.

But : jouer une saynète à partir d'une mise en situation.

Critères de réussite : les dialogues s'enchaînent et le rythme et l'ordre des entrées et des sorties sont respectés.

Dispositif : les élèves sont groupés par 5 ou 6.

Déroulement : les élèves ont une trame décrite qu'ils doivent présenter en respectant toutes les actions.

Situations :

- Un commerce avec des employés et des clients qui entrent et qui sortent.
- Une administration avec des files d'attente

Variantes :

- Complexification : le nombre de personnes impliquées dans la saynète.

Situation n°12 : jouer avec la voix

Objectif :

- jouer avec la voix
- produire des effets avec la voix

le traducteur

But : présenter une saynète à 3, deux personnes et leur traducteur.

Critères de réussite : respecter la chronologie d'interventions des différents personnages

Dispositif : les élèves sont groupés par 3.

Déroulement : la personne étrangère peut être un scientifique, un écrivain..., un journaliste lui pose des questions. La situation peut être inversée, un français à l'étranger. Il faut limiter la durée.

Objectif :

- jouer avec la voix
- produire des effets avec la voix

le play-back

But : présenter une saynète à 4, deux personnages et deux doubleurs.

Critères de réussite : synchroniser l'acteur et le doubleur

Dispositif : les élèves sont groupés par 4.

Déroulement : les dialogues doivent être courts dans un premier temps.

Variantes :

- plus de personnages
- un doubleur faisant plusieurs personnages

8. Bibliographie

Danser les arts, Perez, Thomas, CRDP des pays de la Loire 2000

La danse à l'école primaire, Romain Marie, Ed Retz 2001

Jeux d'expression corporelle aux cycles 2 et 3, Usmer, Rollet, Ed revue EPS 1997

50 activités de jeu dramatique, Faure, CRDP du Limousin 2002

Les activités corporelles d'expression, essai de réponses Ed revue EPS 1988

L'EPS aux cycles 2 et 3, l'équipe départementale du Tarn, CDDP du Tarn CRDP Midi-Pyrénées 1997

Expression corporelle langage du silence, Claude Pujade-Renaud éd ESF 1974

L'expression corporelle, F et J.P Levieux, revue EPS collection de l'école aux associations 1985