

ministère
éducation
nationale



École maternelle

Imaginer sentir créer

Jeux de préparation à la mise en espace

Août 2007

JEUX DE PRÉPARATION À LA MISE EN ESPACE

A) Jeux avec la voix

1) Messages brouillés

Des enfants cachés derrière un rideau disent deux par deux, puis trois par trois des phrases brèves avec des textes différents. Le public doit retrouver le contenu du message et le nom de celui qui l'a dit. Même jeu en masquant sa voix : nasillard, étouffé, exagérément articulé ...

2) Intonation

“ Je voudrais que tu me prêtes ton stylo ” A dire : gentiment - en colère -pressé -mollement - très poli - timide - amusé - haché - rapide – lent ...

3) Le jeu des maisons

Cinq emplacements de “ maisons ” sont délimités sur le sol. A chaque emplacement, correspond une consigne :

- 1^{ère} maison “ on chuchote ”
- 2^e maison “ on parle normalement ”
- 3^e maison “ on chante ”
- 4^e maison “ on parle très fort ”
- 5^e maison “ silence total ”.

On peut se déplacer seul, ou avec un “ autre ou plusieurs autres habitants ”

4) Ambiance sonore

L'animateur propose divers lieux de vie animale : le zoo, la basse-cour, la rue etc. ...Les enfants sont invités, après une préparation à recréer le lieu de leur choix et de le faire deviner aux autres.

5) Hauteurs et volumes

A partir d'une courte phrase mémorisée, on joue sur les différents registres et volumes : murmurer, chuchoter, parler, parler fort et hurler. Plus difficile : combiner deux paramètres : bas et fort ... haut et chuchoté ...

6) L'éloignement

Deux groupes A et B. Chaque enfant possède une phrase qu'il doit dire à son homologue, le dos tourné. L'échange se fait par couple, les autres enfants étant à la fois juges et auditeurs.

Variations :

- parler lentement en articulant.
- parler vite et fort.
- en accélérant, en ralentissant.

- en changeant les registres : grave, aigu, suraigu

7) La lecture drôle

Lecture d'un texte de façon conventionnelle. On commente le texte en dégagant les idées principales qu'il contient. On passe ensuite à la lecture drôle. - comme si on annonçait... racontait une blague ... était dans une conversation téléphonique ... comme un journaliste sportif ... un sorcier ... un ogre, comme si on pleurait, comme si on mangeait.

B - Jeux avec le regard

1) Je cherche quelqu'un...

Le groupe se dispose en cercle. On cherche un autre regard sur le périmètre, lorsque les deux regards se sont découverts, on avance l'un vers l'autre en échangeant ses prénoms.

2) Regards expressifs

On propose à l'enfant de suivre un mouvement qu'il doit suggérer par le regard mais aussi par le mouvement de la tête :

- balle qui rebondit – partie de tennis. – voitures de course - avion qui décolle, évolue et atterrit.

- mouvement de l'aiguille des secondes – balançoires – évolutions d'une mouche – kangourous – trapézistes

3) Grimaces

Un élève devant un groupe, se cache le visage avec une feuille de papier qu'il tient à deux mains. Il alterne alors plusieurs séries de mimiques:

- Gai - neutre - triste - neutre.
- Boudeur - neutre - triste - neutre.
- Timide - neutre - orgueilleux - neutre.

4) Le point dans l'espace

Chaque enfant choisit dans l'espace un point précis (sol, plafond, mur) qu'il visualise mentalement. Deux groupes sont créés. Le groupe A évolue, sans perdre de vue un objet qu'il a fixé. Au groupe " B " de deviner l'objet visé par les " A ". On inverse les groupes. On change d'objet.

5) L'intensité du regard

Les participants sont placés en cercle et l'animateur pose au centre du cercle un objet, par exemple un pot de fleurs...En évoluant devant cet objet, les enfants doivent montrer différentes intensités du regard : entrevoir, voir, regarder, observer, fixer ... le tout en évoluant dans l'espace.

C - Jeux avec le corps et l'espace

1) Situation

Le groupe se répartit librement dans l'espace et selon la posture qu'il aura choisie : debout, accroupi, sur une jambe etc. ... le maître donne plusieurs consignes :

- en groupe épais ;
- en petit groupes, effrayés.

- en ligne sur le bord droit, en faisant « le beau »

2) Mobile, immobile

Faire découvrir à partir d'une situation de départ qui peut être la marche, toutes les façons de bouger : marcher, sautiller, sauter, courir, ramper, galoper, faire des pas de géants, reculer ... Montrer toutes les façons de se tenir immobile : assis, couché sur le dos, sur le ventre, sur le côté, debout sur un pied, assis en tailleur, à genoux, recroquevillé la tête sous les bras ...

3) Le miroir

Deux participants se font face. " A " commence par faire des gestes simples, (il lève le bras droit etc.) " B " doit reproduire le même geste, à la bonne vitesse ... Au début, les gestes sont simples et font appel à des segments du corps, mais par la suite on peut enchaîner avec plusieurs autres parties. De même on peut varier les situations : debout, assis sur une chaise, assis par terre ...

4) « Tu me fais marcher »

Découvrir avec tout le groupe, les différentes façons de marcher :

- lent ou vite.
- lourd, léger, sur la pointe des pieds, sur les talons, en sautant, avec des jambes raides etc.
- dans le sable, dans la neige, sur le verglas, en escaladant ...
- comme un soldat, un mendiant, un flâneur, une personne pressée, un vieillard, un bébé qui apprend à marcher.

5) La statue

Un enfant est sculpteur, l'autre est statue. Le sculpteur qui a son projet en tête réalise telle ou telle attitude en prenant soin de veiller au point de détail. Il fait des essais de posture et de mouvement en demandant l'avis du public. Il crée une forme définitive.

Ex : le paysan qui rentre des champs, le marin qui scrute l'horizon, le joueur de football qui se prépare à tirer ...

6) Expression corporelle

Sur un fond de musique adapté, (du type percussions africaines), on propose de mimer le déplacement de certains animaux :

- le lion, noble et fier.- la girafe hautaine - le serpent qui ondule - l'hippopotame lourdaut - le singe bondissant - la gazelle légère.etc.
- Individuellement, par groupes, par familles...

7) Parler avec les mains

Deux participants se placent immédiatement l'un derrière l'autre. Le premier raconte une histoire, le second dissimulé par le premier lui " prête " ses bras et mime l'histoire.

8) La prison

Un volume virtuel dans lequel des participants sont enfermés. Avec leurs mains leurs regards, ils cherchent à s'échapper. Ils aperçoivent une toute petite ouverture vers le bas...

9) Photographie

Un groupe d'enfants doit traduire collectivement et après préparation, des situations qui présentent des productions corporelles variées et parfaitement immobiles :

- l'orchestre de jazz. (le trompettiste, le pianiste, le batteur, le contrebassiste etc.)
- “ peur de l'ogre ”
- “ on ne fait pas de bruit ”
- “ on est vieux ”
- “ on attend depuis très longtemps ”
- “ on se réveille ”

10) Le geste vaut la parole

On utilise tout son corps, pour traduire des phrases caractéristiques dites par l'animateur

- “ Mange ta soupe ou je me fâche ! »
- “ Dis-donc, ça fait une bonne heure que j'attends ! ”
- “ Ah !mais c'est bien lui qui arrive maintenant ! Zut ! Je me suis trompé, ce n'est pas lui ! ”
- “ Dis-moi, je voulais te dire ! Zut ! J'ai oublié !
- “ Alors, tu viens ou tu restes ? ”

Sites Web

www.ac-versailles.fr/etabliss/ien%2Dviroflay/espace%20pedagogique/espace%20pedagogique/Espace%20pedagogique2.htm
www.ac-nancy-metz.fr/ia88/GDFormateursMusique/activitecoute.htm
www.ac-lyon.fr/enseigne/musique/pedag1erd/NMMais/dpeda1.html
www.leuthereau.net/biblio.htm
<http://netia59.ac-lille.fr/www/bd/bd45/educmusic45.htm>
<http://gommegribouillages.free.fr/Musiquemater.pdf>
<http://gommegribouillages.free.fr/Dossiermusique.pdf>