

A la belle  
étoile

Dossier Pédagogique



Lézards  
de la scène

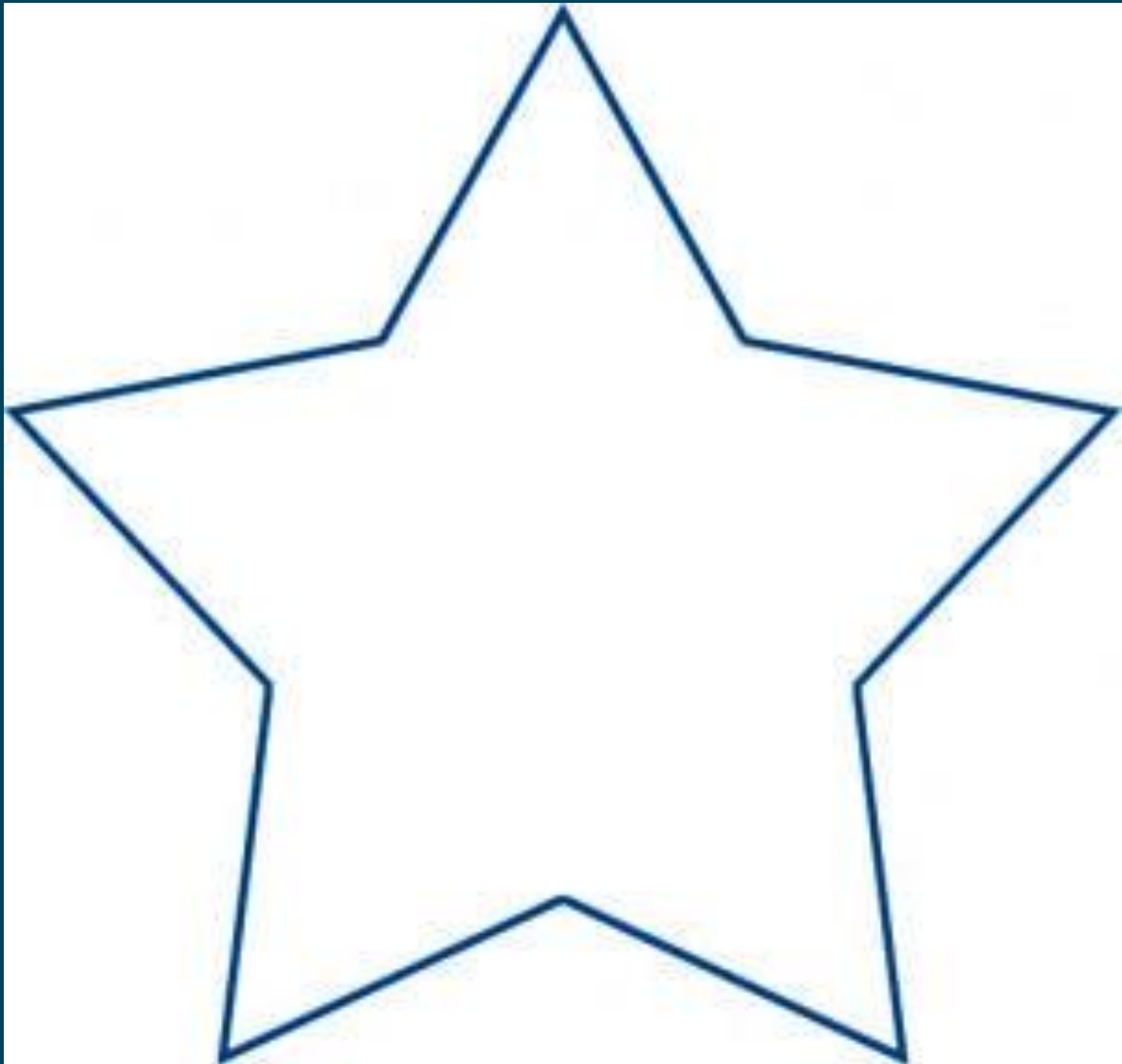
Dans le cadre d'un partenariat avec la compagnie, il est possible de compléter les décors de notre structure avec les productions réalisées en amont par les enfants.



### Exemple de productions réalisables :

1. *Déchirer des bandes de papiers de soie, journaux peints, kraft que nous pourrons suspendre dans la structure.*
2. *Réalisation d'étoiles en 3 dimensions :*
  - Vous pouvez utiliser le patron fourni dans ce dossier ou tout autre de votre choix.
  - Chaque face d'une étoile sera réalisée par 2 élèves.
  - Assembler les faces de l'étoile ensemble avec une agrafeuse.
  - Laisser libre une partie pour pouvoir remplir le vide entre les deux étoiles, de manière à les faire gonfler.
  - Fermer la partie laissée ouverte.
3. *Plusieurs activités possibles pour décorer l'étoile :*
  - Collage de formes géométriques dans l'étoile
  - Peindre au rouleau/à l'éponge/tamponner/ trace en faisant rouler une bille.
  - Réaliser une étoile à gratter :
    - Remplir complètement la feuille à la craie grasse sans mélanger les couleurs (délimiter des bandes de couleurs).
    - Recouvrir à la gouache noire mélangée à quelques gouttes de liquide vaisselle.
    - Soit attendre que la peinture sèche soit directement prendre l'envers du pinceau pour dessiner sur la peinture noire. (La peinture noire n'adhère pas à la craie grasse et laisse apparaître la couleur qui est dessous).

Patron d'étoile (Vous pouvez utiliser bien d'autres patrons d'étoile mais aussi d'autres motifs, ceci n'est qu'un exemple):



**Exemple de projet :**

Suite à ce spectacle, un projet sur la forêt peut être mis en place, au cours duquel les élèves découvriront les bruits des animaux, mais aussi leur trace, leur mode de fonctionnement, leur alimentation et le vocabulaire correspondant.

Il sera possible de réaliser soit un imagier des animaux, soit des cartes d'identité pour chaque animal de la forêt et, par extension, sur la végétation spécifique des forêts.

Le projet peut se terminer par une sortie en forêt afin de ramasser des feuilles et réaliser des herbiers.

## Travailler sur l'affiche du spectacle.

### Compétences :

- Apprendre à regarder.
- S'approprier les codes.
- Reconnaître la spécificité de l'affiche.
- Justifier ses choix.

### Démarches pour analyser l'affiche:

Si vous possédez un vidéoprojecteur, il est utile de projeter l'affiche. En effet, c'est un excellent support pour un travail en grand groupe.

**Après une phase effusive où l'enseignant note les remarques, on trie les différents composants de l'affiche :**

- le texte : ce qui est écrit : forme et sens.
- l'image : ce qui est dessiné (ce qui est représenté, la composition, les directions, les couleurs dominantes).
- Les relations texte-image.

➤ **Question** : *Cette affiche te donne-t-elle envie d'aller voir le spectacle ? Justifie ta réponse.*

- A partir des observations, les enfants débattent sur le thème de l'affiche. (*Langage argumentatif*).
- On peut créer un tableau pour réunir les différentes hypothèses.

<u>Taille</u>	<u>couleur</u>	<u>Image/texte</u>
<b>L'affiche est-elle grande/petite ? Pourquoi ?</b> <i>Grande car doit être vue, identifiée et lue facilement.</i>	<b>Quelles couleurs sont utilisées ? sont-elles jolies ?</b> <i>Les couleurs vives permettent d'attirer le regard. Le bleu donne un indice sur le moment de l'action.</i>	<b>Pourquoi ces images ont été choisies ? Y a-t-il plus d'image ou plus de texte ?</b> <i>L'image est prépondérante et rappelle des éléments du spectacle. Le texte est informatif et succinct et précis : nom de la compagnie, titre du spectacle...</i>

- A la suite de ce travail et en fonction du titre et de l'image, les élèves peuvent émettre des hypothèses sur le spectacle proposé : « peut-être que... »

***Ces hypothèses seront notées par l'enseignant(e) et reprises après le spectacle.***

- **Travail individuel**

Afin de s'approprier les différents éléments de l'affiche, on peut proposer un puzzle de l'affiche qui reprenne les différentes composantes de celle-ci.

*Annexe 1 : affiche format A4*

*Annexe 2 : puzzle simple 4 pièces*

- **Réinvestissement (créer une affiche pour informer les parents).**

- Au coin regroupement :

Comparer différentes affiches et voir les points communs et les différences (affiche de cinéma/de cirque...).

On présente ensuite d'autres affiches qui n'ont pas de lien avec le spectacle (affiche de publicité ; affiche sur la citoyenneté contre la ...)

*Annexe 3 : retrouver les affiches parmi les intrus.*

- Créer sa propre affiche

Il est possible d'utiliser les nouveaux acquis dans une production collective soit en demandant aux enfants de recréer l'affiche du spectacle après la représentation soit de créer une affiche en lien avec les activités de la classe afin d'informer et de donner envie.

- Recherche du texte, de ce que l'on va mettre sur l'affiche (nom du spectacle/ nom de la classe/ lieu, date et heure de la manifestation).

- Recherche et travail sur la couleur (quelle couleur utilisée selon l'impression que l'on veut donner).

- Choix des images que l'on va utiliser.

- Pour mettre leur travail en évidence, on pourra coller ces affiches dans la ville, l'école, la cour...

***Le choix de la superposition de collages et le découpage à vif pour créer une affiche permet de mettre en lien les travaux de Matisse.***

- **Critères de réussite :**

- Le message essentiel est mis en évidence, il est clair.
- Les dessins choisis correspondent au texte.
- L'affiche est attractive et soignée.
- Toutes les informations nécessaires sont présentes.
- Il n'y a aucune information inutile.

- **Différenciation selon les classes :**

Pour la petite section : Description physique de l'affiche, « c'est écrit », « c'est dessiné », introduction du vocabulaire de l'affiche et rôle.

Pour la moyenne section : PS + des tailles différentes, des écritures différentes, des organisations différentes.

Pour la grande section : MS + affiner la prise d'indices, lecture de mots, travail sur le son.

## MOTRICITE (cycle 1)

### Compétences :

- Participer avec les autres, à des activités corporelles d'expression, avec ou sans support musical, et à des jeux en respectant des règles simples.
- *VIVRE ENSEMBLE-COMMUNIQUER :*
  - Dire et mémoriser des textes courts-->comptines.
  - Formuler correctement des demandes ou y répondre.
- *MONDE DE L'ECRIT :*
  - Écouter et comprendre une règle de jeu.
  - Reconnaître des mots familiers, des images (les animaux).

### Séance 1: Faire semblant, s'identifier à, se déplacer comme les animaux des comptines apprises

#### **Organisation**

**Au préalable : comptines « une poule sur un mur ; une souris verte ; mon petit lapin » ou les comptines du spectacle.**

Le maître fait nommer l'animal chanté et demande aux enfants de se déplacer comme celui-ci.

Pour chaque animal et pour chaque déplacement :

- observation des essais
- structuration du mouvement
- codification et réalisation du déplacement par les autres enfants

#### **Consignes**

«Savez-vous marcher comme ...? Montrez-moi comment marche ... »

#### **Critères de réussite**

Le type de déplacement correspond à celui de l'animal cité.

#### **Critères de réalisation**

Faire comme l'animal cité.

Faire comme l'exemple montré (élève qui a réussi).

### Séance 2: Faire semblant, s'identifier à, se déplacer comme les animaux des comptines apprises

#### **Organisation**

L'enseignant(e) fait nommer l'animal montré sur la cartonnnette et demande aux enfants de se déplacer comme celui-ci.

Pour chaque animal et chaque déplacement :

- observation des essais
- codification et réalisation du déplacement par les autres enfants

*Le maître fera ressortir les différences de rythme (lourd/léger, lent/rapide) en fonction des animaux proposés.*

#### **Matériel**

Cartonnettes d'un loto des animaux (éléphant, chien, tortue, grenouille, escargot, fourmi)



<b>Consignes</b> « Savez-vous marcher comme l'éléphant ? Montrez-moi comment marche un éléphant. »	<b>Critères de réussite</b> Le type de déplacement correspond à celui de l'animal cité
	<b>Critères de réalisation</b> Faire comme l'animal cité, imiter, faire comme l'animal montré

### Exemple de grille d'observation : évaluation diagnostique

Critères élèves	Ne se déplace pas	Varie ses déplacements et ses gestes en fonction de l'animal	Imite ses pairs	Tient compte du rythme	Accepte les autres
-----------------	-------------------	--	-----------------	------------------------	--------------------

**Séances 3/4 : faire semblant, s'identifier à, adapter son déplacement en fonction de la situation.**

### Premier temps

<b>Organisation</b> L'enseignant(e) se déplace, suivi par le groupe d'enfants : Il imite la poule cherchant à manger (gestuel) et adapte le <u>rythme du déplacement</u> (lent, rapide...), <u>la durée</u> , <u>le trajet</u> (en ligne droite, sinueux...), <u>la longueur</u> , <u>l'orientation</u> (en arrière, à gauche...) pour : - explorer l'espace de jeu - alterner les vitesses de déplacement	<b>Matériel</b> Comptine « une poule sur un mur » et livre « bébé et la poule » Ed Milan  - La salle sera organisée de façon à permettre deux types d'évolution : avec ou sans obstacles
---	---

<b>Consignes</b> « Je suis une poule et vous mes poussins. J'ai faim, je vais chercher des graines à manger. Vous devez me suivre pour ne pas me perdre et manger. »	<b>Critères de réussite</b> - Suit le déplacement imposé. - Fait comme la poule - reste en contact.
	<b>Critères de réalisation</b> - Regarder et suivre le meneur - Ne pas perdre le contact

### Deuxième temps

<b>Organisation</b> <b>Idem que précédemment.</b> - Quand la poule trouve à manger, elle s'arrête, les poussins aussi. Le maître fait trois fois: cot, cot, cot puis se retourne : tous les enfants doivent être immobiles. - Parcours avec des obstacles au sol à contourner. - Idem avec des obstacles au sol à franchir par enjambées en continuant sa marche. - La poule peut se mettre à monter sur un muret, se hasarder dans le bac à sable, gratter le sable avec ses pattes ; toutes ses actions devront être imitées par ses poussins.	<b>Matériel</b> Différents obstacles (bancs ...)
---	---

### Séance 5/6 :

- Apprendre à structurer l'espace en fonction des éléments qui le composent
- Réagir à un signal, à un rythme, changer sa vitesse de déplacement.

### Premier temps

<b>Organisation</b>	<b>Matériel</b>
Les enfants sont divisés en deux groupes : les poules bleues et les poules rouges. Les poules se promènent dans la cour en cherchant des grains. Au signal (le loup !), les poules bleues rentrent dans le poulailler bleu et les poules rouges dans le poulailler rouge.  Le maître donne le rythme de déplacement grâce au tambourin. Rythme lent -> les poules cherchent les grains Rythme rapide -> les poules rentrent vite au poulailler	- foulards bleus - foulards rouges - De la craie rouge et bleue pour délimiter les poulaillers - 1 tambourin - 1 sifflet

<b>Consignes</b> <i>« Vous êtes les poules qui se promènent dans la cour. Si je vois le loup, je siffle. Les poules bleues reviennent vite dans le poulailler bleu et les poules rouges dans le poulailler rouge. »</i>	<b>Critères de réussite</b> - Suit et réagit au changement de rythme - ne s'est pas trompé de poulailler
	<b>Critères de réalisation</b> - Suivre le rythme imposé - Réagir au signal, être attentif - Reconnaître son " camp "

### Deuxième temps

<b>Organisation</b>	<b>Matériel</b>
<i>Idem que précédemment</i> - Changer l'emplacement des poulaillers - Changer la couleur des foulards des enfants : quelques-uns puis tous - Varier la longueur du rythme lent donné au tambourin, le stopper et recommencer (arrêt marqué)	Idem

<b>Comportements des enfants</b>	<b>Interventions du maître</b>
Les enfants se promènent mais restent près des poulaillers	Augmenter la durée du rythme lent (le loup n'est pas là)
Certains enfants ne se promènent pas et restent à côté ou dans le poulailler	Rappeler la consigne. Montrer l'intervention des autres en recommençant le jeu plusieurs fois (matérialiser un espace graines).
Le rythme n'est pas suivi	Sur place, les enfants suivent le rythme du tambourin (frappent des mains...) En faisant varier le rythme, le maître fera prendre conscience et verbaliser les différences perçues par les enfants



## Séance 7 : se déplacer en fonction des animaux choisis.

<b>Organisation</b>	<b>Matériel</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Le maître demande aux élèves de proposer d'autres animaux (chien, poule, tortue, éléphant, grenouille, escargot)</li><li>- Les enfants se déplacent en imitant l'animal cité.</li><li>- Le même jeu est recommencé avec tous les animaux cités par les élèves.</li></ul> <p><i>Le maître repère les déplacements intéressants et demande aux autres d'imiter.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 1 tambourin</li></ul>

<b>Consignes</b> « <i>Vous vous déplacez en imitant l'animal que l'on a choisi.</i> »	<b>Critères de réussite</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Nommer les animaux</li><li>- Se déplacer comme les animaux cités</li></ul>
	<b>Critères de réalisation</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Connaître l'animal choisi et son mode de déplacement.</li></ul>

<b>Comportements des enfants</b>	<b>Interventions du maître</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Les enfants se déplacent comme l'animal mais ne mettent pas en valeur l'expression.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Faire déplacer 2 élèves en même temps: un enfant imite la tortue et l'autre le chien. Les autres enfants observent. Le maître fait ressortir la différence: la tortue est plus lente que le chien.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Ils ne tiennent pas compte de la vitesse de déplacement</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Le même exercice va être réalisé avec d'autres animaux très différents (poule et éléphant pour imiter le lourd et le léger)</li></ul>

## Séance 8 : rechercher et imiter tous les déplacements possibles d'un animal

<b>Organisation</b>	<b>Matériel</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Rappel de la séance précédente</li><li>- Le maître demande aux enfants de trouver tous les déplacements possibles d'un animal (ex: le chien : sauter, marcher, courir, rouler)</li><li>- Il repère les déplacements corrects, il fait verbaliser l'action et demande aux enfants d'imiter leurs pairs.</li><li>- Le même jeu sera refait avec d'autres animaux</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 1 tambourin</li></ul>

<b>Consigne</b> « <i>Vous imitez toutes les façons de se déplacer pour tel animal.</i> »	<b>Critères de réussite</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Trouver au moins deux façons pour l'animal de se déplacer.</li></ul>
	<b>Critères de réalisation</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Connaître l'animal</li><li>- Connaître ses façons de se déplacer</li></ul>

Comportements des enfants	Interventions du maître
- Les enfants ne changent pas leur façon de se déplacer quel que soit l'animal	- Faire verbaliser l'action en fonction de l'animal (ex: l'oiseau -> il vole; le poisson : il nage) puis l'action imitée.
- Les enfants proposent toujours les mêmes animaux	- Le maître imite le cri de quelques animaux connus ou montre les images d'animaux.

### Séance 9 : retrouver le nom de l'animal en fonction des déplacements. (Évaluation)

Organisation	Matériel
- Le maître propose à un enfant une image d'un animal. - L'enfant imite le déplacement de l'animal - Les autres observent et nomment l'animal. Lorsque l'animal est trouvé, les enfants imitent son déplacement.	- Images du jeu " loto des animaux "

Consignes	Critères de réussite
« Un enfant va imiter le déplacement d'un animal, les autres essayent de découvrir de quel animal il s'agit. »	- Les enfants trouvent l'animal mimé
	Critères de réalisation
	- Connaître l'animal et son mode de déplacement. - Observer celui qui mime.

Comportements des enfants	Interventions du maître
- L'enfant hésite à imiter, il ne sait pas ou n'ose pas	- Le maître peut le guider, l'aider en commençant le mime ou en faisant le premier exemple. Il peut demander à un autre enfant de venir l'aider.
- Le temps de mime est trop court	- Demander de recommencer l'action ou inciter l'enfant à continuer.
- Les autres enfants ne découvrent pas l'animal	- Donner des indices, des informations sur l'animal.

### Prolongement :

- Ce travail sur le déplacement, les bruits et le rythme peut être continué en faisant découvrir aux élèves l'histoire de « Justin le petit lapin ». Les élèves travailleront le mime à partir de cette histoire, identifieront les actions de Justin, coordonneront gestes et mouvements en fonction de l'action, exprimeront un sentiment.
- Une ronde peut être apprise aux élèves sur la comptine « mon petit lapin a bien du chagrin ». Il s'agira d'attirer l'attention des enfants sur l'expression à donner en fonction des paroles de la comptine (chagrin, joie), le rythme (ex: mon petit lapin a bien du chagrin... : lent; saute, saute, saute... : rapide)
- En classe à partir du CD « Le son à la carte. A la découverte du monde sonore de C. CHARPIER-LABOISSIERRE aux éd. FUZEAU, l'enseignant(e) passe le C.D. et marque un arrêt après chaque bruit, les enfants doivent identifier chaque bruit. Ensuite il est possible de réaliser un loto sonore.

## MOTRICITE (GS)

**Compétence spécifique :** Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.

**Compétence :** S'engager dans une action individuelle ou collective visant à communiquer aux autres un sentiment ou une émotion.

### Séance1 : évaluation diagnostique du sens du verbe " mimer ", de l'espace, de la motricité

<b>Organisation</b>	<b>Matériel</b>
Groupe classe	CD de Saint-Saëns « <i>Le Carnaval des animaux</i> »
<b>Consignes</b> « Vous allez mimer les animaux et bouger dans toute la pièce en suivant le rythme de la musique ».	<b>Critères de réussite</b> L'enfant évolue : <ul style="list-style-type: none"><li>- au rythme de la musique</li><li>- en utilisant tout son corps</li><li>- en occupant l'espace</li><li>- en tenant compte des autres élèves</li></ul>
<b>Comportements des enfants</b>	<b>Interventions du maître</b>
Ils ont tendance à parler	Préciser que le mime ne parle pas
Ils sont intimidés, " bloqués "	Prendre modèle sur un des camarades
Ils n'utilisent pas toutes les parties de leur corps	Préciser certains indices caractéristiques pour tel ou tel animal

### Séance 2 : mimer les animaux sans bruit

<b>Organisation</b>	<b>Matériel</b>
Groupe classe	CD de Saint-Saëns « <i>Le Carnaval des animaux</i> »
<b>Consignes</b> « Vous allez mimer un animal de votre choix, sans faire de bruit »  L'animal choisi doit être reconnu par les autres élèves.	<b>Critères de réussite</b> Les enfants se déplacent : <ul style="list-style-type: none"><li>- au rythme de la musique</li><li>- utilisent de manière expressive les caractéristiques de l'animal choisi</li></ul> <b>Critères de réalisation</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Adapte ses mouvements à la musique</li><li>- Donne des indices de reconnaissance de l'animal sans faire de bruit</li></ul>
<b>Comportements des enfants</b>	<b>Interventions du maître</b>
Ils imitent leur camarade	Fermer les yeux en pensant à l'animal

### Séance 3 : mimer au rythme de la musique en tenant compte du rythme de déplacement des animaux

Organisation	Matériel
Groupe classe	CD de Saint-Saëns « <i>Le Carnaval des animaux</i> »
Consignes	Critères de réussite
« Vous allez mimer l'éléphant en vous déplaçant comme lui. Chercher toutes les façons de se déplacer. »	L'élève prend en compte le rythme, la manière du déplacement des différents animaux.
	Critères de réalisation
	L'élève mime les oppositions <ul style="list-style-type: none"> <li>- léger/lourd</li> <li>- lent/rapide</li> <li>- agressif/doux</li> </ul>
Comportements des enfants	Interventions du maître
Ne tient pas compte du rythme, de la manière du déplacement.	Décomposer les gestes en marquant chaque pas, chaque mouvement.

### Séance 4 : amener les enfants à multiplier les indices corporels sans musique

#### Organisation

##### 4 groupes :

- groupe 1 : l'éléphant
- groupe 2 : le kangourou
- groupe 3 : l'oiseau
- groupe 4 : le lion

Consignes	Critères de réussite
« Vous allez mimer l'animal de votre groupe pour le présenter aux autres groupes. »	La classe identifie l'animal mimé par chaque groupe
	Critères de réalisation
	L'enfant doit produire des gestes correspondant aux caractéristiques d'un animal. <ul style="list-style-type: none"> <li><u>Eléphant</u> : mimer la trompe avec le bras, marche lente et lourde.</li> <li><u>Kangourou</u> : grands sauts à pieds joints – mimer les oreilles avec la main.</li> <li><u>Oiseau</u> : qui vole et sautille légèrement – mouvement ample des bras.</li> <li><u>Lion</u> : mimer le rugissement en ouvrant la bouche – bondit.</li> </ul>
Comportements des enfants	Interventions du maître
Ils sont intimidés	Faire fermer les yeux et imaginer l'animal
Ils n'arrivent pas à utiliser leurs corps pour représenter l'animal	Le guider à observer son corps et ce qui pourrait représenter l'animal

## Séance 5 : - mimer un animal et le présenter aux autres

<b>Organisation</b>	
<u>Phase de recherche</u> : 4 groupes. Animaux familiers ou bien connus dans l'univers des enfants : chat – chien – lapin - singe	<u>Phase de réalisation et présentation</u> : Tous les enfants sont acteurs.

<b>Consignes</b>	<b>Critères de réussite</b>
<i>« Vous allez mimer l'animal de votre groupe devant vos camarades et eux doivent deviner l'animal. »</i>	L'animal est reconnu.
	<b>Critères de réalisation</b>
	Produire des gestes correspondant aux caractéristiques d'un animal. Varier les gestes et les déplacements. Prendre en compte le rythme de déplacement.

<b>Comportements des enfants</b>	<b>Interventions du maître</b>
Ils sont tentés d'utiliser la voix	Rappeler qu'on utilise seulement les membres
Ils copient leurs camarades	Regarder le public seulement ou fermer un instant les yeux

### Prolongement :

Ce travail de mime peut être continué en choisissant d'autres thèmes comme mimer une action de la vie quotidienne, mimer des sports, déplacer des objets lourds/légers en mimant, exprimer des sentiments...

## Construire des instruments de musique

Ce spectacle utilise des instruments de musique ou des instruments pour faire des sons. Il est possible de réaliser dans la classe des instruments de musique. En voici des exemples :

- **Le bâton de pluie**

Matériel : un rouleau (type essuie-tout), du papier plastique transparent, des clous, des graines (riz, pâtes, lentille), de la colle, une agrafeuse, du papier journal et de la peinture acrylique.

1. Enfoncer les clous dans le rouleau de papier (clous assez longs mais qui ne ressortent pas) et enrouler de papier journal encollé (colle à papiers peints).
2. Placer les bandes de plastique à une extrémité (agrafer et faire encore un tour de papier journal avec de la colle autour),
3. boucher l'autre bout et mettre les graines.
4. Peindre à l'acrylique.

- **Le pince-ballon**

Matériel : Boîte cylindrique (café, chicorée), lime, ballon de baudruche, ruban adhésif de peintre, peinture.

1. Retirer le couvercle et ouvrir l'autre côté à l'aide d'un ouvre-boîte. Pour éviter que ce ne soit coupant il faut aplatir les bords à l'aide d'un marteau ou les limer grâce à une lime à métaux.
2. Prendre un ballon de baudruche, couper le bout le plus étroit et le tendre autour de la boîte et du côté ouvert.
3. Recouvrir de scotch de peintre ou de papier journal.
4. Peindre à l'acrylique comme les enfants le souhaitent.

Pour en jouer il suffit de tenir la boîte d'une main et de pincer le ballon en tirant dessus, ensuite on lâche le ballon et la boîte fait caisse de résonance.

- **Le djembé**

Le djembé est un instrument qui plait beaucoup aux enfants et qui est très simple à réaliser.

Matériel : un pot de fleur en terre, du papier kraft, de la colle à papier peint.

1. Casser le fond du pot avec un marteau.
2. Mettre de la colle à papier peint sur le papier kraft qui est coupé un peu plus grand que le pot.
3. Positionner les feuilles de papier kraft.

Le plus important est que la première feuille soit bien tendue et qu'il n'y ait pas de bulles. La résonance du djembé dépendra de la manière dont le papier kraft sera tendu. Puis il faut poser 5 ou 6 feuilles de kraft ainsi. Il n'est pas utile d'attendre que la précédente soit sèche.

4. Le séchage quant à lui prend un certain temps, environ 4 à 5 jours. Une fois toutes les couches sèches vous pouvez décoller le papier du bord afin de le réduire.



- **Les maracas**

- 1) Prendre des petites bouteilles de yaourt à boire auxquelles il faut retirer le film plastique.
- 2) Remplir à moitié avec du riz cru.
- 3) Bien coller le bouchon avec de la colle blanche.
- 4) Coller plusieurs couches de papier mâché sur les bouteilles.
- 5) Peindre une sous-couche avec de la gouache blanche pour pouvoir mieux les décorer.
- 6) Peindre à son goût.

**Réalisation du papier mâché contenant de la colle**

1. Déchirer le papier journal en petits morceaux. (le plus petit possible)
2. Verser ses morceaux dans le bol du mixeur, sans mixer.
3. Mélanger l'eau et la farine jusqu'à obtenir un liquide blanchâtre et clair.
4. Faire chauffer 5 tasses d'eau, l'eau doit être très frémissante mais non bouillante.
5. Verser ce mélange dans la casserole contenant l'eau, réduire le feu. Laisser cuire à feu doux de 2 à 3 minutes en tournant le mélange.

La préparation doit devenir gluante, mais non solide, si elle vous semble soit trop liquide soit trop épaisse ajoutez de la farine ou de l'eau.

6. Ajouter la préparation au papier et mixer l'ensemble de façon à obtenir une pâte épaisse et souple. La préparation ainsi obtenue peut être modelée par l'enfant.

- **Réalisation du shaker percussion**

1. Couper le haut de deux petites bouteilles en plastiques
2. Prendre l'une des deux bouteilles coupées et faire 6 ou 8 grandes entailles (s'arrêter avant la partie incurvée).
3. Emboîter les deux bouteilles en faisant chevaucher les bandes coupées alternativement à l'extérieur puis à l'intérieur de l'autre bouteille.
4. Fixer avec du ruban adhésif, ou du chatterton
5. Pour la finition du shaker on peut enrouler de la ficelle ou de la laine autour de la partie centrale ce qui permettra une bonne prise en main de l'instrument.
6. Remplir d'une grosse poignée de graines (haricots secs, lentilles, riz), ou de gravier, sable ...
7. Décorer (Coller un morceau de papier frangé aux extrémités du shaker....)

- **Idées d'activités avec des instruments de musique :**

1. **Jeu des magiciens** : chercher tous les instruments cachés dans la classe radiateurs, chaises, vitres, crayons, ...

**Prolongement** : enregistrer les sons. Après écoute, les enfants essaient de retrouver et de nommer l'action et l'objet qui ont produit ce son.

2. **Les percussions corporelles** : mains, pieds, doigts, cuisses, genoux, langue. Reproduire le rythme frappé par l'enseignant.

**Variante 1** : L'enseignant crée une phrase en alternant les différentes parties du corps. Les enfants reproduisent cette phrase.

**Variante 2** : cette fois, l'enseignant est caché. Les enfants ne peuvent donc utiliser que leur oreille pour reproduire la phrase.

3. **Papiers** : Exploration des différents bruits produits par des papiers : aluminium, journal, de céréales, calque, kraft, soie ...
4. **Jeu de memory sonore** : des pots en plastiques contenant différentes graines en différentes quantités (2 pots de chaque). Retrouver les paires.

### **Avec une malle d'instruments**

1. **Découverte** : Manipulation libre des instruments de musique. Après exploration, chaque enfant présente un instrument de la malle. L'enseignant nomme au fur et à mesure les instruments de musique.
2. **Tri** : Trier les instruments en fonction de leur famille ( bois, métal, peau, vent, cordes) ou du geste utilisé pour qu'ils fonctionnent (souffler, frapper, gratter, secouer, tourner...).

**Prolongement** : Les enfants sont divisés en 5 groupes : bois, métal, peau, vent, cordes.  
L'enseignant appelle une famille d'instrument.

3. **Reconnaissance auditive** : L'enseignant se cache derrière un meuble ou un paravent. Les enfants ferment les yeux, écoutent un instrument joué par l'adulte et essayent de le nommer.
4. **Cartes actions** : On tire une carte qui symbolise une action (frapper, caresser, secouer, souffler, pincer, racler...). Les enfants doivent essayer d'exercer cette action sur leur instrument.

*Annexe 4 : classer les instruments de musique*

## **Loto sonore**

Imprimer et plastifier deux fois : découper une série pour les cartes, conserver un jeu de planches pour jouer au loto (support)

Chaque enfant possède sa carte (une ou deux). Il identifie le son qu'il entend et quand celui-ci figure sur sa carte, il y dépose un jeton.

Ce jeu est téléchargeable sur le site de la maternelle de moustache, lettre L, Loto sonore. On peut y télécharger les fichiers sons aux formats mp3 ou wav ainsi que les planches de jeu.

Voici le lien :

<http://jt44.free.fr/index.htm>

## Démarche pour apprentissage d'une comptine

### 1) Préalables à l'activité de chant elle-même :

- installation des enfants :
  - o être attentif au mode de regroupement
  - o être attentif à la posture (buste droit, épaules détendues, bras le long du corps, regard convergent vers l'enseignant)
- préparation corporelle :
  - o étirements
  - o contrôle de la respiration
  - o décontraction
- préparation vocale
  - o jeux vocaux

### 2) Présentation de la chanson aux élèves :

- l'enseignant chante la chanson (a capella ou en s'accompagnant d'un instrument de musique)  
et/ou  
l'enseignant propose un enregistrement de qualité
- discussion / débat autour du sens du texte, des émotions suscitées, mise en réseau avec d'autres chansons, d'autres musiques ou d'autres référents culturels (œuvres d'art, albums, dessins animés, publicité...)

### 3) Conduite de l'apprentissage : différents modes de transmission

- par imprégnation répétitive
  - o dans le temps consacré à l'apprentissage
  - o plusieurs fois dans la journée, à tout moment, hors contexte du moment d'apprentissage de la chanson
- par audition / répétition en dialogue avec l'enseignant

Cette technique nécessite un découpage préalable minutieux de la chanson en phrases musicales courtes (phrase A - phrase B...)

L'enseignant chante A, les élèves répètent A (autant de fois que nécessaire)

L'enseignant chante B, les élèves répètent B (autant de fois que nécessaire)

L'enseignant chante A/B, les élèves répètent A/B (autant de fois que nécessaire)...

### 4) Phase d'entraînement :

L'objectif visé est la mémorisation et la restitution la plus juste possible de la chanson :

- en la chantant souvent
- en lui associant des gestes ou mouvements
- en substituant des mots ou des phrases par gestes, articulation labiale ou rythmes corporels
- en changeant le tempo, l'intensité.

### 5) Phase d'interprétation :

- Respecter les nuances
- alterner grand groupe / petit groupe / soliste(s) lorsque la chanson s'y prête
- ajouter un accompagnement gestuel
- ajouter un accompagnement instrumental

6) **Phase d'écoute critique :**

- enregistrer ponctuellement les productions vocales des élèves et les écouter et/ou un groupe chante, l'autre écoute pour commenter.
- en faire une analyse avec les élèves (améliorations à apporter : diction, intensité, tempo...)
- comparer l'enregistrement de la classe à celui du « modèle »

## Réécrire une nouvelle comptine

### Travailler sur la rime en MS,GS

Lors de ce spectacle, la comédienne détourne des comptines existantes et joue avec les rimes. Nous proposons de réaliser ce travail avec vos élèves.

**Préparation** : Trouver des noms d'animaux qui riment avec les prénoms de chacun de vos élèves.

Préparer des petites images représentant les animaux, et légènder les images avec le nom de l'animal en ajoutant des adjectifs pour que la chanson soit chantable (un bon gros chat, une p'tite souris...).

1. Avec vos élèves, reprendre les chansons du spectacle et mettre en évidence que les comptines originales ont été détournées.
2. Mettre en évidence les rimes avec les élèves.
3. Chercher avec les élèves des noms d'animaux qui riment avec leur prénom.
4. Faire des groupes d'élèves et préparer les images de chaque groupe.
5. Atelier dirigé

Après avoir présenté les chansons originales, expliquer qu'ils vont inventer leur propre chanson.

#### Activité autour de la rime :

1. **Loto** : L'adulte prépare des paires de cartes qui riment.

Il distribue 4 cartes par élève en gardant la moitié de chaque paire pour lui. Il mélange les cartes restantes puis les pioche une à une, et les montre au groupe.

Quand un élève peut reconstituer une paire à partir des cartes posées devant lui, il l'annonce : « avion – bonbon » !

Si la rime est correcte, il pose la carte devant lui. Le premier élève à avoir reconstitué ses 4 paires a gagné.

2. **Mariages** : Chaque élève pose 4 cartes devant lui (distribuées au hasard).

A son tour, un élève réclame une carte à un autre élève de manière à faire une paire de mots qui riment.

Exemple (j'ai fourchette devant moi) : « Léo, peux-tu me passer la chaussette ? ».

Le groupe et l'adulte valident que la paire est correcte.

3. **L'intrus** : l'adulte prépare des séries de 6 cartes (5 rimes identiques et un intrus).

Les élèves doivent identifier l'intrus.

4. **Un jeu avec une planche est à télécharger sur ce lien :**

<http://123dansmaclasse.canalblog.com/archives/2013/04/10/26893859.html>

Chaque joueur dispose d'un pion "animal" et d'une planche individuelle illustrée avec le même animal et des emplacements pour poser 3 jetons.

Chacun leur tour, les joueurs déplacent leur pion "animal" sur le plateau de jeu collectif en fonction des indications du dé. Ils prononcent le mot illustré sur leur case d'arrivée et peuvent poser un jeton sur leur planche individuelle si ce mot rime avec le nom de leur animal.

(exemple : pinceau et lionceau).

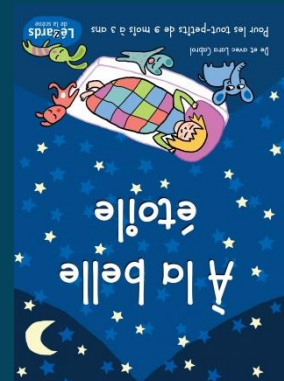
Le jeu se termine quand un joueur a posé les 3 jetons sur sa planche.







Annexe 3 : retrouver les affiches parmi les intrus.





Annexe 4 : classer les instruments de musique

Consigne : « Colorie les instruments que tu as écouté en classe. »



Une guitare



Des grelots



Un sistré



Un xylophone



Un tambour



Un piano



Une flûte



Un triangle



Une trompette



Un bâton de psaltrie



Un tambourin basque



Un violon



Des maracas



Des claves



Une batterie