

Jeux de mimes-improvisations-fables de la fontaine au service d'un meilleur climat scolaire
Circonscription de Saint-Chamond-mai 2022

Qu'est-ce que le climat scolaire ? (Guide Eduscol)

- Le climat scolaire concerne toute la communauté éducative. Il renvoie à l'analyse du contexte d'apprentissages et de vie, et à la construction du bien vivre, du bien être pour les élèves, et pour les personnels dans l'école.
- **La qualité et le style de vie scolaire reposent sur un sentiment de sécurité mais ce sont surtout l'engagement, la motivation, le plaisir qui comptent.** Le climat scolaire reflète aussi le jugement qu'ont les parents, les personnels et les élèves de leur expérience de la vie et du travail au sein de l'école. Cette notion de « climat » repose sur **une expérience subjective de la vie scolaire qui prend en compte non pas l'individu mais l'école en tant que groupe large** et les différents groupes sociaux au sein et autour de l'école.

Les compétences psycho-sociales* : Avoir conscience de soi / Avoir de l'empathie pour les autres/ Savoir gérer son stress / Savoir gérer ses émotions/ Savoir communiquer efficacement / Etre habile dans les relations interpersonnelles/ Avoir une pensée critique / Avoir une pensée créative/ Savoir résoudre les problèmes / Savoir prendre les décisions

Intentions et objectifs : aborder les différents langages dans le respect du groupe classe avec plaisir et détente :

JEUX MIMES -IMPROVISATION

Tous ces jeux se font dans le silence et dans le calme ; ils permettent aux élèves de se poser, de prendre le temps d'écouter, de respirer et surtout de respecter et de regarder les autres. C'est aussi créer un sas de sécurité au sein de la classe ; **c'est l'engagement, la motivation et le plaisir qui comptent.**

Ces jeux sont proposés pour mettre en place des créations artistiques, verbales, sonores mais aussi pour faire prendre conscience, que le travail du groupe est indispensable afin de mener à bien un projet...La réussite ne passe que par la qualité d'écoute, du regard et des gestes et son engagement personnel au sein du collectif, le groupe classe, dans une pédagogie de projet. Il est préférable de proposer ces jeux dans un espace adapté ; disposition de tous les élèves en cercle puis définir l'espace scénique acteurs/spectateurs. Prévoir 1H à 1H30 d'activité de la maternelle aux C4 voire des adultes.

Temps 1 : l'écoute : jeu uniquement sur l'écoute obligeant les participants à ressentir le groupe :

Jeu des nombres énumérés (15 min environ) : 3 à 5 élèves sont allongés sur le dos (sans possibilité de voir les autres). Le but est de reconstituer la suite 1, 2, 3, jusqu'à 10 à l'oreille et aux ressentis, en nommant le chiffre suivant. L'élève va intervenir de manière aléatoire, lorsqu'il sent que c'est son tour, sans code ni direction, ni aide extérieure, en respectant l'autre et son temps de parole. Un numéro et une seule personne. C'est installer un temps d'écoute. Si deux mêmes nombres sont dits en même temps, ils recommencent tous au début (aller jusqu'à 10 numéros et 10 élèves max) ; le groupe classe obligatoirement concentré, à l'écoute permet la réalisation du jeu dans le calme et le silence complet. Le meneur (le maître) guide uniquement par le top de départ et arrête l'énumération par un top et ainsi de suite. Les autres observent puis les faire tous participer en fonction du temps et du nombre d'élèves.

Temps 2 : le geste et le regard : jeux sur le regard et le geste dans le silence et le calme : Jeux scéniques en demi-groupe- importance d'être observateur- dans le silence et la concentration.

1. **La statue et le travail de l'occupation de l'espace** (30 secondes) : on délimite l'espace scène. Sur une histoire, on se déplace tranquillement et au signal on s'arrête (contrôle de l'occupation de tout l'espace), puis la marche est de plus en plus rapide, et accélération finale (course...) à l'écoute de la pulsation donnée via un tambourin.
2. **Le miroir (30 secondes) :** mimétisme par 2 à pratiquer lentement (mené/meneur) ; veillez à des positions possibles !
3. **La marionnette à fil** (30 secondes) : une marionnette et son marionnettiste-placer 4 à 5 fils imaginaires en indiquant par un point de contact l'endroit à fixer ; faire le geste et créer une belle et grosse boucle et ne pas oublier de retrouver le bon endroit pour les couper avec des ciseaux toujours imaginaires à la fin (mené/meneur). Travail sur les articulations et la dissociation des membres inférieurs et supérieurs.

Temps 3 : le regard et le son- un premier contact vocal : en classe entière disposée en cercle puis répartie dans l'espace scénique (repères spatiaux) dans un second temps.

4. **Prise de contact par le regard et dire son propre prénom :** La place du silence et du regard voire d'un sourire et d'un simple échange de notre prénom (si on interpelle l'autre on n'est plus sur le regard) et changer de place en se croisant à l'intérieur du cercle. Puis recommencer et ajouter un salut uniquement gestuel.
5. **Le regard et un échange d'objet :** En cercle puis en occupant l'espace scénique défini : se regarder, se nommer puis chacun son tour, échanger une balle de tennis de plusieurs manières (jeter, rouler, donner et se déplacer, échanger encore la place de l'autre ; librement choisir son moyen de communication et d'échange (se faire comprendre par son geste, sa posture...)
6. **Le regard et un échange d'image (pour les plus petits) ou de phrases lues :** déposer au pied de la balle de tennis de chacun, une phrase mystère, coté papier blanc ; après un regard, s'être nommé, prendre le temps de se baisser, de la prendre puis de la lire vers celui désigné du regard qui se prénomme également, de même fera les mêmes gestes et offrira sa phrase en échange ; écouter celle de l'autre personne interpellée dans le silence et l'allongement du temps dans les gestes. L'idée est de s'échanger des phrases issues du monde du théâtre (L'Avare de Molière) puis demander aux élèves d'écrire leur propre phrase (ex : de politesse, des phrases lues d'un poème, chanson, textes divers et variés ; pour les plus petits des images) et enfin proposer des phrases issues des fables de la Fontaine si un projet est prévu par la suite. Les élèves se déplacent et lisent d'autres phrases et ainsi de suite ; recommencer et arriver à les connaître par cœur, à repérer leur position pour des échanges encore plus cocasses ; un travail de lecture à voix haute est mis en place auquel on rajoute une meilleure interprétation voire gestuelle...
Après un premier essai, on peut faire asseoir tous les élèves : un se lève et se nomme... ainsi on visualise et on veille à ce que tout le monde s'exprime.

Temps 4 : Construction d'une machine imaginaire :

1. **Construction d'une machine :** accompagner le geste par le son puis un mot répétitif ; répéter **1 geste** inlassablement et lui associer **1 bruit**, une autre personne doit compléter la machine avec un autre geste et un autre bruit et ainsi de suite (au moins 5 personnes) ; lorsque la machine est construite, on demande à quelqu'un de stopper la machine.
2. Répéter **un geste** et associer **un mot** (ex : soleil...nager, poisson, bronzer) et ainsi créer un tableau ;
3. On peut aller vers un geste **en le liant avec une idée, des émotions et verbaliser les sensations (doux, léger, lourd, pesant...)** ; « Dans le travail de déplacement dans l'espace, le recours à des images de couleurs, de poids, de climats... apporteront un élément nouveau.
4. Proposer de créer un tableau avec le **mot voiture** et prouver aux élèves que tous peuvent participer à cette mise en espace sonore et gestuel ; filmer et demander la même chose sans bruit ...
5. Ensuite proposer **une fable de la Fontaine** : lecture du texte par un récitant et proposer aux élèves qui miment le personnage de dire les répliques ou pas ; puis de par le jeu, ne dire que l'essentiel du texte et aller vers une théâtralisation et accepter l'improvisation. C'est apprendre ensemble un texte et permettre à tous d'être en confiance, d'oser se déplacer et participer pleinement à la construction du groupe. Tous trouvent leur place : les plus extravertis comme les plus timides qui petit à petit trouveront leur place.

Autres jeux pour compléter ce travail à proposer indépendamment ou à la suite :

1. **Travail de verbalisation « geste et mot » :** se déplacer et nommer tout ce que l'on fait : je marche, je me couche, je m'allonge, je lève le bras... le faire collectivement mais chacun se parle à soi-même à haute voix. Faire le même travail silencieusement puis créer des rencontres à 2 ou 3 personnes et ne communiquer que par le corps. Puis y mettre des mots et créer un enchaînement de mouvements corps/voix ; jouer sur les contrastes et les mots contraires en utilisant un vocabulaire approprié (fort/doux, grand/petit...).
2. **Vers un travail de création de textes, de chansons : jeux d'accumulations de boucles et de superpositions sonores** ; c'est installer des paysages sonores avec des mots, des phrases, des vers et jouer sur le sens et l'expression du texte. Autour du poème, c'est créer un environnement sonore en utilisant les paramètres musicaux (timbre, hauteur, intensité et vitesse de la voix). « *Jeux voix vocalises n°1/2/3* » Fuzeau- textes adaptés pour L'automobile, les portables**...)

4 jeux musicaux issus du livre « Le geste musical » de Claire Renard en complément au travail proposé :

Tous les jeux sont proposés dans cette disposition : les élèves sont assis en demi-cercle ; le chef face à eux.

N.B : Pensez à enregistrer régulièrement pour mieux analyser lors de l'écoute ensuite (seule évaluation)

1. **Le jeu d'accumulation** - est un dispositif d'improvisation où les enfants les uns après les autres s'ajoutent à la masse sonore qui va croître puis décroître, jouant sur la densité du son. Le volume sonore va varier mais les acteurs eux, doivent garder la même intensité.
D'abord le chef assis au bout du demi-cercle, lance une cellule rythmique comme TAM-TATAM-TAM-TATAM- et inviter son voisin à se rajouter et ainsi de suite ; chacun se superpose régulièrement. On va ainsi jusqu'au bout du rang. Celui qui a commencé se tait et chacun se tait successivement ce qui crée un phénomène de désaccumulation. La difficulté est de maintenir le tempo, de « rentrer » dans le son et de tenir dans la durée. Un geste du chef est nécessaire la 1ère fois.
Recommencer et proposer une cellule rythmique très simple en la frappant dans ses mains ou sur ses cuisses (choisir la même afin que l'on la garde comme support dans la tête).
2. **Le jeu de boucles** : un groupe d'élèves (3 ou 4 élèves) invente une cellule intéressante, c'est-à-dire qui ait suffisamment de dynamisme interne pour pouvoir tourner sur elle-même. Ils choisiront soit un mot soit une formule rythmique et la répèteront un certain nombre de fois sans changer la vitesse (le tempo), l'intensité (fort ou plus ou moins faible) et la façon de le dire ou de le frapper (le timbre) ; les enfants gèrent par leur écoute interne, la régularité de la boucle. Ce jeu permet de développer le sens de l'écoute et la maîtrise du temps musical. Proposer des phrases et/ ou onomatopées sur 3 mots (il fait beau) ou 4 (il fait beau, oh !) ; la boucle tourne différemment du fait de la rythmique imposée par les mots ; l'idée ensuite sera de les superposer...Cela veut dire, patience, persévérance et endurance pour garder quelques minutes la musique obtenue.
3. **Le jeu de crescendo – decrescendo** : Ce travail permet les "piano et les forte" et vise à utiliser les intensités ; les enfants devront augmenter ou réduire leur volume sonore en fonction du geste signalé par le chef. Les mains indiquent par un espace plus ou moins grand, si le son est faible ou fort, s'il varie en puissance ou non.
4. **Le jeu de trame - ce jeu se fait sans chef d'orchestre** : Il permet aux enfants de dire une syllabe ou un mot à son propre rythme mais en étirant le son. On doit entendre comme une trame constituée de sons longs. Tout à coup un enfant resserre la syllabe ou le mot en un son très court, signal pour que tous s'arrêtent. De nouveau la trame repart et ainsi de suite. Cette séquence reproduite plusieurs fois, exige des enfants une écoute attentive du temps musical, c'est-à-dire qu'ils doivent sentir le moment où la trame a assez duré pour pouvoir l'interrompre et le temps de silence nécessaire avant de recommencer.

Conclusion : Agir avec son corps, la voix et le geste

Constamment, le jeune enfant parcourt l'espace accompagnant ses gestes de bruits, il sonorise avec sa voix le déplacement des objets qu'il touche. La voix et le geste vont ensemble, ne les dissociations pas de nos activités ! Les jeux inspirés et extraits du livre de Claire Renard, doivent être présentés séparément, car ils demandent beaucoup de concentration de la part des enfants. Ils abordent de façon ludique les différents paramètres (tempo, durée, rythme, hauteur, intensité, timbre, densité) mais aussi, des idées musicales de contraste et de dynamisme mettant en jeu le corps entier.

*Cf. information détaillée sur un autre document

**Cf. autre document