

4ème partie : INTEGRER LE MIME, L'EXPRESSION CORPORELLE, LE DETOURNEMENT D'OBJETS A LA CREATION CIRCASSIENNE

Entrer dans des activités de mime à partir de différents points de départ
--

Situation d'apprentissage S 1 : à partir d'un texte littéraire vers le mime

Objectif d'apprentissage

Amener l'élève à entrer dans une activité de mime en s'exprimant avec tout son corps en osant montrer aux autres

But de la tâche :

A partir d'une histoire racontée par le maître , illustrer avec tout son corps des personnages, des actions, des objets, des animaux, des végétaux, des sensations, des sentiments etc...

Dispositif

Choisir un conte, un récit (connu des enfants) .

Au signal leur demander de représenter avec leur corps : par exemple : le château, le roi, le méchant sorcier, la forêt, le prince qui s'enfuit, qui a peur, des animaux, la traversée de la rivière, le réconfort etc...

En fonction du récit.

- D'abord en grand groupe

- Puis en 2 groupes : 1 groupe acteur, 1 groupe spectateur (et changer les rôles)

ex. : D'après « Chalumeau, le dragon » de Michel TARRIDE Ed. MILAN

Il était une fois, un dragon monstrueux, le plus épouvantable, le plus affreux qu'on ait jamais connu.

→ *faire le dragon*

Comme tous les dragons de ce temps-là, il gardait, au fond d'une grotte, un fabuleux trésor.

→ *faire la grotte(à plusieurs)*

→ *faire le trésor qui scintille*

Il faut dire que le pays était rempli de chevaliers, de brigands et de paysans misérables...

→ *faire les chevaliers, les brigands, les paysans misérables*

qui ne rêvaient que de voler pour se remplir les poches.

→ *rêve de se remplir les poches*

Sa grotte se situait au milieu d'une mystérieuse forêt..

→ *faire la forêt*

COMPETENCE VISEE : Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.

et certains tentaient l'aventure de différentes manières, selon qu'ils étaient chevaliers, brigands ou misérables paysans.

→ *un groupe chevaliers, un groupe brigands, un groupe paysans*

Mais Chalumeau veillait et, dès qu'il sentait des voleurs, il poussait un cri épouvantable et crachait un jet de flammes aussi brûlant que possible qui mettait en fuite les malheureux épouvantés.

→ *traduire gestuellement les actions du dragon, la peur, les brûlures, la fuite des voleurs*

Or un jour, Chalumeau le terrible dragon, tomba en panne, il n'arriva plus à cracher du feu... ce fut pour lui une catastrophe épouvantable...

Consigne :

Au cours de l'histoire racontée par le maître, « fabriquer avec son corps les images du livre ».

Critère de réussite :

J'ai réussi si :

- j'ai utilisé tout mon corps
- je suis resté concentré
- mes gestes sont précis, justes, amples

Difficultés possibles

- Formuler des remarques liées à l'observation.

COMPETENCE VISEE : Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.

Situation d'apprentissage S2 : faire comme si...

Objectif d'apprentissage

Amener les élèves à améliorer leur concentration, leur gestuelle, affiner leur observation

But de la tâche

Exprimer avec tout son corps une action, des sensations, des sentiments, des objets, des personnages

Dispositif

- Travail en grand groupe
- Participation de l'enseignant avec les élèves (Importance du mimétisme).

Consignes

Marcher partout, au signal :

- ◆ faire comme si :
 - on était un robot, des nouilles (travail sur la matière)
 - on avait froid / chaud (travail sur les sensations)ex : ça pique, ça brûle, ça chatouille ...
 - on était un personnage très fort / timide (travail sur les personnages)
 - on ressentait peur / joie - étonnement / crainte - méchanceté / gentillesse
- ◆ Faire semblant d'accomplir une action :
 - marcher dans l'eau, la boue, les buissons.
 - prendre un verre, une fleur, une épée.
 - entendre un bruit
 - pousser, tirer, porter...(on peut se servir de l'objet réel dans un premier temps : porter un sac lourd en réalité puis faire la même chose sans l'objet.)

Critère de réussite

J'ai réussi si je suis resté concentré, j'ai répondu à la consigne, j'ai mobilisé toutes les parties du corps, j'ai utilisé l'expression du visage...

Difficultés possibles

Mobilisation de tout le corps

Variables didactiques

Faire comme si... : exprimer un sentiment

COMPETENCE VISEE : Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.

Situation d'apprentissage S3 : les ombres

Objectifs d'apprentissage

Amener les élèves à travailler l'écoute de l'autre, la communication avec les autres par le corps

But de la tâche

L'élève n° 2 fait exactement ce que fait le n°1 . Il est comme son ombre.
puis changer de rôle au signal.

Dispositif

Groupes de 2 élèves (n°1 et n°2)
Travail en collectif
Puis en 2 groupes (acteurs- spectateurs)
Changer les rôles.

Consigne

1- Demander d'abord aux enfants n°1 de faire une statue immobile, les enfants n°2 viendront se mettre à côté exactement dans la même position (changer les rôles)

2- Demander aux enfants n°1 de se déplacer « comme... » (cf animaux ou personnages) les n°2 doivent essayer de se déplacer exactement de la même façon.

Critères de réussite

J'ai réussi si mon ombre réussi à faire la même chose que moi.

Difficultés possibles

Pour que « l'ombre » suive : ralentissement, amplitude, précision et simplification du mouvement sont nécessaires.

Variables didactiques

Passer d'une représentation immobile à une représentation en déplacement

COMPETENCE VISEE : Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.

Situation d'apprentissage S4 : jeu masqué

Objectif d'apprentissage

Amener les élèves à transformer leur gestuelle (amplitude, ralentissement, signification, symbolique.) pour être compris par l'autre.

But de la tâche

Jeu masqué : être compris par l'autre sans utiliser l'expression du visage.

Remarque :

Le masque supprime l'expression du visage dans la communication obligeant l'acteur à développer son travail corporel. Il peut lever l'inhibition chez certains, mais il peut en bloquer d'autres.

Ne pas insister auprès des réticents.

Dispositif

Un groupe acteur, un groupe spectateur (en alternance)

Le maître proposera de représenter avec son corps sous forme de statue puis en déplacement lent :

soit un élément (rocher, eau, vent, feu)

soit un végétal : (une fleur, un arbre)

soit un animal : (un poisson, un ours, un serpent.)

soit un personnage déjà travaillé : (le vieux, le costaud, le guerrier etc...)

Les enfants spectateurs auront le choix entre plusieurs propositions d'une même catégorie pour pouvoir deviner.

Consignes

- Les enfants masqués doivent représenter avec leur corps ce que le maître leur dit en secret.
- Les spectateurs doivent deviner, dans une catégorie d'actions données ce que les enfants ont représenté.

Critères de réussite

J'ai réussi si les spectateurs ont deviné ce que je représente avec mon corps.

Difficultés possibles

Langage gestuel ample et ralenti.

Variables didactiques

Passer d'une représentation d'un élément concret à un élément plus abstrait

Situation d'apprentissage S5 : exagérer le mouvement

Objectif d'apprentissage

Amener les élèves à apporter des critiques qui permettent de faire évoluer la présentation en réinvestissant les acquis des séances précédentes.

But de la tâche

Exprimer corporellement une histoire ou une consigne écrite ou dessinée.

Dispositif

Un groupe d'enfants acteurs
Un groupe d'enfants spectateurs
Changer les rôles.

On reprendra comme point de départ une histoire mais avec la possibilité d'inventer autre chose à partir des mêmes éléments.

- Selon le niveau de lecture, le maître aura préparé des petits cartons avec les indications portant sur les actions et les personnages (déjà travaillés)
- Les autres doivent deviner (soit chacun doit observer un camarade, soit tous observent chacun d'entre eux qui passe à son tour).

Consignes

- Piocher un carton sur lequel un rôle est indiqué : un personnage, un végétal, un objet.
- Se mettre par 4 et inventer une histoire.
- Les spectateurs doivent deviner en observant attentivement.

Critères de réussite

Nous avons réussi si les spectateurs ont compris l'histoire et ont ressenti l'émotion qui était exprimée (rire, tristesse...)

Difficultés possibles

Changer le geste habituel pour transformer le mouvement
Ralentissement, amplitude, précision, pour les plus grands : stylisation du mouvement.
(en retenir ce qui est le plus significatif et pas forcément ce qui correspond à la réalité).

Intégrer le détournement d'objets de cirque dans la création circassienne

Situation d'apprentissage S 1 : raconter une histoire avec des objets de cirque

Objectif d'apprentissage

Amener les enfants à trouver une utilisation « détournée » d'un matériel de cirque.

But de la tâche

Choisir un matériel de cirque et l'utiliser dans une histoire.

Dispositif

Par 4, choisir un ou plusieurs objets de cirque identiques ou différents.

Consignes

Avec cet ou ces objets, inventer une histoire dans laquelle ils sont utilisés de manière différente de leur utilisation habituelle pour :

- faire rire
- surprendre
- faire rêver

Le mime est possible si l'objet est utilisé dans une autre fonction

Critère de réussite

Nous avons réussi si nous avons fait rire, surpris ou fait rêver le spectateur à un moment donné grâce à l'utilisation détournée des objets.

Difficultés possibles

- quitter l'utilisation habituelle
- structurer l'histoire : avoir un début, un milieu et une fin

Variables didactiques

- varier le nombre d'enfants dans les groupes
- prendre un seul objet pour tout le monde
- prendre le même objet pour tout le monde
- varier les objets

Intégrer le détournement d'objets de la vie quotidienne dans une création circassienne

Situation d'apprentissage S 1 : explorer les propriétés des objets

Objectif d'apprentissage

Amener les élèves à utiliser les propriétés d'un objet pour détourner son utilisation

But de la tâche

Choisir un bac avec ces objet de la vie quotidienne et rechercher à exploiter leurs propriétés.

Dispositif

Groupe 1 et 2	Groupe 3 et 4	Groupe 5 et 6
Tubes Gainés Tubulaires Cordes	Roues de bicyclettes Cerceaux Foulards Patins à roulettes	Grandes baguettes Ficelle Masses marquées Anneaux en plastique

Consignes

Recherche par groupes de 3 ou 4 :

- Dégager collectivement les propriétés des objets à valoriser : flexibilité, mouvement, équilibre
- Définir les actions que l'on peut avoir sur ces objets en utilisant leurs propriétés
- Agir sur les objets et sur son corps pour entrer en relation avec ces objets, et avec les autres

Critère de réussite

Nous avons réussi si nous pouvons exprimer une synthèse aux autres groupes :

Objets	Propriétés	Actions sur les objets	Mouvements du corps

Difficultés possibles

- quitter l'utilisation habituelle, sortir du mime
- associer mouvements du corps et des objets

Variables didactiques

- varier le nombre d'enfants dans les groupes
- varier le nombre et la nature des objets

COMPETENCE VISEE : Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.

Situation d'apprentissage S 2: intégrer ces objets dans une création circassienne

Objectif d'apprentissage

Amener les élèves à exprimer une émotion en détournant les objets de leur utilisation habituelle

But de la tâche

Intégrer ces objets dans une création circassienne

Dispositif

Groupe 1 et 2	Groupe 3 et 4	Groupe 5 et 6
Tubes Gainés Tubulaires Cordes	Roues de bicyclettes Cerceaux Foulards Patins à roulettes	Grandes baguettes Ficelle Masses marquées Anneaux en plastique

Consignes

Réaliser une mini mise en scène (avec un début, un milieu, une fin) dans laquelle les objets et leurs propriétés seront mis en valeur à travers une prouesse technique, humoristique ou poétique.

Critère de réussite

Nous avons réussi si :

- notre chorégraphie comporte un début, un milieu, une fin
- nous sommes passés du mime (utilisation normale de l'objet) au détournement

Difficultés possibles

- quitter l'utilisation habituelle, sortir du mime
- associer mouvements du corps et des objets
- structurer la chorégraphie

Variables didactiques

Enrichir au niveau du fond et de la forme (structure, espace, temps, corps, matériel, entrée/sorties...)

COMPETENCE VISEE : Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.

Situation d'apprentissage S 3: associer des mots à des objets pour réaliser une création circassienne

Objectif d'apprentissage

Amener les élèves à entrer dans un processus de création avec un point de départ pour expérimenter, représenter et faire traces.

But de la tâche

Associer des mots à des objets pour réaliser une création circassienne

Dispositif

Groupes 1 et 2		Groupes 3 et 4	
Gobelets Cartons Eventails Soufflet Trotinette Pailles	<i>Vent</i> <i>Trajectoire</i> <i>Mouvement</i> <i>Equilibre</i>	Gobelets Sacs en plastique Tubes, pailles Rouleaux de cirque Escabeau	<i>Raisonner</i> <i>Ecraser</i> <i>Chuter</i> <i>Chut</i>

Consignes

Recherche en groupes de 6 :

- Explorer les propriétés des objets : tous ne doivent pas être forcément utilisés, mais les gobelets sont obligatoires
- Associer cette recherche aux mots proposés, en pensant à agir sur les objets et sur son corps pour entrer en relation
- Réaliser une mini mise en scène (avec un début, un milieu, une fin) en associant mots et objets à travers une prouesse technique, humoristique ou poétique.

Critère de réussite

Nous avons réussi si :

- notre chorégraphie comporte un début, un milieu, une fin
- nous sommes passés du mime (utilisation normale de l'objet) au détournement
- les spectateurs ont trouvé les mots de la liste

Difficultés possibles

- quitter l'utilisation habituelle, sortir du mime
- associer mouvements du corps et des objets et les mots
- structurer la chorégraphie

Variables didactiques

Enrichir au niveau du fond et de la forme (structure, espace, temps, corps, matériel, entrées / sorties...)