



C1

Journée 2

Expression théâtrale

Le hasard pour une histoire. À vous de jouer !

Compétences du socle :

Domaine 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.

Domaine 3 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.

Compétences travaillées :

- Oser entrer en communication ; échanger et réfléchir avec les autres.
- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.
- Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique. - Collaborer.
- Jouer avec sa voix.
- Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant.

Dispositif et préparation matérielle :

Matériel :

- 3 boîtes (ou caissettes)
- 6 marottes « personnages » : sorcière, loup, princesse, bucheron, dragon, pirate
- 6 marottes « lieux » : forêt, montagne, château, ferme, savane, bateau
- 6 marottes « objets magiques » : baguette, bottes, marmite, miroir, balai, bouteille
- 1 dé qui représente des personnages
- 1 dé qui représente des lieux
- 1 dé qui représente des objets magiques

Remarques :

- Les dés sont fournis en annexe avec motifs en noir et blanc ; ils sont à fabriquer en amont de l'activité.
- Les marottes sont à fabriquer à partir des images transmises en annexe à imprimer sur feuille A4, à couper en deux ; utiliser bâton de « bambou » ou à « brochette » pour rendre l'image « vivante », de façon à ce que l'élève puisse « jouer avec ») - Les marottes sont placées dans les caisses par « famille »

Organisation :

Les élèves sont disposés en groupe de 4.

Déroulement :

Deux enfants lancent le dé personnage, chacun à leur tour, et le prennent dans la première boîte, (si le personnage est déjà choisi, il relance le dé) ; un autre enfant lance le dé objet magique et le prend dans la deuxième boîte ; et le dernier lance le dé du lieu et le prend dans la troisième boîte.

Les enfants improvisent une histoire, en mettant en scène les deux personnages, le lieu et l'objet magique. Ils font vivre leur marotte en la faisant parler, danser, chanter, bouger, et même imiter le bruit du personnage ou de l'objet.

Les élèves se succèdent par groupes de quatre et alternent ainsi le rôle d'acteurs et de spectateurs.
L'enseignant pourra filmer les acteurs et partager les captures « vidéo » sur l'ENT ou le blog de l'école.

Une autre façon de jouer :

Installer un vidéo projecteur, en proposant un ou plusieurs décors (sur ordinateur).

Après avoir lancé les dés, choisi la marotte correspondante, inviter les enfants à se placer face au mur sur lequel est projeté le décor, devant le vidéo projecteur et à jouer avec les ombres des silhouettes en les faisant vivre, parler, danser, chanter...

Prolongements : <http://ombres-et-silhouettes.wifeo.com/theatre-du-chat-noir.php>
<https://www.laclassed.fr/ressources-pedagogiques/reines-rois-et-chateaux-lecole-maternelle>























