

**Objectif :** Dépasser ses inhibitions corporelles et incarner un autre corps, seul ou en collaboration avec ses pairs. Accepter de se mettre en jeu et s'affirmer en public.

**Compétences travaillées**

Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.  
Adapter ses déplacements à des environnements variés.  
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique.

**Préparation matérielle :**

Quatre photocopies de chacune des scènes (document « Toutes les scènes – Les Pacitrolls »)  
Dans la salle de motricité, délimiter un espace ne dépassant pas 8mx8m pour une classe.  
Une enceinte de bonne qualité pour diffuser les messages de la voix. Un récipient pour recueillir les petits papiers pour le tirage au sort

**Déroulement**

**Mise en situation**

*En groupe classe en salle de motricité ou espace permettant de bouger aisément, ou dans la classe en ayant déplacé les tables et les chaises.*

Tout au long de cette séance, durant la phase de travail individuel ou en groupes, l'enseignant(e) encourage les élèves, les félicite, prend en compte chaque proposition, aide à se dépasser...

La constitution des groupes par tirage au sort est à adapter au nombre d'élèves de la classe : dans le cas où le nombre d'élèves serait insuffisant (moins de 24 élèves), l'enseignant(e) pourra décider de réduire le nombre d'enfants par groupe ou encore de supprimer une scène.

Après l'écoute de l'histoire, avant de se rendre en salle de motricité, l'enseignant distribuera à chaque groupe sa partie de scénario (photocopies du document « Toutes les scènes – Les Pacitrolls »).

Il est important de signaler que tous les éléments du scénario sont importants : par exemple, la nuit qui tombe soudainement... il fait froid alors qu'au départ, il faisait chaud... Ils se croient perdus... L'enseignant(e) doit prendre le temps de repérer ces éléments avec les élèves, au moins oralement. Et pendant la phase de travail de groupes, il sera sans doute nécessaire de rappeler ceux-ci !

Lors de ces phases de travail de groupes, l'enseignant(e) veillera à ce qu'il y ait suffisamment d'espace entre les groupes pour qu'ils ne se gênent pas.

Les deux phases de travail de groupes durent environ **8 minutes**. Elles sont suivies d'une présentation de chaque proposition devant les autres qui se placent et agissent en public. Les échanges qui suivent chaque présentation sont très importants, ils doivent être bienveillants, l'enseignant(e) limitant autant que possible ses interventions à l'animation du débat autour de la question « la proposition correspond-elle à la demande ? »

Enfin, pour la phase de finalisation, il faudra travailler les enchainements : à partir de quand, tel groupe prend la suite du précédent ? Comment se positionne-t-il au départ ? Quel signal lance la scène ? Comment sortent les enfants qui viennent de jouer ? Qui lance les sons de la voix ?

Il sera très intéressant de filmer la production collective. Soit pour en garder la trace, soit pour s'en souvenir et la retravailler si l'on veut se produire en public !

Un travail sur le message codé peut être prévu à la fin de la séance. Les modalités d'organisation de la classe peuvent être diverses : recherche par groupes, travail individuel ou collectif. Un document PDF contenant le message est joint au dossier.

Pour déchiffrer ce message, il suffit de lire un mot sur 5 et lorsqu'on arrive à la fin, on revient au début :

***Pour retrouver votre ami, il vous faudra faire confiance au hasard. Demain, vous devrez démasquer les coupables en faisant des arts plastiques. Jeudi, vous inventerez une chorégraphie qui vous permettra de rencontrer les ravisseurs. Enfin, vendredi, vous créerez une musique qui les charmera et les convaincra de libérer votre ami.***

### **Synthèse orale**

Inviter les élèves à s'exprimer sur l'activité, le plaisir ressenti, les difficultés rencontrées et dépassées...

### **Variante matérielle :**

On peut reprendre le travail des scènes en ajoutant des éléments matériels qu'il faut obligatoirement intégrer à la mise en scène. Par exemple un balai, un sceau, une chaise, des lunettes...

## Scène 1

Il fait chaud, Mériam, Louise, Ethan et Gabriel sont assis sur un banc. Ils attendent Noah pour se rendre au city. Comme il est toujours en retard, ils sont un peu agacés. Soudain, ils entendent une voix venue de nulle part qui leur dit : « Votre ami a été enlevé par les Pacitrolls, petits êtres étranges qui sont partis en direction de la forêt. » Puis, c'est le silence. Ils s'interrogent, se demandent s'ils n'ont pas rêvé ! Ils ne sont pas d'accord sur ce qu'ils doivent faire. Finalement, ils décident de partir ensemble à la recherche de leur camarade.

## Scène 2

Ils entrent dans la forêt, la nuit tombe soudainement. Ils ne voient presque rien et ont du mal à avancer. Ils ne comprennent pas pourquoi il fait froid. Certains veulent renoncer, d'autres s'enfoncer plus loin dans la forêt. Alors qu'ils se croient perdus, la voix venue de nulle part se fait entendre : « Suivez le petit sentier sur votre gauche, lorsque vous arriverez près d'un arbre bleu, quittez le chemin par la gauche et avancez droit devant en fermant les yeux jusqu'à ce que vous sentiez de l'eau à vos pieds. »

## Scène 3

Ils suivent les indications et finissent par mettre les pieds dans une rivière. Ils s'arrêtent et cherchent comment traverser. Il n'y a pas de pont. Ils décident alors de fabriquer un radeau avec les éléments qu'ils ont autour d'eux (branches, feuilles, déchets...). Ils parviennent enfin à traverser la rivière et la voix leur parle à nouveau : « Vous êtes décidément très audacieux. Mais pour la suite, il vous faudra de l'audace et de la force. Suivez maintenant le chant de la corneille, c'est elle qui va vous guider... »

## Scène 4

Ils marchent longtemps en suivant les cris de la corneille et soudain l'un d'entre eux s'enfonce dans des sables mouvants. En voulant le tirer, un deuxième enfant s'enfonce à son tour, puis un troisième ! Heureusement, le dernier réussit à dégager un camarade. A deux, ils en aident un autre. Enfin le dernier est sauvé lui aussi. Et à nouveau, la voix : « Bravo ! Vous êtes très courageux et très habiles. Derrière le sapin jaune, vous trouverez ce que vous cherchez... ou presque ! Ah ! Ah ! Ah ! »

## Scène 5

Ils s'interrogent et passent le sapin jaune. Ils voient une très vieille maison en bois d'où semble sortir une petite lumière. Ils s'approchent prudemment et remarquent qu'à l'intérieur de la maison, il y a une énorme luciole. La voix leur indique que pour continuer leur quête, ils doivent immobiliser la luciole pendant 10 secondes. Ils mettent un plan au point et se jettent sur la luciole. Ils arrivent à l'immobiliser pendant 10 secondes, alors la luciole disparaît d'un seul coup. A sa place, ils trouvent un parchemin.

## Scène 6

Mais lorsqu'ils sortent de la maison, le vent se met à souffler très fort, le parchemin s'envole. Les enfants luttent pour ne pas être emportés, ils s'accrochent à ce qu'ils trouvent, reçoivent des projectiles. Ils comprennent que le vent vient de l'intérieur de la maison et qu'ils doivent refermer la porte qui est restée ouverte. Après quelques péripéties, ils ferment la porte et le vent s'arrête. Ils demandent à la voix ce qu'ils doivent faire, mais la voix ne répond pas... heureusement, ils retrouvent le parchemin sur lequel il y a un message étrange...

Pour hasard. arts de qui retrouver  
Demain, Plastiques. rencontrer les  
votre vous Jeudi, les charmera ami,  
devrez vous ravisseurs. et il  
démasquer inventerez Enfin, les vous  
les une vendredi convaincre faudra  
coupables chorégraphie vous de faire  
en qui créerez libérer confiance  
faisant vous une votre au des  
permettra musique ami.

Indice : Les amis sont unis comme les cinq  
doigts de la main !