

Progression EPS période 5

Domaine : concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Capacité visée : exprimer corporellement des personnages, des images, des états, des sentiments à travers le mime

Objectif attendu en fin de séquence : mettre en mime une histoire (*La chaise bleue*)

Séances 1, 2, 3, 4 : travail sur le mime (activités décrochées)

Séances 5, 6, 7, 8, 9 : projet de mettre en mime une histoire à l'aide d'un objet

Séance 1 :

Capacités visées :

- **S'exprimer et se faire comprendre avec le corps.**
- **Déchiffrer un message corporel**

Activité 1 :

La classe est divisée en deux. Une moitié porte des étiquettes dans le dos, l'autre non.

Rotation des rôles après une mise en commun où se fait la verbalisation autour du mime (comment dire sans parler ?) et demander à certains enfants comment ils ont mimé ou deviné. Il faut inciter les enfants à s'exprimer oralement en utilisant (lors de la verbalisation) le minimum de gestes.

Consigne : Nous sommes au pays des muets. Certains muets ont oublié qui ils étaient. D'autres vont les aider à s'en souvenir. Vous vous promenez dans le pays, quand un muet avec étiquette rencontre un sans étiquette le sans étiquette doit montrer à l'autre ce qu'il est. Tout se passe sans un bruit, sans parole.

Activité 2 :

Je vais vous montrer des étiquettes sur lesquelles sont dessinés des animaux ou des instruments de musique. Juste à côté du dessin il y aura une petite bouche fermée ou une petite bouche ouverte. Je demande à un élève de soit mimer, soit expliquer de quoi il s'agit sans dire le mot. Les autres doivent trouver de quoi il s'agit.

Séance 2 :

Capacité visée : mimer des sentiments, des états, des actions en tenant compte du rythme ou des objets en tenant compte du volume et du poids

Actions à différentes vitesses :

Vous allez mimer ce que je vais vous dire mais au rythme que je vais frapper (sur un tambourin) »

Ex : Une poule court tombe et marche/ Une voiture qui roule sur une autoroute et qui ralentit dans un embouteillage...

Déplacer des objets :

Vous devez déplacer une télévision par deux. Deux élèves miment le déplacement. Deux élèves observent. Au signal on change de rôle, il faut changer le mode de déplacement pour la même télé.

Vous devez déménager une maison, il faut ranger le matériel dans le camion ou dans le carton en fonction de l'étiquette reçu par le groupe. Tous les élèves doivent travailler avec toutes les étiquettes. Changement au signal.

Des élèves volontaires viennent ensuite mimer le déplacement des objets représentés sur ces étiquettes. Les autres doivent deviner l'objet (en fonction du déplacement).

*Matériel : Etiquettes où sont dessinés : chaises, vases, lit, chaîne Hifi, table, etc.
1 grand carton*

Mimer de grands gestes (au pays des géants et de petits gestes au pays des fourmis)

Séance 3 :

Capacité visée : adapter son jeu à son partenaire

Activité 1 : jeu des couples

Chacun possède une étiquette sur la quelle se trouve le rôle qu'il joue et celui de son partenaire (un dompteur et un lion...). Chaque numéro 1 prépare et joue son mime. Parmi les 2, un élève doit reconnaître son partenaire selon son étiquette et il doit le rejoindre pour participer au mime.

Activité 2 : la machine infernale

Par groupe, vous devez créer une machine imaginaire ou chaque enfant est une pièce, un rouage indispensable de la machine. Chaque pièce doit produire un mouvement répétitif. "

Ex : La bicyclette infernale, l'avion magique, la machine préhistorique...

Activité 3 : gêner l'autre sans le toucher

Séance 4 :

Capacité visée : mimer des histoires courtes reprenant des actions proches de son vécu

Tout d'abord, donner à mimer de courtes histoires de la vie quotidienne.

Puis demander aux élèves de se mettre par groupe et d'inventer une histoire courte puis la mimer. Les autres doivent alors trouver cette histoire et la raconter.

Séance 5 :

Capacité visée : mimer des actions, des sentiments de la vie quotidienne (en lien avec l'histoire de *La chaise bleue*)

Actions et sentiments à mimer :

- se promener tranquillement
- montrer quelque chose du doigt
- avoir un air étonné
- se cacher sous quelque chose (mimer aussi ce quelque chose sous lequel on se cache)
- mimer une voiture, un avion
- prendre peur
- jouer à la marchande
- avoir l'air joyeux
- faire peur
- être prêt à se défendre
- être un personnage de cirque (jongleur, équilibriste, funambule)

- tomber (sans se faire mal !!)
- s'asseoir sur une chaise (imaginer la chaise)
- mimer la colère

Avoir des critères de précision pour l'exécution des actions et des sentiments.

Séance 6 :

Capacité visée : trouver à mimer des actions avec un objet issu de la vie quotidienne (une chaise)

Demander aux élèves de jouer avec la chaise, de la transformer en différents objets de la vie quotidienne. Par exemple je peux transformer cette chaise en moto (s'asseoir à califourchon sur la chaise vers le dossier puis mimer la conduite de cet engin).

Les actions vues lors de la première séance peuvent aider les élèves à trouver diverses actions avec la chaise.

1/ Trouver des actions, seul.

2/ Trouver des actions à faire à 2 (jeu de marchande par exemple avec un vendeur et un acheteur, la chaise sert alors de comptoir).

Séance 7 :

Capacité visée : mimer des actions précises (ordonnées par l'adulte) avec un objet issu de la vie quotidienne (une chaise)

Reprendre certaines actions de la séance 1 pour les mimer avec la chaise :

- montrer la chaise du doigt et avoir l'air étonné
- se cacher sous la chaise
- conduire un traîneau à chiens (par 2 avec le chien devant et le conducteur à l'arrière)
- jouer à la marchande avec la chaise
- se défendre avec la chaise
- prendre la chaise comme un objet de cirque
- se protéger des requins qui nagent dans l'eau
- devenir plus grand grâce à la chaise
- tomber de la chaise

Séances 8 et 9 :

Capacité visée : mimer une histoire *La chaise bleue*

L'enseignant raconte l'histoire de *La chaise bleue* et au fur et à mesure, les élèves qui se sont mis par deux miment cette histoire (une chaise est mise à leur disposition).