Séquence 1 :
LE CORPS ARTICULÉ

Niveau : MS/GS

Domaines : Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière / Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'oral

Compétences :

- Prendre conscience des différentes parties de son corps et des articulations
- Identifier, nommer les articulations et connaître leur rôle
- Prendre conscience des possibilités d'actions des articulations
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis, reformuler pour se faire mieux comprendre
- Comprendre et utiliser un vocabulaire précis (lexique des articulations, des parties du corps, verbes d'action…)

Préalables :

- Phases régulières d'échauffement lors des séances d'activités physiques permettant de mettre en mouvement, de nommer et d'identifier les différentes parties du corps et articulations afin de ne pas se blesser.
- Imprégnation régulière de comptines sur le schéma corporel.

Séance 1 : Le mannequin articulé

Atelier dirigé (5 à 6 élèves)

Matériel : un mannequin articulé par enfant

- Découverte du matériel (mannequins articulés) : « Pouvez-vous dire ce que j'ai apporté comme matériel ? »

Manipulation libre des mannequins articulés en bois.

- Chaque élève donne à son mannequin une posture (une attitude, une position) puis il pose son mannequin.
- Les élèves reproduisent avec leur propre corps les différentes postures des mannequins. Certains remarquent qu'il y a des postures impossibles. Ils ne peuvent pas plier leurs bras et leurs jambes dans les deux sens, comme sur le mannequin.
- L'enseignante fait verbaliser les actions et aide à nommer les articulations mobilisées.

Séance 2 : Les statues (en salle de motricité)

Atelier dirigé (5 à 6 élèves)

Matériel : une tablette ou appareil photo

- Rappel de la séance précédente

- L'enseignante explique aux élèves qu'ils vont modeler des statues en leur donnant une posture comme ils l'ont fait précédemment avec le mannequin.
- Les élèves se mettent par deux : un sculpteur et une statue. Le sculpteur va donner, à sa statue, la posture qu'il souhaite et lorsqu'il sera satisfait de sa statue, celle-ci sera prise en photo. Attention les statues doivent se laisser faire et ne plus bouger. Les statues doivent être différentes. Une fois les statues modelées, les sculpteurs expliqueront ce qu'ils ont fait en nommant les actions et les articulations mobilisées.
- Idem en inversant les rôles.

Séance 3 : Les attelles

Atelier dirigé (5 à 6 élèves)

Matériel : bâtons en plastique, scotch

- Rappel de la séance précédente
- Mise en place : Les articulations (coudes, genoux et dos) de certains élèves sont bloquées avec des bâtons en plastique et du scotch.
- Demander aux élèves bloqués avec leurs attelles ou non de reproduire les postures prises en photos lors de la séance précédente.
- Que se passe t-il ? Pourquoi tous les élèves n'arrivent-ils pas à prendre la posture en photo ?
- Discussion : L'enseignante amène les élèves à prendre conscience de l'importance des articulations et de leur rôle.

Séance 4 : Les silhouettes

Atelier dirigé (5 à 6 élèves)

Matériel : 1 planche « Silhouette » plastifiée par enfant (Différenciation pédagogique : Niveau 1 mannequin en bois/ N2 Enfant dessiné/ N3 sportif en mouvement) **+ gommettes repositionnables**

- Rappel de la séance précédente
- Chaque élève dispose d'une silhouette format A3 plastifiée et de gommettes repositionnables.
- Consigne : « *Vous allez placer une gommette sur chaque partie du corps qui se plie. Vous pouvez vous aider de votre propre corps.* »
- Confrontation des productions et vérification collective. Faire nommer les articulations et les parties du corps.

Séance 5 : Evaluation

Atelier dirigé (5 à 6 élèves)

Matériel : un mannequin articulé par enfant, un grand cache pour deux enfants

Mise en place : En binôme, face à face, un bonhomme articulé chacun, un cache entre les deux enfants.

- L'un « fait et dit » les positions du bonhomme. L'autre doit refaire en fonction de ce qui lui a été dit.

Séquence 2 : ARTICULE QUAND TU BOUGES

Niveau : MS/GS

Domaines : Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière / Agir, s'exprimer et comprendre à travers les activités artistiques / Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'oral.

Compétences :

- Fabriquer un pantin articulé
- Représenter un personnage en mouvement grâce à un pantin articulé
- Identifier et nommer les articulations
- Prendre conscience des possibilités d'actions des articulations
- Découvrir des œuvres plastiques (bandes dessinées, œuvres de Keith Haring, de Matisse, Degas, Rodin) et prendre conscience des stratégies mises en œuvre pour représenter le mouvement.
- Représenter le mouvement en combinant posture et traits dynamiques.

Séance 1 : Fabriquer les pantins

Atelier dirigé (5 à 6 élèves)

Matériel : pièces cartonnées « Pantin », attaches parisiennes

- Assembler un pantin articulé avec des attaches parisiennes et des pièces en carton.
- Jouer avec (expérimenter les possibilités posturales du pantin).
- S'arrêter sur une posture avec son pantin quand la musique s'arrête
- Prise de photos des élèves dans cette même posture (vérification des possibles)

Séance 2 : Observation d'œuvres plastiques (BD, œuvres de Keith Haring, de Matisse, Degas, Rodin)

Classe entière

Matériel : œuvres plastiques

- Observation et description des œuvres (Exprimer son ressenti, sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté)
- Faire l'inventaire des moyens utilisés par les artistes pour indiquer le mouvement.

Keith Haring, *sans titre*, 1985

Atelier dirigé (5 à 6 élèves)

<u>Matériel</u> : Feuilles blanches A4 épaisses

- Déposer le pantin fabriqué (même posture que la photo Cf séance 1) sur une feuille blanche. L'immobiliser avec de la pâte à fixe puis le contourner au crayon.
- Repasser sur le contour avec un feutre noir.
- Peindre l'intérieur du personnage avec de la peinture fluo.
- Le découper.

<u>Séance 4</u> : Fresque collective

<u>Matériel</u> : Feuilles allongées recouvertes au préalable d'encre, personnages peints « Pantin » (Cf. séance 3) et photos des élèves prises lors de la séance 1

- Chaque élève colle son personnage peint « Pantin » et sa photo sur la feuille allongée.
- Puis il donne vie à son personnage, en ajoutant au feutre noir, des traits dynamiques au niveau des parties du corps mobilisées.

<u>Prolongement</u> : Utiliser les photographies des enfants pour donner l'illusion du mouvement (Découper les photos en bandes pour étirer l'action et recréer une illusion de mouvement).

Robert Doisneau, *Les remorqueurs du Champ de Mars*, 1943