

mon corps en jeu

Objectif pédagogique

Le but principal de ce matériel est de proposer un support, à partir duquel, grâce à la médiation d'une expression corporelle commune, l'évolution du verbal vers le symbolique pourra s'amorcer et se réaliser :

- 1. en permettant**, à l'enfant, d'âge préscolaire, de se différencier progressivement du monde qui l'entoure, par la prise de conscience de son corps :
 - comme "pouvoir faire", puis comme "savoir faire"
 - comme instrument à travers lequel il communique avec ses semblables.
- 2. en favorisant**, l'intégration et l'assimilation de ce corps fondamental, dans sa globalité, par la mise en jeu de postures et expressions liées à l'utilisation d'un objet.
- 3. en participant** à la mise en place de "schémas posturaux", grâce auxquels, mouvements, attitudes, localisations, pourront être prolongées au-delà des limites du corps.

Niveau d'utilisation

A partir de 3/4 ans.

Cet ensemble de photographies peut être utilisé, en grand groupe, en petit groupe et individuellement.

Description du matériel

- **16 photos d'objets** :
 - téléphone, appareil-photo, marteau, aspirateur
 - violon, piano, flûte, guitare
 - ballon, arc, haltères, gants de boxe
 - tasse et cuillère à café, couvert, verre, casserole et cuillère.
- **32 photos de postures** ;
 - à chaque photo-d'objet correspondent 2 photos-postures.
- **1 notice pédagogique.**

Utilisation du matériel

— Démarche pédagogique

La mise en jeu du corps, par suggestion ou/et par imitation pourra établir un vécu corporel commun, favorable à une expression gestuelle, racine et tremplin, d'une expression verbale, puis symbolique, l'acte moteur précédant le concept.

n.b. : Il est important de ne jamais perdre de vue que le corps ne pourra s'exprimer que dans sa globalité, même si, dans certaines situations, il ne semble que partiellement sollicité dans l'acte moteur en question.

— Principes d'utilisation

Remarque : Dans certains cas, une prise de contact préalable et informelle, avec ce matériel, est nécessaire.

En ce qui concerne la série photos d'objets, cette familiarisation peut être précédée ou/et accompagnée par une manipulation effective, dans la mesure du possible, des ustensiles, outils, instruments, en jeu.

- **à partir des 16 photos d'objets** :
 - Mise en jeu du corps - Incitation (voir "Suggestions-Jeux").
 - Verbalisation - Vocabulaire.
 - Symbolisation - ex. : la photo du marteau sera remplacée par un pictogramme ou un symbole.

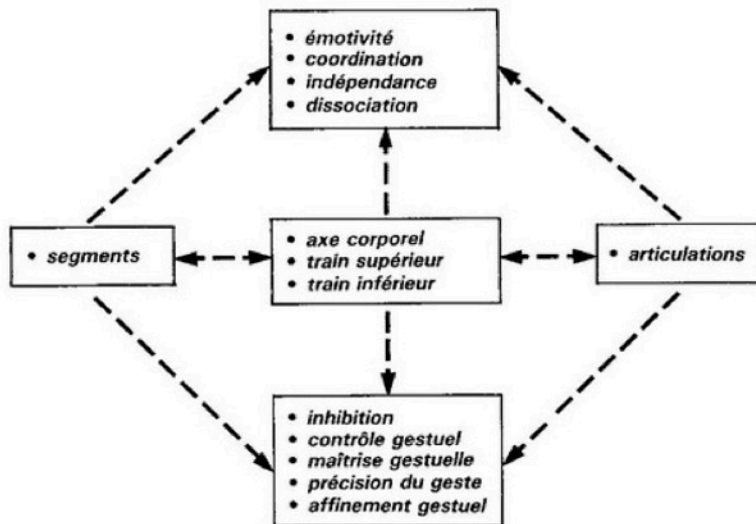
• à partir des 32 photos-postures

- Mise en jeu du corps - Imitation (voir "Suggestions-Jeux").
- Verbalisation : Localisations corporelles - Topologie corporelle.
- Symbolisation.

• à partir des 48 photos

- Association d'1 photo d'objet à 2 photos-postures.
- Jeu de famille : rassembler 3 photos (1 objet + 2 postures).
- Memory (en 3 coups).

Chaque situation met le corps en jeu dans sa globalité.



Suggestions - Jeux

A. On gestualise, on mime ce que la photographie montre, suggère comme mouvement. Chacun, dans le groupe, agit à sa manière.

B. A partir de A, un modèle de geste est mis en valeur. Le modèle ainsi proposé va être imité par tous et mémorisé.

C. Les jeux A et B ont été faits. Les modèles ont été retenus. Le groupe est partagé en 2 : les spectateurs, les acteurs. Chacun de ces derniers se voit attribuer une photo d'objet : il devra alors mimer ce qu'elle représente devant les spectateurs qui pourront donner leur avis.

D. Un joueur est isolé. Une photo d'objet est discrètement choisie par le groupe. Le joueur isolé revient. En gestualisant, il devra essayer de retrouver ce que représente la photo choisie en son absence.

E. Un enfant choisit une photo qu'il est seul à connaître. Les autres joueurs tenteront, tour à tour, en mimant, de trouver la bonne réponse.

F. Même principe que pour D, mais le mime est accompagné par le langage : questions/réponses - description - etc.

G. Quand ces jeux auront suffisamment été pratiqués on pourra passer, si le niveau et l'âge des joueurs le permettent, à la représentation symbolique.

Les symboles prendront progressivement la place des photos.