

Le jeu : les planètes

Enjeux pour le professeur

- Initier les enfants à la mise en scène en organisant l'espace scénique
- Conduire les enfants à adapter leur comportement en fonction des zones traversées

Présentation de l'activité

On délimite deux zones dans l'aire de jeu. La première zone est baptisée « Planète molle », la seconde « Planète des sauts », elles sont séparées par un espace neutre. Dans la planète molle, les corps sont mous, sans énergie. Dans la planète des sauts, ils ne peuvent demeurer immobiles, ils sautent, sautillent, bondissent en permanence... Les enfants passent librement d'une zone à l'autre en traversant l'espace « neutre » où ils retrouvent leur état « normal ». On délimite ensuite trois zones que les enfants choisissent parmi diverses propositions de l'animateur.

Intérêt et réponses des élèves

Les trois planètes choisies par les enfants sont la planète des fleurs, la planète des paresseux et celle des gens pressés. La planète des singes n'a pas été retenue ! Les enfants sont ravis de la nouvelle consigne. Ils découvrent librement les trois nouveaux mondes en passant trop rapidement d'une planète à l'autre. Plus tard, ils se regroupent par affinités et se déplacent par groupes. La planète des fleurs remporte beaucoup de succès auprès des filles qui s'imitent mutuellement : elles se placent en boule, grandissent et s'ouvrent. La planète des paresseux permet de recharger les batteries avec de se lancer chez les gens pressés. La zone intermédiaire est quelque peu délaissée, ce n'est pas très grave pour peu que l'on choisisse une planète « douce » telle que la planète des paresseux.

Le fond sonore est important. Dans un second temps, une plus grande concentration est exigée ... Dans une troisième étape, l'association de bruitages aux planètes transforme le jeu en scènes susceptibles de réutilisations ultérieures.

Commentaires

Le jeu de planètes offre un excellent support pour de nombreuses activités. Suivant la taille des groupes et la dimension des locaux, le nombre de planètes peut varier de deux à six. Le jeu peut être proposé à l'échauffement en début de séance comme il peut être utilisé pour travailler un aspect précis. Raideur, ralentis, reptations... trouvent ainsi une application concrète en situation. Tout en rampant, tout en chewing-gum, désert, montagne, lac, ville, rue, joie, peut, chaque thème devient prétexte à de passionnantes recherches. Il est possible de découper l'espace scénique en différentes zones et adapter son déplacement ou son comportement en fonction des lieux traversés.

Ce découpage horizontal peut également être complété par un découpage vertical. Parfois, les participants peuvent accéder à la troisième dimension en matérialisant les parois d'un solide, cube, cylindre, pyramide... Les découpages n'ont pas de limites. Surface au sol délimitée à la craie, mais également mur imaginaire que les participants matérialisent de leurs mains, leurs dos... Sols, murs et plafonds virtuels de nouveaux espaces demeurent à conquérir.