

DE L'EAU, DE L'EAU PARTOUT

Objectifs pédagogiques

Pensée abstraite

Cycle de l'eau et sciences naturelles

Vocabulaire et langue

Théâtre de masques

Modalités de l'activité

8-12 ans

Dans la classe

Travail en groupe, en binôme,
individuel

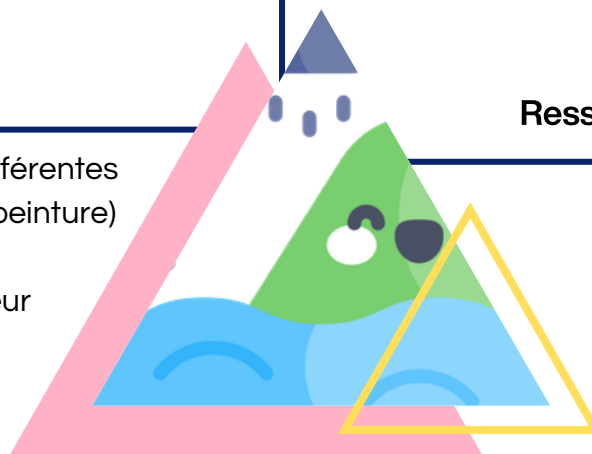
Matériel nécessaire

- 5 feuilles A4 de couleurs différentes
- Ruban adhésif large (type peinture)
- Feuilles de papier blanc A4
- Stylos, marqueurs de couleur
- Ciseaux
- Bandes élastiques
- Agrafeuse



Ressources imprimables jointes

- Quiz et cartes pour acte 1
- Cartes pour l'acte 2
- Modèles de masques pour l'acte 3



Actes

Acte 1 : Il est temps
d'agir

Acte 2 : Il est temps de
bouger

Acte 3 : Il est temps de
créer

Acte 4 :
Show time !

Difficulté et niveau scolaire visé

Facile - Moyen

Primaire



Résumé de l'activité

À travers l'activité "De l'eau, de l'eau partout", nous souhaitons faire explorer aux enfants les concepts physiques simples et les processus liés à l'eau à travers des techniques physiques et de théâtre de masques. Ces activités, divisées en 4 actes, s'apparentent à la composition d'une pièce de théâtre et proposent différentes approches pour étudier l'eau, ses 3 états agrégés et les 4 principaux processus de transition entre eux.

Ces activités permettent aux élèves de développer leurs connaissances par l'action et l'expression des mouvements du corps. Les étudiants suivront également un processus séquentiel allant de l'apprentissage des outils de jeu d'acteur à la création de leur propre personnage de masque et la tenue d'une performance théâtrale improvisée. Devenir une créature aquatique et l'interpréter avec son corps contribue à l'apprentissage et à la consolidation des connaissances à travers une expérience complète corps-émotion-esprit. Ces différentes activités doivent être réalisées dans leur intégralité afin d'acquérir toutes les compétences, mais elles sont conçues pour être réalisées en plusieurs parties en plusieurs leçons consécutives.

Séquençage de l'activité



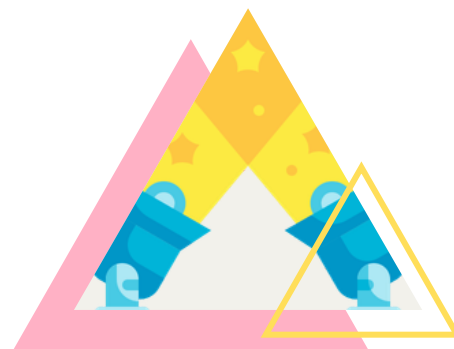
ACTE 1 : IL EST TEMPS
D'AGIR



ACTE 2 : IL EST TEMPS
DE BOUGER



ACTE 3 : LE TEMPS DE
CRÉER



ACTE 4 : SHOW
TIME !



Résumé de l'activité - Acte 1 : Il est temps d'agir

Quiz sur le cycle de l'eau

L'enseignant crée 3 groupes de 8 enfants maximum chacun. Chaque groupe reçoit une feuille de quiz et un certain nombre de cartes-lettres. Il y a une phrase cachée que le groupe doit découvrir en répondant à toutes les questions du quiz et en collectant les lettres majuscules marquées en bleu. Enfin, les enfants disposent les cartes avec des lettres et doivent terminer par la même phrase "CYCLE DE L'EAU".

Il est temps d'agir - Jeu de zone

L'enseignant dispose 5 feuilles de couleur A4 en diagonale sur le sol au milieu de la salle, en laissant un espace égal entre chacune d'elles. L'ordre /mais pas nécessairement/ peut être : Zone 1 (Orange) - Pluie d'été ; Zone 2 (Vert) - Jungle amazonienne ; Zone 3 (Gris) - Brouillard impénétrable ; Zone 4 (Blanc) - Lac gelé ; Zone 5 (bleu) - Océan profond.

L'ENSEIGNANT.- Nous avons découvert que l'eau est constamment en mouvement. Il est désormais temps de nous transformer en acteurs et d'agir dans différentes situations du cycle de l'eau en constante évolution. Ce parcours coloré est composé de 5 zones. Tous les groupes les parcourront. Chaque groupe suivant se prépare à entrer dans la première zone au moment où le groupe précédent entre dans la cinquième. Suivez l'histoire que je vais raconter et essayez d'agir en fonction de ce que vous entendez. Essayez d'effectuer les actions de la manière la plus réaliste et énergique possible. Le jeu est amusant et laisse libre cours à votre imagination et à vos talents d'acteur. N'oubliez pas que vous agissez en groupe et que vous pouvez trouver des moyens d'interagir dans les différentes zones.

Les groupes se mettent d'accord sur l'ordre des tours et le premier groupe prend place afin de démarrer.



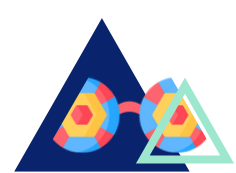
Improvisation



Durée de l'acte : 30 minutes



Cycle de l'eau



Pensée analytique, Collaboration

Phases d'activité

- 1 Réorganisez l'espace dans la classe et formez des groupes pouvant accueillir jusqu'à 8 élèves.
- 2 Expliquez les règles et distribuez les feuilles de quiz et les cartes.
- 3 Laissez les élèves répondre au quiz et trouver la phrase codée dans un temps imparti de 10 min
- 4 Construisez un parcours coloré avec 5 zones au sol et expliquez les règles du jeu.
- 5 Guidez les élèves à travers le jeu avec une narration ludique.



Conseils pour réaliser l'activité

EXEMPLE DE CONTE POUR LE PROFESSEUR - JEU DE ZONE

L'exemple fournit uniquement une orientation et des conseils. Vous pouvez utiliser votre imagination et votre créativité pour imaginer des situations différentes et attrayantes pour vos élèves. Vous pouvez également consulter la section "aller plus loin" pour vous inspirer.

- La première zone est celle des pluies chaudes d'été. Il pleut, nous sommes complètement mouillés, l'eau coule de nos cheveux, mais nous sautons allègrement dans les flaques de boue. Mais la pluie s'intensifie, les flaques débordent et le ruisseau nous entraîne vers une immense rivière.
- Eeeeeetttt ... prêt à passer à la deuxième zone : la jungle amazonienne ! Nous nous asseyons dans un canoë qui nous transporte à travers la grande rivière. Regardez les arbres immenses qui nous entourent, leurs cimes sont hautes dans le ciel et forment un épais plafond vert au-dessus de nous. Il fait chaud et très humide en raison de la forte humidité libérée par les feuilles.
- Nous tombons dans la troisième zone. Oh, mais nous ne voyons rien, le brouillard est si épais autour de nous que nous devons nous tenir la main et avancer très lentement et prudemment pour éviter de nous perdre. Prudence ! Nous pourrions trébucher sur quelque chose ou tomber dans un trou...
- Il fait très froid dans la quatrième zone. Nous devons traverser un lac glacé. On glisse, on sent la glace grincer, certains tombent, ça devient difficile, le groupe doit s'entraider.
- Le soleil brûle, la glace fond et nous tombons dans la cinquième zone. Maintenant, nous plongeons dans les profondeurs de l'océan. Nous nageons parmi les poissons et la vie marine, parmi les dauphins et les baleines..... petit à petit, nous parvenons à atteindre le rivage.

UTILISER LES SONS ET LA MUSIQUE

Vous pouvez utiliser la musique et le son pour créer l'atmosphère des différentes zones. Cela stimule l'activité et rend l'expérience des participants encore plus excitante. Vous pouvez préparer une piste audio avec cinq sons différents d'une durée d'environ 20 secondes chacun. Cela permettra de conserver le timing et le rythme du jeu.

Accès à des exemples de bandes sonores [ici](#) et [ici](#).

CONCLUSION ET RETOURS DES ELEVES

Il est agréable de terminer l'activité avec un bref feedback des élèves en répondant à des questions telles que : Avez-vous rencontré des difficultés en résolvant le quiz ? As tu appris quelque chose de nouveau ? Dans quelle zone vous êtes-vous le plus amusé ? Dans lequel avez-vous rencontré des défis ? etc.



Objectifs pédagogiques

Cette activité permet de réviser ou de consolider ses connaissances sur l'eau. Elle contribue en outre à améliorer les connaissances sur le cycle naturel de l'eau et son importance pour la vie sur terre. Une attention particulière est portée à l'état dynamique de l'eau – en mouvement et en changement constants. La meilleure façon de comprendre et de ressentir l'eau dans sa diversité qui nous entoure est à travers des jeux théâtraux où les élèves se voient proposer des situations pour agir, interagir et apprendre par l'expérience.

Objectifs théâtraux

Dans cette activité, les élèves sont initiés à l'un des moyens théâtraux de base : agir/être en action. Le mot « acteur » désigne une personne qui agit. Utiliser des jeux théâtraux amusants avec une narration improvisée active les élèves, stimule leur spontanéité et leur imagination et développe leurs capacités de coopération et de travail en équipe. Créer des situations pour agir et interagir est l'une des meilleures façons d'initier l'art théâtral aux enfants.

Compétences développées

- Pensée logique
- Compétences analytiques
- Compétences en travail d'équipe dans la résolution de problèmes
- Interpréter des concepts scientifiques à travers l'action théâtrale et l'improvisation
- Être actif
- Être créatif



Plus de zones

Une façon de développer le jeu et le processus éducatif consiste à ajouter davantage de zones. Par exemple : créez la zone au pôle Nord. Soudain, la glace disparaît (représentant le processus de sublimation). Le groupe découvre un squelette de mammouth préservé...

Réalité augmentée

Si l'école est techniquement équipée, l'enseignant peut remplacer les feuilles de papier colorées par de la réalité augmentée. Cela rendra l'action encore plus excitante et vivante, les enfants pourront vraiment avoir l'impression d'être sur scène ou dans le cadre d'un film.

Écologie

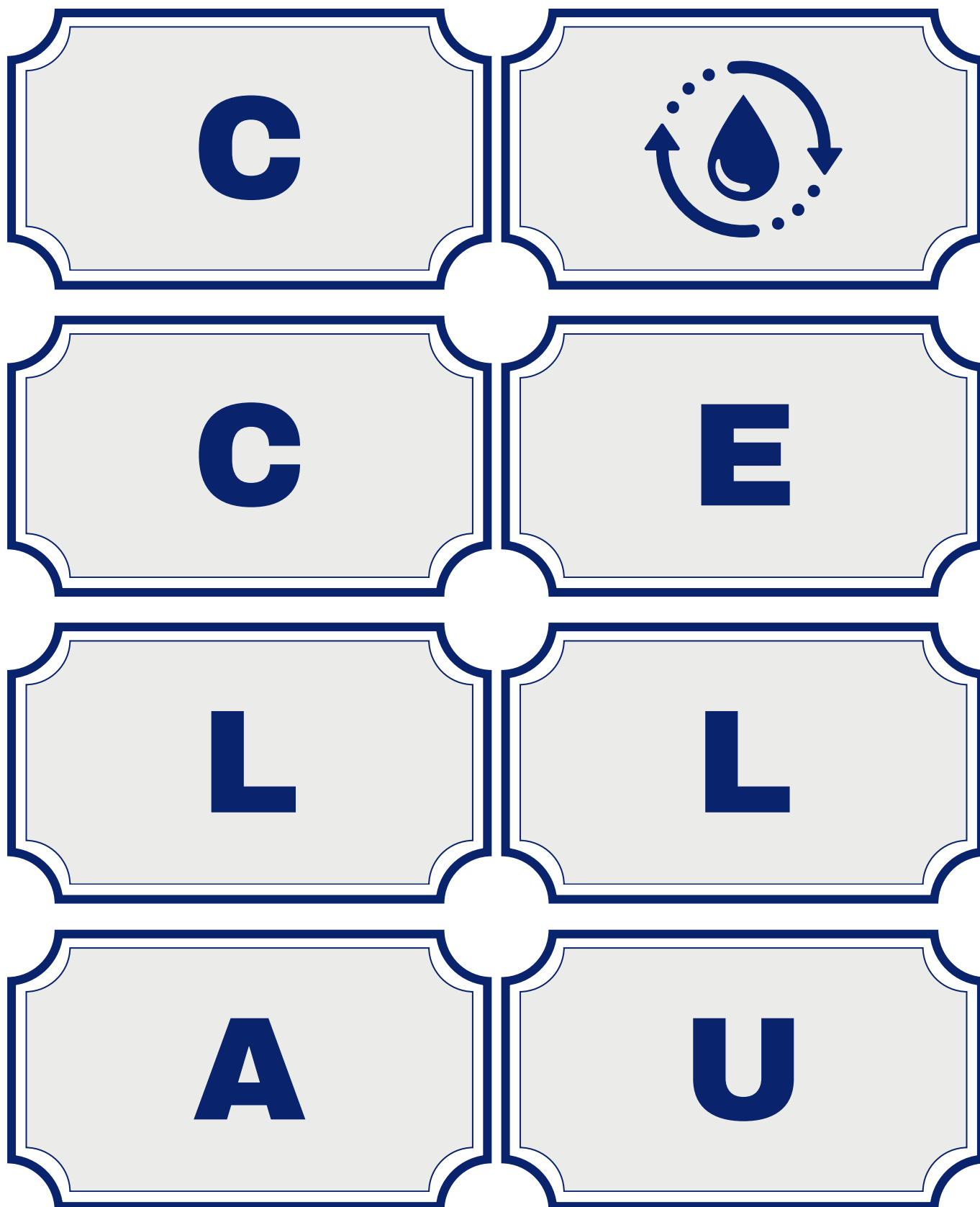
L'étude de l'écologie et de certains problèmes alarmants liés à la perturbation du cycle de l'eau peut également être jouée dans les zones A cet effet, l'enseignant peut en identifier à l'avance plusieurs qui répondent à une problématique particulière. Par exemple, une zone dans la mer, on nage et on s'amuse, tout à coup on voit un dauphin enveloppé dans un sac plastique, une zone dans l'océan Arctique, un petit iceberg s'est détaché et un petit ours blanc se tient dessus, une zone dans un désert, c'était autrefois une oasis mais l'eau du puits s'est tarie....

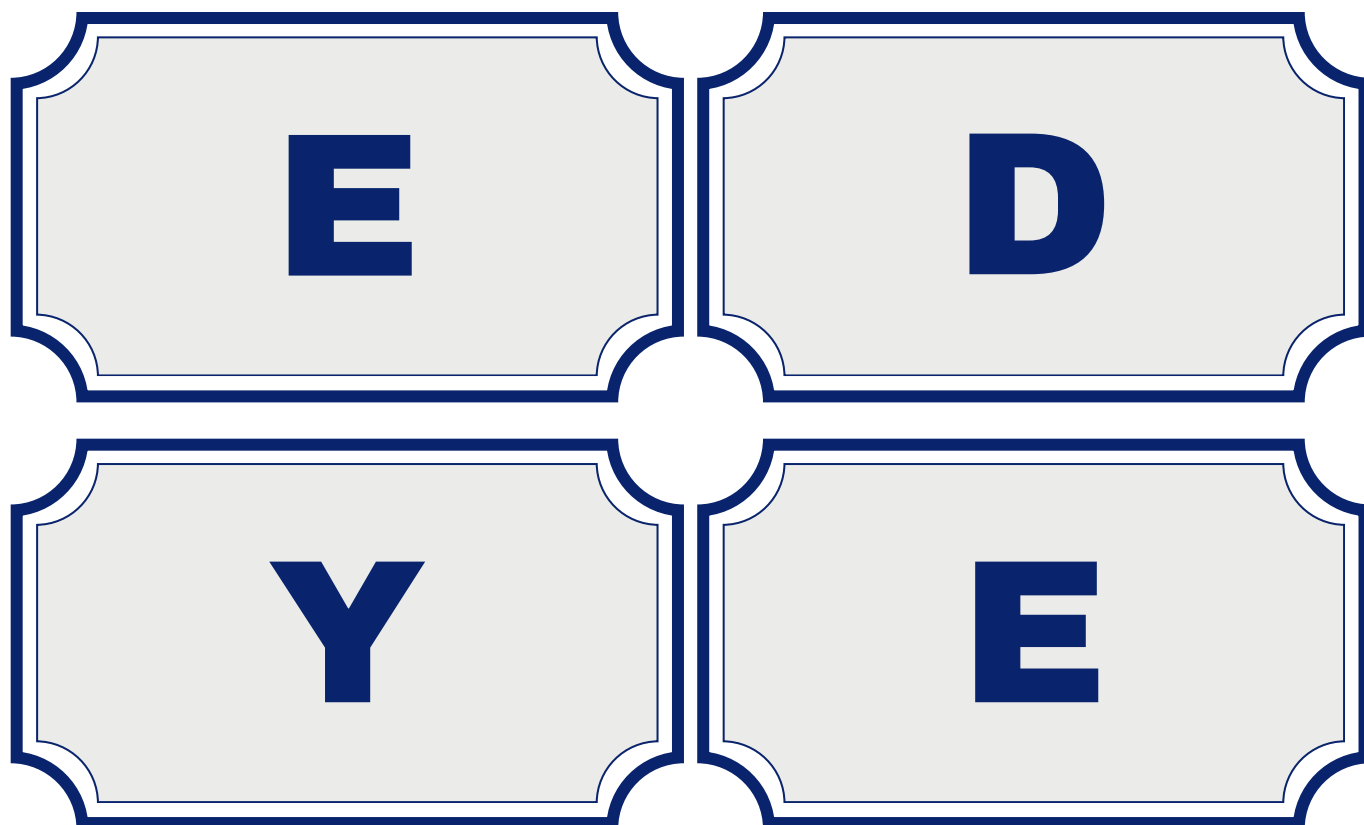


LE QUIZ !



- 1 Je suis partout. J'occupe plus de 70% de la planète. Je représente plus de 60% de ton corps. Je suis une ressource inestimable sans laquelle il n'y a pas de vie. Je suis ...
a) or - P (2 fois) b) eau - C (2 fois) c) déchets - U (2 fois)
- 2 Lorsque le soleil me réchauffe, je flotte dans l'atmosphère et je peux m'envoler librement n'importe où. Ensuite, mon état global est...
a) solide - B b) liquide - Q c) gaz - E
- 3 Quand je me rafraîchis dans l'atmosphère, je tombe sur le sol et l'irrigue. Ensuite, mon état global est...
a) gaz - J b) liquide - A c) solide - S
- 4 Quand je suis en dessous de zéro degré Celsius, je gèle. Ensuite, mon état global est...
a) liquide - N b) gaz - F c) solide - L
- 5 Je suis formé par l'eau chauffée par le soleil dans le réservoir. Je suis...
a) flocon de neige - D b) sol - Z c) vapeur - E
- 6 Je suis né de l'état gazeux de l'eau dans l'atmosphère et je voyage sur la terre à l'aide du vent. Je suis...
a) cerf-volant - O b) nuage - Y c) avion - K
- 7 Je me forme lorsque l'eau de l'atmosphère se refroidit et se transforme en gouttelettes. Je suis ...
a) gouttes nasales - J b) jus d'orange - G c) pluie - E
- 8 Une fois que je touche la surface de la terre, une partie de moi traverse le sol et je deviens...
a) un ver de terre - M b) une grotte - H c) une eau souterraine - L
- 9 Vous me rencontrerez aux deux pôles de la terre et dans les montagnes. Là où le soleil chauffe le moins, je reste dur et immobile. Je suis...
a) glacier - U b) glace - D c) aigle - V
- 10 Pour que je reste sur cette terre assez longtemps avec un cœur pur, tu dois...
a) protège-moi, garde-moi propre - D b) emmène-moi souvent chez le médecin - B c) nourris-moi avec des produits chimiques - O







Résumé de l'activité - Acte 2 : Il est temps de bouger

L'acte 2 comprend deux jeux d'échauffement, un travail créatif en petits groupes et une présentation sur scène. Le sujet porte sur les états agrégés de l'eau et les processus de changement d'un état agrégé à un autre. Les élèves recréeront l'état d'agrégation sous forme de sculptures corporelles de groupe et les processus de changement sous forme de transition de mouvement d'une sculpture à une autre.

Jeu d'échauffement #1

Qu'est-ce que la sculpture et comment pouvons-nous la créer avec notre corps ? Quelques sculptures faciles à réaliser, basées sur les mots clés de l'enseignant, sont réalisées par toute la classe. Des exemples de réponses spontanées des enfants sont : « Créons tous une sculpture d'un géant, d'un aigle, d'une fleur, d'un rocher, d'une plume, etc...

Jeu d'échauffement #2

Que signifie être en transition, en mouvement ? Chacun des élèves réalise 4 sculptures avec son corps dans l'ordre suivant : graine, racines, tige, cime d'un arbre. Ils les répètent plusieurs fois pour les mémoriser. L'enseignant donne ensuite des instructions à chacun pour reproduire la sculpture graine. La graine germe progressivement et devient des racines, qui se lèvent progressivement pour devenir une tige dont les branches s'ouvrent progressivement jusqu'à la cime de l'arbre. De cette position, une graine tombe au sol et tout le monde retourne à la première sculpture de graine. Le cycle est répété plusieurs fois et le but est que les enfants répètent les mêmes mouvements dans les transitions.

Processus créatif en petits groupes

L'enseignant divise la classe en groupes de 5 élèves maximum chacun. Un enfant par groupe est invité à tirer une carte comportant 3 symboles pour les états globaux et 2 mots pour les processus de changement. Les états globaux de l'eau sont solides (un losange), liquides (une goutte) et gazeux (un nuage). Une seule carte peut contenir deux représentations identiques d'états agrégés (par exemple 2 gouttes) en fonction des deux transitions écrites. Les flèches entre les images d'états agrégés facilitent la compréhension du processus de transition. Les processus de changement possibles sont : la fusion, l'évaporation, la condensation, la congélation. Chaque groupe doit créer 3 sculptures de groupe représentant un certain état d'agrégation, puis trouver et exécuter les transitions de mouvement entre elles.

Présentation sur scène

Une scène improvisée est organisée par l'enseignant. Les groupes s'accordent sur l'ordre de présentation. Dans un premier temps, le groupe présente uniquement les sculptures. Le public (les autres groupes) observe attentivement car il doit deviner à quels états globaux correspondent les trois sculptures. S'ensuit une mini-performance - le mouvement de l'eau d'un état global à un autre. La fin de chaque mini-performance est suivie d'applaudissements et de brefs retours du public et du professeur.



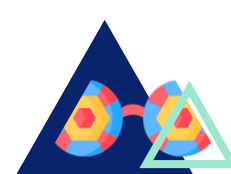
Théâtre physique



Durée de l'acte : 40 minutes



États de l'eau et processus de changement



Flexibilité, expressivité corporelle, travail d'équipe



Phases d'activité

- 1 Expliquez les règles et organisez consécutivement les 2 jeux d'échauffement.
- 2 Formez des petits groupes de 5 élèves maximum et demandez à un représentant de chaque groupe de tirer une carte.
- 3 Accompagnez les élèves dans leur processus créatif de groupe.
- 4 Dirigez la présentation sur scène en groupe.
- 5 Initiez une discussion entre le public et des participants.

Conseils pour réaliser l'activité

SCULPTURE CORPORELLE = POSE DU CORPS

Si nécessaire, le mot « sculpture » peut être précisé davantage par « pose du corps ». Dans l'art théâtral, les deux termes ont le même sens.

INVITEZ DES ARTISTES DANS VOTRE CLASSE ET TRAVAILLEZ ENSEMBLE

Il serait très utile qu'un artiste soit invité à participer au cours. Il ou elle pourrait aider l'enseignant à guider plus précisément les mouvements et la transformation du corps afin de stimuler le processus permettant d'atteindre une expressivité corporelle plus riche et plus créative.

UTILISATION DE LA MUSIQUE

Une liste prédéfinie de morceaux de musique peut être créée pour les différentes transitions. Cela aidera les élèves à maintenir la fluidité et le rythme de leurs mouvements et à transformer les spectacles en mini chorégraphies de danse.

Accédez à quelques exemples de bandes sonores [ici](#) et [ici](#).



Objectifs pédagogiques

Cette activité permet d'approfondir les connaissances des élèves sur les états d'agrégation de l'eau et les processus de transition d'un état à un autre. Là encore, l'accent mis sur l'état dynamique de l'eau s'oriente vers une étude approfondie des processus de changement. La meilleure façon d'exprimer et de comprendre cela est à travers l'expression corporelle et physique. Grâce au théâtre, les élèves apprennent les transitions de l'eau et acquièrent et mémorisent ainsi en permanence les termes et concepts scientifiques de base. Grâce à l'expression corporelle, les enfants prennent conscience de leur corps et développent leurs capacités de communication et de travail en équipe.

Objectifs théâtraux

Dans cette activité, les élèves apprendront quelques techniques de base du théâtre pour utiliser leur corps et celui de leurs camarades de classe afin de créer des images de groupe abstraites. Ils découvriront la capacité de se déplacer et d'interagir physiquement par eux-mêmes. A travers cette activité, leur potentiel expressif sera développé et ils comprendront que tout peut s'exprimer par le biais du théâtre physique. L'interaction corporelle et gestuelle avec leurs camarades développera leurs sens, leur capacité d'observation et leur conscience de soi et des autres. L'interprétation de concepts abstraits stimule physiquement directement la pensée abstraite, un élément essentiel de la pensée logique et de la résolution de problèmes.

Compétences développées

- Pensée abstraite
- Compétences analytiques
- Compétences en matière de travail d'équipe et de résolution de problèmes
- Interpréter les concepts scientifiques à travers le corps
- Être créatif
- Compétence d'interaction de groupe par le mouvement
- Conscience kinesthésique du corps en relation avec l'espace et les autres corps



Flocons de neige

Un processus de changement intéressant est celui de la création des flocons de neige. Est-il possible que l'eau passe directement de l'état gazeux à l'état solide ? Pourquoi les flocons de neige sont-ils uniques ? Apprenons en davantage sur le sujet et créons nos flocons de neige uniques en :

- en utilisant des modèles imprimables - <https://littlebinsforlittlehands.com/snowflake-template/>
- en dessinant votre motif en commençant par 3 lignes croisées - <https://iheartcraftythings.com/snowflake-drawing.html>

Théâtre physique

Si l'enseignant est intéressé par le thème du théâtre physique, voici des ressources pertinentes à explorer :

- <https://www.youtube.com/watch?v=dL97TvbE0bk>
- <https://www.youtube.com/watch?v=vNVPumETpuA&t=57s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=oY-cKl71FmQ&t=5s>

Jacques Lecoq est l'une des figures marquantes du développement du théâtre physique. Sa méthode consiste en grande partie à travailler avec un masque neutre et un masque larvaire. Une belle occasion de faire le lien entre le théâtre physique et le théâtre de masques, qui sera introduit dans l'acte 3 et l'acte 4 suivants :

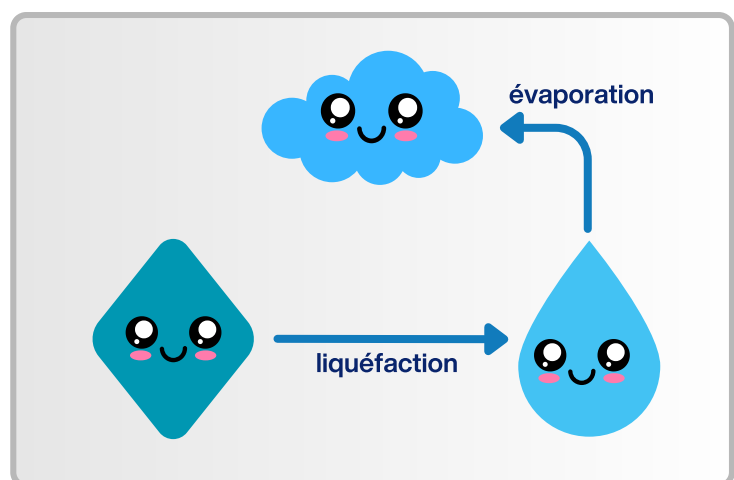
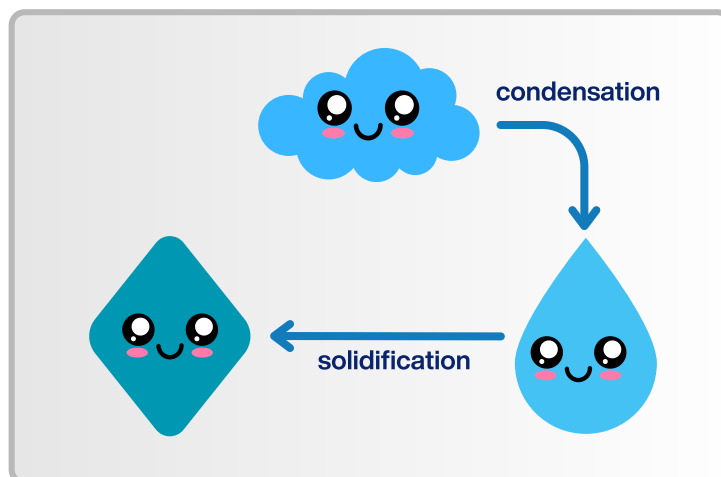
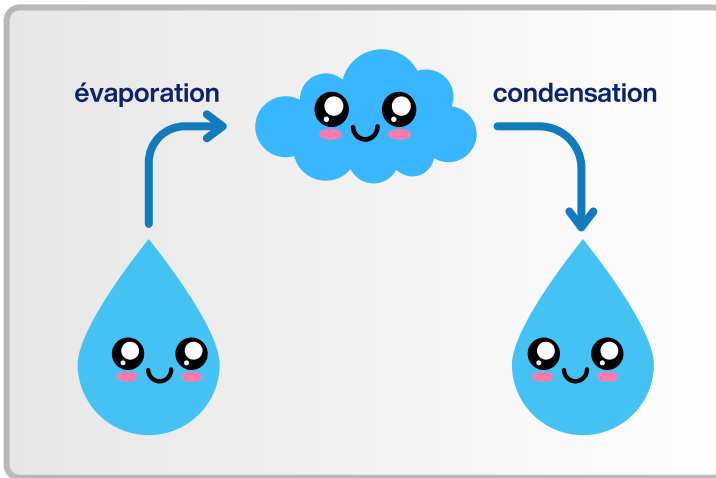
- <https://www.youtube.com/watch?v=tcuM5reT16E>
- https://www.youtube.com/watch?v=FzHPu5xD_hg

Ce sera un grand bénéfice pour les enfants si l'enseignant travaille en collaboration avec un comédien ou une comédienne formé(e) au théâtre physique. Ce professionnel pourrait proposer des jeux qui développent à la fois leur expressivité, leur coordination et leur équilibre tout en stimulant leur créativité et leurs capacités d'interaction avec un partenaire.

Trouvez d'autres idées ici : <https://youtube.com/playlist?list=PLJgBmjHpqgs4s6c0MrG-pniFOTtvKncpG>

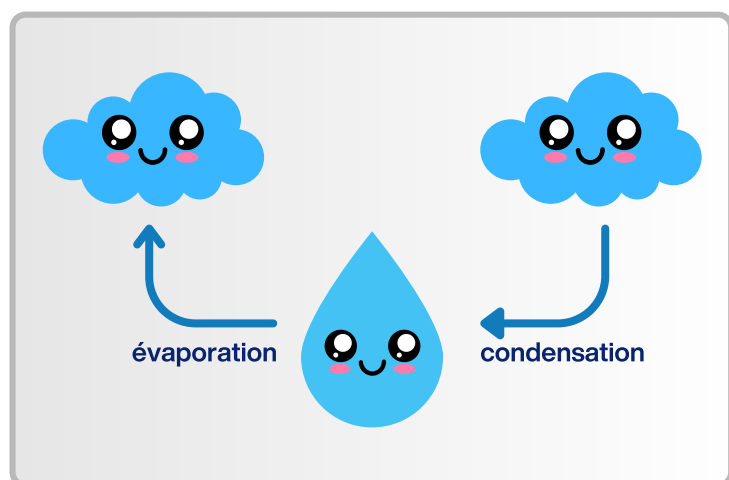
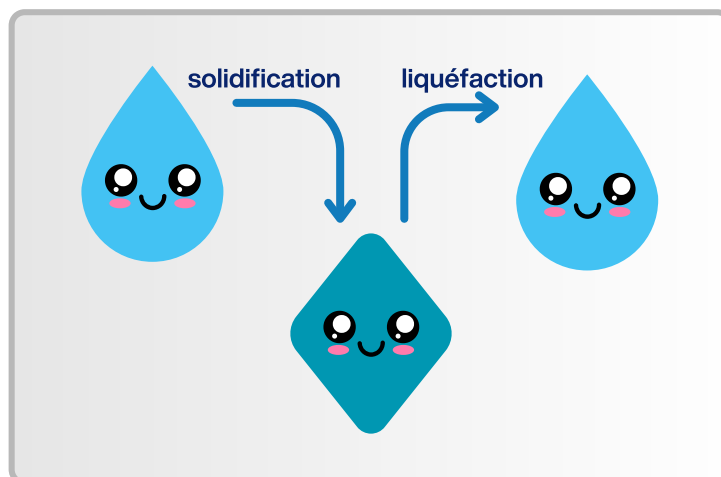
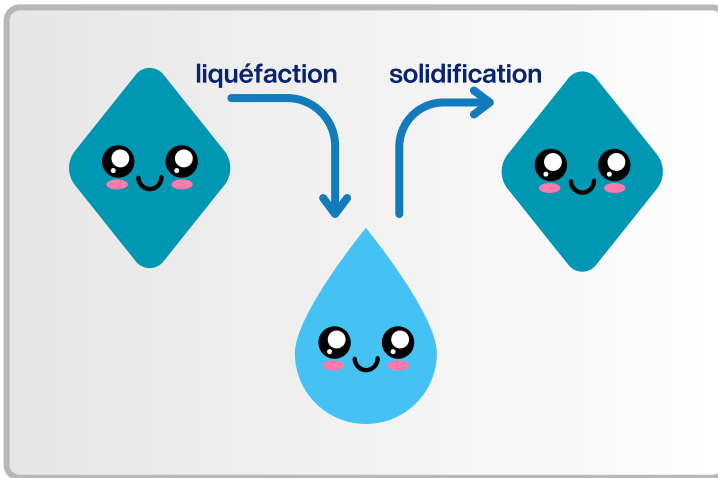


États globaux de l'eau et processus de changement





États globaux de l'eau et processus de changement





Résumé de l'activité - Acte 3 : Il est temps de créer

L'acte 3 se compose de deux parties : inventer et décrire un personnage théâtral et créer sa visualisation dans un masque théâtral. Le sujet est : Quelles sont les caractéristiques spécifiques de l'eau dans ses différents états d'agrégation ? (volume et forme).

Partie 1 - Inventer et décrire le personnage théâtral

Avant de commencer l'activité, l'enseignant réaménage l'espace et marque trois endroits dans la salle. Sous forme de dialogue ludique, il ou elle attire l'attention des élèves sur ce qu'ils représentent et les différencie.

Enseignant.- Ce sont trois mondes. Chacun est composé d'eau, mais ils sont très différents. L'un est l'eau à l'état solide. Quelqu'un peut-il dire ce que cela signifie ?

Élèves.- Que tout y est fort, fixe, ne bouge pas, a sa propre forme.

Enseignant.- D'accord. Et voici le monde dans lequel l'eau est à l'état liquide. Dans ce monde, l'eau a-t-elle une forme fixe ?

Élèves.- Non, tout y bouge constamment, comme s'il se tordait. C'est très flexible. Il peut prendre la forme du récipient dans lequel vous le mettez.

Enseignant.- D'accord, mais imaginons que j'ai une grande bouteille pleine d'eau et un verre ordinaire. Pensez-vous que je peux verser toute l'eau de la bouteille dans le verre ?

Élèves.- Non, le verre est plus petit et une fois rempli, l'eau restante débordera.

Enseignant.- Super, on peut donc dire que l'eau à l'état liquide a son propre volume. Et que pensez-vous du troisième monde de l'eau à l'état gazeux ?

Élèves.- Eh bien, là-bas, tout semble s'élever et flotter, et n'a aucune forme.

Enseignant.- Et que pensez-vous de son volume ?

Élèves.- Nous pensons qu'il n'y en a pas. Il peut se dilater et se condenser.

Enseignant.- Super ! Maintenant, chacun peut-il réfléchir et choisir dans quel monde il aimerait être aujourd'hui ?

Une fois les trois groupes/mondes construits, chaque enfant choisit un état particulier de l'eau et l'écrit sur une feuille de papier. Pour mieux le décrire, chaque élève doit ajouter deux adjectifs. Un adjectif est lié à une caractéristique de l'état global et le second décrit une qualité, une émotion ou une condition humaine. Pour illustrer, l'enseignant peut donner plusieurs exemples : « un flocon de neige capricieux et grincheux », « un glaçon dur et paresseux » ; « large rivière sage » ; "curieux nuage de lumière"...

Une fois que les élèves sont prêts, l'enseignant accorde quelques minutes aux groupes pour partager ce qu'ils ont écrit (par exemple 5 min.)

Partie 2 - Création dans un masque de théâtre

L'enseignant distribue les fiches avec les trois motifs de lignes disponibles dans la section ressources imprimables et explique le processus de création d'un masque étape par étape avec une limite de temps de 60 minutes. Les étudiants doivent :

- Dessiner leurs formes de masque à partir du motif indiqué sur la feuille
- Dessiner les yeux du masque
- Découper la forme du masque
- Découper des petits trous pour leurs yeux / qui pourraient être différents de ceux du masque ;
- Utiliser une agrafeuse pour fixer un élastique sur le masque.

Une fois les masques prêts, ils sont disposés dans une exposition où chaque enfant présente son masque et partage un peu le processus de sa création. L'enseignant peut vous aider avec des questions d'orientation telles que : « Quel est le nom de votre personnage ? Comment avez-vous exprimé ses qualités particulières dans le masque – en ajoutant de la couleur, par exemple, en rendant les yeux plus intéressants, en coupant ou en ajoutant quelque chose de spécifique de/à votre masque ?



Résumé de l'acte 3 - Il est temps de créer



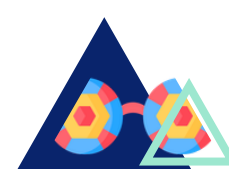
Théâtre de masques



Durée de l'acte : 90 minutes



Caractéristiques de l'eau : volume et forme



Vocabulaire, Motricité fine, Imagination et créativité

Phases d'activité

- 1 Présentez le sujet des caractéristiques de l'eau et des trois mondes aquatiques. Utilisez un dialogue ludique. Formez 3 groupes d'étudiants
- 2 Soyez solidaires pendant que les élèves inventent, écrivent leurs personnages de théâtre et les partagent dans les groupes.
- 3 Expliquez les étapes du processus de création de masques, distribuez du matériel et montrez des exemples.
- 4 Laissez les élèves créer leurs propres masques et les présenter sous forme d'exposition.
- 5 Initiez une discussion sur le processus de création des masques.

Conseils pour réaliser l'activité

CONSEIL COMMUN À L'ACTE 3 ET ACTE 4 SUIVANT

Ces 2 actes représentent un processus de création et de jeu avec un masque. Il est donc préférable de les réaliser séquentiellement en deux séances consécutives. Assurez vous qu'à la fin de l'acte 3, tous les masques des élèves soient entièrement remplis.

INVITEZ DES ARTISTES DANS VOTRE CLASSE ET TRAVAILLEZ ENSEMBLE

Si possible, il est bon que l'acte 3 soit dirigé par l'enseignant principal en collaboration avec le professeur d'art. Cela contribuera à renforcer les qualités créatives, uniques et esthétiques du processus. 2-3 masques peuvent être réalisés à l'avance pour être présentés à titre d'exemple. Vous disposez également d'exemples de réalisations suite aux ressources imprimables.



Objectifs pédagogiques

Cette activité permet d'élargir la connaissance des caractéristiques spécifiques des trois états agrégés de l'eau : masse, volume, forme, densité. Dans le même temps, les compétences linguistiques sont renforcées grâce à des conditions permettant d'utiliser des adjectifs plus nombreux et plus variés. En créant leur propre personnage théâtral, les enfants adoptent des compétences concrètes en arts appliqués, développent leur motricité fine, stimulent leur imagination et leur pensée créative.

Objectifs théâtraux

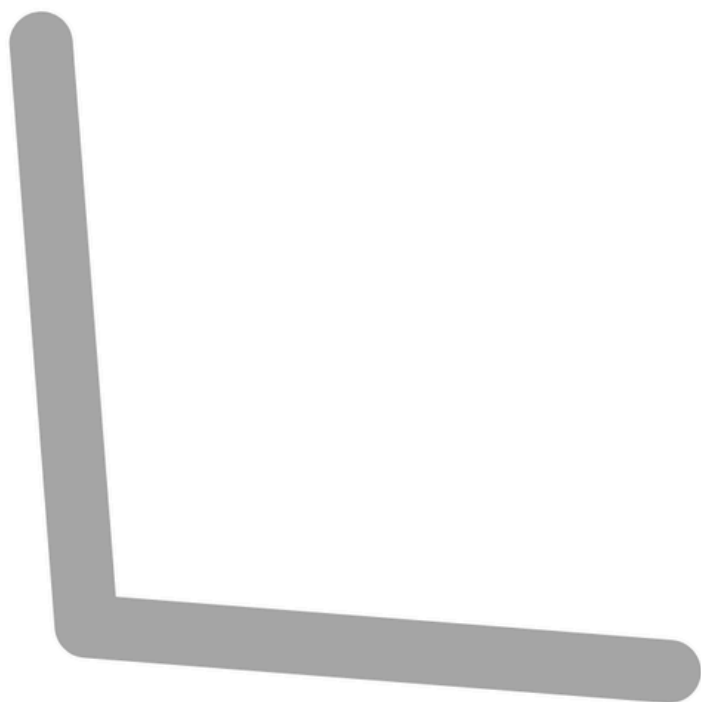
Dans cette activité, les enfants sont initiés aux possibilités de créer un personnage théâtral en nommant ses qualités et comportements spécifiques et uniques. Le processus est rendu amusant et facile en visualisant le personnage dans un masque de théâtre. De cette façon, les enfants ont une meilleure idée de ce à quoi ils ressembleraient dans le rôle de ce personnage. Ensuite, ils peuvent passer spontanément et avec enthousiasme à l'étape suivante : jouer avec un masque de théâtre.

Compétences développées

- Enrichir le vocabulaire et les compétences d'expression écrite
- Dexterité
- Stimuler l'imagination et la créativité
- Traduire les concepts scientifiques en actes créatifs
- Développement des compétences de présentation de soi et d'observation.

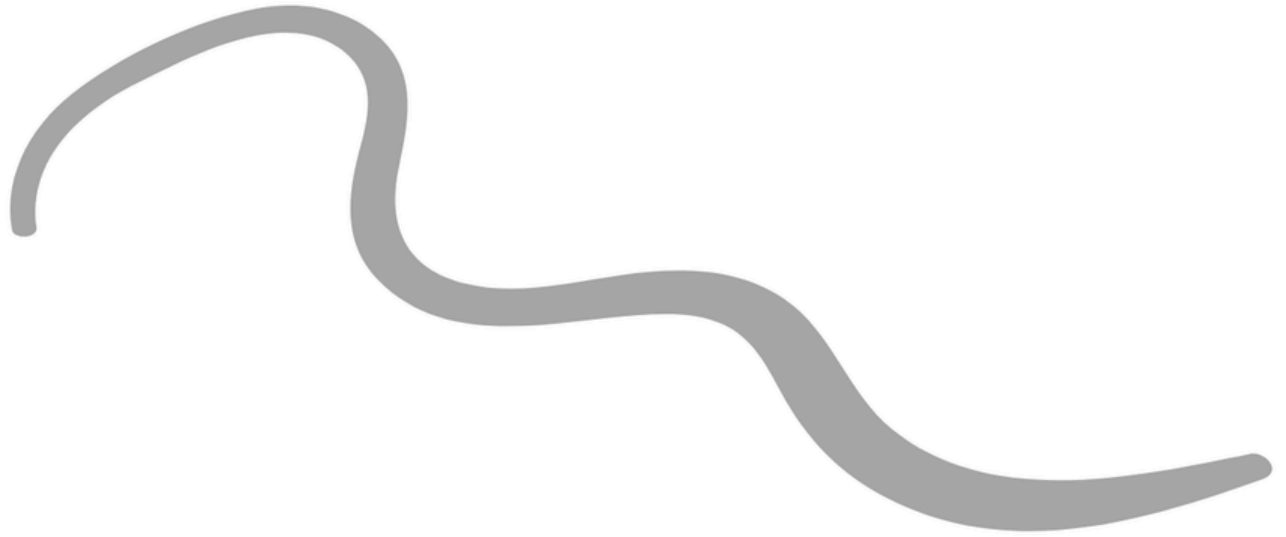


Modèles de masques





Modèles de masques



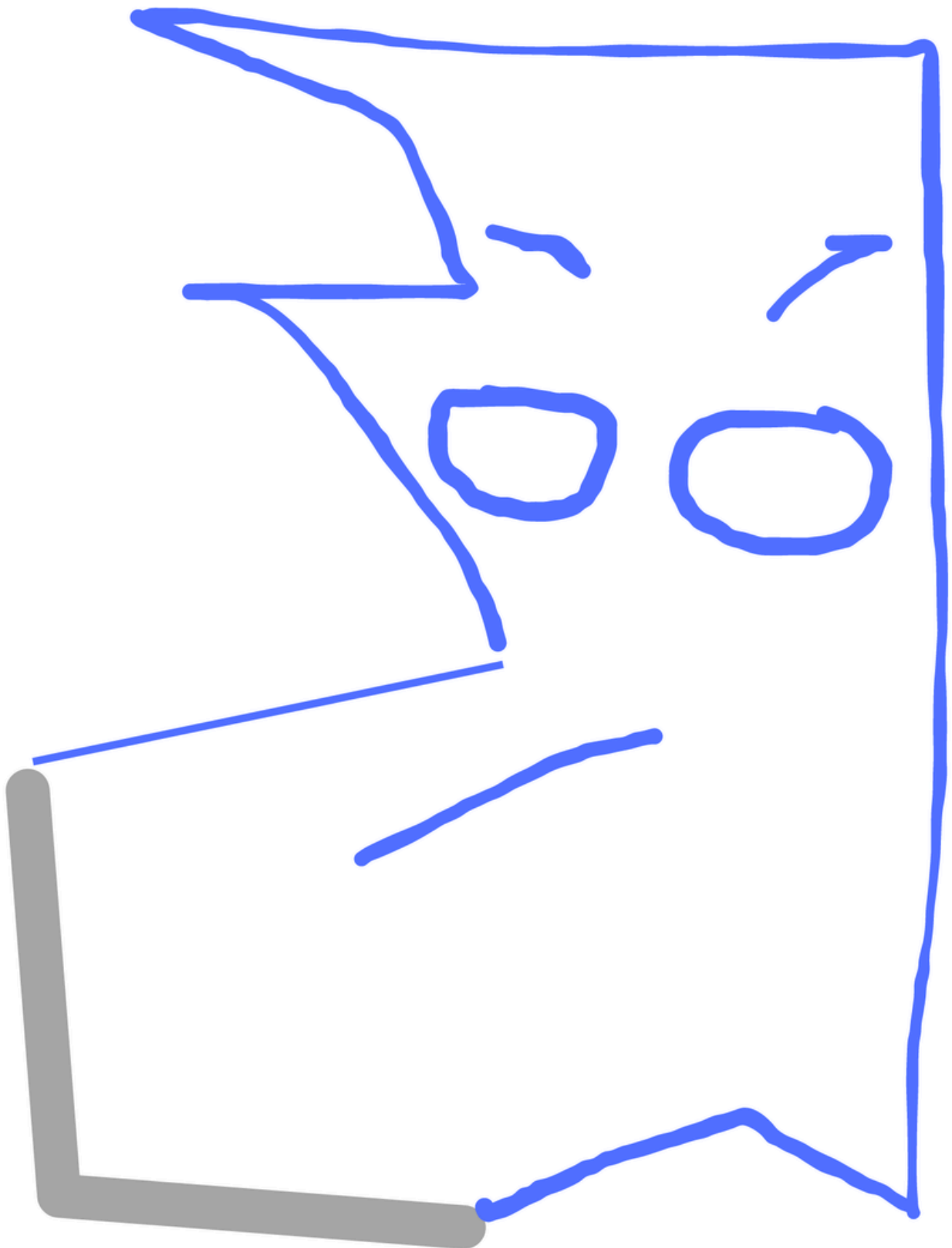


Modèles de masques





Exemples de dessins de masques



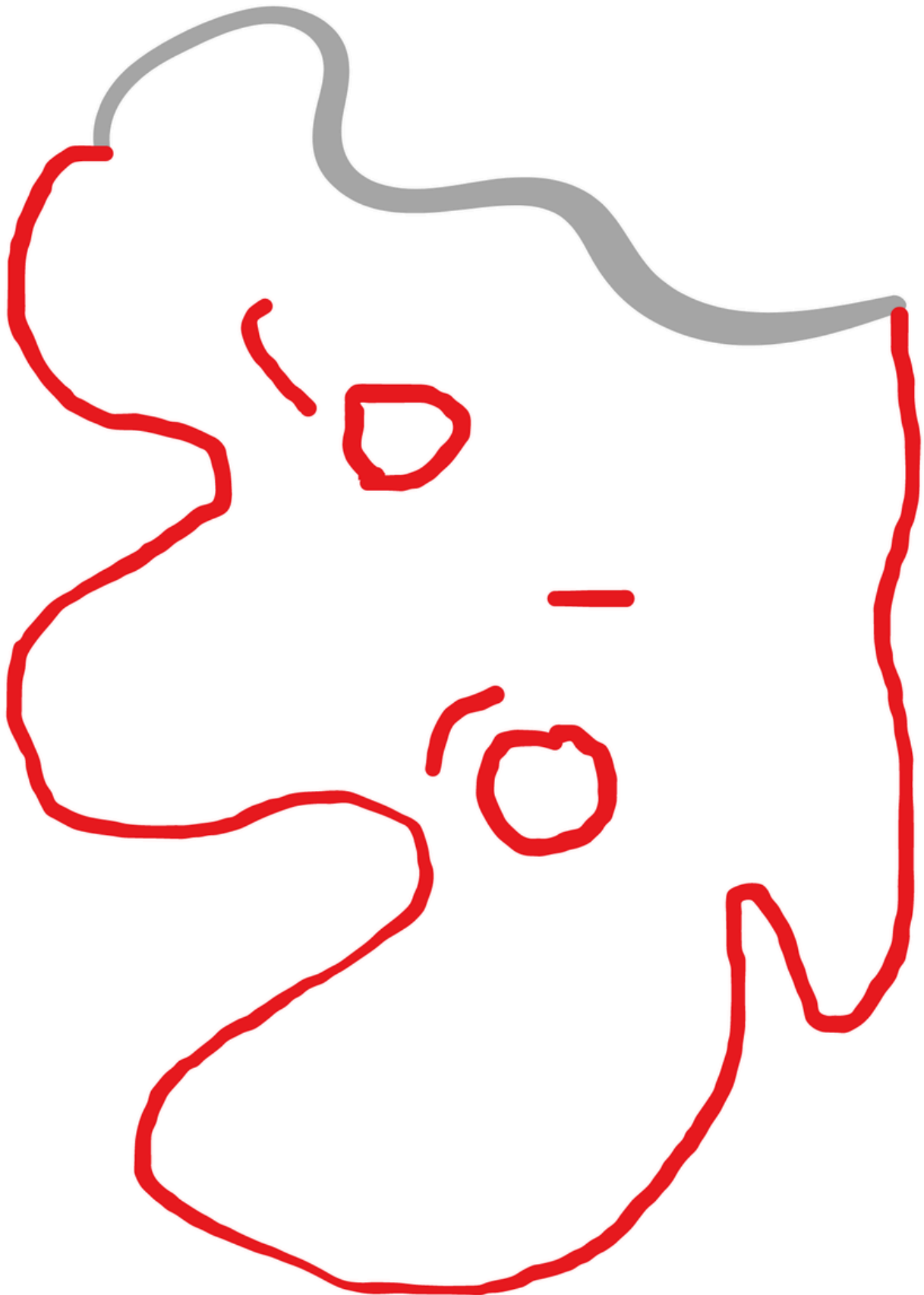


Exemples de dessins de masques





Exemples de dessins de masques





Résumé de l'activité - Acte 4 : Show Time

L'acte 4 se compose de deux parties : répétition et représentation. L'accent reste mis sur les caractéristiques de l'eau dans ses différents états, que les élèves exploreront à travers leur corps.

RÉPÉTITION (30 min.)

Avant de commencer l'activité, l'enseignant réagence l'espace et place les masques des 3 mondes dans les trois mêmes coins de l'acte 3. L'enseignant demande aux élèves de prendre place et de former des binômes. En binôme : L'élève A tient le masque de l'élève B. L'élève B observe son propre masque et commence à explorer les mouvements et l'expression corporelle de son personnage. L'élève B met son masque et répète les mouvements pendant que l'élève A observe et donne son feedback. Les partenaires échangent leurs rôles dans le binôme sur ordre de l'enseignant. L'enseignant dirige la répétition avec des questions directrices :

- Comment vos personnages se déplacent-ils – rapidement ou lentement ? avec des mouvements plus brusques ou plus fluides ? Votre créature est-elle lourde ou légère ? Est-ce qu'il marche avec les jambes serrées ou desserrées ?
- Comment vos personnages se sentent-ils ? Comment agissent-ils et réagissent-ils ? Sont-ils heureux ou tristes ? curieux ou distraits ? somnolents ou plein d'énergie ? affamés ou rassasiés ?, effrayés par le public ou essayant de l'intimider ? ; timides ou confiants ? impatientes ou calmes....
- Pourquoi et comment votre créature apparaît sur scène – pour trouver quelque chose, pour dire « bonjour », pour échapper à quelque chose. Il est également possible de se présenter en couple ou en trio et de réfléchir à d'éventuelles interactions entre vous et avec le public.

L'enseignant participe activement à la répétition en observant, en posant des questions supplémentaires, en aidant à prendre des décisions et en s'assurant du bon déroulement du processus au sein des groupes. A la fin de la répétition, l'enseignant visite chaque groupe et note les personnages dans l'ordre et dans leur mode d'apparition.

PRESTATION (30 min.)

L'enseignant annonce le début de la présentation. Ce sera comme un voyage dans les trois mondes différents de l'eau. Pendant qu'un groupe se produit, le reste des élèves constituera le public, mais pas dans une salle de théâtre. Ils participeront activement en tant que groupe de voyageurs, découvrant différents mondes.

Nb. : À chaque fois, le processus créatif de l'acte 3 et de l'acte 4 sera différent et les enfants inventeront leurs propres personnages et histoires. Avec leur soutien, l'enseignant créera son propre ordre et sa propre narration. Un exemple de structure de narration est fourni à la page « Conseils pour réaliser l'activité ». Le scénario doit suivre celui créé par les groupes.

L'activité se termine par les félicitations de l'enseignant pour les excellentes performances réalisées par les élèves et de brefs commentaires de leur part en répondant à des questions telles que : Qu'avez-vous ressenti pendant que vous jouiez votre personnage ? Avez-vous appris quelque chose de nouveau aujourd'hui ? Laquelle des autres performances vous a le plus impressionné et pourquoi ?



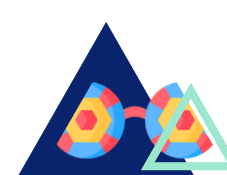
Théâtre de masques



Durée de l'acte : 60 minutes



Caractéristiques de l'eau : forme, débit, mouvement, directions



Expressivité corporelle ; Interprétation, confiance en soi



Phases d'activité

- 1 Organisez l'espace et disposez les masques.
- 2 Les enfants prennent place et forment des binômes.
- 3 Expliquez le processus de répétition étape par étape.
- 4 Dirigez la répétition avec des questions directrices, des instructions et des exemples.
- 5 Préparez le spectacle avec les élèves.
- 6 Dirigez la performance de 3 groupes avec une narration improvisée.
- 7 Initiez une discussion afin de partager vos commentaires et ceux de vos élèves.

Conseils pour réaliser l'activité

DÉVELOPPEMENT DE L'INTRIGUE

L'imagination des enfants et l'enthousiasme du groupe peuvent permettre de développer la présentation des personnages en une intrigue avec un conflit, plusieurs événements consécutifs et une résolution. L'enseignant peut proposer qu'une personne du groupe assume le rôle de narrateur. Une opportunité de collaboration se présentera si le groupe invite un narrateur invité d'un autre groupe. Un tel développement de l'activité peut nécessiter du temps supplémentaire.

INVITEZ DES ARTISTES DANS VOTRE CLASSE ET TRAVAILLEZ ENSEMBLE

Il serait très utile qu'un artiste soit invité dans votre classe afin de vous épauler pendant les périodes de répétition où un accompagnement individuel plus précis pourrait être nécessaire. Cela stimulera les mouvements, les expressions corporelles, les actions et les réactions afin qu'ils soient plus riches et plus précis afin de développer une narration créative rapide et improvisée. Une courte vidéo avec exemple d'entraînement physique avec masque pourrait également être présentée : <https://bptp.live/larval-mask/>

UTILISATION DE LA MUSIQUE

L'ajout de musique d'ambiance peut améliorer l'impact et l'expérience du spectacle. Les exemples de bandes sonores de l'acte 2 peuvent également être utilisés ici.



Conseils pour réaliser l'activité

EXEMPLE DE STRUCTURE POUR UNE REPRÉSENTATION DE THÉÂTRE DE MASQUES

Les trois mondes par ordre de présentation : Solide-Liquide-Gazeux.

Enseignant.- Nous voilà dans le monde des glaces éternelles. Les enfants, habillez vous chaudement !

Le « public » (les enfants des deux autres groupes) peut mimer : enfiler des chapeaux, des écharpes, des gants, taper du pied, se frotter les mains pour tenter de se réchauffer.

Professeur.- Nous essaierons de ne pas rester longtemps et de voir rapidement qui habite ce monde. Oh, quel glacier grand et fort, mais il me semble plutôt paresseux. Regardez ces deux flocons de neige, comme ils sont légers, qui dansent autour de lui, et il est presque endormi. L'un des flocons est assez grincheux, il n'aime pas que le glacier ne fasse pas attention à lui et s'en aille. Voyez, un glaçon curieux et pointu apparaît ! Oh, mais le flocon de neige en a eu peur et est parti aussi. Regardez, un petit glaçon dur et colérique arrive vers nous. Je pense qu'il essaie de nous faire peur. Peut-être pense-t-il que nous allons le laisser tomber dans un verre d'eau et le faire fondre ?...

Consécutivement, l'enseignant, dans le style de l'exemple de texte ci-dessus, annonce le reste, jusqu'à ce que tous les enfants de ce groupe /monde/ interprètent leurs personnages. La représentation se termine par les salutations et les applaudissements du public.

Transition vers le second monde, les groupes changent de place et le voyage continue.

Enseignant.- Il est maintenant temps d'aller dans l'autre monde. Il y fera beaucoup plus chaud. Alors enlevons tous nos foulards et enfilons nos maillots de bain ! Préparez-vous à vous mouiller !

Le public mime l'action de remettre et d'enfiler des vêtements.

Enseignant.- Oh, une petite et joyeuse goutte s'approche de nous. Saluons la : "bonjour". Regardez, elle nous salue aussi ! Oh, quelle belle vague fréillante danse vers nous.....

Le reste de la représentation du monde liquide suit l'exemple donné ci-dessus. La représentation se termine par les salutations et les applaudissements du public.

Transition vers le dernier monde. Les groupes changent de place.

Enseignant.- Pour le monde d'après, nous volerons en deltaplane. Mettez vos casques et vos lunettes.

Le public mime l'action d'enfiler des vêtements et un casque.

Enseignant.- Oh, comme il y a du brouillard ici, voyez-vous quelque chose ?

Elèves.- On croit voir quelqu'un venir vers nous ? Qui est-ce ?

Enseignant.- Un petit nuage s'approche de nous avec incertitude. Il est un peu timide. Tout va bien, petit nuage, n'aie pas peur ! Quelqu'un d'autre nous regarde, le sentez-vous ? Une vapeur d'eau très impatiente. Il semble qu'elle ait hâte de sauter.....

Tous les personnages du monde gazeux se comportent comme dans les deux mondes précédents. La représentation se termine par les salutations et les applaudissements du public.



Objectifs d'apprentissage

L'objectif de l'acte 4 est de permettre aux élèves de consolider par l'expérience les connaissances acquises sur l'eau et sa présence constante et dynamique autour de nous. Jouer sur les caractéristiques spécifiques de l'eau améliore et rend l'expérience cognitive durable. Avec l'enseignant, ils créent une histoire théâtrale improvisée basée sur des concepts scientifiques. Les situer dans le rôle d'un public actif développe leur observation, leur sensibilité, leur réflexion et leurs compétences pour donner et recevoir des commentaires constructifs et ils apprennent à apprendre les uns des autres.

Objectifs théâtraux

Dans cette dernière partie, les enfants sont stimulés à développer un comportement théâtral global et le jeu avec masque soutient ce processus. Dans le processus individuel de représentation et d'expression, cette activité vise à leur faire explorer la capacité de création du corps. Ils découvrent ce qui motive le personnage, quels sentiments et qualités il manifeste, ce qu'il veut dire et démontrer, comment il communique, agit et réagit. Limités par le masque, les élèves développeront la capacité d'exprimer différentes significations avec l'ensemble de leur corps. Les compétences d'orientation spatiale seront développées et le processus d'auto-observation et de conscience sera renforcé. Le masque est un outil théâtral particulièrement efficace s'il y a dans la classe des enfants timides ou ayant des difficultés de communication. Cela leur permet de prendre le contrôle et d'oser s'exprimer avec audace et liberté.

Compétences développées

- Expressivité du langage corporel
- Créativité
- Réinterpréter des concepts et des termes scientifiques de base
- Développer les qualités corporelles - flexibilité, force, équilibre et coordination
- Compétences en présentation
- Booster la confiance en soi
- Développement de la pleine conscience de soi et des autres
- Compétences en communication
- Compétences en feedback constructif



L'acte de mettre un masque et de devenir quelqu'un (ou quelque chose) d'autre pendant un instant n'a pas changé dans le temps. L'histoire des masques est antérieure à celle du théâtre et de la danse. La décoration du visage est au moins aussi ancienne que la musique et fait partie de la narration depuis l'aube du développement du langage. Il s'agit d'un domaine vaste et intéressant à explorer par l'enseignant avec les élèves. Les masques viennent de différentes parties du monde et de différentes époques historiques, ce qui offre à l'enseignant des opportunités supplémentaires de relier les arts du théâtre à l'histoire et à la géographie.

Théâtre grec antique

Lieu : Grèce ; Époque : 5ème siècle avant JC.

C'est le début du théâtre en tant qu'art que nous connaissons aujourd'hui. Nous avons tous vu à maintes reprises les deux masques de la tragédie et de la comédie qui sont les symboles de l'art théâtral. Des informations plus détaillées pour l'enseignant peuvent être trouvées ici : <https://youtu.be/aSRLK7SogvE?si=9bz9Ku4VA5FJuouY>. Des récits simples et amusants pour les enfants sont accessibles ici : <https://www.youtube.com/watch?v=rFDT-c6QGpk>



Différents types de masques



Masques tragiques et comiques Mosaïque de la Villa d'Hadrien



Masque de théâtre grec antique de Zeus, réplique



Théâtre Nô

Lieu : Japon ; Epoque : 14ème siècle.

Une des formes théâtrales les plus anciennes et encore existantes. Le Noh étant une forme d'art utilisant des masques, il en existe une grande variété. Il existait à l'origine environ 60 types de masques nô de base, mais aujourd'hui, il en existe plus de 200 types différents. Des extraits de courts métrages des représentations du Théâtre Noh sont accessibles ici :

- <https://www.youtube.com/watch?v=88v-HYGAKMQ>
- https://www.youtube.com/watch?v=w9kJXe_ckFM



Trois photos du même noh 'hawk_mask' montrant comment l'expression change avec une inclinaison de la tête



De gauche à droite : Okina (masques de vieil homme), Jō (masques d'anciens), Onna-men (masques de femme)

De gauche à droite : Otoko-men (masques d'hommes), Kishin (démons), Onryō (fantômes et esprits)



Commedia dell'arte

Lieu : Italie, Epoque : 16ème - 18ème siècle.

La Commedia dell'arte était une forme de théâtre populaire qui mettait l'accent sur le jeu d'ensemble et les improvisations. Les acteurs professionnels se spécialisaient généralement dans un rôle et développaient une technique de jeu comique inégalée, ce qui contribua à la popularité des troupes de commedia itinérantes qui parcouraient l'Europe. Des informations inspirantes et de courtes vidéos à présenter en classe sont disponibles ici :

- <https://www.youtube.com/c/commediadellarteactortraining>
- <https://www.youtube.com/watch?v=4sjLWLG5z70>
- <https://www.youtube.com/watch?v=xw8ky22vobl>
- https://www.youtube.com/watch?v=HZLTwIz8_VY



Pedrolino



Colombina



Pantalone



Il'Dottore



Il'Capitano

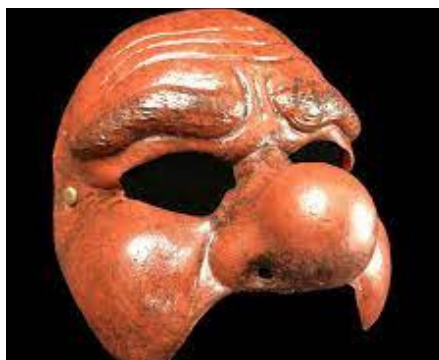


Arlechinno

Personnages de la Commedia dell'arte



De gauche à droite : Pedrolino (le masque blanc), Pantalone



De gauche à droite : Il'Capitano, Il'Dottore