

Titre de l'activité	Les trois coups du Desman
Objectifs pédagogiques	<ul style="list-style-type: none">- Faire connaître l'environnement du Desman et notamment les autres espèces partageant son milieu.- Eveiller à l'expression corporelle.- Mobiliser son corps spontanément, utiliser l'énergie nécessaire à une action précise.
Déroulement	<p>3 phases vont se succéder, les deux premières concernent l'expression corporelle.</p> <p>Une première phase de « mise en train » en cercle débute par indiquer aux enfants différentes parties du corps à faire bouger, à la façon d'un échauffement. Puis une seconde phase de « dynamisation » se poursuit. Distribuer un magnet animaux par personne, ainsi que la carte du rôle à tenir. Les inviter à poser des questions sur leur rôle si nécessaire. Sur un fond sonore (bruit d'eau, bruits d'oiseaux...) leur demander de bouger dans l'espace en essayant d'adopter le déplacement propre au rôle qui leur a été distribué.</p> <p>La phase de jeu peut commencer !</p> <ul style="list-style-type: none">- L'animateur raconte une histoire relatant le début de la journée du Desman et de ses voisins. Chacun des personnages se déplacent silencieusement dans l'espace en adoptant le comportement de l'espèce qu'il incarne.- L'animateur stoppe l'histoire. Un endroit scénique est délimité et les élèves doivent réaliser un tableau vivant sur scène : les enfants selon leur personnage vont interpréter la situation et s'arrêter en « statue ».- Le jeu continue selon les annonces de l'animateur en suivant un cheminement logique. Les différentes scènes peuvent être la description d'une nuit normale au bord du ruisseau, l'arrivée du Vison d'Amérique, une pollution de l'eau, un ensablement, un lâcher d'eau d'un barrage, un Desman qui en rencontre un autre ...

Conseil	<p>Pour la mise en train et l'échauffement réaliser des petits mouvements en faisant intervenir chaque partie du corps indépendamment : ronds de poignets, chevilles, coups, épaules l'une après l'autre, bassin...</p> <p>S'étirer en imaginant chercher une pomme sur la pointe des pieds et se relâcher. Bailler, se masser le visage...</p> <p>Un enfant se met au centre et doit réaliser un son et un geste devant un autre enfant du cercle qui doit le réaliser à son tour en le modifiant. Le premier enfant retourne dans le cercle et le second propose un nouveau geste à partir du geste proposé par son camarade à un troisième enfant et ainsi de suite.</p>
Durée	1h30 à 2h
Public	Cycle 2 et 3
Lieu	En intérieur
Matériel	<ul style="list-style-type: none">- Les magnets espèces- Une histoire avec enchaînement d'événements pour aborder tous les thèmes- Enregistrements sonores nature
Fiche élève	
Phase pédagogique	<p>4- Agir et faire savoir</p> <p>5- Evaluer</p>

