

Titre de l'activité	<b>Kesskisspass ? Devine ma scène</b>
Objectifs pédagogiques	Connaître l'environnement du Desman et notamment les autres espèces partageant son milieu,  Eveiller à l'expression corporelle.
Déroulement	<p><b>3 phases vont se succéder</b>, les deux premières concernent l'expression corporelle.</p> <p><b>Une première phase de « mise en train »</b> en cercle est possible en commençant par indiquer aux enfants différentes parties du corps à faire bouger, à la façon d'un échauffement.</p> <p><b>Puis l'animateur poursuit avec la seconde phase de « dynamisation »</b>. L'animateur varie les consignes de déplacement dans l'espace : marcher rapidement, à pas serrés, lentement pied nus dans le sable, sur des galets, dans le neige etc... Au top, les enfants se figent dans le mouvement jusqu'au signal de départ.</p> <p>Par la suite on procède au même jeu mais en reprenant des démarches ou modes de déplacement des espèces mené ; les enfants s'amuse à se déplacer de manières différentes à chaque top de l'animateur.</p> <p><b>La phase de jeu peut commencer !</b></p> <p>Un endroit scénique est délimité et les élèves sont scindés en deux groupes : les spectateurs et les acteurs. Cinq ou six scènes sont jouées avec l'ensemble du groupe. Le public est ensuite isolé dans une pièce différente pendant que les acteurs choisissent la scène qu'ils vont interpréter. Les spectateurs reviennent et les acteurs vont devoir faire deviner la scène jouée par les acteurs. Les rôles sont ensuite inversés. Le jeu peut se complexifier en choisissant des morceaux de scène à jouer que l'on mélange.</p>
Conseil	Le travail d'improvisation mérite un temps de préparation cadré par l'animateur : il faudra distribuer les rôles, établir un canevas et la durée de la scénette.
Durée	1h30 à 2h00
Public	Cycle 3
Lieu	Intérieur
Matériel	Des <b>magnets</b> présentant le « personnage » à mimer et à faire deviner. Des enregistrements sonores d'ambiance nature
Fiche élève	
Phase pédagogique	4- Agir et faire savoir  5- Evaluer