

Compagnie Irene K.

Des Pieds et des Pattes

Matériel d'accompagnement pédagogique



Voici diverses suggestions sur la façon dont le sujet peut être élaboré et vécu avec de jeunes enfants de 3 à 5 ans en éducation motrice et en «danse»

Conditions pratiques:

- un groupe de max. 15 enfants (âge préscolaire à partir de 3 ans)
- un grand espace, avec un sol pas trop dur, de préférence en bois
- les enfants sont pieds nus

1. Introduction du sujet:

Les pieds sont des parties très importantes du corps, sans lesquelles nous ne pourrions pas nous déplacer, découvrir ... nous serions cloués sur place.

Dès l'instant où nous sommes debout, nous pouvons utiliser jambes et pieds pour découvrir le monde. Peut-être que quelqu'un se souvient encore comment c'était quand il ne pouvait pas encore marcher?

Laisser les enfants parler et deviner:

Qui a des pieds? Moi, toi, enfant, maman, papa, institutrice ,.....

Qui a des pattes? Chien, chat, souris, ... (tous les mammifères)

Qui n'a rien des deux? (poisson, serpent, ver, ... assiette, maison, pomme ...)

Qui a 2, 4, 6, 8 pattes? Qui en a encore plus? (personnes et oiseaux, mammifères, insectes, araignées, mille-pattes)

2. Participation active

Pourquoi avons-nous besoin de nos pieds? :

Equilibre, être debout, courir, sauter, grimper, marcher, danser, jouer au foot ... Expérimenter .
Rester debout sur les pointes, sur les talons, balancer de gauche à droite, d'avant en arrière.

Pouvons-nous manger avec nos pieds, applaudir, etc. Essayez des «choses étranges».

Assis les jambes tendues en avant: Mes pieds peuvent parler: oui (talon, pointe), non (de gauche à droite)

Bonjour (les orteils se rencontrent, les talons se rencontrent)

Que peuvent faire les orteils? Rester sur la pointe des pieds, rester sur les talons, écarter les orteils et les rapprocher, saisir: prendre un chiffon avec les orteils et le passer d'un pied à l'autre.

On peut peindre dans l'air avec nos pieds: 1 pied alternativement, les deux pieds: cercles, lignes (verticales, horizontales), points

On peut peindre au plafond (bougie), marcher sur le mur, se repousser du mur

Que devient un animal qui n'a plus de pattes?

Que pouvons-nous encore faire sans nos jambes et nos pieds?



3. L'être humain dans l'histoire d'une vie

Bébé: (qui a un petit frère ou une petite sœur, que sait-il déjà faire?)

Couché sur le ventre, lever la tête, couché sur le dos bouger les jambes en l'air, ramper sur le ventre, ramper à 4 pattes (mains et genoux, mains et pieds) glisser sur ses fesses ...

Enfant: comment peux-tu te déplacer?: Chacun à tour de rôle peut montrer ce qu'il a trouvé (marcher, courir, sur la pointe des pieds, en reculant, en chassé, sur une jambe, ...)

Adulte: marcher comme sur des high heels (catwalk), dans de grandes bottes (grands pas), être stressé (vite, vite), être calme (très lentement)

Ces différentes façons de se déplacer peuvent découler d'une histoire, comme par exemple le déroulement d'une journée.

(Arrière) Grand-parents: Lent, courbé, avec une canne, boiteux, traîner les pieds
Tout le monde essaie de tout imiter

4. Qui a encore des pieds, qu'on appelle aussi des pattes?

Les enfants nomment d'abord différents animaux les uns après les autres, et peuvent ensuite en imiter quelques uns.

L'enseignant cite un animal, tout le monde l'imité, le meilleur est désigné pour être imité + trouver des caractéristiques typiques

Exemples:

le **chat** lève ses pattes et les dépose tout doucement

le **chien** lève sa patte pour faire pipi et on entend ses griffes quand il marche.

l'**éléphant** marche lentement et piétine très fort (sur 2 jambes)

le **cheval** court au galop (sur deux pattes)

le **canard** dandine (marcher en accroupi)

le **lapin** saute (d'abord sur les deux mains, puis sur les deux pieds)

le **serpent** glisse sur le sol (position couchée ventrale)

l'**oiseau** vole dans l'espace (d'abord des tout petits sautilllements sur deux pieds, puis courir et balancer les bras comme des ailes)

etc.

En partant de l'improvisation toujours essayer de faire un mouvement commun.

5. les animaux:



Chat: il peut sortir et rentrer ses griffes (écarter les doigts et les ramener en un poing), il peut se lécher partout (jusqu'où pouvons-nous aller? Essayez), il peut faire une bosse et s'étirer en longueur (en position 4 pattes) et marcher à 4 pattes



Chien: jeu de couple: le chien et son maître marchent reliés par une laisse invisible. L'enseignant donne les ordres: le chien reste assis à côté de son maître, il tire sur la laisse pour s'éloigner, il marche très proche de son maître, il tire à la laisse, il attaque un autre chien ... jeter une balle fictive que l'enfant (en tant que chien) rapporte (aller, retour)



Eléphant: en queue leuleu piétiner très fort dans un même rythme (soit sur une chanson, soit sur le battement du tambourin) Attention le rythme lent est difficile pour les petits . Accentuer la lourdeur (imaginer des gros sacs sur les épaules) Dans un cirque: inventer une petite danse. Chanson: "Un éléphant qui se balançait ..."



Cheval: pratiquer les deux allures: trot (lever les genoux en avant) et galop – réagir à la frappe du tambourin, les deux rythmes alternent.



Lapin: Essayer différents types de sauts: la grenouille saute de très bas (pieds et mains par terre en accroupi) à très haut (tous les membres en l'air), le kangourou fait de grands bond, l'oiseau au sol fait de tout petits bonds.



Oiseau : sautiller, voler avec de grands mouvements d'ailes (bras) lent comme un aigle, avec de courts mouvements rapides comme un colibri



Serpent: ici, on peut explorer la différence entre une ligne droite et une ligne serpentine. Parcourir la pièce l'un derrière l'autre, le premier détermine le chemin, les autres parcourent exactement les mêmes lignes et courbes. Peut-être placer des obstacles (pilon, quille, cubes...) pour que les courbes ne soient pas «coupées».



6. Jeux de communication

- Assis face à face, pieds contre pieds, le premier mène le mouvement, le contact des pieds ne peut pas lâcher. Eventuellement intercaler une feuille de papier ou un tissu afin que le contact tienne mieux (changer de meneur, changer de partenaire)
- L'un se met debout sur les pieds de l'autre et essayer d'avancer et de reculer ensemble (changer de meneur, changer de partenaire)

7. Réaliser ses propres traces:

- Tremper les pieds nus dans de la couleur et les imprimer sur du papier (petites feuilles ou grandes bandes), différentes couleurs pour différents enfants, marcher droit, en courbes ... , observer le résultat.
- Tremper les pieds nus dans de l'eau et laisser des traces sur un papier, un sol sec, ... et observer comment elles disparaissent à nouveau.
- Chaussures dans le sable, la neige, l'eau (comparer les profils, qui reconnaît sa trace?)
- Comment mes pieds se déplacent-ils sur des cailloux brûlants? dans la boue? sur la glace? dans l'eau?
3 groupes. Chaque groupe a une propriété, chaque propriété a une musique, les enfants réagissent quand leur musique apparaît.

8. Jeux sur papier:

- Jeu d'attribution: Quelle trace appartient à quel animal? (placer des images isolées, ou une feuille avec toutes traces et les faire relier avec un crayon)
- Jeu de mémoire: Memory des traces (trouver 2 mêmes traces, ou trace et animal correspondant)



9. Diverses chansons:

- Le mille-patte de Henri Dès
 - En levant les pattes et les pieds - les Ours du Scorff
 - Jean Petit qui danse
 - Tête, épaule, genoux et pieds
- Toutes les chansons et plus se trouvent sur internet



Compagnie Irene K.
Ancienne route de Malmédy 27 , 4700 Eupen
info@irene-k.be
Tél: +32 (0)87 55 55 75
www.irene-k.be

