

Jouer avec les ombres à l'école maternelle

De l'ombre naturelle à l'ombre apprivoisée

| T1 | Des ombres naturelles : jeux d'ombres dans la cour. | | | A l'ombre apprivoisée | | | |
|--|--|---|---|---|--------------|----|----|
| Découvrir / vivre son ombre | Jouer avec son ombre et celles des autres | Constater les modifications de l'ombre au cours de la journée. | Associer l'ombre et son objet. | Déformer son ombre | PS | MS | GS |
| <ul style="list-style-type: none"> · Voir son ombre, l'observer. · Cacher son ombre, l'agrandir. · La placer à un endroit donné. · Tracer le contour de son ombre. · Toucher son ombre. | <ul style="list-style-type: none"> · Se positionner sur l'ombre du copain. · Toucher une ombre avec la sienne. · Multiplier les points de contact avec son ombre (les dénombrer). | <ul style="list-style-type: none"> · Tracer les ombres d'un bâton à différents moments de la journée, en utilisant une couleur pour chaque tracé. · Les comparer (forme, direction et longueur). · Trouver une explication à ces observations. | Retrouver un objet à partir de son ombre. | <ul style="list-style-type: none"> · Produire des ombres différentes selon le support de projection (sur un mur, au sol, les deux à la fois, sur un cylindre...) · Montrer que les ombres ont toutes la même direction | | | |
| <p>Le jeu des cerceaux</p> <p>Des cerceaux sont disposés au sol. Le jeu consiste à glisser l'ombre de la tête dans l'anneau.</p> | <p>Le jeu des ombres</p> <p>Les ombres se donnent la main. Les ombres se cachent, se battent, se poursuivent...</p> | <p>Anticip'ombres</p> <p>On doit anticiper la position de l'ombre d'un objet à un moment de la journée.</p> | <p>A la recherche des ombres perdues</p> <p>Les enfants sont répartis en deux groupes. Le premier groupe choisit des objets parmi d'autres. Ils les disposent sur une planche qui ne touche pas le sol. Ils en tracent les contours. Les objets sont dispersés ; les enfants de l'autre groupe doivent retrouver leur place.</p> | <p>A la queue leu leu</p> <p>Disposer des bâtons dans la cour pour que leurs ombres soient alignées. Des bâtons sont disposés dans la cour. A partir d'un point donné, imaginer et tracer l'ombre d'un bâton, puis vérifier.</p> | Cf Tableau 2 | | |

| T2 | | THEATRE D'OMBRES | | | | | |
|--|--|---|--|--|--|----------------|--|
| Petite Section | | Moyenne section | | | | Grande Section | |
| Acquisitions de fin d'année | Exemples de consignes | Acquisitions de fin d'année | Exemples de consignes | Acquisitions de fin d'année | Exemples de consignes | | |
| Produire des mouvements simples et variés dans un espace libre en explorant des contrastes simples : vite/lent, mobile/immobile, haut/bas... | Déplacez-vous dans l'espace éclairé et regardez ce qui se passe. | Élargir le répertoire gestuel habituel en explorant des contrastes plus fins : lié/saccadé, mou/raide... | Marchez pour faire une ombre de souris ou d'éléphant. | Traduire des nuances dans son mouvement | Promenez-vous pour que les spectateurs reconnaissent l'ombre d'un des trois ours de Boucle d'Or. | | |
| Réagir à des contrastes sonores | Quand la musique est faible, faites une petite ombre et quand elle est forte, faites une grande ombre. | Produire un mouvement en l'adaptant à des structures rythmiques | Faites danser l'ombre de votre tête sur la musique rapide et l'ombre de vos bras sur la musique lente. | Varié les modes de relation à la musique : adéquation, indépendance | Les spectateurs frappent dans les mains ou avec des percussions à la même vitesse que le mouvement de l'ombre. | | |
| S'engager dans des situations motrices et de communication inhabituelles | Dancez pour faire danser votre ombre. | Prendre des risques nouveaux dans les conduites d'expression et de communication | Jouez avec un partenaire pour composer une seule ombre. | S'engager dans des prises de risque en relation avec les autres | Deux par deux, l'ombre du Petit Poucet essaie d'escalader l'ombre de l'ogre. | | |
| Passer d'une production éphémère à la reproduction de ce geste | Faites une ombre immobile sur un point du drap et reproduisez-la ailleurs sur le drap | Enchaîner 2/3 mouvements simples et variés dans un espace orienté | Deux par deux, représentez une maman qui fait manger son bébé : il faut voir s'ouvrir la bouche du bébé. | Intégrer son projet individuel dans un projet collectif et les mener à leur terme | Chacun choisit individuellement de représenter un personnage ; puis quatre par quatre, imaginez une saynète autour de ces personnages. | | |
| Se repérer et s'engager dans la transposition d'un thème, d'une histoire, d'un conte | Promenez-vous dans la forêt, allez taper l'ombre de l'ogre pour lui montrer que vous n'avez pas peur. | Accepter de jouer des rôles différents à l'intérieur d'une trame | Deux par deux, présentez l'ombre du marionnettiste et son pantin : la grande ombre manipule la petite ; puis changez de rôle. | Intégrer dans son jeu des paramètres d'écriture (entrée, sortie...) | Entrez en scène de manière à placer l'accessoire nécessaire au bon moment et au bon endroit par rapport à la lumière. | | |
| Associer spontanément 2 modes d'expression (gestes, paroles...) pour une seule et même signification | Présentez votre ombre aux spectateurs en disant bonjour pour qu'ils vous reconnaissent. | Traduire un thème successivement par le geste ou par la voix de façon intentionnelle | Vous, spectateurs, interpellez le loup. Il répond par les mouvements de l'ombre et la voix. | Choisir plusieurs formes de langage en fonction du projet : gestuel, verbal, plastique, musical... | Choisissez parmi plusieurs diapositives celle qui convient le mieux à l'ambiance. | | |
| Identifier des contrastes (très lent/très vite, saccadé/continu...) | Éloignez-vous ou rapprochez-vous de la lumière pour voir ce qui se passe sur le drap. | Prendre des repères plus fins dans le monde sonore (phrase musicale, pulsation...) | Quand vous entendez les claves, déplacez votre ombre et quand vous entendez le triangle, faites-la disparaître. | Repérer des nuances dans l'univers sonore (accélération, accent...) | Quand la musique accélère, rapprochez-vous les uns des autres pour ne plus faire qu'une seule ombre. | | |
| Se repérer par rapport à un objet placé dans l'espace scénique : (grimper sur, passer dessous...) | Reculer pour poser l'ombre de votre tête sur l'ombre géante du coussin. | Repérer dans l'espace scénique les fonctions différentes des objets ou des espaces (sauter au dessus de, courir au milieu de la scène...) | Trouvez différentes façons de vous appuyer contre l'ombre du rocher. Vous ne devez jamais faire disparaître une partie de votre corps. | S'orienter dans l'espace scénique | Enchaînez plusieurs actions en montrant toujours votre profil. | | |
| Être attentif à la production des autres sur une courte durée | Essayez de reconnaître celui qui passe derrière le drap. | Identifier un geste et le reproduire | Regardez comment l'ombre joue d'un instrument et faites la même chose. | Repérer des gestes déclencheurs chez les autres | Entrez en scène au moment où les ombres des deux mains se rejoignent. | | |

| THEATRE D'OMBRES | | | | | |
|---|--|--|---|---|--|
| Petite Section | | Moyenne section | | Grande Section | |
| Accepter de participer à une action collective jusqu'à la réalisation d'un but défini | Faites passer une farandole d'ombres sans vous lâcher les mains. | Accepter les productions des autres différentes de la sienne | Trouvez une façon d'utiliser le bâton puis cherchez un partenaire proposant une autre solution. Echangez vos idées. | Adapter sa production, jouer un rôle dans une réalisation collective | Bougez vos bras avec les autres pour faire danser les branches de l'arbre dans le vent. |
| Respecter différents espaces scéniques | Entrez dans l'espace éclairé quand l'enfant précédent a été reconnu. | Observer une réalisation et proposer une suite | Regardez l'ombre du personnage perdu dans la forêt. Entrez en scène pour lui proposer de l'aide. | Prendre des informations sur les réalisations des autres pour appliquer une règle commune | Vous êtes tous des oiseaux migrateurs : on ne doit jamais voir plus de trois ombres d'oiseaux en même temps. |
| | | | | Confronter des propositions différentes pour en dégager une solution collective | Chacun à votre tour, illustrez un métier du cirque avec un geste et un accessoire ; les différentes idées permettront de mettre en scène un spectacle de cirque. |

| T3 | Les compétences spécifiques en théâtre d'ombres à l'école maternelle | | |
|----|---|--|--|
| | L'enfant acteur | L'enfant spectateur | L'enfant compositeur |
| | <ul style="list-style-type: none"> -Il joue à travers son ombre, un être vivant, un personnage, une action -Il agrandit et réduit son ombre à volonté -Il modifie son ombre à l'aide d'objets -Il représente avec un ou deux camarades, un seul être, un seul personnage, un seul objet -Son jeu s'appuie sur son univers quotidien et sur son imaginaire alimenté par les histoires, les légendes, les contes connus -Il exprime son plaisir par la répétition de son rôle et par le sens qu'il donne à son ombre. | <ul style="list-style-type: none"> -Il manifeste intérêt, curiosité, plaisir dans des rencontres avec des œuvres théâtrales. -Il reconnaît dans le jeu des autres des éléments référés à sa propre expérience -Il établit avec les œuvres une communication de type sensible et émotionnel - Il traduit corporellement ses préférences | <ul style="list-style-type: none"> -La composition est une esquisse permanente -Le plaisir de jouer et de donner un sens à une ombre doit être préservé -L'enfant accède à la composition par les règles du jeu théâtral fondées sur des composantes spatiales, temporelles, les qualités et les éléments signifiants du mouvement, la relation avec les acteurs -il construit de courtes scènes qu'il est capable de retrouver et de produire |

Découvrir le monde : Les ombres [cf document](#) La Main à la pâte

Sommaire

Séance 1 : Expérimenter avec son propre corps

Séance 2 : Quelles sont les conditions d'obtention d'une ombre ?

Séance 3 : Influence de la couleur et de la forme de l'objet

Séance 4 : La position de l'objet

Séance 5 : Déformation de l'ombre

Séance 6 : La position de la source