

ARTS & EXPRESSION - CYCLES 1 & 2

Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

SOIT 23% D'ÉCONOMIE !

219,00 € TTC
le kit

Réf. 9000092

SÉANCE TYPE POUR ENFANTS DE 7 À 11 ANS

TOUS NOS PRODUITS SONT DISPONIBLES
SUR [DECATHLONPRO.FR](https://www.decathlonpro.fr)

-----> Objectifs pédagogiques :

- S'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non.
- Se situer et utiliser un espace, respecter un rythme.
- Apprendre à faire ensemble, à coordonner collectivement des actions.
- Présenter son travail à un « public ». Construire des représentations et des séquences courtes.

Les activités d'expression, de mimes, de jeux dansés, de rondes et de cirque peuvent être réalisées avec ce matériel.

La gestion de l'espace (la scène) est un élément pédagogique central dans les activités artistiques et d'expression.

L'animateur doit utiliser l'espace, l'agrandir, le réduire, le matérialiser afin que l'enfant identifie bien ce principe de scène ou d'espace d'évolution (un cerceau au sol constitue un espace d'évolution et de création).

Dans un second temps, l'animateur pourra également sensibiliser les enfants au principe de sens de jeu (face à un public). L'aboutissement d'un cycle d'activités artistiques et d'expression est la représentation de son travail vers un public (parents, autres enfants, ...) et quel que soit l'âge des petits artistes...



TEMPS À PRÉVOIR

De 30 min à 1h par séance



COMPOSITION DU MATÉRIEL

- 6 foulards
- 6 cordes GRS 3m
- 1 parachute
- 15 cerceaux plats
- 6 balles de jonglage
- 1 bolas
- 1 lot de 6 assiettes chinoises
- 1 sac équipement



LIEU DE PRATIQUE

Intérieur ou extérieur



CONSIGNES DE SÉCURITÉ

Les actions proposées ci-dessous doivent faire l'objet d'une adaptation pédagogique (simplifiée ou complexifiée) en fonction de l'âge et du niveau des enfants. Par les choix pédagogiques qu'il réalise, l'animateur est le seul garant de la sécurité des enfants.

DÉCOUVREZ TOUTES NOS FICHES PÉDAGOGIQUES SUR [DECATHLONPRO.FR](https://www.decathlonpro.fr)

EXEMPLES DE SITUATIONS

MATÉRIEL : LA CORDE

LE JEU DU SERPENT

Participants : de 3 à 10 enfants

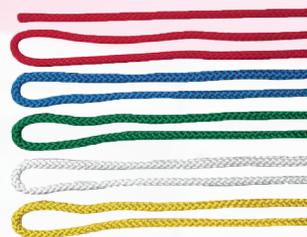
2 enfants (ou l'animateur) tiennent à chaque bout la corde et l'animent au sol comme un serpent.

Les enfants doivent passer, sauter par-dessus, sans la toucher.

Consignes : sauter sur 1 pied / 2 pieds, chacun son tour, puis par 2, par 3 ou plus.

CORDE À SAUTER GÉANTE

2 enfants font tourner la corde lentement, les autres enfants viennent sauter chacun leur tour.



MATÉRIEL : LES FOULARDS ET CERCEAUX

Aménagement : former un cercle au sol avec les cerceaux, chaque enfant se positionne dans un cerceau avec un foulard dans les mains.

Participants : de 6 à 14 enfants (nombre pair de préférence).

EXERCICE 1

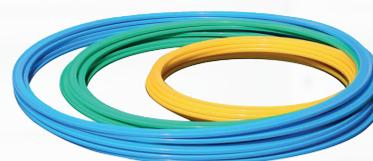
1. L'animateur donne un thème à partir duquel les enfants devront prendre la pause (faire la statue) : un animal, un objet...

2. A un signal (sonore, visuel, musical) donné, chaque enfant lance en l'air son foulard et fait la statue à la réception de l'objet.

EXERCICE 2

1. Chaque enfant lance son foulard à son voisin de gauche, échange de place avec lui, puis réceptionne le foulard de l'autre.

2. Sur un thème annoncé au préalable, à la réception du foulard, tous les enfants réalisent une statue.



MATÉRIEL : LES BALLEES

Les enfants se mettent par deux et échangent une ou deux balles, en les faisant rouler au sol, puis en les lançant. Avec les mains, avec les pieds et en cherchant des attitudes expressives.

Exercice de relaxation : Un enfant fait rouler une balle sur le corps d'un autre enfant (debout ou couché).



MATÉRIEL : LES ASSIETTES CHINOISES

L'animateur fait tourner les assiettes et les transmet aux enfants. D'abord avec le doigt, puis avec les tiges, les enfants se promènent et s'échangent les assiettes.

Les enfants se mettent en rond, l'animateur (ou un enfant) fait tourner les assiettes et les enfants doivent se les passer le plus longtemps possible.



MATÉRIEL : LE PARACHUTE

LE JEU DU PARAPLUIE

Réunir 8 enfants autour du parachute, répartis selon leur taille (positionner les enfants de même taille face à face).

1. A l'appel « 1 2 3 Parapluie », les enfants doivent tous lever le parachute et le tenir en l'air en se regardant sous la toile.

2. A l'appel « 1 2 3 Parapluie », exécuter une consigne annoncée par l'animateur.

Ex : l'animateur annonce une couleur (rouge par exemple) ; les élèves qui tiennent la couleur rouge se retrouvent au centre puis échangent de place sous le parachute.

Complexifier les consignes :

- Annoncer plusieurs couleurs en même temps.
- Annoncer des consignes pour que les enfants fassent connaissance : avoir les cheveux blonds, porter des lunettes, avoir un prénom qui commence par la lettre E... Les joueurs concernés par la consigne doivent se rendre au centre puis retourner à leur place.

