

Autres suggestions de tâches

À la conquête des trésors (TAEX)

Contenus d'enseignement-apprentissage visés

- Se déplacer dans l'espace scénique de manière autonome en maintenant une certaine distance avec les autres.
- Adapter les mouvements à l'énergie suggérée par la musique (variante 1 et 2).
- Réaliser des mouvements en adéquation avec un thème.

Organisation du dispositif

La salle de sport se transforme en un grand château avec plusieurs pièces (imaginaires) meublées de bureaux avec tiroirs, étagères, lits, canapés avec coussins dessus, etc.

L'enseignant·e désigne l'emplacement du château imaginaire. Elle ou il peut, pour ce faire, matérialiser les murs extérieurs du château avec des assiettes de marquage posées au sol. Elle ou il raconte aux élèves que ce château renferme plusieurs trésors d'une grande valeur. Or, ceux-ci sont bien cachés et n'ont encore jamais été découverts.

Déroulement du jeu

Au début de la tâche, toutes et tous les élèves se tiennent à l'extérieur du château devant la grande porte. Au signal de l'enseignant·e, les élèves pénètrent dans le château et partent à la recherche des trésors cachés. Elles et ils doivent entrer dans les différentes pièces en ouvrant les portes, les armoires, les tiroirs, en soulevant les coussins, en regardant sous les lits, etc.

Lorsque l'enseignant·e annonce « *Les trésors sont retrouvés !* », chaque élève simule en avoir trouvé un, puis sort du château en prenant bien soin de ce dernier.

Variante 1

Le château dans lequel les trésors sont cachés est encore habité. Les élèves doivent donc fouiller le château en veillant à ne pas réveiller les personnes qui dorment.

Variante 2

Le château dans lequel le trésor est caché est inhabité. Les élèves pénètrent donc dans le château et allument toutes les lampes. Toutefois, les voisins ont remarqué de la lumière dans le château et appellent la police. On entend déjà au loin les sirènes des voitures de police. Les élèves doivent fouiller le château le plus vite possible avant que la police n'arrive.



Musique

Dans un premier temps, cette tâche peut se faire sans musique ; puis la musique pourrait indiquer l'ambiance (musique avec énergie + pour la variante 1 et musique avec énergie +++ pour la variante 2).

Matériel

Assiettes de marquage

Écoute et dessin (TAEX)

Contenus d'enseignement-apprentissage visés

Adapter les mouvements à l'énergie suggérée par la musique.

Organisation du dispositif

Les élèves, regroupés en binômes, se répartissent librement dans la salle.

Déroulement du jeu

A est assis derrière B et « dessine », avec son doigt, dans le dos de sa ou son camarade. L'objectif est de dessiner un champ contenant des centaines de fleurs. L'action est soutenue par des musiques variées (énergie + ou +++, ou en alternance) choisies par l'enseignant·e. Les mouvements (traits dessinés) doivent constamment être adaptés à l'énergie de la musique.

Variante 1

L'élève qui dessine dans le dos de sa ou son camarade doit utiliser sa « mauvaise » main.

Variante 2

Un·e membre du binôme est couché à plat ventre et l'autre lui fait un massage, en adaptant toujours ses mouvements à l'énergie de la musique.

Variante 3

Le binôme doit réagir à la musique (alternance d'énergie + et +++) :

- Sur une musique avec énergie +++, chaque binôme se donne la main et se déplace/danse dans la salle, sans se lâcher.
- Sur une musique avec énergie +, couché par terre à plat ventre l'un derrière l'autre, A tient les pieds de B et les deux se déplacent en rampant sur le sol, tout tranquillement. Les places sont échangées à la prochaine diffusion de musique d'énergie +.

Matériel

Aucun matériel spécifique