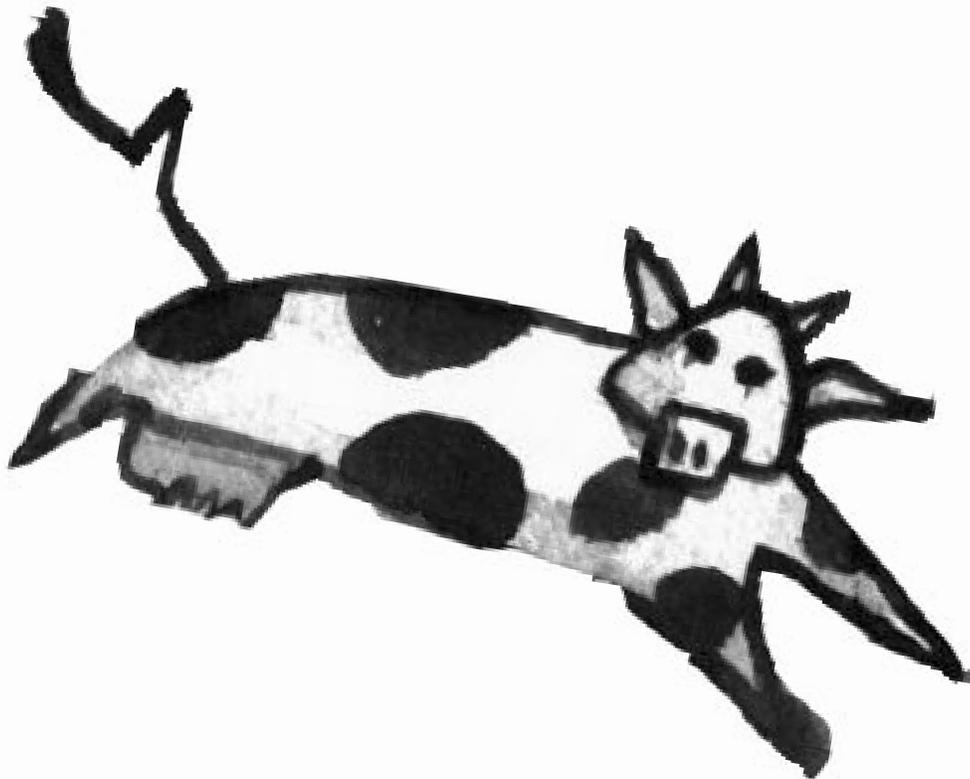


Planification d'une situation d'apprentissage.

- Titre : Le merveilleux monde des animaux.
 - Cycle : 1^{er} cycle (secondaire 1)
 - Durée : Une période de 75 minutes.
- Matériel :
 - Un bâton de pastel sec.
 - Une boîte. (pour pincer une illustration)
 - Couples d'illustrations d'animaux qui ont un cri particulier (deux chats, deux lions, etc.) (voir annexe 2)
 - Disque compact avec différentes ambiances animalières. (basse-cour, jungle, forêt, etc.)
 - Tapis pour la visualisation.



Domaine général de formation :

- *Orientation*
- *Intention éducative* : Amener l'élève à se réaliser tout en favorisant son insertion dans la société.
- *Axes de développement* : Faire prendre conscience à l'élève de ses talents et de ses qualités. Lui transmettre le goût du défi.

Compétence transversale :

- *D'ordre personnel et social* : Actualiser le potentiel de l'élève et lui faire prendre sa place parmi les autres.
- *Critères d'évaluation* :
 - Manifestation de persévérance.
 - Expression de ses sentiments.

Compétence disciplinaire :

- *Créer* :
Exploiter des idées en vue d'une création dramatique.
 - S'ouvrir à une proposition
 - Être attentif aux images, aux émotions, aux sensations et aux impressions qu'elles suscitent.
- *Critère d'évaluation* :
 - Originalité dans le traitement des éléments du langage dramatique.

Lien interdisciplinaire :

- *Écologie* : Pour les informations sur les animaux.

Accueil :

Quand les élèves arrivent dans la classe, ils entendent différentes ambiances où l'on peut retrouver des animaux. Par exemple, des sons d'animaux de la ferme, des bruits de la jungle.

Étape 1 :

• **Visualisation** : L'enseignant demande aux élèves de se placer confortablement, de se coucher par terre sur un tapis. Par la suite, l'enseignant leur explique que le cours d'aujourd'hui sera consacré aux animaux. Ensuite, l'enseignant demande aux élèves de respirer profondément et d'expirer et ce à quelques reprises. L'enseignant débute l'exercice de visualisation en posant différentes questions aux élèves de façon à les faire réfléchir et se détendre. Des questions stimulantes pour l'imagination pourront ressembler à celles-ci.

Imagine que tu es un animal. • À quel animal tu ressembles le plus? • Avec lequel tu as le plus de points communs? • Quel animal tu as choisi d'être? • Quelle est ta couleur? • Es-tu grand? • Petit? • Minuscule? • Comment est ta peau? • Lisse? • Couverte de poils ou de plumes? • Tu te déplaces comment? • Ton habitat naturel ressemble à quoi? • Tu communique de quelle manière? • Quel est ton cri? • Es-tu un animal domestique ou tu vis dans la jungle? • Etc. •

Étape 2 :

• **Réchauffement** :

- 1- Chaque élève pige une illustration d'animal dans une boîte prévue à cet effet, placée au milieu du cercle que les élèves ont formé.
- 2- Ensuite, ils doivent circuler en marchant dans le local en gardant les yeux fermés.
- 3- L'enseignant leur demande de faire le cri de l'animal tout en continuant de circuler. Par exemple, si un élève a pigé une image illustrant un chat, il devra miauler. MIAOUWW!
- 4- Le but de l'exercice est de retrouver l'autre élève qui a pigé la même illustration que lui.
- 5- Quand ils ont trouvé leur partenaire, ils peuvent s'asseoir par terre et discuter ensemble des informations qu'ils savent au sujet de leur animal.

Étape 3 :

- *Le jeu de la vache qui tache :*

- 1- Les élèves doivent s'asseoir en cercle.
- 2- De vive voix, l'enseignant leur attribue un numéro. Ils doivent le retenir. Par exemple, en débutant par donner le numéro 1 à un premier élève et en continuant avec deux, trois, ainsi de suite jusqu'à temps que tous aient leur numéro. L'enseignant ne doit pas oublier de se donner un numéro lui aussi car il devra introduire le jeu.
- 3- L'enseignant débute le jeu avec en main, un bâton de pastel sec. Il devra dire «**Je suis la vache qui tache** (car il a le bâton de pastel en main) **sans tache** (car il n'a pas encore de tache) **numéro 1** (ou n'importe quel numéro qu'il aura choisi de prendre au début) **et j'appelle la vache sans tache numéro 4** (ou n'importe quel autre numéro que possède un élève. » Ensuite, le numéro appelé (ici c'est l'élève ayant le numéro 4) doit répondre à son tour en disant sa phrase.

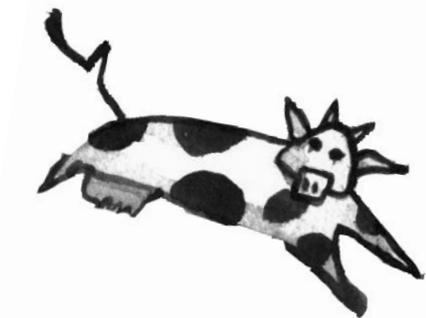
Phrase à dire quand on a en notre possession le bâton de pastel :

Je suis la vache qui tache sans tache numéro x et j'appelle la vache sans tache numéro x...

Sans bâton de pastel :

Je suis la vache sans tache numéro x et j'appelle la vache sans tache numéro x...

Bien entendu, le but du jeu est de faire des taches au visage des élèves. L'élève mérite donc une tache lorsqu'il n'a pas réussi correctement à dire sa phrase. Si c'est le cas, la personne qui a le bâton de pastel sec devra aller faire une tache au visage de celui-ci. Par la suite, il ne faut pas oublier que la phrase à dire changera. Par exemple, si j'ai une tache, je ne suis plus la vache sans tache. Je suis maintenant devenu la vache à une tache et ainsi de suite au gré des erreurs, les taches s'accumuleront. Tout au long du jeu, nous pouvons faire circuler le bâton de pastel sec. De cette manière il sera donc bien important de surveiller si l'élève que tu désires appeler a en sa possession ou non le fameux bâton de pastel



Retour :

À la fin du jeu, l'enseignant demande aux élèves comment ils ont trouvé ce jeu. On discute ensemble de comment s'est déroulé ce cours d'art dramatique. De plus, on questionne les élèves sur comment ils ont trouvé l'expérience de devoir laisser sa gêne de côté afin de pouvoir prendre leur place dans le groupe.

Intégration et réinvestissement :

L'élève pourra faire des liens avec le cours d'écologie où il aura appris plusieurs informations sur les animaux.

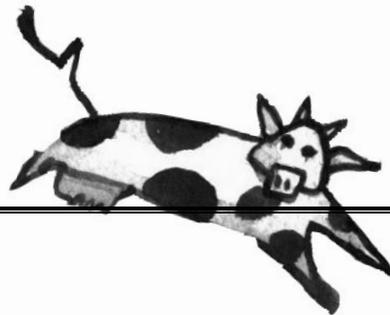
Je crois que cette situation d'apprentissage permet aux élèves de briser la glace, en ce début d'année. Elle leur donne la possibilité de faire leur place à travers le groupe, dans un contexte de jeu, ce qui leur servira pour les prochaines situations d'apprentissage en art dramatique.

Évaluation : (voir annexe 1)

Étant donné que cette situation d'apprentissage est sous forme d'activité brise-glace, je suggère que ce soit une auto-évaluation à remettre au prochain cours.

Annexe 1

Mon autoévaluation	
Nom : _____ Prénom : _____	
Niveau : _____ Groupe : _____	
•J'ai manifesté de l'ouverture face à cette proposition	
•J'ai réussi à ne pas avoir peur du ridicule.	
•J'ai réussi à avoir du plaisir.	
<u>Légende :</u> 1. Totalemnt!!! 2. Juste assez. 3. Pas dutout!	



Annexe 2

