

RITUELS DE MISE EN ROUTE EN EXTERIEUR

STAGE DE REMISE A NIVEAU

1. Mise en route

- s'étirer en baillant
- frotter tout le corps pour se réveiller :
 - se « réchauffer » les mains
 - frotter le visage, on peut tapoter les joues en faisant des bruits
 - masser le haut du crâne
 - frotter la nuque avec les deux mains et en étirant vers l'extérieur pour évacuer les tensions
 - continuer avec les bras
 - masser le ventre en faisant des cercles dans le sens des aiguilles d'une montre
 - finir avec les jambes
- secouer tout le corps pour se détendre en sautillant 4/5 fois sur place, on peut même pousser des petits cris
- s'échauffer la voix à la manière d'une mise en route musicale avec des jeux vocaux :
 - faire des O et des A de différentes hauteurs et durées
 - reproduire le rythme vocale de la maîtresse
 - choisir un mot dans sa tête et au signal tout le monde répète son mot à la façon demandée : fort, doux, triste, gai, fatigué...
- jeu plus « sportif » et qui commence à demander de la concentration : en cercle, un élève propose un mouvement et tout le monde le répète. Puis le suivant refait le 1er mouvement et ajoute le sien, tout le monde répète et ainsi de suite.

2. Jeux d'apprentissage

L'idée est d'utiliser et de renforcer les connaissances en les utilisant avec son corps dans des jeux avec un minimum de préparation et de matériel. On peut les improviser quand on veut (en cas de fatigue des élèves par exemple) et les varier à l'infini.

- Les jeux :
 - s'envoyer le ballon en répondant à chaque fois à la consigne demandée
 - aller chercher une image ou toucher quelque chose répondant à la consigne
 - mimer
 - faire deviner sans dire le mot
 - course de relais où il faut répondre à une consigne à chaque changement
 - en cercle, répéter à chaque fois les mots dit avant en ajoutant le sien
- Les consignes possible :
 - dire un verbe (puis on précise un verbe du 2ème groupe, un verbe en rapport avec...)
 - dire un nom, un adjectif...
 - dire un mot en rapport avec ... (la mer, le ciel, les leurs...)
 - résoudre un calcul rapide
 - compléter la phrase de l'élève précédent

3. Travail de la concentration

- D'abord les échanges oraux : pourquoi se concentrer, à quoi ça sert ?... Faire émerger les ressentis des élèves. Est-ce qu'ils savent pourquoi ils n'arrivent pas à se concentrer parfois ? Manque de motivation, soucis, rêveries...
- Explication sur la concentration: je pars du modèle de la poutre (voir les recherches et propositions de JP Lachaux – Projet ATOLE) mais comme on ne peut pas faire plusieurs séances avec des exemples progressifs, je simplifie pour le stage et surtout en fonction de ce qui est à ma disposition :
 - Les élèves marchent (sous surveillance) sur le banc de la cour : est-ce que c'est difficile ? Non car il est large. Est-ce que c'est dangereux ? Un petit peu mais il n'est pas haut. C'est **le niveau 1**, il faut être concentré mais pas trop, si on tourne un peu le tête ou qu'on écoute les copains, on peut continuer.
 - Les élèves marchent (toujours sous surveillance!) sur le muret : c'est plus dur car il est étroit et un peu plus dangereux car il est plus haut. C'est **le niveau 2**, il faut être plus concentré et attentif.
 - Les élèves marchent (ou pas suivant la hauteur!) sur le mur ou alors sur le muret mais avec des obstacles. C'est plus dur et surtout plus dangereux. C'est **le niveau 3**, il faut être super concentré !
- On parle des expériences de classe et on réfléchit ensemble s'il faut être au niveau 1, 2 ou 3 suivant les activités.
- On conclut que se concentrer est difficile mais qu'il n'est pas nécessaire d'être « à fond » tout le temps. Par contre il faut essayer d'être au niveau 3 quand c'est nécessaire : **les consignes et la nouvelle leçon.**
- Les petits jeux de concentration :
 - Les élèves sont alignés devant l'enseignant qui a un ballon. Il dit un prénom et lance rapidement le ballon, l'élève concerné doit le rattraper :
 - niveau 1 : ils sont face à l'enseignant
 - niveau 2 : ils tournent le dos et doivent donc se retourner pour rattraper le ballon
 - niveau 3 : ils tournent le dos et sont accroupis.
 - Les élèves sont alignés devant l'enseignant. Il mime un geste tout en appelant un prénom et l'élève concerné doit le répéter (sauter, tourner,...) :
 - niveau 1 : l'enseignant mime et dit le geste en même temps
 - niveau 2 : l'enseignant dit le geste sans le miner
 - niveau 3 : l'enseignant dit le geste mais en mime un autre (piège, il faut se concentrer sur la voix pas sur le visuel)
 - Même jeu mais en demandant aux élèves de dire quelque chose de plus en plus dur, par exemple :
 - niveau 1 : dire un adjectif
 - niveau 2 : dire un adjectif commençant par P
 - niveau 3 : dire un adjectif commençant par C en rapport avec la mer