

Idées pédagogiques

POULE
POULE

MISE EN RÉSEAU CULTURELLE

Littérature jeunesse

Mise en réseau entre le jeu Poule Poule et « Les contes rouges (et bleus) du chat perché » de Marcel Aymé.

Lecture offerte ou utilisation comme support de modèle de construction pour l'introduction des rebondissements (mots et expressions de liaison) d'une histoire.

Ou encore...

Arts visuels

Mise en réseau avec le cinéma muet.

Une partie (ou les productions des projets 1 et 2 ci-dessous) peut être mise en regard avec des films des frères Lumière : *Sortie d'usine* (1895) ou encore *L'Arroseur arrosé* (1895).

Ce rapprochement peut donner suite à la **création d'une vidéo courte réalisée en stop motion.**



PETITS TIPS

Petite adaptation matérielle

Si les parties s'avèrent trop ardues, **vous pouvez poser les cartes en ligne et non plus en paquet.** Cela facilitera la mémorisation de l'enchaînement des événements.

Petite adaptation de niveau

Vous pouvez proposer aux joueurs un lexique spécifique dans une langue étrangère (animaux, verbes de déplacement, conjugaisons des 3^e personnes du singulier et du pluriel) **afin de jouer dans une autre langue.**

Ou encore...



IDÉES PROJET

Créer un conte en randonnée

Créer un conte en randonnée mettant en scène les personnages du jeu, à la façon de « *La chasse à l'ours* » de Michael Rosen.

Les sonorités choisies pour réaliser la mise en son d'une partie peuvent **servir de support pour la réalisation d'onomatopées.** Ce qui peut également donner lieu à un **travail artistique autour de la représentation du son.**

Réaliser un théâtre d'ombres

Réaliser un théâtre d'ombres utilisant les silhouettes des éléments du jeu. Il peut s'agir d'une maquette ou bien d'un théâtre d'ombres corporelles.

Les représentations peuvent être muettes, sur fond de lecture orale, voire en lien avec un musicogramme et/ou un story-board.



Ou encore...



POULE POULE

Date :

Type d'atelier :

APC. Remédiation...

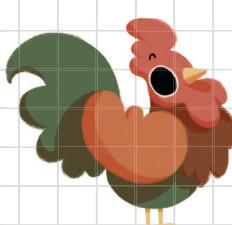
Textes de référence

Programme d'éducation musicale du cycle 3, B.O. 25 du 22/06/23

- Imaginer des représentations graphiques pour organiser une succession de sons et d'événements sonores.

- Inventer une organisation simple à partir de sources sonores sélectionnées et l'interpréter.

**Progression/
Programmation/
Projet où prend place l'atelier...**

À approfondirNotes

Par exemple, les musicogrammes de la chaîne Sabrina sur YouTube et notamment : « Ainsi parlait Zarathoustra – STRAUSS » https://youtu.be/MToyzZ5IA28?si=uy_PsOPsfFM-mvOa

Sonoriser un récit

Objectif pédagogique : Produire des éléments sonores pour représenter une partie de Poule Poule.

Atelier animé par :

Élèves :

Des instruments (maracas, clochettes, triangle, etc.) seront nécessaires pour les séances 3 et 4.



Le morceau musical et le scénario de la partie qui serviront de support à la séquence auront été choisis en amont, soit par l'adulte référent de l'atelier seul, soit avec les élèves.

Séance 1

Objectif : Lier une musique écoute à une représentation écrite.

Mise en œuvre : Découvrir (ou mieux, créer) le musicogramme du morceau choisi. Les formes graphiques montreront plutôt le grain et le rythme des sons, leurs tailles, leur intensité, et leur organisation verticale signifiera la hauteur du son si besoin.

Trouver des graphismes qui permettent de symboliser ce qu'on entend, et les organiser sur une ligne de temps.



Séance 2

Objectif : Sonoriser les événements du scénario à raconter.

Mise en œuvre : Explorer et organiser les sons des acteurs (cartes) de la partie.

Essayer les instruments à disposition, puis décider ensemble de la façon de les utiliser pour représenter les acteurs de la partie.

Séance 3

Objectif : Composer la partie jouée par les enfants.

Mise en œuvre : Organiser l'intervention des instruments sur le morceau. Si l'aisance des enfants le permet, vous pouvez utiliser les notations de rythme usuelles : blanche, noire et (double) croche.

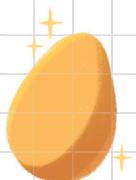
Décider du placement des cartes du scénario (avec leur rythme le cas échéant) dans le musicogramme.

Séance 4

Objectif : Jouer ensemble le morceau enrichi composé au fil de la séquence.

Mise en œuvre : Effectuer plusieurs fois l'ensemble construit, en proposant aux enfants d'échanger leurs rôles s'ils le souhaitent.

Jouer ensemble le morceau composé en s'appuyant sur le musicogramme.



LE CARTABLE
LUDIQUE

