Réflexions / idées premier jour de déconfinement

Etape 1

Se retrouver ***(****les places sont nominatives et espacées****)***

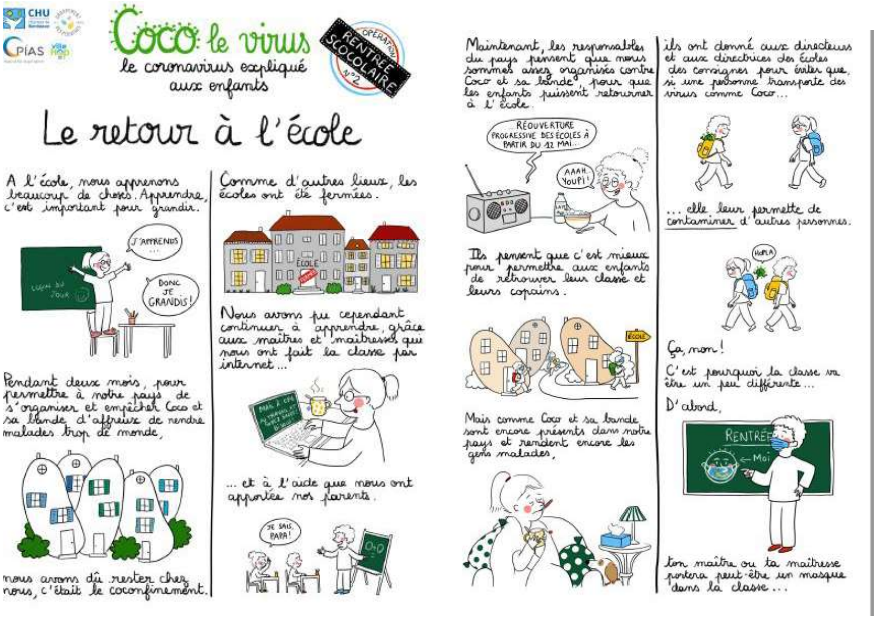
Prendre le temps d'écouter les enfants pour mettre des mots sur l'expérience du confinement

Exprimer ce que l'on ressent et ce que l'on a vécu ce que l'on a fait

Expliquer que l'école ne sera pas tout à la fait la même qu'avant …..

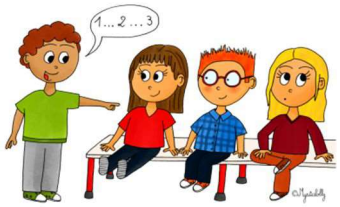
Avant le confinement , dans la classe on pouvait ….

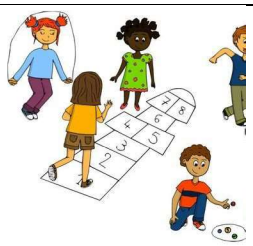
Maintenant on peut toujours mais on doit faire attention à…et ne plus ….(support BD coco le retour)



Découvrir l'emploi du temps avec les temps dédiés aux gestes barrières

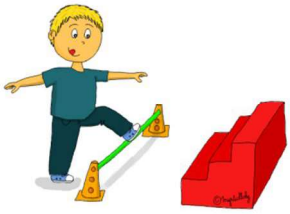
Faire verbaliser les différents moments et réexpliquer pourquoi le lavage des mains revient aussi souvent .

Arrivée à l'école
 lavage des mains
Jeux individuels **(boîte personnelle avec des jeux présélectionnés)**   cahier de brevets
Présentation des activités **Rituels et présentation du plan de travail** 
 activité individuelle **(plan de travail et matériel pesonnel)**
 lavage de mains



récréation

Lavage des mains



Activités physiques

Lavage des mains

Repas

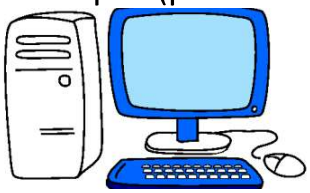
Lavage des mains

Accueil

Chacun à sa place

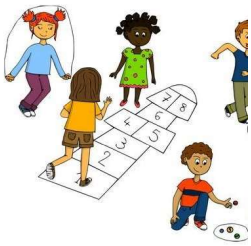
Comptines /chant /jeux d'écoute / phonologie

Atelier informatique (postes nominatifs)



(ecriture de mails pour les parents ou les amis)

Lavage des mains



Récréation

Lavage des mains

Jeux individuels

Lecture compréhension

Lavage des mains

Etape 2

Prendre connaissance des changements effectués dans la classe

Langage oral

Jouer au jeu : Qu'est ce qui a changé dans la classe ?

Disposer les élèves face à la classe et séparés les uns les autres.

Vous allez regarder attentivement la classe et vous allez me dire tout ce qui a changé ?

Il y a des boites avec nos prénoms …Il y a des prénoms sur les tables …etc,

Au fur et à mesure des découvertes, placer des photos sur le tableau collectif aimanté pour rassembler les éléments. Faire la synthèse de ce qui a changé

(ajouter les photos de la classe et du mobilier)

Amener les élèves à réfléchir sur les raisons de ces changements

A votre avis pourquoi ? … ou à quoi ces boîtes vont-elles servir ? etc.

Ceci introduira **le nouveau fonctionnement et les règles qui en découleront**.

Désormais, vous travaillerez

- chacun à votre table (c'est pourquoi votre prénom est écrit sur une table)
- avec un plan de travail et du matériel personnel (c'est pourquoi vous avez une boîte personnalisée)
- avec des jeux individuels que vous ne pourrez pas échangés et qui vous seront attribués pour les deux jours où vous venez en classe .. Ils seront changés la semaine suivante.
- Vous serez toujours assis à la même place au coin regroupement pour éviter les contacts avec les copains

Etape 3

Découvrir les boîtes de jeux individuelles / ou le plan de travail

La boîte (accompagnée du cahier de brevets ou d'une fiche de suivi) contient un nombre de puzzles, jeux d'espace, jeux de manipulations, pour **les deux jours de présence de la semaine.**

Montrez aux élèves comment utiliser les jeux en veillant à rester à sa place et rappeler comment noter les réussites sur son cahier de brevets (ou sa fiche de suivi).

Puis s'entraîner à utiliser les jeux, toujours dans son espace personnel.

A la fin de l'activité veillez à ce que chaque enfant replace bien les jeux dans sa boîte.

Etape 4

Les déplacements

Désapprendre à se ranger 2 par 2 et apprendre à se déplacer sans se toucher, à distance et plutôt les uns après les autres

Jouer à suivre le copain en gardant toujours la distance de sécurité comme les voitures sur la route

Le départ de la classe est échelonné. (Un premier groupe avec l'ATSEM pour aller se laver les mains et un second groupe avec l'enseignante)

Les élèves se positionnent sur les marques au sol espacées de 1 m pour comprendre cette notion de distance.

Etape 5

La récréation

Etape 6

Réinvestir la salle de motricité /danse sans contact, sans matériel

Les nouvelles règles

Dès le début faire observer les marques au sol et les lieux délimités ou interdits d'accès.

Encore une fois prendre conscience de ce qui a changé.

Rappeler que nous ne pourrons pas faire tout ce que nous avions l'habitude de faire et que l'utilisation du matériel, des installations n'est plus possible pour l'instant mais que nous allons trouver d'autres idées pour faire du sport.

Chercher avec eux tous les sports qui ne nécessitent ni matériel, ni contact.

Faire un classement possible / impossible. Les questionner.

Expliquer que nous allons essayer d'apprendre à danser sans se toucher, c'est pourquoi la salle a été divisée en espaces distincts (scotch de peintre ou cordes pour faire un quadrillage ou autre dispositif de distanciation).

x	x	x
x	x	x
x	x	x

Chacun aura sa maison dans laquelle il pourra danser librement.

La danse semble un bon moyen pour se mobiliser physiquement sans matériel et sans contact (cela peut devenir une contrainte dynamisante pour la création).

DANSER sans contact et sans matériel

Voici quelques situations de danse possibles sans contact et sans matériel (extraites du document vers la danse en maternelle)

http://www4.ac-nancy-metz.fr/ia54-gtd/eps/sites/eps/IMG/pdf/vers_la_danse_en_maternelle.pdf

1. **Diversifier les mises en situation pour favoriser l'exploitation**

   Tous en même temps mais chacun pour soi

   Objectif : construire un répertoire moteur inhabituel en relation avec un imaginaire et des supports musicaux

   Le jeu des statues

   Se déplacer quand la musique commence, et, quand elle s'arrête, faire une statue dans une posture originale (s'assurer de la bonne compréhension du vocabulaire : position statue…).
   Variantes : - changer de posture à chaque arrêt - varier la hauteur de la posture (debout, demi-hauteur, assis, au sol) - inventer des statues bizarres - évoluer vers un arrêt à 2, 3 avec un point de contact (main, coude, genou, pied, fesse, dos…)

   Les chiffres

   Tracer des chiffres en l'air avec la main.
   Variantes :
   - utiliser d'autres parties du corps,
   - tracer dans des directions variées : vers le mur, vers le sol, la fenêtre…
   - varier les hauteurs (debout, assis, couché…) - varier la vitesse

   Le pinceau

   Peindre, écrire son prénom en l'air avec sa main.
   Variantes : - utiliser d'autres parties du corps,
   - tracer dans des directions variées : vers le mur, vers le sol, la fenêtre…
   - varier les hauteurs (debout, assis, couché…)
   - jouer sur les contraires : grand, petit, vite, lent…

   « Dans un pays »

   Objectif : traduire corporellement des contrastes d'état, de sensations, d'intention
   Le pays où tout est…
   Faire expérimenter une manière par tous, puis l'autre avant d'instaurer les deux pays : deux espaces dans lesquels les élèves dansent de façons contrastées.

Cette opposition peut porter sur le mouvement (dur/mou, lent/rapide, petit/grand, continu/saccadé « comme un robot ») ou sur les déplacements (haut/bas, rectiligne/courbe, en zigzag…). Chaque pays est nommé « Le pays où tout est lent… »

- **La danse des objets imaginaires**

Exemple : la bulle de savon et le ballon Dans chacun des pays, les enfants font danser un objet imaginaire (une bulle dans l'un, un ballon dans l'autre).
Faire deux groupes : danseurs et spectateurs. Faire observer les différences, les contrastes… les façons de faire pour signifier, faire comprendre.

- **Les gestes du quotidien**

Exemple : s'habiller, se laver, manger…
Dans chacun des pays, les enfants réalisent une action du quotidien.
La décliner en plusieurs actions. Variantes : - enchaîner les actions, - tracer dans des directions variées : vers le mur, vers le sol, la fenêtre… - varier les hauteurs (debout, assis, couché…) –
jouer sur les contraires : faire grand/petit, vite/lent, mou/raide, fluide/saccadé, lourd/léger…
- faire sur place, en se déplaçant.

- **Les gestes sportifs**

Exemple : lancer, courir, sauter, glisser… comme les sportifs.
Dans chacun des pays, les enfants réalisent une action comme un sportif. Variantes : - utiliser d'autres parties du corps : lancer avec un pied, deux mains, la tête…
- varier les directions, - varier les hauteurs (debout, assis, couché…)
- jouer sur les contraires : faire grand/petit, vite/lent, mou/raide, fluide/saccadé, lourd/léger…

- **Les métiers**

Dans chacun des pays, les enfants font comme s'ils étaient un cuisinier, un coiffeur, jardinier, pompier…
Variantes : - enchaîner les actions –
varier les directions,
- varier les hauteurs (debout, assis, couché…)
- jouer sur les contraires : faire grand/petit, vite/lent, mou/raide, fluide/saccadé…

- **Les animaux**

  Dans chacun des pays, les enfants se déplacent comme un animal (éléphant, chat, lapin, serpent….
  Variantes : - varier les directions
  faire à 2, 3 - construire une histoire.

- **La météo**

  Exemple : soleil, neige, vent, pluie, foudre, brouillard...
  Dans chacun des pays, les enfants se déplacent en fonction de la météo
  Variantes : - réduire ou augmenter le nombre de zones

- imager avec des qualités : chaud, froid, résistant, tourbillonnant, glissant, électrique
  varier les directions
- varier les hauteurs

2. **Stabiliser les dispositifs pour favoriser la structuration**

Chacun pour soi mais tous ensemble

Objectifs :

Danser avec une intention et selon un trajet déterminé.

Décider ses déplacements en fonction d'un projet d'action.

Matériel : scotch ou ficelles

Les îles

Matérialiser des « îles » avec du scotch ou des cordes dans tout l'espace.

Chaque élève du groupe des danseurs choisit son île de départ.

Au lancement de la musique, l'enfant regarde l'île qu'il désire rejoindre en dansant.

Il s'arrête sur cette île puis choisit une autre île...

Pendant le temps de la musique, chacun circule d'île en île.

Variantes : - faire une statue devant l'île avant d'y rentrer.

- les îles sont disposées sur le périmètre de la scène.

«Tu te diriges vers une île sans être obligé d'y aller, tu t'arrêtes et tu construis une statue que tu peux faire loin ou près de l'île. »

3. Transformer les situations pour favoriser le réinvestissement

. Chacun son idée

Objectif : Construire des réponses personnelles dans sa danse.

Le magicien

Trouver une position de statue debout, la mémoriser.

Sur une musique, être capable de la refaire à l'identique.

1 er jeu: danser dans tout l'espace, au coup de baguette magique (coup de triangle) refaire la statue debout.

Trouver deux autres positions (demi-hauteur, assis ou couché).

2 ème jeu: danser dans tout l'espace, au premier coup de baguette magique, refaire sa première position, repartir danser, au deuxième coup faire sa seconde statue, etc.

3 ème jeu: « Tu gardes en mémoire les trois statues construites.

Je vais arrêter de donner les signaux, mais si la musique "t'inspire des coups de baguette magique" ou bien quand tu le souhaites, tu arrêtes ta danse et tu retrouves tes statues dans l'ordre que nous avons décidé».

Les trois statues

Toute la classe choisit trois positions de statues, communes à tous les enfants, à des hauteurs différentes, qu'elle répète et mémorise.

1 er jeu : à un signal, tous ensemble, on fait la même statue, puis on se met à danser « vite » jusqu'au prochain signal (deuxième statue).

On recommence à danser « vite » jusqu'au dernier signal (troisième statue).

2ème jeu: même règle en dansant « lentement » entre les « moments de statues ».

3ème jeu : même règle en dansant « comme un robot » entre les « moments de statues ».

Après l'exploration d'une situation qui a amené les élèves à créer des réponses personnelles, il est important de leur proposer de conserver momentanément les solutions de leur choix. Ainsi, d'une part, ce qui a été produit ne se fait pas toujours à l'insu de l'enfant et d'autre part, la conservation permet à l'enfant de percevoir l'originalité de sa proposition par rapport à celle des autres. Les codages, les traces graphiques, les photos ou les images vidéo aident à la conservation et peuvent faire l'objet d'un échange entre enfants ou entre groupes, être choisis par le groupe classe ou fonder une situation de communication.

A l'intérieur d'un atelier

Objectif :

Percevoir et traduire des contrastes dans sa danse par l'utilisation de l'espace, des modes d'action, des formes corporelles.

1. Trois couloirs de danse L'espace est divisé en trois couloirs orientés (une porte d'entrée, une porte de sortie).
2. Chaque couloir est caractérisé par une règle du jeu des trois statues : (lentement vite, robot).
3. Les enfants sont répartis en trois groupes (un par couloir).
4. Au signal de la musique, chaque groupe s'engage dans son « couloir de danse » et s'y déplace en dansant (selon la règle du couloir) et en y faisant les trois statues (première, deuxième, troisième positions), chacune à un signal de l'enseignant (silence, coup de tambourin…).
5. Le jeu est répété trois fois (pour stabiliser la danse) dans le même couloir. Puis les enfants changent de couloir pour passer à chaque atelier.
6. Des codages établis en classe pour symboliser le type de couloir aideront à la permanence de la consigne

. **Regardez nos statues**

À organiser en trois zones de jeu : le dispositif reste identique (trois couloirs matérialisés, les trois groupes du jeu précédent).

Chaque groupe choisit son « couloir de danse ».

Deux groupes sont assis à l'extérieur (en bordure d'un couloir) dans un rôle de spectateurs.

Un groupe présente sa danse dans le couloir choisi, puis rejoint la place des spectateurs. Le groupe suivant se met en place et danse dans son couloir.

Le troisième groupe, à son tour, donne à voir sa danse.