

The background features a dark blue gradient with faint, light-colored circular patterns and numbers. On the left side, there are several concentric circles with tick marks and numbers ranging from 140 to 250. On the right side, there are more circular patterns, some with arrows indicating a clockwise direction. The overall aesthetic is technical and modern.

DÉVELOPPER LA CRÉATIVITÉ À L'ÉCOLE MATERNELLE.

» LES AVENTURES DE BROU-BROU »

Notre démarche propose , à partir d'une histoire simple, de construire, créer un ou plusieurs personnages qui évolueront au fil des variables (Expression, émotions...)

Cet aspect de la créativité « capacité de réaliser une production qui soit à la fois nouvelle et adaptée au contexte dans lequel elle se manifeste »

associée à la flexibilité cognitive

« la capacité à changer de stratégie en cours de tâches »

permettra aux élèves d'enrichir, à travers un bagage gestuel dense, leurs répertoires cognitifs afin de proposer de multiples réponses (hypothèses d'actions) à un milieu varié et changeant.



Nous faisons le pari que les élèves à travers cette expérience:

- S'approprieront , mémoriseront plus facilement les contenus de l'histoire;
- Maitriseront le vocabulaire utilisé.
- Assimileront plus facilement la chronologie de l'histoire et les états mentaux des personnages.

DES ÉTAPES DE PROGRESSIVITÉ...

Dans le texte les étapes de progressivité sont associées à des tranches d'âges. Pour chaque tranche d'âge une étape, un mode de fonctionnement ...

- *Etape 1 : 2 ans et demi-3 ans. On met en avant le plaisir, la découverte.*
- *Etape 2 : 4 ans. On explore davantage à partir de variables. On diversifie...*
- *Etape 3 : 5 ans. On ajuste, on enchaîne les actions et on réinvestit dans un autre contexte.*

Un élève suivant son vécu, sa pratique pourra ou non se situer dans une étape différente de celle de son âge.

DU CÔTÉ DE CHEZ « BROU-BROU... »

	Etape 1	Etape 2	Etape 3
se en ation.	Ra-contage Il peut être accompagné ou pas d'un fond musical qui change à chaque étape de l'histoire.	Ra-contage et proposition de variables.	Raconter et faire raconter par les élèves.
gir, primer r le rps.	Découvrir l'histoire, nommer les choses, les différents personnages Chaque élève peut jouer un personnage et/ou un élément de l'histoire.	Les enfants testent les propositions de l'adulte ex: brou brou fatigué, énervé...et à leur tour font des propositions. Mise en scène des différentes propositions avec échange de rôles.	Proposer une fin, se mettre d'accord et la mettre en jeu.
primer r le ge pour ndre et rendre.	les élèves jouent en même temps que l'histoire est racontée. -les élèves jouent l'histoire accompagnés uniquement de la musique.	Découvrir les émotions des personnages, les nommer et les jouer. Par groupe les élèves vont rejouer la scène en choisissant un état émotionnel pour chaque personnage. L'autre groupe doit découvrir et nommer les émotions.	Le début est connu de tous avec les variables choisies. Par groupe les élèves inventent une fin (secrète) et doivent la présenter aux autres groupes qui doivent la découvrir.
	Rencontrer-Explorer. Collecter des infos, des Ressentis...	Emettre des hypothèses. Verbaliser. Utiliser des Feedback.	Valider à travers une nouvelle situation. S'adapter-Créer.

SUR QUELLES VARIABLES PEUT-ON JOUER?



LA TRAME DE VARIANCE DU MOUVEMENT...

Le temps:

- Lent, vite, suspendu
- Accéléré, décéléré
- Chronologique
- Jouer avec les silences, les accents
- Avec les autres: unisson, canon, relais..
- Sur des musiques variées.

Le corps:

- Autres mouvements
- Autres positions
- Autres parties du corps
- Autre côté.
- Ajouter une action
- Ajouter des gestes
- Coordonner ,dissocier
- Utiliser des verbes d'actions

L'espace:

- Avant, arrière
 - Haut, bas, sol
 - Vertical, horizontal
 - Sur place, en déplacement
 - Les directions
 - Les plans
- Trajectoires:
- Sinueuses
 - Géométriques
 - Zones

LA TRAME DE VARIANCE (SUITE...)

Les autres.

- Seul, montrer aux autres, imiter.
- Face à face, dos à dos.
- A deux: ensemble, décalé, en opposition.
- A plusieurs: tous ensemble, seul dans le groupe, en formations différentes: lignes ,colonne, tunnel, carré, ronde.
- Utilise le regard.
- Le contact (s'appuyer, se détacher, se porter, transporter...)
- Donner son point de vue de spectateur.

L'énergie, l'imaginaire.

- Exprimer un qualificatif: grand-petit, fort, faible, rapide, mou, pesant, léger, équilibré, déséquilibré, coulé, saccadé, pressé, tranquille, triste, joyeux, surpris...
- Exprimer un personnage, un univers, une ambiance:
Métiers, machines, moyens de locomotion, pays imaginaires, cirque...
- Exprimer une image, une histoire.
- Utiliser un objet.



UNE DÉMARCHE CHRONOLOGIQUE

**RENCONTRER-EXPLORER.
COLLECTER DES INFOS, DES RESENTIS...**

**ÉMETTRE DES HYPOTHÈSES.
VERBALISER. UTILISER DES FEEDBACK.**

**VALIDER À TRAVERS UNE NOUVELLE SITUATION.
S'ADAPTER-CRÉER.**

Concrètement pour les enseignants c'est...

Oser proposer des espaces et des aménagements propices à la découverte, l'expérimentation pour augmenter les répertoires de savoir, savoir-faire et savoir-être.

S'éloigner pour observer et pour repérer.

Stimuler, encourager et relancer.

Apporter des outils. Savoir lâcher prise.

Amener l'élève à faire des choix conscientisés seul ou à plusieurs .Privilégier le travail en coopération.

Proposer des situations problèmes et mettre en place des situations complexes et ouvertes qui permettent de produire une grande variété de solutions, de combiner des éléments et de les associer
Laisser du temps pour s'approprier, recommencer et faire évoluer.

Faire de l'erreur un levier pour de nouvelles constructions motrices= nouvelles hypothèses d'actions.

Permettre aux enfants d'alterner les rôles (acteur- observateur).

Et pour les élèves c'est....

Oser entrer en action, oser des formes nouvelles, explorer, manipuler, expérimenter, verbaliser, exprimer ses émotions, ses choix.

Expliciter sa démarche, écouter et échanger .

Prendre des risques mesurés.

Observer. Faire preuve d'empathie. Se tromper.

Comparer ses actions avec celles des autres. Confronter des hypothèses à des actions motrices .

Confronter des points de vues avec un camarade ou au sein d'un groupe.

Créer un nouveau parcours
Jouer sur les variables
exemple : vitesse-sens de déplacement-
matériel nouveau adapté à l'action motrice envisagée
Pour l'élève :
ADAPTATION - CRÉATIVITÉ

Aménager l'espace
- matériel et espace adapté et sécurisé permettant la prise de risque subjective
Pour que l'élève OSE
Identifie une action et les différentes possibilités de la faire
ex : s'équilibrer sur un banc, sur un tapis, en franchissant des obstacles...
**RENCONTRER
EXPLORER**

Développer la créativité
Agir, s'exprimer et comprendre à travers l'activité physique

Proposer une autre situation problème reprenant le même contenu d'enseignement
Pour que l'élève : **TRANSFÈRE**
CONTINUITÉ ET FLUIDITÉ DE L'ACTION

**LAISSER DU TEMPS
ET DE LA PLACE
POUR L'ERREUR**

**Feedback
retour
-/+**

Expérimentation :
Proposer des chemins différents en terme de difficultés / d'obstacles
Pour que l'élève :
soit confronté à une situation problème
Émette des hypothèses
Action
**COLLECTE / RESENTIS / INFORMATIONS
EXPÉRIMENTATION
ÉMISSION D'HYPOTHÈSES**

Retour sur action
Pour que l'élève :
Seul ou en groupe (savoir-être et savoir-faire) verbalise
Conserve des traces - répertoires des savoirs
**GARDER TRACES
VERBALISER**

MERCI DE VOTRE ATTENTION.

