

Autour des déplacements ou allures :

1. Courir, galoper, marcher, sauter à cloche-pied et sautiller...

a) Avoir exercé ces différents déplacements avec ou sans musique, frapper les différents rythmes aux mains ou sur différentes parties du corps.

Variante : la moitié de la classe frappe le rythme contre une surface de la salle (sol, mur...) et l'autre moitié se déplace dans la salle et inversement.

b) Nommer les déplacements et demander aux élèves ce qu'ils viennent de faire aux pieds après avoir proposé de se déplacer sur une allure au moyen de la musique improvisée au piano. L'accompagnement rythmique peut également se faire avec des instruments de percussion (par exemple : triangle ou claves pour courir, noix de coco ou grelots pour galoper, woodblock double pour sauter à cloche-pied ou sautiller).

Développement : 5 groupes : 4 aux différents instruments et le 5^{ème} dans la salle. L'enseignant de rythmique joue au piano les différentes allures ; les élèves qui ont les instruments associés au déplacement proposé, jouent. Le 5^{ème} groupe se déplace dans la salle avec l'allure suggérée par la musique. Changement de groupe pour expérimenter les différents instruments + déplacements dans la salle.

Variante 1 : proposer différentes vitesses pour chaque allure ou partir de la vitesse proposée par un élève.

Variante 2 : travailler les déplacements en avant, en arrière, de côté, en tournant dans un sens et dans l'autre.

Variante 3 : déplacements en faisant du bruit, en silence, en crescendo ou decrescendo, avec différents émotions (par exemple : content, triste, fâché, fatigué, rêveur, timide...)

c) Musique aiguë = frapper le rythme aux mains, musique grave = se déplacer, rythme aux pieds, puis jouer au piano les 2 en même temps, les élèves doivent deviner ce qu'ils doivent faire.

d) Suivre les lignes marquées au sol autour de la salle (s'il n'y en a pas, suivre les murs sans les toucher) 1^{ère} ligne en largeur=courir, 2^{ème} ligne en longueur galoper, 3^{ème} en largeur marcher, 4^{ème} ligne sauter à cloche-pied ou sautiller.

Le faire tous ensemble en se suivant, 2 par 2, seul et attendre que celui qui est devant ait terminé sa longueur ou largeur (pour les plus grands, les laisser décider à quel moment ils repartent ensemble sur la ligne suivante, sinon donner un signal vocal ou sonore). Faire le trajet dans l'autre sens et se souvenir ce qu'il faut faire sur chaque ligne.

Remarque : j'associe volontiers marcher et cloche-pied ou sautillés et courir avec galoper car un enfant qui ne fait pas la différence entre galoper et sautiller peut être aidé quand on lui donne la main pour courir et ensuite on « saute en courant »=galoper. J'ai remarqué qu'un enfant de 1P qui découvre le sautiller à la rythmique, a de la peine à galoper pendant un certain temps et dans ce cas, je n'insiste pas.

e) Autre variante pour travailler les différents déplacements dans l'espace :

courir : sur le cercle, se suivre sans se dépasser

marcher : à l'intérieur du cercle sans se toucher

galoper : raser les murs

pieds joints : choisir une ligne droite et la suivre

Une fois que ces associations sont intégrées, jouer au piano les musiques qui correspondent et les élèves doivent en se déplaçant avec l'allure proposée se souvenir à quelle endroit il faut la réaliser.

f) Il est intéressant de travailler les différents déplacements par deux (un élève de 1P avec un de 2P ou un garçon avec une fille) en particulier les pas chassés où ils setiennent par les deux mains en étant face à face.

g) Les élèves sont assis en cercle les yeux fermés et cachés par les mains : l'enseignante ou un élève fait le tour du cercle par derrière avec une allure. Puis les autres élèves doivent deviner au bruit ce qu'il a fait avec les pieds. Merci Elisabeth pour cette idée !

1. **Jeu d'attrap' rennes (Noël)**

La moitié de la classe reçoit un bâtonnet de grelots, ce sont les rennes : ils courent dans la salle. L'autre moitié doit essayer de toucher un renne. L'enfant-renne qui est touché doit donner son bâton de grelots à celui qui l'a touché. A son tour d'aller toucher un autre enfant qui possède un bâtonnet de grelots. Il n'est pas permis d'avoir plusieurs bâtonnets de grelots. Le jeu ne s'arrête que si vous le décidez en donnant un signal (au piano).

Développement A : les élèves qui sont fatigués peuvent venir s'asseoir un moment dans un endroit défini (contre un mur) et reprendre le jeu quand ils le souhaitent. Cependant, s'il détient un bâtonnet de grelots, il doit le donner à quelqu'un qui n'en a pas avant de venir s'asseoir pour se reposer.

Développement B : le Père Noël ou la Mère Noëlle a besoin de lutins pour l'aider à emballer les cadeaux de Noël, car Noël approche et il ou elle n'a pas terminé son travail...Un élève reçoit et met un bonnet de Père Noël. Le jeu commence comme ci-dessus ; le Père Noël va toucher les enfants qui n'ont pas de bâtonnets de grelots, ceux-ci devront aller s'asseoir dans un endroit défini = la cabane du Père Noël et sont éliminés du jeu. Le jeu s'arrête quand le Père Noël a touché tous les enfants qui n'ont pas de bâtonnet. Arrêter le jeu avant si le Père Noël est épuisé, bien entendu !