


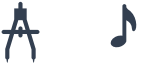





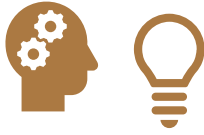


FICHE DE SEANCE	PÉRIODE 5	ATELIER ECCHAUFFEMENT
 PLACE DU PROFESSEUR	L'enseignant est près de l'écran.	
 PLACE DES ÉLÈVES	Les enfants sont bien face à l'écran. Les enfants sont debout au moment où ils exécutent les ateliers.	
 POSTURE DU CORPS	Bien ancrés dans le sol, s'assurer que les pieds sont à plats et que la masse corporelle de l'enfant repose sur les 2 pieds. Veiller à ce que les dos soient bien droits.	
 OUTILS	Un écran (vidéo projecteur ou ordinateur), une enceinte connectée.	
 DURÉE DE L'ATELIER	10 minutes	
  MISE EN OEUVRE	Atelier 1 : diffuser la capsule, expliquer la consigne. Les enfants peuvent le faire tous ensemble puis progressivement, sur la base du volontariat, ils peuvent tenter de le faire seul Idem atelier 2 et 3. Un atelier peut être reproduit sur deux ou trois séances.	
  ACTIONS VISÉES	Cet outil mais en concordance les actions auditives, motrices, visuelles, et surtout vocales. Au départ, dans le cadre de la pulsation donnée par le rythme de l'accompagnement, l'enfant tente de placer sa voix sur un arpège majeur. Les couleurs associées aux voyelles, concorde avec les couleurs des boomwhackers. Le choix de l'ordre d'interprétation des voyelles et fonction de la forme de la bouche. Il est en effet plus facile de produire le son « o » dans le grave jusqu'au son « i » dans les aigus. L'atelier permet aussi l'entraînement sur le passage de la voix pleine à la voix de tête et la prise de conscience de l'espace de la hauteur au travers de la gestuelle.	
 ASTUCES	Un élève peut se placer devant le tableau face a ses camarades pour faire le modèle et ainsi activer les neurones miroirs. Si le démarrage par le vocal est difficile, il est possible, au départ, de remplacer la voix par un boomwhackers.	