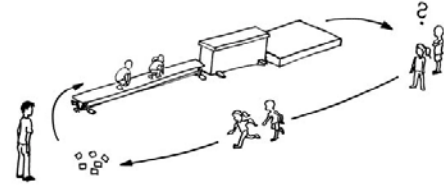




Degré	Préscolaire
Aspect	Compétences disciplinaires
Aspect spécifique	Interpréter
Compétence	Imiter un animal dans différentes conditions pour reproduire son déplacement
Niveau C	J'évolue dans une forêt d'engins. J'imité le déplacement de divers animaux et j'accomplis une tâche additionnelle.



## Imitations animales (C)

### Description de la tâche

Deux enfants d'un groupe de quatre se déplacent en courant vers le jeu de carte et en retournent chacun deux. L'une des cartes représente un animal, l'autre une émotion. En revenant vers les autres camarades, via un parcours d'engins, ils imitent l'animal avec l'humeur représenté sur leurs cartes. Les deux enfants qui attendent doivent deviner de quel animal et de quelle humeur il s'agit (une seule tentative). Les rôles sont ensuite inversés. Chaque enfant imite trois animaux différents.

### Evaluation/Exigences

Le test est réussi lorsque les critères d'observation marqués d'un astérisque\* sont remplis. Le test sert à observer de façon systématique une situation sans qu'elle ne soit déclarée comme tel.

### Critères d'observation



L'enfant...

- ...est capable d'imiter trois animaux et leurs humeurs de façon à ce qu'ils soient reconnus en une tentative.\*
- ...représente les animaux de manière non verbale.\*
- ...représente les animaux en mouvement en passant par les différents engins.\*
- ...reconnaît les caractéristiques typiques des mouvements de l'animal et les représente.



...oublie son rôle lorsqu'il doit franchir les engins et ne se concentre plus que sur les obstacles.

### Consignes aux élèves

*Démonstration de l'enseignant recommandée*

«Deux enfants de votre groupe courent vers les cartes d'animaux et d'humeurs et en retournent chacun deux. En retournant vers leurs camarades du groupe, ils imitent l'animal et l'humeur représentés sur leurs cartes en passant par le pont, la montagne et le marais, mais sans faire le bruit de l'animal. Pensez bien à la façon de se déplacer de votre animal lorsqu'il est, par exemple, triste. Les deux autres camarades tentent de deviner en un essai de quel animal il s'agit. Ensuite, échangez vos rôles. Ce sont alors les deux autres camarades imitent les animaux.»

<b>Mise en place</b>	Les cartes d'animaux et d'humeurs sont disposées au sol face vers le bas à une largeur de salle des groupes. Le parcours comprend un bac suédois (pont), un caisson disposé en long ou en large (montagne) et un gros tapis (marais). Le gros tapis et le caisson disposé en large peut être utilisé par deux groupes à la fois.								
<b>Matériel</b>	4 cartes d'animaux (voir annexe 2), 1 banc suédois, 2 éléments de caisson, 1 gros tapis								
<b>Source</b>	Huber, L. ; Lienert, S. et al. (2009). <i>Top-Bewegungsspiele</i> . Horgen: bm-sportverlag.ch. p.20.								
<b>Aspects pratiques et indications pédagogiques</b>	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;">Durée</td> <td>5 – 6 installations, env. 15 min. pour 4 enfants</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;">Organisation</td> <td> <p>Il est possible d'effectuer le jeu avec tous les enfants en même temps. Cependant, l'observation se limitera à 4 enfants, dont 2 à la fois.</p> <p>Lors de la préparation, il est recommandé de modifier à chaque fois le parcours sur les engins.</p> <p>Les différentes démarches (le pingouin et le paon sur deux pattes, le lion à 4 pattes, le crocodile sur le ventre) sont travaillées avant d'effectuer le test. Les animaux avancent lentement sur le terrain et ne sont pas pressés ou bousculés par les autres.</p> </td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;">Personnes évaluées</td> <td>4 enfants par installation</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;">Problèmes</td> <td> <p>Le jeu est relativement complexe. Il est judicieux de l'introduire et de le structurer attentivement.</p> <p>Le résultat du test dépend également des enfants qui devinent les animaux. Si un animal n'est pas découvert, bien que l'enfant le représente de façon très fidèle, l'enseignant peut aider les enfants à deviner ou considérer le test comme réussi.</p> </td> </tr> </table>	Durée	5 – 6 installations, env. 15 min. pour 4 enfants	Organisation	<p>Il est possible d'effectuer le jeu avec tous les enfants en même temps. Cependant, l'observation se limitera à 4 enfants, dont 2 à la fois.</p> <p>Lors de la préparation, il est recommandé de modifier à chaque fois le parcours sur les engins.</p> <p>Les différentes démarches (le pingouin et le paon sur deux pattes, le lion à 4 pattes, le crocodile sur le ventre) sont travaillées avant d'effectuer le test. Les animaux avancent lentement sur le terrain et ne sont pas pressés ou bousculés par les autres.</p>	Personnes évaluées	4 enfants par installation	Problèmes	<p>Le jeu est relativement complexe. Il est judicieux de l'introduire et de le structurer attentivement.</p> <p>Le résultat du test dépend également des enfants qui devinent les animaux. Si un animal n'est pas découvert, bien que l'enfant le représente de façon très fidèle, l'enseignant peut aider les enfants à deviner ou considérer le test comme réussi.</p>
Durée	5 – 6 installations, env. 15 min. pour 4 enfants								
Organisation	<p>Il est possible d'effectuer le jeu avec tous les enfants en même temps. Cependant, l'observation se limitera à 4 enfants, dont 2 à la fois.</p> <p>Lors de la préparation, il est recommandé de modifier à chaque fois le parcours sur les engins.</p> <p>Les différentes démarches (le pingouin et le paon sur deux pattes, le lion à 4 pattes, le crocodile sur le ventre) sont travaillées avant d'effectuer le test. Les animaux avancent lentement sur le terrain et ne sont pas pressés ou bousculés par les autres.</p>								
Personnes évaluées	4 enfants par installation								
Problèmes	<p>Le jeu est relativement complexe. Il est judicieux de l'introduire et de le structurer attentivement.</p> <p>Le résultat du test dépend également des enfants qui devinent les animaux. Si un animal n'est pas découvert, bien que l'enfant le représente de façon très fidèle, l'enseignant peut aider les enfants à deviner ou considérer le test comme réussi.</p>								

Annexe 2: Modèles de cartes d'animaux (C)

