



# LA CREATIVITE: Faculté innée ou capacité à développer? (4)

*Quelques suggestions pour développer  
la créativité en utilisant l'activité motrice*

N. Capitanio et P. Perotti



se en conséquence. Après avoir fait la première photo, survient un incident... (suggestions à donner: il pleut, il y a un vent très très fort, quelqu'un ne se sent pas bien, un inconnu arrive, un chien passe par là.....)

d) *Donner une histoire, un conte, une poésie et demander de:*

- 1) trouver trois phases déterminantes à représenter;
- 2) illustrer les trois moments avec autant de photos en utilisant des attitudes statiques;
- 3) caractériser chaque personnage ou situation avec un objet réel.

Dans ce numéro nous vous présentons des activités qui concernent le troisième point de la proposition didactique (voir l'article "CREATIVITE n° 3" paru sur le n° 26 de la revue).

On demandait aux enseignants de faire des propositions qui conduiraient les enfants à la création de productions personnelles.

Les activités ne sont pas en ordre progressif de difficultés, mais simplement des points de départ pour créer des situations nouvelles.

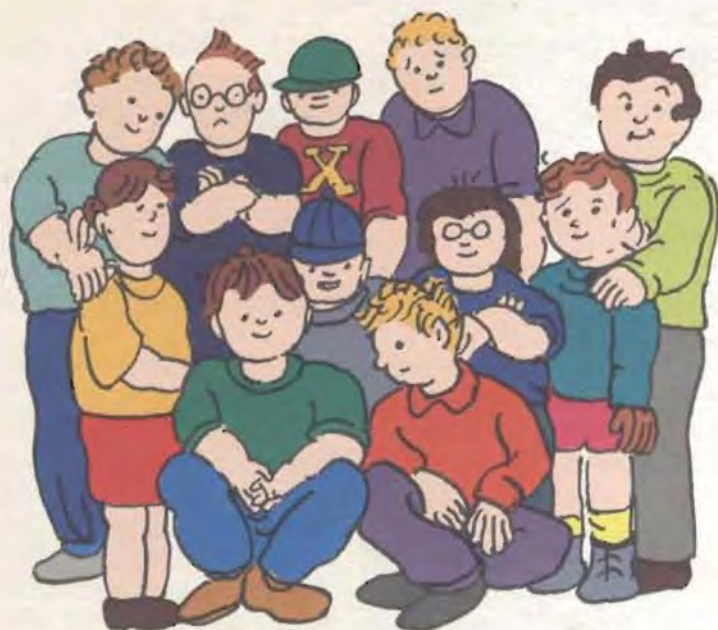
## 1) LA PHOTOGRAPHIE

a) *par couples:* un élève photographie, l'autre se met en pose, en inventant les poses avec lesquelles il désire être photographié; après on change de rôle. On peut donner un titre au sujet photographié: par exemple le fou, la vieille femme, la peur, la grimace.....

b) *par couples:* le photographe décide le lieu et la position du modèle.

c) *la photographie de groupe (dans ce cas l'enseignant est le photographe):* le groupe choisit le sujet de la photo et il s'organi-



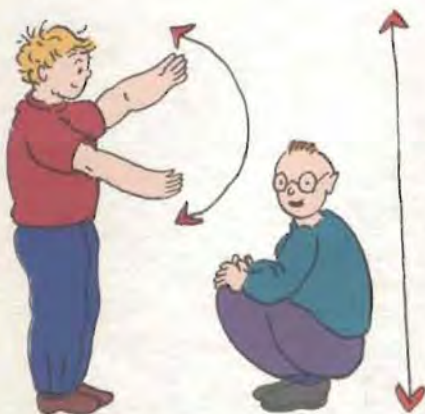


## 5) LE RITUEL

Avant de commencer un jeu les équipes doivent chercher un cri ou un mouvement du groupe (soit les deux) qui serve d'encouragement au jeu.

## 2) "JE M'ADAPTE"

*En couples:* A ne bouge pas, B s'éloigne en courant et quand il le croit utile, il s'arrête et il prend une position à son gré. A, qui n'a pas perdu de vue B le rattrape, il essaie de comprendre et interpréter la position et il s'adapte au camarade avec un mouvement. Exemple: si B se met à quatre pattes, A pourrait y voir une table...un animal...un pont et alors...



## 3) L'ENGRENAGE

*A faire à deux/à trois/à quatre*  
A choisit une position de départ et fait un mouvement qu'il répète (avec une partie du corps) de façon régulière et continue; B se joint à A avec un autre mouvement répétitif duquel A peut être soit l'effet, soit la cause. (Penser à la représentation de l'engrenage d'une horloge).

## 4) SUIVEZ JOHN!

*Les groupes d'élèves se mettent en rangs (par cinq/six/sept...)*

Celui qui est devant conduit la file d'écopiers avec un mouvement que tout le monde doit copier. On change de rôle quand:

- le chef de file décide d'avoir terminé son répertoire, alors il écarte les jambes et tous les autres y passent dessous.
- le dernier de la file donne un petit coup sur l'épaule de celui qui le précède et on continue ainsi jusqu'au moment où on rattrape le chef de la file qui passe à la queue.

Stimuli à donner: celui qui conduit se déplace en imaginant:

- \* qu'il fait un voyage
- \* qu'il imite un personnage
- \* qu'il utilise les niveaux du mouvement: haut - moyen - bas
- \* qu'il interprète des émotions.

## 6) VILLE - CAMPAGNE

*En couples:* A est un citoyen de la ville, B est un homme qui vit à la campagne.

A interprète la vie de la ville, B doit tout simplement le copier, l'imiter;

Après ce sera B qui interprétera la vie de campagne, pendant que A l'imitera.

D'autres genres de contrastes peuvent être: la mer/la montagne: le chaud/le froid etc...

L'activité sera soulignée encore plus avec des musiques très contrastées (par exemple: pour la ville une musique très rapide, névrotique; pour la campagne une musique country, lente et mélodieuse).

## 7) LA JOURNÉE D'UN ENFANT

Reconnaître les moments déterminants de la journée d'un enfant et demander de les revivre en succession. (Le réveil, le déjeuner, l'école.....)

Développement: choisir quelques mouvements bien précis et les structurer en une séquence de quatre/huit mesures.



8) L'enseignant conduit la mobilisation des différentes parties du corps, il demande donc aux enfants, de choisir trois mouvements à rapprocher et à répéter avec les consignes suivantes:

**A- Donner du sens à la succession que l'on vient d'exécuter.**

Si, par exemple, un enfant a choisi de faire - un pas, un autre encore, flexion du buste en avant - les questions qu'on peut éventuellement lui poser sont les suivantes: comment est - il le terrain sur lequel tu marches? Que fais-tu avec le buste plié en avant? (Réponses possibles: je suis en train de ramasser quelque chose, je boîte.....) Un autre exemple: roulement, saut, tour.

Saut - pour ramasser quelque chose.

Tour - parce que je suis en train de tomber.

Roulement - parce que je tombe.



**B-** Demander d'enchaîner deux ou trois actions - base d'un sport (sans objet)

## 9) Le téléphone (jeu)

Groupes de quatre / cinq enfants.

But de jeu: créer une petite combinaison.

Matériel:

- \* du papier pour noter, dessiner la combinaison;
- \* des dés, si on veut obtenir un numéro casuel;
- \* panneau ou tableau noir sur lequel écrire les numéros du téléphone avec les actions correspondantes.

### Description du jeu

Sur le tableau sont écrits les numéros de zéro à neuf et les gestes correspondants, qui peuvent être par exemple:

0 - montrer la langue

1 - pas

2 - sauts

3 - tours

4 - équilibre

5 - torsion

6 - oscillation

7 - bonds

8 - chute

9 - frapper des mains

Les enfants décident un numéro de téléphone de trois, quatre ou cinq, six numéros selon leur âge et le cycle qu'ils fréquentent ou sinon ils lancent les dés. A partir de ce moment ils créent une petite combinaison avec les trois / quatre / cinq / six éléments correspondants. A la fin chaque groupe présente son travail aux autres qui doivent décoder et deviner le numéro représenté.

### Variantes

**a** - faire écouter un morceau de musique et demander d'adapter les mouvements au genre de musique;

**b** - chaque groupe reçoit un billet sur lequel est noté un sujet: par exemple: des gens fous de rage, des robots, des papillons... Les enfants, par gestes doivent s'inspirer du thème. Chaque morceau aura ainsi un accompagnement adapté.

**c** - sur le tableau, au numéro choisi correspondent mots et gestes:

1 - pas - chat

2 - sauts - vase

3 - .....-.....

Les enfants doivent, en ce cas, recomposer une phrase en décodant.

**d** - les groupes obtiennent le numéro, mais ils ne sont pas obligés de maintenir la succession des nombres, ils peuvent composer leur combinaison en mettant les nombres dans n'importe quel ordre.

**e** - à partir de la combinaison, les groupes établissent le numéro. Leur combinaison peut être, par exemple, une petite histoire à décoder (je me dispute, je m'éloigne, je me rapproche, je fais la paix).



### BIBLIOGRAPHIE

- Notes prises pendant un cours de "Mouvement et communication"  
Conducteur du cours: prof. Johan BORGHÅLL

- Document conclusif du premier cours de recyclage autogéré par les enseignants d'Education Physique de la Vallée d'Aoste dont le titre est "Jeux de règles et d'expression".