


**« Les ruses du lièvre »**  
**Mise en scène d'un album de littérature**  
**de jeunesse**

<b>Domaines :</b> - S'APPROPRIER LE LANGAGE / LANGAGE ORAL EN SITUATION / MAITRISER LA LANGUE  - AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS / ACTIVITES D'EXPRESSION ET JEU DRAMATIQUE	<b>Niveau :</b> GS Septembre / octobre
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------

<b>Objectifs</b>	Jouer les scènes importantes de l'histoire Replacer l'album dans son contexte (conte africain) Comprendre les similitudes avec des personnages de notre littérature (renard) Entrer dans la peau du personnage (en utilisant des accessoires) Etablir un dialogue avec un camarade
<b>Compétences visées</b>	Imiter les personnages du conte en situation de création d'un dialogue simple à partir de la trame de l'histoire Oser se mettre en scène devant un public

<b>Matériel</b>	- Album : <b>Les ruses du lièvre de Françoise Richard Gulf Stream Editeur</b> - Accessoires possibles de jeu dramatique (oreilles du lièvre, bâton pour la trompe de l'éléphant, corde, foulard, tapis etc...) - Aménagement dans un 2 <sup>ème</sup> temps de la salle de jeux pour symboliser les lieux
-----------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

S.	Temps	Organisation	Déroulement
1	5/7 mn	Toute la classe	- <u>Exercices de mise en train :</u> o Se déplacer dans la salle de jeux en imitant le bébé, l'enfant, l'adulte et la personne âgée o Se déplacer comme le chat, la grenouille, l'éléphant, le lièvre, l'hippopotame o Exprimer la joie, la tristesse, la colère, la peur, l'étonnement
2	7 mn	½ classe	- <u>Se déplacer dans la salle de jeux et répéter des phrases</u> « bonjour éléphant, peux-tu me rendre un service ? » diction normale, forte puis mielleuse etc « j'ai déjà beaucoup de travail, lièvre » etc... - Idem pour autres étapes du conte ( pour permettre aux enfants de se constituer un bagage pour jouer de façon autonome ensuite) Le 2 <sup>ème</sup> groupe observe puis agit à son tour
3	10 mn	½ classe puis tous si possible	- Par 2, les enfants jouent librement les 3 ou 4 scènes choisies ( la rencontre du lièvre avec l'éléphant ou l'hippopotame ; les travaux des champs ; la scène de la corde ; la scène du déguisement du lièvre en vieux bouc) - Observation, aide individualisée - Relance avec possibilité d'utiliser des accessoires - 2 à 3 mn par saynètes
4	5mn	Toute la classe	- Mise en commun des trouvailles - Mise en scène par plusieurs paires ou trio volontaires

Difficultés anticipées, rôle du maître	Enfants ayant des difficultés à s'exprimer par le jeu dramatique (leur laisser le temps, ne pas forcer) Relance de ma part, mise en scène temporaire
-------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### BILAN DES ACTIVITES

<u>Degré d'atteinte de(s) objectifs :</u> Mémorisation des dialogues Simultanéité des actions et des textes Aptitude des enfants à jouer les scènes-clés de l'histoire devant un public	<u>Principaux obstacles :</u> Permettre à chaque élève de trouver le rôle qui lui convient Accompagner les enfants les plus réticents à prendre confiance
<u>Prolongements possibles :</u> Travail réalisé dans le cadre du projet de classe « restitution de l'album à une classe » sous forme de fiche de lecture, de saynètes	<u>Remarques :</u> Cette séquence est à conduire sur plusieurs séances afin de parvenir à la mise en scène réelle du conte En laissant à chacun le temps de prendre confiance en lui