

FICHE PÉDAGOGIQUE

Autour du spectacle « AM STRAM GRAM »

Un grand jeu de l'oie où les enfants deviennent les joueurs et les acteurs !

Public : Cycle 1, Cycle 2 et Cycle 3

Durée : selon le nombre d'enfants ou d'équipes

Prolongements : 4 à 5 séances, ou davantage selon les projets

Disciplines : langage, arts plastiques, musique, expression corporelle, coopération.

1. PRÉSENTATION DU SPECTACLE

AM STRAM GRAM est un spectacle ludique, participatif et coopératif construit comme une grande partie de jeu de l'oie.

Accompagnés par la comédienne, les enfants sont invités à parcourir un **immense jeu de l'oie** dont chaque case réserve une surprise, une consigne ou une épreuve.

Selon l'âge des participants, le fonctionnement peut être adapté :

- **Avec les plus petits**, une seule équipe peut être constituée afin de faciliter la participation collective et d'éviter les temps d'attente ;
- **Avec les enfants plus grands**, plusieurs équipes peuvent jouer et coopérer au fil du parcours.

Ils peuvent être amenés à :

- créer une production plastique
- chanter ou créer un orchestre
- mimer des animaux
- inventer des mots, des phrases ou des poésies
- bouger et relever des défis corporels
- imaginer et créer collectivement.

Le hasard du dé devient ainsi un **déclencheur de créativité et de coopération**.

2. INTENTIONS PÉDAGOGIQUES

Le spectacle permet à l'enfant de :

- Prendre une place active dans un projet collectif

- Oser s'exprimer et prendre la parole devant les autres
- Développer son imagination et sa créativité
- Mobiliser son corps et ses sens ;
- Découvrir différentes formes d'expression artistique
- Enrichir son vocabulaire
- Écouter, respecter et coopérer avec les autres
- Découvrir les couleurs, les formes, les matières, les sons et les rythmes.
- Expérimenter sans rechercher nécessairement une « bonne réponse ».

3. DOMAINES D'APPRENTISSAGE – CYCLE 1

Langage

Écouter et comprendre une consigne, reformuler, raconter, enrichir son vocabulaire.

Arts

Explorer les couleurs, formes, matières, gestes, sons et instruments. Créer individuellement et collectivement.

Motricité

Mimer, se déplacer, coordonner ses mouvements, développer son adresse et respecter des règles simples.

Vivre ensemble

Participer, attendre son tour, écouter, coopérer et accepter les règles de jeu et les propositions des autres.

Structurer sa pensée

Reconnaître, classer et comparer des formes et des couleurs. Se repérer dans l'espace.

4. AVANT LE SPECTACLE

Découvrir l'affiche et échanger autour du **jeu de l'oie** :

- Qu'est-ce qu'un jeu de l'oie ?
- À quoi servent les dés ?
- Que trouve-t-on sur les cases ?
- Que signifie « jouer ensemble » ?

Pour les plus grands : **case, pion, dé, plateau de jeu, parcours, équipe, règle, consigne, avancer, reculer, coopérer...**

5. APRÈS LE SPECTACLE

Se souvenir

Faire raconter librement l'expérience :

- Qu'avez-vous vu ou entendu ?
- Que faisait la comédienne ?
- Quelle case ou quelle épreuve avez-vous préférée ?
- Avez-vous chanté, mimé, dessiné, bougé ?

Exprimer son ressenti

Passer de « J'ai aimé » à :

« J'ai aimé... parce que... »

Faire préciser les émotions, les préférences et les difficultés rencontrées.

6. JE DESSINE LE SPECTACLE

Chaque enfant représente un souvenir du spectacle : objet, couleur, personnage, animal, case ou épreuve.

Il présente ensuite son dessin :

« J'ai dessiné... » – « Ici, on voit... » – « J'ai choisi... parce que... »

Les productions peuvent être réunies dans un **carnet souvenir AM STRAM GRAM**.

7. PROLONGEMENTS ARTISTIQUES

Cycle 1

- Jouer avec les couleurs : trier, classer, mélanger, créer.
- Mimer des animaux : déplacements, gestes et cris.
- Explorer les sons et créer un petit orchestre.
- Inventer une chanson ou une comptine collective.

Cycles 2 et 3

- Créer une frise à partir de formes, couleurs, répétitions et symétries.
- Inventer de courtes histoires ou des défis.
- Créer collectivement des productions écrites, plastiques ou musicales.

8. CRÉER LE JEU DE L'OIE DE LA CLASSE

Les élèves imaginent ensemble :

- **Le plateau** : cases, couleurs, illustrations, départ et arrivée ;
- **Les règles** : avancer, jouer en équipe, atteindre un objectif commun ;
- **Les épreuves** : artistique, musicale, corporelle, langage, observation, énigme, imagination ou coopération.

L'objectif peut être de créer un jeu **sans gagnant individuel**, dans lequel toute la classe avance ensemble.

9. VALORISER LES PRODUCTIONS

Créer une exposition « **Notre aventure AM STRAM GRAM** » avec :

- Dessins et fresques
- Productions écrites
- Créations musicales
- Personnages et frises
- Jeu de l'oie réalisé par les élèves.

10. OBSERVATION / ÉVALUATION

L'enseignant observe notamment si l'enfant est capable de :

Langage

- ☐ écouter et prendre la parole
- ☐ raconter une expérience
- ☐ utiliser un vocabulaire adapté
- ☐ exprimer une émotion ou une préférence

Arts et créativité

- ☐ expérimenter
- ☐ créer individuellement et collectivement
- ☐ proposer une idée

Coopération

- ☐ respecter une consigne et une règle
- ☐ écouter les autres
- ☐ participer et coopérer
- ☐ prendre plaisir à une activité collective.