

MISE EN PISTE : « LES GROMLOS ET LES MOLDUCS »

Jeu d'organisations collectives improvisées

Disponibilité corporelle et mentale, réactivité

Compétences visées

S'organiser collectivement dans des tâches collectives : répartir les rôles, les espaces selon des principes et des règles aléatoires mais communs.

S'engager dans une activité singulière où les logiques, les évidences sont mises à mal.

Jouer avec l'ambiguïté possible de la consigne : se réapproprier la consigne.

Dispositif

L'enseignant attribue successivement et alternativement à chaque élève un N° et un nom de famille au fur et à mesure des arrivées dans l'espace de la séance :

- « Toi tu es un « Gromlo » « ???... ».
- « Oui, tu es un Gromlo, le Gromlo N° 5 »
- « Et toi tu es un « Molduc » « ??? »
- « Oui, un Molduc, le Molduc N°5 »
- « Toi tu es un autre Gromlo, le Gromlo N° 6... »
- etc...

Deux lieux de rendez vous fixes et identifiables sont précisés : par exemple devant 2 tourets ou bidons ou plinths sur lesquels l'enseignant pourra prendre une position surélevée.

Un support musical dynamique et motivant pour les élèves.

But

Mémoriser un nom, un numéro, une consigne extérieure impérative, a priori absurde et incongrue.

S'organiser collectivement et dans l'urgence en réponse à des consignes



ubuesques posées.

Opérations à réaliser

Mise en activité collective de la classe : trottiner, se déplacer, jouer « gambader » « batifoler » collectivement dans un espace libre : au signal s'organiser au lieu de rendez vous le

plus rapidement possible par « famille » :

- « Gromlos » & « Molducs »
- se ranger en colonne, par ordre des numéros attribués... ou ordre inverse... !
- se ranger par ordre de taille (laisser planer des ambiguïtés : du plus petit au plus grand ou l'inverse ?).
- se ranger en ligne. par ordre... alphabétique du prénom, du nom.
- se ranger par famille par âge inversé.
- se mettre par 2 de la même famille.
- se mettre avec 2 avec le n° suivant de sa famille.
- se mettre par 2 avec le même N° de la famille adverse.
- se mettre par numéros « impairs » ou « pairs » en mélangeant les familles.
- se mettre par 3 : 2 d'une famille et



un invité...

Comportements observés

Pagaille et rires. Bonne humeur et plaisanteries sur les « égarés » qui ont oublié leur famille, leur N°.....

Critères de réussite

Etre la 1ère famille à avoir mis en oeuvre la consigne parfaitement.

Simplifications

Bien annoncer le critère retenu. Donner des critères inattendus, farfelus qui pointent l'arbitraire de toute catégorisation sociale : initiale du prénom, couleur du T Shirt, peinture de chaussure.

Mise en piste Situation 4



Complexifications

- Variables du mouvement
- Jouer sur le mode de déplacement initial.
- Jouer sur les formes collectives et positions lors des regroupements : en cercle, au sol, face à face, dos à dos, se tenir la main, se tenir aux épaules...
- Communication, relations (partenaires, public), présence.
- Au signal les familles se regroupent avec une intention : on va prendre des photos : les 2 familles deviennent :
 - 2 équipes de football (insister sur l'attitude, le regard, la fierté...).
 - 2 classes de CM2 (bien identifier le maître, le cancre, les « chouchous ».
 - 2 mariages (bien identifier la belle mère, les témoins...).

Sécurité

Pour l'enseignant, être très vigilant sur les critères de catégorisation : Pointer le caractère toujours arbitraire de toutes les catégorisations : le cirque comme subversion, et rejet des codes.

