



Chaises Aéro

DES POSITIONS A CONNAITRE = Langages corporel et verbal



Assis(e) sur la chaise



Accroupi(e) sur la chaise



A genoux sur la chaise



Debout sur la chaise



Appui des mains sur la chaise



Appui des pieds sur la chaise



Appui d'une main sur la chaise



Appui d'un pied sur la chaise



Appui des genoux sur la chaise



Autre appui sur la chaise



CHAIS'ACRO

Matériel : 1 chaise par enfant

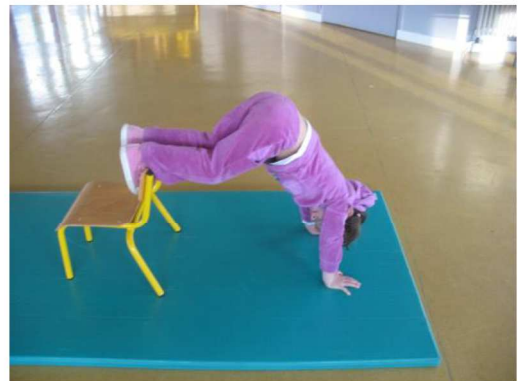
CONSIGNES

- S'appuyer sur la chaise **avec les genoux**

Réponses possibles

Appui pédestre =

- **debout** (4 possibilités : de face – de dos – de profil droit et de profil gauche) idem sur 1 pied
- **accroupi** (4 possibilités : de face – de dos – de profil droit et de profil gauche) idem sur 1 pied



- en **appuis manuel et pédestre**, position ventrale, **pieds** sur la chaise

- sur le **siège** et mains au sol
- sur le **dossier** de la chaise

- en **appuis manuel et pédestre**, position dorsale, **pieds** sur la chaise sur le siège ou sur le dossier, mains au sol.

Assis =

- en **appuis manuels**, jambes tendues surélevées, talons posés sur la chaise

- S'appuyer sur la chaise **avec les mains**

Appui manuel et pédestre =

- en appui manuel et pédestre, position ventrale, mains sur la chaise sur le **dossier** ou sur le **siège** et pieds au sol



- en appui manuel et pédestre, position dorsale, mains sur la chaise sur le **dossier** ou sur le **siège** et pieds au sol

Variante : idem sur une seule main de face, de dos ou de profil



- S'appuyer sur la chaise **avec les genoux**

- à genoux sur la chaise (4 possibilités : de dos – de face – de profil droit – de profil gauche)



Un album déclencheur (cf. ci-après) : la chaise bleue/ lire les illustrations : identifier les illustrations possibles à reproduire ou pas ; les faire vivre lors de l'activité physique.

~ PROPOSITION DE SITUATION pour entrer dans l'activité ~

1 chaise par enfant ⇒ chaises en dispersion dans l'ensemble d'évolution (à délimiter)

➤ Explorer les chaises **renversées** en amont (recherche de l'équilibre équilibre/ support instable) se déplacer autour des chaises en dispersion ; au signal s'immobiliser sur une des chaises, puis en retirer une et ainsi de suite...

Position de départ immobile (à faire varier)

- se placer **à côté de** sa chaise
- se placer **devant** sa chaise
- se placer **derrière** sa chaise

SITUATION 1

Au signal sonore ou visuel **se déplacer dans l'espace sans contact** avec les chaises

Variantes autour du déplacement =

- * en marchant
- * en sautant
- * en courant
- * en quadrupédie
- * en rampant ...

Au second signal **s'immobiliser en contact** avec une chaise.

SITUATION 2

Idem situation 1, au second signal s'immobiliser **et prendre appui avec les pieds sur la chaise.** (consignes sonore et/ou visuelle)

- *Observer les différentes réponses motrices en vue de les verbaliser et de les reproduire*
- *Constituer le bagage corporel de la classe au fur et à mesure (photos numériques)*

SITUATION 3

Idem situation 2, au second signal s'immobiliser **et prendre appui avec les mains sur la chaise.** (consignes sonore et/ou visuelle)

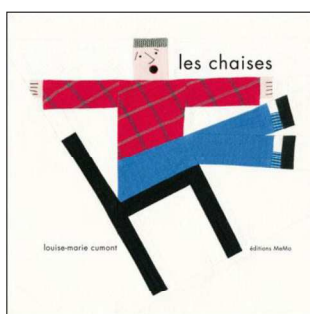
- *Observer les différentes réponses motrices en vue de les verbaliser et de les reproduire*
- *Constituer le bagage corporel de la classe au fur et à mesure (photos numériques)*

.....

CHAIS'Acro

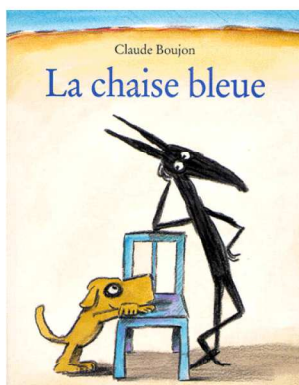


LITTÉRATURE DE JEUNESSE



Les chaises, Louise-Marie CUMONT, 2009, Editions MeMo

Louise-Marie Cumont a été sculpteur et mosaïste. Elle utilise à présent le tissu comme un matériau, palette de couleurs et d'impressions graphiques. Dans ses livres en tissu, elle donne à voir des visages, des expressions, des situations, des rencontres dans un langage universel. Un langage qui se passe de mots, chaque page du livre devenant alors un lieu d'échanges. Elle expose régulièrement, et anime de nombreux ateliers avec des enfants. Album sans texte. A partir de 2-3 ans



La chaise bleue, Claude BOUJON, 1996, Ecole des Loisirs

Un loup et son chien marchent dans le désert. Ils découvrent une chaise bleue à laquelle ils inventent toutes sortes de fonctions. Car de l'imagination, ils n'en manquent pas !
A partir de 5 ans

Analyse d'album Guillemette de Grissac

Dans le cadre de l'option littérature jeunesse au CRPE
Claude Boujon, *La chaise bleue*, L'école des loisirs, 1996

Analyse

Impression d'ensemble :

L'album de Claude Boujon, *La chaise bleue*, L'école des loisirs, 1996 (texte et image) présente une remarquable simplicité. Cette simplicité du graphisme et du texte contribuent à mettre en mouvement l'imagination des lecteurs, car tel est l'enjeu de cet album : mettre en scène, célébrer le pouvoir de l'imagination et contribuer à son développement, en laissant au lecteur de l'espace : espace pour l'oeil, espace pour l'invention, pour ses propres mots.

Le « décor » :

D'abord, une sorte de « non-décor », de l'espace libre, la couleur ocre figurant le désert et laissant beaucoup de vide sur la page : au lecteur de s'y projeter. En ce sens, la chaise bleue est un « album » au sens étymologique : un livre qui laisse du « blanc ». Le texte est intégré à cet espace, comme si les mots surgissaient çà et là de l'espace désertique.

Les personnages :

Deux personnages représentés de manière schématique, dessinés à grands traits sans souci de détails : un couple ou plutôt un « tandem » contrasté : le grand maigre (Escarbille) et le petit râblé (Chaboudo), deux personnages –animaux familiers (chiens

). Escarbille et Chaboudo sont deux noms inventés, l'un reprenant un nom commun, aux sonorités insolites, l'autre plutôt une onomatopée. Ce tandem fait penser, par les silhouettes et les noms, à des tandem de théâtre (Estragon/ Vladimir de *En attendant Godot* de Beckett) et de cinéma, Laurel et Hardy. Ce sont de simples silhouettes qui ont pour fonction de mettre en œuvre l'imagination.

L'objet symbolique :

Enfin, l'élément essentiel est une chaise, objet éponyme et objet central : la chaise bleue.

Objet familier mais insolite dans le désert, objet à la couleur insolite, car une chaise est rarement bleue, sauf peut-être dans les chambres d'enfant. Le « bleu » est souvent associé à l'imaginaire (bleu céleste associé à des valeurs spirituelles, au cosmos, « planète bleue ») et on pense aux très nombreuses utilisations – et célébrations – du bleu faite par les artistes, (Picasso, Matisse, Yves Klein, « inventeur du « bleu Klein », Eluard, « la terre est bleue comme une orange »), parmi les auteurs d'album : *Chien Bleu* de Nadja.

« L'action »

Les personnages inventent toutes les utilisations possibles de la chaise : ils en font un support à leurs jeux, support à l'imaginaire. Face à cela, un dernier personnage le « camélidé », chameau - dromadaire, (n'oublions pas que le langage familier a donné à « chameau » un sens péjoratif), représente le principe de réalité : une chaise, c'est fait pour s'asseoir !

Des principes en opposition

Les deux personnages Escarbille et Chaboudo, leurs inventions, fonctionnent comme des symboles de la poésie, de l'esprit poétique, qui se détache de la réalité prosaïque, ou lui donne des ailes, c'est aussi l'esprit d'enfance, les ressources imaginatives des enfants, capables de jouer avec toutes sortes d'objets fonctionnels, en leur donnant une âme. A cette approche ludique et poétique du monde, s'oppose le pragmatisme des « Assis » (« Les Assis » : c'est un poème de Rimbaud, « l'homme aux semelles de vent »), incarné par l'intrus, le « camélidé ». Remarquons que lui n'a pas de nom mais une appartenance, il est rangé dans une catégorie scientifique ! Pour celui-ci, pas d'usage « détourné », pas de (re)création. Il représente le choix de la stabilité, de l'ordre établi, le parti de ceux qui préfèrent le caractère univoque des mots et des choses à l'équivoque, à l'éventail des « possibles » dont sont faits les rêves et les jeux des enfants.

Pour choisir un passage :

Un passage qui prend en compte la « magie » du jeu : énumération des activités rendues possibles par la chaise (analyse du sens), que l'on peut mettre en regard avec les paroles du camélidé, ce dernier passage présentant des effets sonores (camélidé/sévérité) et un jeu de mots sur cirque pris précédemment au sens littéral et ensuite au sens figuré, (analyse linguistique, analyse de l'humour).

Extrait

Claude Boujon *La chaise bleue*, L'école des loisirs, 1996

« Une chaise c'est magique. On peut la transformer en traîneau à chiens, en voiture de pompiers, en ambulance, en voiture de course, en hélicoptère, en avion, en tout ce qui roule et vole...

... et tout ce qui flotte aussi. Mais alors, gare aux requins qui rôdent aux alentours » ajouta Chaboudou qui prenait goût au jeu.

« Et ce n'est pas tout », reprit Escarbille. « en deux temps trois mouvements, elle devient un bureau, un comptoir. Il n'y a rien de mieux pour jouer à la marchande. » [...] Non loin de là un camélidé -il n'est pas rare de rencontrer une telle bête dans le désert observait avec sévérité les exercices des deux amis. Il s'approcha en silence et tout à coup s'exclama : « non, mais ça va pas la tête ! Qu'est-ce que c'est que ce cirque ? » Boum, patatras, fin de jeu. « Une chaise », dit-il, « est faite pour s'asseoir dessus. »

Les pistes d'exploitation pédagogiques au cycle I :

1- Langage au cœur des apprentissages : faire identifier les personnages, les nommer, les caractériser, les reconnaître, les dessiner.

Raconter une partie de l'histoire, raconter l'histoire à partir de la lecture du début.

Inventer une courte histoire mettant en scène ces personnages.

2 - Se familiariser avec la littérature, car cet album est « littéraire », c'est-à-dire qu'il exprime un rapport au monde et qu'il figure des attitudes humaines.

Conclusion

La littérature, l'art en général ne fonctionnent-ils pas un peu comme une chaise bleue dans le désert ? Pas d'utilité a priori et pourtant toutes sortes de possibles, toutes sortes d'inventions pour jouer, sourire, se projeter, s'exprimer. Hélas, certains s'assoient dessus!

GRILLE D'ANALYSE DE L'ALBUM : LA CHAISE BLEUE

AUTEUR : [C. BOUJON](#)

Approche générale		Approche de l'album choisi
Niveau de lecture	Observation possibles	Pistes exploitables
Niveau 1 Axe narratif	<p>1) La construction du récit</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ schéma narratif classique (SI à SF) ▪ construction répétitive (répétition, accumulation, soustraction...) <p>2) Le système des personnages</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rapports entre eux, avec l'environnement, la manière dont ils évoluent au cours du récit <p>3) Les paramètres du temps</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ construction linéaire, simultanée, avec feed-back, avec enchaînement... 	<p>Résumé : <i>Un loup et un chien trouvent une chaise bleue dans le désert. Ils en exploitent toutes les utilisations possibles et imaginables. Finalement un dromadaire terre à terre leur rappelle la fonction première d'une chaise.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Moments clés : Découverte de la chaise, apparition du dromadaire 2) Deux personnages principaux, un personnage secondaire 3) Construction linéaire et rupture pour la situation finale
Axe figuratif Outils pour comprendre les deux niveaux de lecture	<p>1) L'énonciation</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Qui parle ? A qui parle-t-on ? <p>2) Les paramètres d'espace</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Réel/irréel, lumineux/obscur... <p>3) La mise en mots</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ le vocabulaire ▪ le style (phrases simples, complexes, comparaisons, métaphores...) <p>4) La mise en images</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ l'interaction avec le texte : image redondante, complémentaire, divergente, le texte devient image (typographie) ▪ le choix énonciatif: échelle, cadrage... ▪ le choix plastique: couleurs, éclairage... <p>5) Le contexte éditorial</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ collection, format... 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Dialogue entre les personnages 2) Réel, effet de zoom sur la chaise bleue, zoom arrière en fin d'histoire et gros plan sur l'arrivée du troisième personnage 1) Narratif au passé, dialogues au présent ; vocabulaire soutenu, style humoristique, jeux de mots 2) Illustrations épurées (de pommes de terre – jeu de mots !!!) 3) Collection Ecole des Loisirs

Niveau 2	1) L'accès à un système de valeurs	1) Développement de l'imaginaire, importance du partage (amen !) Parallèle avec le rôle de l'enseignant // dromadaire (la maîtresse est-elle un chameau ?...)
Axe idéologique	<ul style="list-style-type: none"> • Valeurs morales, esthétiques, démocratiques • Recherche d'un idéal 	

PREVISION D'ACTIVITES AUTOUR DE L'ALBUM		NIVEAU : MS GS
Se construire une culture littéraire		
Comprendre Etape 1	Comprendre Etape 2	Se construire - Grandir
<i>La narration</i>	<i>L'extension des savoirs</i>	Interpréter
<p>a) Approche linéaire</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Tâche 1</u> Commencer le livre sans montrer la couverture, le but étant : imaginer ce qu'est « la tache bleue au loin » ▪ <u>Tâche 2</u> : Langage : qu'est-ce que le désert ? <p>a) Approche plurielle</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Tâche 1</u> : Travail en motricité, utilisation de la chaise, emploi d'un vocabulaire précis ▪ <u>Tâche 2</u> : Raconter l'histoire sans passer par le dialogue 	<p>a) Approche croisée (Inciter à rapprocher cet album d'autres albums ou domaines et faire justifier ; entraînement à la démarche comparative)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Tâche 1</u> : Faire le parallèle avec le monde du cirque (dresseurs et acrobates) ▪ <u>Tâche 2</u> : Trouver d'autres albums sur les caméléons <p>a) Approche en réseau (Construire des savoirs explicites au cours de synthèses ou utiliser ces savoirs explicites)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Tâche 1</u> : Montrer des albums et des documentaires sur le désert 	<p><u>Les valeurs transmises</u></p> <p>Le partage</p> <p><u>Les couples</u></p> <p>Les deux personnages forment un couple d'amis : famille des canidés (différent des caméléons)</p> <p><u>Les sentiments éprouvés</u></p> <p>La joie de jouer ensemble. Déception, après l'imaginaire, retour à la réalité.</p> <p><u>L'identification</u></p> <p>Les deux amis s'identifient tour à tour à des animaux sauvages, à des personnages différents. ils s'inventent d'autres lieux d'aventure.</p>
Démarche dominante : anticipation	Démarche dominante : comparaison	Démarches dominantes : expression et argumentation