



Phase 1 - Fondations (CP-CE1)

---

## Activité 2 : Statue Écoute

Programme Soft Skills

---



Groupe Scolaire Sanaa

Programme Soft Skills - Groupe Scolaire Sanaa

## ■ Informations Générales

Élément	Détail
Durée	50 minutes
Niveau	CP-CE1 (6-8 ans)
Matériel	Lecteur de musique, musiques variées (douce, rythmée), tambourin ou clochette, cartes d'instructions illustrées
Espace	Grande salle ou cour, espace dégagé pour bouger
Effectif idéal	10 à 20 élèves

## ■ Objectifs Pédagogiques

- Développer l'attention auditive sélective** : Réagir rapidement aux signaux sonores et aux instructions.
- Renforcer le contrôle corporel** : Apprendre à s'arrêter et à contrôler son corps sur commande.
- Suivre des consignes orales** : Écouter et exécuter des instructions de plus en plus complexes.

## ■ Valeurs Ciblées

Valeur	Explication pour les enfants
Husn al-istimaa (███████)	"Quand on écoute bien, on sait exactement quoi faire. Nos oreilles nous guident !"
Sabr (███████)	"Rester immobile comme une statue demande de la patience et du calme intérieur."
At-Ta'a (███████)	"Obéir aux règles du jeu nous aide à bien vivre ensemble, comme quand on obéit à nos parents et à Allah."
Itqan (██████████)	"Faire les choses avec soin et précision, c'est ce qu'Allah aime."

## ■ Déroulement Détailé

### ■ Échauffement (5 minutes)

- "Les parties du corps qui écoutent"
- Les enfants sont debout en cercle.
  - L'enseignant(e) dit : *"Montrez-moi avec quoi on écoute!"* → Les enfants touchent leurs oreilles.
  - Enchaîner avec d'autres parties du corps :
    - *"Montrez-moi avec quoi on voit!"* → Les yeux
    - *"Montrez-moi avec quoi on sent!"* → Le nez
    - *"Montrez-moi avec quoi on parle!"* → La bouche
  - Terminer par : *"Et montrez-moi avec quoi on comprend!"* → La tête (le cerveau)

- Phrase d'introduction :

*"Aujourd'hui, vos oreilles vont commander tout votre corps ! Quand vos oreilles entendent, votre corps obéit. C'est le jeu de la Statue Écoute !"*

## ■ Activité Principale (35 minutes)

### Phase 1 : Introduction du jeu de base (10 minutes)

- Règles simples :

1. Quand la musique joue → On **danse** et on **bouge** librement
2. Quand la musique s'arrête → On devient une **statue** (on ne bouge plus du tout !)

- Premier essai :

- Mettre une musique joyeuse pendant 20 secondes
- Arrêter brusquement la musique
- Les enfants se figent
- Attendre 5 secondes
- Féliciter les belles statues
- Recommencer 3-4 fois
- Points d'attention :

*"Une vraie statue ne bouge pas les yeux, ne parle pas, ne rit pas. Elle est calme comme la pierre."*

### Phase 2 : Ajout des instructions (15 minutes)

Maintenant, quand la musique s'arrête, l'enseignant(e) donne une **instruction** que les enfants doivent suivre :

- Niveau 1 - Instructions simples :

- "Statue sur un pied !"
- "Statue accroupie !"
- "Statue les bras en l'air !"
- "Statue les mains sur la tête !"

- Niveau 2 - Instructions avec choix :

- "Statue d'un animal !" (l'enfant choisit)
- "Statue triste !" ou "Statue joyeuse !"
- "Statue qui montre le ciel !"

- Niveau 3 - Instructions en deux parties :

- "Statue sur un pied avec les bras croisés !"
- "Statue accroupie avec les mains sur les oreilles !"
- "Statue debout qui touche ses genoux !"
- Entre chaque statue :

- Observer et valoriser les enfants qui ont bien écouté

- Si un enfant n'a pas suivi l'instruction, lui demander gentiment : "Qu'est-ce que tu as entendu ?"

**Phase 3 : Jeu du meneur (10 minutes)**

- Variante 1 : Le chef d'orchestre
- Un enfant devient le "chef"
- C'est lui qui arrête la musique (avec un tambourin ou en levant la main)
- L'enseignant(e) donne toujours les instructions
- Variante 2 : Statues musicales classiques
- Celui qui bouge après que la musique s'arrête s'assoit
- Il devient "observateur" et aide à repérer les statues qui bougent
- Les dernières statues debout sont félicitées
- Variante 3 : Le parcours des statues
- Les enfants doivent se déplacer vers un point précis pendant la musique
- Quand elle s'arrête, ils deviennent statues où ils sont
- But : atteindre l'autre côté de la salle en plusieurs "musiques"

**■ Retour au Calme et Réflexion (10 minutes)****Relaxation guidée (4 minutes)**

Les enfants s'allongent ou s'assoient confortablement.

*"Fermez les yeux... Vous êtes une statue très fatiguée... Détendez vos pieds... vos jambes... votre ventre... vos bras... votre visage... Respirez doucement... Écoutez les sons autour de vous... Votre corps est calme et détendu..."*

Rester silencieux 30 secondes.

**Cercle de parole (4 minutes)**

Questions de réflexion :

1. *"C'était facile ou difficile de rester immobile ?"*
2. *"Qu'est-ce qui vous a aidé à bien écouter les instructions ?"*
3. *"Qu'est-ce qui vous empêchait de rester statue ?"*

**Conclusion et lien avec la vie (2 minutes)**

*"Vous avez été de merveilleuses statues aujourd'hui ! Vous avez montré que vous savez écouter avec vos oreilles et obéir avec votre corps. C'est comme ça qu'on apprend à avoir du Sabr, de la patience. Et quand on a de la patience, on peut faire de grandes choses !"*

- Défi pour la semaine :

*"Cette semaine, quand maman ou papa vous appelle, essayez de vous arrêter comme une statue et d'écouter ce qu'ils disent."*

## ■ Adaptations selon le Niveau

### Pour les CP (6 ans)

- **Instructions très simples** : un seul élément à retenir
- Temps de statue **plus court** (3-4 secondes)
- **Montrer l'exemple** de la statue avant de jouer
- **Ne pas éliminer** les enfants qui bougent, juste rappeler gentiment
- Utiliser des **images** pour accompagner les instructions
- Musique **plus lente** pour les premiers essais

### Pour les CE1 (7-8 ans)

- Instructions **à deux ou trois éléments**
- Temps de statue **plus long** (8-10 secondes)
- Ajouter des **instructions négatives** : "Statue qui ne touche PAS le sol avec les mains !"
- Les enfants peuvent **proposer** des instructions
- Introduire des **instructions chuchotées** (écoute fine)
- Ajouter un **système de points** par équipe

## ■ Questions de Réflexion pour les Élèves

1. "Pourquoi c'est important d'écouter les instructions jusqu'au bout avant de bouger ?"
2. "Est-ce que tu as déjà raté quelque chose parce que tu n'avais pas bien écouté ?"
3. "Comment on fait pour mieux écouter quand il y a du bruit autour ?"
4. "Qu'est-ce que tu ressens dans ton corps quand tu restes immobile ?"
5. "À quels moments dans ta vie tu dois écouter comme une statue ?"

## ■ Conseils pour l'Enseignant(e)

### Défis courants et solutions

Défi	Solution
Les enfants sont trop excités	Commencer par une musique calme, augmenter progressivement le rythme.
Certains n'arrivent pas à rester immobiles	Raccourcir le temps de statue, valoriser le moindre progrès.
Un enfant fait toujours la même statue	Lui donner un défi personnel : "Montre-moi une statue différente !"
Les enfants ne comprennent pas les instructions	Donner l'instruction AVANT d'arrêter la musique pour les premiers tours.
Un enfant pleure s'il est "éliminé"	Ne pas éliminer, ou donner un rôle d'observateur valorisant.

Défi	Solution
Le groupe est trop bruyant pendant la danse	Rappeler que "même en dansant, nos oreilles écoutent".

## Choix de la musique

- **Pour danser** : Musiques traditionnelles marocaines, comptines rythmées, musique du monde
- **Pour le calme** : Musique douce sans paroles, sons de la nature
- **Éviter** : Musiques avec des paroles complexes qui distraient

## Gestion de l'espace

- Délimiter clairement la zone de jeu
- Éloigner les obstacles (tables, chaises)
- Prévoir un espace "repos" pour les enfants fatigués

## Variantes supplémentaires

1. **Statues en duo** : Deux enfants doivent faire la même statue ensemble
2. **Statues thématiques** : Semaine des animaux, des métiers, des émotions
3. **Histoire de statues** : Raconter une histoire, les enfants font les statues des personnages

## ■ Notes pour le Suivi

Après l'activité, observer :

- Capacité à s'arrêter rapidement quand la musique stoppe
- Compréhension et exécution des instructions
- Contrôle corporel (rester immobile)
- Gestion de l'excitation et retour au calme
- Participation et engagement dans l'activité

- Cette activité peut être reprise en début de journée comme rituel de mise en écoute ou comme transition entre deux activités.\*