

JEU EXPRESSIF en MATERNELLE

Fiche - guide pour l'enseignant

Ce document s'adresse prioritairement aux enseignants de maternelle en MS et GS.
Il permet d'organiser un module d'enseignement en application des programmes de 2015.

LES ENJEUX D'APPRENTISSAGE

Les enjeux généraux d'éducation physique, par le développement des conduites motrices, sont d'accéder au patrimoine culturel et de gérer sa vie physique par des pratiques physiques, sportives et artistiques.

Ici, l'objectif visé est :

« Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique ».

Les objectifs d'apprentissage de ce module sont :

- Permettre d'utiliser son imaginaire, l'exprimer et le développer par le jeu symbolique.
- Construire des compétences d'acteur en utilisant la fonction ludique et la fonction fabulatrice pour fonder et enrichir un répertoire gestuel signifiant (développement des jeux d'imitation et des jeux de fiction pour la communication avec ses pairs ou l'adulte).
- Réguler son énergie et son affectivité.

Le jeu expressif a pour objet la construction de compétences de base pour les activités à visée artistique ou expressive (danse, mime, cirque...). Il s'agit de se transformer en respectant des principes fondamentaux : faire "comme si", accéder à la représentation, entrer en relation avec les autres.

Les élèves de maternelle combinent dans un même jeu :

- La motricité d'action pour agir dans le monde : utiliser son corps pour exprimer l'imaginaire, en maîtrisant son énergie et en relation avec autrui.
- La motricité d'expression pour imaginer, créer : se transformer pour devenir un autre, adapter le réel à soi.
- La motricité d'impression pour sentir, ressentir : rechercher des sensations, être à l'écoute son corps.

LA CONDUITE DU MODULE

Le module proposé est constitué de **quatre situations d'apprentissage**.

Elles correspondent à des étapes d'évolution du jeu expressif ayant pour but de **développer l'imaginaire** et **d'enrichir la capacité d'adaptation** (réponses motrices) en fonction d'une situation ou d'une intention.

Chaque situation d'apprentissage peut être conduite sur plusieurs séances.

CONSEILS POUR L'ENSEIGNANT :

Les situations doivent rester ouvertes et complexes.

- Les élèves doivent rester acteurs de leurs créations.
- L'enseignant doit tenir le rôle de **maître de jeu** : il doit être garant des règles d'or en essayant de ne pas intervenir en rupture avec la dynamique créative. Il doit accepter de ne pas toujours maîtriser le développement du jeu.
- Les **comportements des élèves** peuvent apparaître confus en début de module, mais se structurent au fur et à mesure des apprentissages.
- Tous les élèves n'entrent pas dans le jeu au même **rythme**. L'enseignant doit accepter que certains restent en retrait et observent. Il sera parfois nécessaire de trouver des solutions pour les encourager sans les brusquer.

Les conflits sont inévitables et fréquents, ils font partie du jeu.

- Une des formes primitives du comportement est l'affirmation de soi par l'opposition. Celle-ci s'exprime par des simulacres de bagarres pouvant dégénérer. Un enjeu important consiste à trouver et mettre en œuvre des méthodes de résolution de conflits qui ne soient pas autoritaires pendant et après le jeu.

JEU EXPRESSIF en MATERNELLE

LES REGLES D'OR :

- **Toujours faire semblant.**
- **Ne pas se faire mal.**
- **Ne pas détruire le territoire des autres.**
- **Respecter les limites d'espace et de temps (signal d'arrêt de jeu).**

DEROULE D'UNE SEANCE TYPE :

- **Rituel d'entrée** (se mettre en situation d'agir).
- **Exercice d'enrichissement** en regard des besoins repérés lors de la séance précédente.
- **Mises en situation collective** (explorer, éprouver, montrer).
- **Temps de parole** (verbalisation des actions vécues et observées pour progresser).
- **Rituel de fin d'activité** (marquer la fin de l'activité).

LES APPRENTISSAGES

OBJECTIFS	Construire un engagement moteur adapté pour LES ACTIVITÉS de JEU EXPRESSIF
Habiletés motrices et décisionnelles	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Construire une motricité capable d'évoquer les caractéristiques d'un personnage. ▪ Exprimer la même action sous différentes formes : marcher, nager, voler, se battre, fuir... ▪ Associer un mouvement à un sentiment, une émotion, une histoire. ▪ Connaître et proposer plusieurs indices d'expression dans une situation donnée : [ex. montrer la colère]. ▪ Construire une histoire à partir de thèmes, d'idées, de personnages. ▪ Jouer son rôle pendant toute la durée du jeu.
Socialisation et transversalité	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jouer avec les autres : imiter, suivre, initier des actions. ▪ Jouer à éprouver des émotions (plaisir, peur, joie...) ▪ Oser jouer devant les autres ▪ Accepter et apprécier de regarder. Maintenir son attention visuelle. ▪ Connaître et assurer des rôles différents. ▪ Apprendre à écouter, regarder, observer, apprécier, critiquer, respecter. ▪ Accepter la critique, les conseils. ▪ Accepter d'abandonner certaines idées. ▪ Trouver des solutions de résolution de conflits. ▪ Découvrir, connaître, nommer : les espaces, les objets, les matériels, les accessoires, les différents rôles à tenir et les caractéristiques du monde sonore. ▪ Prendre des repères dans l'espace (zone de jeu – de non-jeu) et dans le temps (entrée, sortie, durée, début et fin de l'action). ▪ Identifier le sens des consignes. ▪ Repérer des indices peu nombreux et simples. ▪ Reconnaître le personnage, l'état représenté.

JEU EXPRESSIF en MATERNELLE

LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

Pour	TITRE
Construire une motricité capable d'évoquer les caractéristiques d'un personnage.	1. Du matériau au personnage
Enrichir son répertoire d'action grâce à un cadre d'expression et d'interaction. Accéder au sens de son rôle.	2. Du personnage à la famille
Développer le jeu en investissant un territoire concret sur le mode de la fiction : château, maison, grotte, grenier, arbre...	3. De la famille au territoire
Réinvestir les acquis des situations précédentes dans un projet commun d'expression scénique.	4. Vers la création d'une histoire scénarisée

APPRENTISSAGES TRANSVERSAUX et LIENS AVEC LES AUTRES DISCIPLINES

Le jeu expressif est une activité privilégiée pour développer les apprentissages visés dans le domaine du "Vivre ensemble".

- Jouer son rôle dans une activité en adoptant un comportement individuel qui tient compte des apports et des contraintes de la **vie collective**.
- Respecter des **règles** de vie commune (respect de l'autre, du matériel, des consignes)
- Se reconnaître comme membre d'un groupe et partager des moments d'**émotion**.
- Apprendre à **réguler des conflits** en évoquant des comportements posant problème.

DOMAINES DISCIPLINAIRES	COMPETENCES DEVELOPPEES	ACTIVITES PROPOSEES
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	Construction d'une première culture littéraire. Raconter brièvement l'histoire de quelques personnages de fiction rencontrés dans les albums ou dans les contes découverts en classe.	- Lecture d'albums en lien avec les personnages choisis afin d'enrichir l'imaginaire de l'élève.
	Comprendre les diverses fonctions de l'écrit. Distinguer l'objet, sa représentation par le dessin, son nom et l'écriture de son nom.	- Représenter ce qui a été vécu pour en garder une trace écrite : dessin, écrit par dictée à l'adulte...
Les productions plastiques et visuelles	Créer des compositions plastiques.	- Créer des attributs (travail sur les volumes, les matériaux).
	Utiliser le dessin comme activité d'expression graphique.	- Utiliser le dessin comme moyen d'expression ou de représentation.
	Observer et transformer des images.	- A partir de photographies liées à l'expérience vécue en classe : observer, classer, composer par découpage / collage en opérant transformations en combinaisons.
Univers sonores	Jouer avec sa voix.	- Proposer des jeux vocaux pour explorer les variantes d'intensité et découvrir la valeur du silence.
	Être à l'écoute du monde sonore (enregistrements, bruitages).	- Écouter un extrait musical, puis s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions. - Utiliser le corps et l'espace de façon variée et originale en fonction des caractéristiques musicale des supports utilisés.