

JEU EXPRESSIF**Module d'apprentissage****Maternelle (MS - GS)**

Objectifs	Apprentissages attendus	Liens avec les autres disciplines
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique. Attendus de fin de cycle : - Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.	- Habiletés motrices et décisionnelles : Associer des mouvements à un personnage, une émotion... Jouer son rôle pendant toute la durée du jeu. - Les savoirs sociaux et cognitifs : Jouer avec les autres : imiter et initier des actions. Reconnaître un personnage, un état représenté	- Le langage Lecture d'album - Vivre ensemble Trouver des solutions de résolution de conflit. - Les productions plastiques et visuelles Créer des compositions plastiques (attributs) - Univers sonores Être à l'écoute du monde sonore (enregistrements, bruitages)

Situation d'entrée dans l'activité	Situations d'apprentissage	Evaluation finale Situation repère
"Du réel à l'imaginaire" - Présenter la structure d'une séance, son déroulement - Présenter les règles d'or. - Présenter les codes du jeu : temps et espace. <u>Consignes :</u> Jouer le personnage demandé tout en respectant les règles énoncées. <u>But pour l'élève :</u> Entrer dans un espace de jeu collectif en distinguant le réel de l'imaginaire.	Le module d'apprentissage suppose l'enchaînement des 4 étapes suivantes : <i>Une étape peut nécessiter plusieurs séances.</i> - <u>Étape 1</u> : Construire une motricité capable d'évoquer les caractéristiques d'un personnage [" du matériau au personnage "] - <u>Étape 2</u> : Enrichir son répertoire d'action grâce à un cadre d'expression et d'interaction. Accéder au sens de son rôle [" du personnage à la famille "] - <u>Étape 3</u> : Développer le jeu en investissant un territoire concret sur le mode de la fiction : château, maison, grotte, grenier, arbre... [" de la famille au territoire "] - <u>Étape 4</u> : Réinvestir les acquis dans un projet commun d'expression scénique [" vers la création d'une histoire scénarisée "]	Jeu / "spectacle" collectif : <u>Histoire scénarisée</u> Mise en scène d'une histoire avec début, fin et rebondissements scénarisés, entrecoupés de phases de jeu créatif (improvisation). Le "spectacle" concerne uniquement les élèves de la classe (culture commune entre spectateurs et acteurs).

Conditions d'organisation	Rencontre inter écoles
10 à 12 séances.	Non adapté

Equipe EPS 71

<http://eps71.cir.ac-dijon.fr>

JEU EXPRESSIF

Module d'apprentissage

Maternelle (MS - GS)