

**JEU EXPRESSIF****Du matériau au personnage****Maternelle (MS - GS)****Apprentissages attendus**

- Transformer son image corporelle pour **devenir un autre**.
- Adapter son action à son intention.

**➔ Donner forme à des personnages imaginaires et les mettre en jeu librement.****Dispositif**

**Matériel** à proposer en grand nombre : bâtons en mousse, bandeaux, serre-têtes, visières, turbans, foulards, carrés et bandes de tissus de couleurs, gants, cônes, rouleaux en carton (papier toilette), ...

**A éviter : ballons et cordes longues.**

**Tâche**

**Phase 1 : Entrer dans le monde imaginaire.** Les élèves jouent le personnage montré (photo) ou décrit par l'enseignant (introduire peu à peu des actions, des sentiments...).

**Phase 2 : Incarner et caractériser un personnage.** Les élèves choisissent des attributs et jouent librement un personnage de leur choix. Donner la possibilité de tester plusieurs personnages. Choisir le personnage qui sera conservé. Peu à peu, se limiter à 2 attributs maximum (ceux qui paraissent les plus significatifs).

**Phase 3 : Enrichir le répertoire d'actions pour développer le jeu.** Enseignant et spectateurs aident, conseillent quant au repérage des allures, déplacements, postures particulières et significatives.

En fonction des observations, un travail spécifique peut être proposé sur les émotions (contrôler ses émotions : visage / corps), les déplacements, l'enchaînement de plusieurs actions.

**Remarques**

- Comme pour d'autres activités basées sur l'imaginaire (conte...), l'entrée et la sortie du jeu sont repérées par des **signes** et des **rituels** : lumière tamisée, formule rituelle...

*"Et cric-crac, le spectacle va commencer" - "Et cric-crac, le spectacle est terminé, vous pouvez vous allonger, une fée va vous réveiller".*

- L'organisation avec demi classe actrice et demi classe spectatrice est à privilégier, en alternance avec des moments de jeu collectif.

- **Règles d'or : On fait toujours semblant, on ne se fait pas mal, on ne détruit pas le territoire des autres, on respecte les limites d'espace et de temps.**

**Consignes**

- Phase 2 : *Vous choisissez un déguisement et vous jouez le personnage de votre choix.*
- Phase 3 - Pour les spectateurs : *Reconnaissez-vous le personnage joué par XXX ? Que fait-il ? Que pourrait-il faire encore ?*

**Critères de réussite**

- 1 : Pouvoir annoncer le personnage qui sera retenu.
- 2 : Le personnage joué est reconnu par les spectateurs.
- 3 : Les attributs retenus sont pertinents

**Plus facile**

- Mimer un camarade.
- Répéter plusieurs fois son (ses) action(s).
- Choisir un personnage ayant une expression très caractéristique.
- Se faire aider par un camarade ou l'enseignant.

**Plus difficile**

- Apporter des réponses de plus en plus variées.
- Conseiller un camarade.
- Les attributs sont tous figuratifs.
- Enchaîner un plus grand nombre d'actions différentes (se raconter une histoire).