

JEU EXPRESSIF**De la famille au territoire****Maternelle (MS - GS)****Apprentissages attendus**

- **Développer le jeu** en investissant un territoire concret sur le mode de la fiction : château, maison, grotte, grenier, arbre...

➔ Définir des territoires, des habitats.**Dispositif**

Matériel : gros matériel d'EPS : cubes de mousse, cylindres, chaises, plots + bâtons, cartons, matelas, cerceaux ...

Malle remplie d'objets symboliques : les attributs. Eventuellement : appareil photo, musiques selon projet.

Tâche

Phase 1 : Définir un territoire pour sa famille. Chaque famille délimite son territoire et reconnaît le territoire des autres familles. Une zone neutre est réservée.

Phase 2 : Créer un habitat pour son personnage. A l'intérieur du territoire réservé à sa famille, chaque personnage construit librement son habitat. Il y développe des repères **concrets et symboliques** (portes secrètes, formules pour entrer, postes de gardes, salle à manger, rideau magique...etc.)

Phase 3 : Vers l'habitat abstrait. Les personnages jouent dans leur territoire. L'enseignant introduit des contraintes : la pluie, la nuit... La rencontre de deux familles dans la zone neutre, intrusion d'une famille dans un territoire inconnu... Au fur et à mesure des séances, l'enseignant encourage les élèves à dénuder leur construction : vers la symbolisation.

Remarques

- La symbolisation permet d'alléger la gestion du matériel et procure un gain de temps.

- L'entrée et la sortie du jeu sont repérés 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".

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 1 : "Chaque famille choisit son territoire et montre ses limites".
- Phase 2 : "Chaque personnage construit son habitat. Le matériel mis à disposition peut-être utilisé".

Critères de réussite

- Chaque élève reconnaît, différencie et respecte les divers territoires.
- Chaque élève s'est construit un habitat adapté à son personnage.
- Le personnage intègre l'habitat dans son jeu.

Plus facile

- Territoire délimité matériellement.
- Habitat concret, représentatif.

Plus difficile

- Territoire aux frontières abstraites.
- Habitat symbolisé.
- Habitat simulé.