

**JEU EXPRESSIF****Du personnage à la famille****Maternelle (MS - GS)****Apprentissages attendus**

- Être capable de définir son personnage selon des caractéristiques **génériques** (famille) et des caractéristiques **spécifiques** (attributs, mode de déplacement...).

**➔ Regrouper les personnages en fonction de leurs caractéristiques.****Dispositif**

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

**Tâche**

**Phase 1 : Le défilé des personnages.** Les élèves s'équipent avec les attributs choisis et, par équipe, vont défiler devant les spectateurs afin de présenter leur personnage (+ poses photo). Les observateurs repèrent les caractéristiques de chacun.

**Phase 2 : Créer des familles.** Les élèves se regroupent pour former 3 ou 4 familles : les combattants (pirates, bandits...), les animaux (dinosaures, tigres...), les personnages féeriques...

**Phase 3 : Se différencier des autres familles.** L'enseignant organise des **rencontres** entre familles (deux ou trois à la fois). Il développe et enrichit la qualité d'expression par la recherche de signes de reconnaissance (langage spécifique, formules secrètes...), par l'apport de musiques ou de textes...

**Remarques**

- 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".*

- 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 : "les personnages qui se ressemblent vont se mettre ensemble pour former une famille".

**Critères de réussite**

- Être capable de verbaliser les caractéristiques retenues pour former chaque famille.
- Trouver sa place au sein de la famille (prendre en compte les autres).

**Plus facile**

- S'associer momentanément à un personnage identique de la même famille (mime).
- Se faire aider par un camarade ou l'enseignant.

**Plus difficile**

- Apporter des réponses de plus en plus variées.
- Adapter son comportement selon que l'interlocuteur est de sa famille ou d'une autre famille.
- Conseiller un camarade.