

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

<b>Objectifs</b>	<b>Apprentissages attendus</b>	<b>Liens avec les autres disciplines</b>
<p><b>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.</b></p> <p><b>Attendus de fin de cycle :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Habilités motrices et décisionnelles :</b> Associer des mouvements à un personnage, une émotion... Jouer son rôle pendant toute la durée du jeu.</li> <li>- <b>Les savoirs sociaux et cognitifs :</b> Jouer avec les autres : imiter et initier des actions. Reconnaître un personnage, un état représenté</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Le langage</b> Lecture d'album</li> <li>- <b>Vivre ensemble</b> Trouver des solutions de résolution de conflit.</li> <li>- <b>Les productions plastiques et visuelles</b> Créer des compositions plastiques (attributs)</li> <li>- <b>Univers sonores</b> Être à l'écoute du monde sonore (enregistrements, bruitages)</li> </ul>

<b>Situation d'entrée dans l'activité</b>	<b>Situations d'apprentissage</b>	<b>Evaluation finale Situation repère</b>
<p><b>"Du réel à l'imaginaire"</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Présenter la structure d'une séance, son déroulement</li> <li>- Présenter les règles d'or.</li> <li>- Présenter les codes du jeu : temps et espace.</li> </ul> <p><u>Consignes :</u> Jouer le personnage demandé tout en respectant les règles énoncées.</p> <p><u>But pour l'élève :</u> Entrer dans un espace de jeu collectif en distinguant le réel de l'imaginaire.</p>	<p><b>Le module d'apprentissage suppose l'enchaînement des 4 étapes suivantes :</b> <i>Une étape peut nécessiter plusieurs séances.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Étape 1</u> : Construire une motricité capable d'évoquer les caractéristiques d'un personnage ["<b>du matériel au personnage</b>"]</li> <li>- <u>Étape 2</u> : Enrichir son répertoire d'action grâce à un cadre d'expression et d'interaction. Accéder au sens de son rôle ["<b>du personnage à la famille</b>"]</li> <li>- <u>Étape 3</u> : Développer le jeu en investissant un territoire concret sur le mode de la fiction : château, maison, grotte, grenier, arbre... ["<b>de la famille au territoire</b>"]</li> <li>- <u>Étape 4</u> : Réinvestir les acquis dans un projet commun d'expression scénique ["<b>vers la création d'une histoire scénarisée</b>"]</li> </ul>	<p><b>Jeu / "spectacle" collectif :</b></p> <p><u>Histoire scénarisée</u> Mise en scène d'une histoire avec début, fin et rebondissements scénarisés, entrecoupés de phases de jeu créatif (improvisation).</p> <p>Le "spectacle" concerne uniquement les élèves de la classe (culture commune entre spectateurs et acteurs).</p>

<b>Conditions d'organisation</b>	<b>Rencontre inter écoles</b>
10 à 12 séances.	Non adapté

***Equipe EPS 71***

**JEU EXPRESSIF**

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

***Module d'apprentissage***

**Maternelle (MS - GS)**