

JEU EXPRESSIF**Vers la création d'une histoire scénarisée****Maternelle (MS - GS)****Apprentissages attendus**

- Réinvestir les acquis des situations précédentes dans un **projet commun d'expression scénique**.
- Être capable d'improviser tout en respectant un cadre commun.

➔ Jouer collectivement en respectant un scénario.**Dispositif**

Matériel : gros matériel d'EPS : symbolisation des habitats. Malle remplie d'objets : les attributs. Eventuellement : appareil photo, musiques selon projet.

Tâche

Phase 1 : Jouer des **enchaînements d'actions** proposés par l'enseignant (4 ou 5 actions). Construire un répertoire d'enchaînements.

Phase 2 : **Comprendre et respecter un cadre de jeu** : début - moments contraints (réponse collective imposée par un évènement codifié : entrée de personnages clés qui vont rythmer le scénario) - fin.

Exemple de moment contraint : "*Lorsque le monstre apparaît, tout le monde rentre dans sa maison en criant*" (mime).

Phase 3 : **Jouer librement tout en respectant le cadre fixé par le scénario**. Les élèves jouent librement (moments créatifs), en alternance avec les moments contraints.

L'enseignant déroule le scénario de l'histoire, du début à la fin, en intégrant les improvisations des élèves et fait intervenir les personnages clés aux moments jugés opportuns.

Remarques

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 3 : "*Je vais vous raconter une histoire. Les personnages peuvent jouer librement à condition de respecter ce que dit l'histoire*" (respect du cadre). "*Lorsque qu'un personnage clé entre en jeu, vous devez jouer la scène convenue*".

Critères de réussite

- Le jeu respecte le scénario (début – rebondissements – fin).
- Le jeu se déroule sans conflit.

Plus facile

- Proposer les rôles de personnages clés aux élèves les plus timides.

Plus difficile

- Réduire le nombre de moments contraints.
- Allonger les moments de jeu libre.