

## Situation de jeu proposable lors de l'entrée dans l'activité

### Se promener sur une île inconnue

#### DOMINANTES ESPACE IMAGINAIRE

Les objectifs de cette situation sont de permettre à l'enfant :

- de se déplacer en occupant tout l'espace délimité
- de changer de trajectoires (lors de certains changements à travers l'histoire : de rythmes, de regards,...)
- de varier les modes et formes de déplacements ( introduits par l'imaginaire, vous passez sous un pont, vous traversez une rivière,...)

#### Déroulement :

L'enseignant va donner à la classe la consigne suivante.

Consigne : «Vous êtes sur une île, vous découvrez cette terre, vous vous la représentez avec des arbres, une végétation luxuriante... aux gens qui l'habitent, vous leur dites «bonjour», un bonjour classique.

⇒ en fonction des attentes et constats, on propose de nouveau cette situation aux enfants en aménageant la consigne.

#### Prolongements possibles :

L'histoire peut être modifiée et / ou prolongée, transposée dans un autre monde, avec des animaux dans la jungle, dans un désert,... ( exemple : Alice au pays des merveilles)

Ceci permettra de développer différents comportements observables concernant l'imaginaire, comment occupons nous l'espace,...