

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

La machine

DOMINANTES : CORPS - LES RELATIONS AUX AUTRES – IMAGINAIRE

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

- de produire des mouvements,
- de prendre en compte les gestes de l'autre,
- de développer des représentations imaginaires (images de monstres, d'une machine futuriste)

Déroulement :

L'enseignant présente le jeu de la machine en énonçant la consigne suivante

Consigne :

«Un premier élève réalise un mouvement répétitif, un deuxième entre dans la machine et introduit son mouvement sans gêner le précédent, et ainsi de suite pour composer une machine en mouvement.»

Prolongements possibles :

Introduire des qualificatifs (elle se casse, elle est petite, elle grandit, elle s'emballe,...)