

## DOMAINE DISCIPLINAIRE :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Niveau  
MS GS CP

## TITRE : L'HORLOGE

Corrélée à la fiche EPS : L'HORLOGE

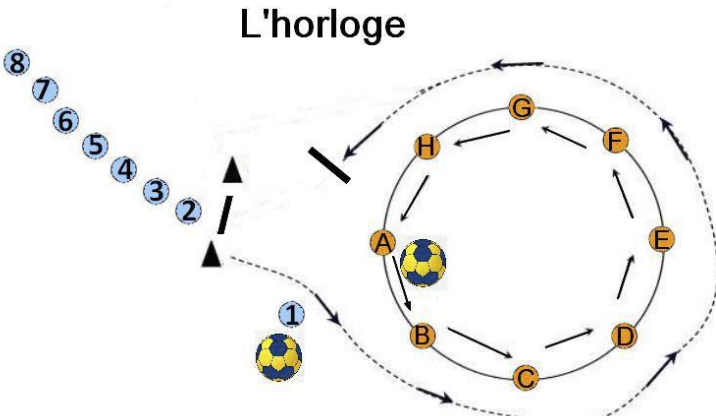
Champs d'apprentissage : 4

<b>OBJECTIFS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Oser entrer en communication</li> <li>. Comprendre et apprendre (traiter des notions, des mots renvoyant à l'espace, au temps) (relier des événements vécus dans des narrations ou des explications).</li> <li>. Échanger et réfléchir avec les autres</li> </ul>
<b>COMPETENCES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.</li> <li>- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.</li> <li>- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.</li> </ul>

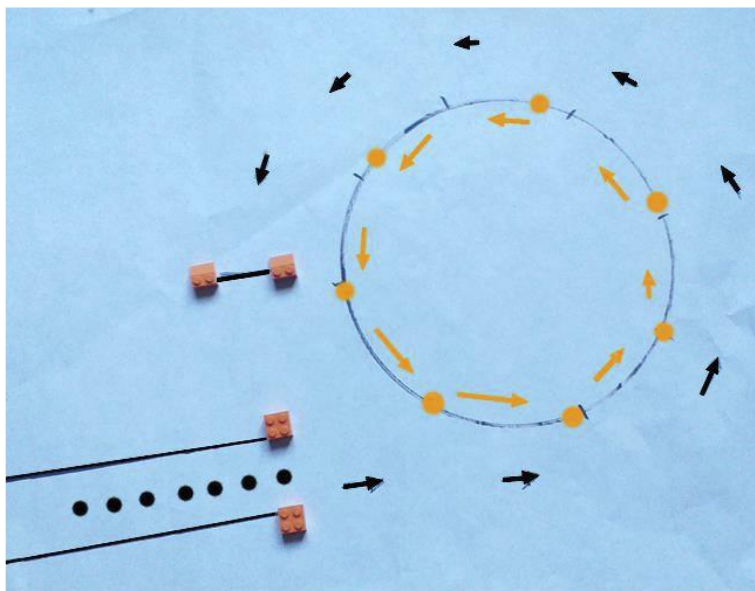
### DEROULEMENT DE LA SEANCE

Phases	Organisation	activités de l'élève	Rôle de l'enseignant(e)
Mise en route	modalité  8 minutes	<p><b>Réactivation du vécu de « l'horloge » :</b>            A quel jeu avons-nous joué ?            Quelles étaient les règles ?            Comment devons-nous nous positionner ?            Que devait faire l'équipe de l'horloge ?            Que devait faire l'équipe du relais ?            Quelle équipe était déclarée vainqueur ?</p>	
Manipulation, recherche	modalité  40 minutes	<p>Modalités : 1 groupe de 3 binômes sur un atelier dirigé par l'enseignant</p> <p>Temps 1 : En binôme, représenter à l'aide de mini-personnages, le jeu de l'horloge.</p> <p>Temps 2 (une fois organisation spatiale du jeu validée) :            L'élève du binôme décrit, en montrant, en déplaçant le ballon pour l'horloge, ce que doit faire l'équipe de l'horloge.            L'élève B du binôme décrit ce que doit faire l'équipe du relais, en déplaçant les personnages, le ballon.            Puis vice-versa.</p> <p>Organisation : chaque binôme explique le jeu pendant que les deux autres écoutent.  <i>Le dernier binôme doit être le binôme le moins expert en termes de langage, afin de s'enrichir de la verbalisation des deux autres.</i></p> <p>Illustration : voir photos en fin de dossier</p>	<p>Etayage : l'enseignant peut proposer sur une feuille A3, la configuration spatiale des équipes en traçant un trait et un cercle.            (voir photo en fin de dossier)</p> <p>L'enseignant et deux autres binômes écoutent l'explication du troisième.</p> <p>L'enseignant prend note du vocabulaire et de la syntaxe utilisés par chaque élève.</p>

Institutionnalisation	modalité  20 minutes	<p><b>Temps 1 Collectif</b></p> <p>Une fois que tous les binômes de la classe sont passés à l'atelier, retour en grand groupe au coin regroupement pour mettre en commun le vocabulaire qui a émergé. L'enseignant apporte le vocabulaire manquant au regard de la verbalisation.</p> <p style="text-align: center;"><b>Lexique visé ( à adapter MS/GS/CP)</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Lexique du repérage dans l'espace :</b></p> <p>devant - derrière - colonne - premier - dernier - avant -après - rond - cercle - même sens - autour - les uns derrière les autres - les uns à côté des autres - sur le côté -</p> <p style="text-align: center;"><b>Lexique langagier mathématique :</b></p> <p>en tout - combien - le plus - le moins - autant - plus que - moins que - compter Premier - deuxième - troisième - quatrième - cinquième -sixième - septième -huitième - ordre- position - nombres de 1 à 10 (tours de l'horloge)</p> <p style="text-align: center;"><b>Lexique langagier spécifique</b></p> <p><b>Verbes :</b> courir - lancer -passer - attraper - préparer ses mains -(réception) - lancer - faire des passes - aller s'asseoir - tomber - faire le tour de l'horloge - s'arrêter</p> <p><b>Noms et adjectifs :</b> réception - équipe - joueurs - ballon -passes - plots - coupelles - gagnant(e) - vainqueur - victorieuse - stop - jeu - départ - signal - complet</p> <p><b>Syntaxe :</b> Nous devons, vous devez - Nous devons, vous deviez - l'équipe qui aura - sera - le jeu s'arrête quand - on compare les résultats -</p>	
-----------------------	-------------------------------	--	--

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Travail en binômes</p>	<p>modalité</p> <p>30 minutes</p>	<p><b>Temps 2 ateliers avec 3 binômes en changeant de rôle dans la description (l'élève devient l'élève B et vice-versa)</b></p> <p><b>1 schéma pour l'atelier</b> Présentation du schéma et nouvelle description du jeu à l'aide de celui-ci.</p> 	<p>L'enseignant reprend les notes du vocabulaire et de la syntaxe utilisés par chaque élève, et compare les deux verbalisations pour repérer si le vocabulaire travaillé est réinvesti.</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Prolongements, réinvestissement</p>	<p>20 mn</p>	<p><b>En atelier</b>, à partir du schéma ci-dessus, répondre aux questions suivantes ou sous formes de rituels (1 à 3 questions par jour) :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1/ Qui est le 1<sup>er</sup> joueur à lancer le ballon dans l'horloge ? A orange</li> <li>2/ Qui est le dernier joueur de la colonne du relais ? 8 bleu</li> <li>3/ Je suis le 3<sup>ème</sup> joueur à courir autour de l'horloge, qui suis-je ? 3 bleu</li> <li>4/ Je suis le 5<sup>ème</sup> joueur à faire la passe dans l'horloge, qui suis-je ? E orange</li> <li>5/ Dans l'horloge, quel est le 1<sup>er</sup> joueur à réceptionner/recevoir le ballon ? B orange</li> <li>6/ Dans le relais, quel est le 1<sup>er</sup> joueur à réceptionner/recevoir le ballon ? 2 bleu</li> <li>7/ J'attends derrière le 3<sup>ème</sup> joueur de la colonne du relais. Qui suis-je ? 4 bleu</li> <li>8/ Je suis le joueur G dans l'horloge, à qui dois-je passer le ballon ?</li> <li>9/ Quand le jeu s'arrête-t-il ? Arrivée du 8 bleu</li> <li>10/ Près un tour complet du ballon dans l'horloge, qui a le ballon ? A orange</li> <li>11/ L'équipe des bleus a fait 10 tours d'horloge, l'équipe des oranges en a fait 7. Quelle équipe a fait le moins de passes dans l'horloge ? Equipe orange</li> <li>Quelle équipe est victorieuse ? Equipe bleue</li> <li>12/ Quelle équipe est rangé les uns derrière les autres ? Equipe bleue</li> <li>13/ Quelle équipe est rangé en cercle/rond/ronde ? Equipe orange</li> <li>14/ Quelle équipe s'arrête lorsque l'enseignant.e crie « stop » ? Equipe orange</li> <li>15/ Sur le schéma, quel joueur de l'équipe bleue est derrière les plots ? 2 bleu</li> </ol>	<p>L'enseignant.e questionne</p> <p>Validation de l'élève interrogé par les élèves de l'atelier non interrogés (écoute, immersion, argumentation)</p>
		<p>Les compétences mathématiques reprenant les notions abordées sont développées dans la fiche de préparation « Maths Chenille »</p>	

## DISPOSITIF DU JEU DE L'HORLOGE



## LE JEU DE L'HORLOGE



## **L'EQUIPE A L'HORLOGE**



## **L'EQUIPE EN RELAIS**



## **FIN DU RELAIS**

