

<b>Rédaction d'un répertoire de règles de jeux</b>	
<b>DOMAINE(S) d'APPRENTISSAGE :</b> Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques Construire les premiers outils pour structurer sa pensée Explorer le monde <i>Education au développement durable</i>	
séquence d'apprentissage	<b>fiche action n°3</b>
Objectifs spécifiques:  Objectifs langagiers :	<b>1) Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle</b> <b>2) Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit. (tous niveaux) Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connus de la règle (GS)</b> <b>3) Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.</b> <b>4) S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.</b> <b>5) Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les 3 correspondances entre les 3 manières de les écrire : cursive, script, capitale d'imprimerie.</b> <b>6) Copier à l'aide d'un clavier.</b>
Objectifs langagiers	<i>. Nommer les actions motrices et le matériel utilisé.</i> <i>. Construire une phrase simple en utilisant des prépositions spatiales</i> <i>. Acquérir un vocabulaire précis et spécifique</i>
But pour l'élève	Après avoir vécu un jeu collectif athlétique (carnet de progrès), écrire la règle du jeu pour constituer un répertoire commun à l'école et évolutif pour déboucher sur des rencontres inter classes.
Dispositif/ Matériel	En atelier ou éventuellement en groupe classe. A partir de supports photos prises pendant la séance : photos des élèves en action, photos du matériel, photos de l'espace de jeu... tableau ou TNI, affiches Eventuellement : tablettes, ordinateur, vidéo projecteurs...
Déroulement sur plusieurs séances	<u>Mise en projet</u> ( en groupe classe) : expliquer aux élèves que l'on souhaiterait jouer au même jeu avec les élèves d'une autre classe ou répondre à la demande d'une autre classe qui souhaiterait jouer au même jeu. <u>A partir des photos</u> : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les placer dans l'ordre chronologique (groupe classe) : 1 séance</li> <li>- Légender chaque photo (en atelier) : une séance/atelier</li> <li>- Mise en commun en groupe classe :</li> <li>- Catégorisation (en atelier) pour faire émerger les constituants d'une règle du jeu : une à trois séances</li> </ul> « titre/matériel/but du jeu/comment gagner/ nombre de joueurs ». Eventuellement, s'appuyer sur une règle de jeu déjà établie pour regarder sa construction (qui n'est pas linéaire). Observation : faire nommer par les élèves : les verbes d'action, le matériel... <i>Exemple à donner (fiche type)</i>
Simplification/Complexification	Adapter le jeu choisi, (jeu plus simple à écrire en PS), le nombre de séances, de photos, en fonction du niveau de classe. Maquette, personnages, etc.