

Evoquer et énoncer par écrit une règle de jeu

- ▶ socialiser à partir d'un jeu à règle
- ▶ établir une chronologie des actions menées
- ▶ construire à l'oral puis à l'écrit une règle de jeu en employant des formules générales sans référence à l'affectivité individuelle
- ▶ valider cette construction en communiquant le jeu et la règle à un groupe d'individus en l'expliquant et en faisant jouer

Phase 1

Vivre une expérience de jeu

- ▶ expérimenter une règle, s'en imprégner
- ▶ verbaliser en situation, utiliser un lexique adapté

collectif

- lors de séance de motricité on met en place des jeux à règle

→ « mon petit lapin a bien du chagrin »

→ danses et rondes avec déplacements particuliers

- formulation de l'adulte : « Nous allons jouer/ danser ensemble ensuite il faudra se rappeler comment on joue/ danse »

- langage en situation : après quelques essais on s'arrête et l'adulte demande :

« Qui peut m'expliquer comment on a joué/ dansé »

→ l'adulte part de la production orale des élèves et relance pour compléter certaines informations, pour rétablir la chronologie des actions (« qui tourne autour de qui ? Combien d'enfants sont debout ou assis ? Comment sont les enfants ? Et après que font-ils ?... »)

- explicitation de la règle de jeu ou de danse en situation : imprégnation, répétition (plusieurs fois)

→ les élèves et les adultes recommencent à jouer / danser et l'adulte reprend la règle oralement au fur et à mesure du vécu

- on peut prendre des photos des différentes étapes

Phase 2

Evocation du jeu/ de la danse hors situation dans la classe

Atelier dirigé

- formulation de l'adulte : « Nous allons parler, évoquer, dire comment nous avons joué, dansé dans la salle de motricité, de sport... », « Vous rappelez vous? »

→ si les élèves ont du mal à se souvenir on peut mettre en place une démarche pour les aider à se souvenir à partir de leurs images mentales (évocation mentale)

→ l'adulte commence à situer la première séance en partant de la classe : « Vous allez fermer les yeux et vous allez essayer de voir des images dans votre tête, nous sommes sortis de la classe pour aller dans la salle de motricité, essayez de vous souvenir de l'enfant avec qui vous étiez rangés dans le couloir, nous avons marché dans le couloir puis nous avons descendu les escaliers..... » ainsi de suite jusqu'au moment où les élèves sont en situation de jeu : l'adulte s'arrête de parler et laisse l'évocation des élèves continuer « Vous voyez le jeu/ la danse dans votre tête ? Vous rappelez vous de ce que vous avez fait ? »

- **reformulation de l'adulte** : « Qui peut me dire comment nous avons joué ? »
- à partir des propositions des élèves, l'adulte relance, pose des questions et montre la photo correspondant à l'étape ou l'adulte met à disposition des élèves toutes les étapes photographiées et demande aux élèves de montrer l'étape décrite par un ou plusieurs élèves
- **noter sous les photos les propositions orales des élèves**
 - **mettre les photos et les annotations dans un classeur** pour pouvoir les consulter, pour y jouer ou danser à nouveau (constitution d'une mémoire réutilisable)

Phase 3

Mise en place de différents jeux de société individuels

- ▶ évoquer une règle de jeu que les élèves connaissent
- ▶ organiser chronologiquement des étapes liées aux éléments de la règle
- ▶ faire un choix de lexique correspondant au type de texte envisagé
- ▶ dicter à l'adulte

Atelier dirigé et collectif

Jeux

Mémoire

Loto

Jeu de cartes

- **les élèves expérimentent ces jeux plusieurs fois de suite** pour s'imprégner de la règle
 - **quand un groupe d'élèves a expérimenté les jeux, il présente et explique la règle aux autres qui à leur tour vont les expérimenter**
- lors de la deuxième phase d'expérimentation il est intéressant d'observer les élèves pour s'apercevoir des dérives par rapport à la règle
- **nouvelle phase de langage du groupe qui a expérimenté** : discussion possible en cas de désaccord
 - **laisser les élèves s'exprimer et reprendre avec relance** pour mettre en place une chronologie des étapes (clarification et mise en ordre des propos, relance, demande de précisions)
 - **garder une trace écrite de la règle** pour être sûr de la respecter et de pouvoir la consulter en cas d'oubli
- ▶ comprendre la permanence de l'écrit

Phase 4

Mise en place de jeux collectifs

- ▶ faire comprendre aux élèves qu'ils doivent respecter des règles lorsqu'ils jouent ensemble (jouer à tour de rôle, respecter le déroulement ...)
- ▶ utiliser des marqueurs de temps
- ▶ se familiariser avec des formules impersonnelles et des raisonnements logiques

Atelier dirigé et collectif

Mêmes jeux que phase 3 : la règle est connue, mise en mémoire mais, le nombre de joueurs est différent, on peut ajouter des jeux de dés, des jeux de déplacements sur pistes, des jeux mathématiques avec dénombrements

- **les élèves expérimentent le jeu en atelier :**
 - ▶ jouer et rejouer pour s'approprier la démarche dans un objectif d'explication au groupe
 - rôle de l'adulte :
 - . observe et donne des directives simples toujours reliées à la règle du jeu
 - . fournit le vocabulaire nécessaire
 - . une fois le jeu assimilé : il fait reformuler la règle du jeu par les élèves

 - **expliquer les règles du jeu en collectif**
 - faire reformuler et expliquer la règle à un élève qui était absent
 - ▶ langage d'évocation à une personne absente, non présente
 - l'interlocuteur par son comportement ou sa façon de jouer va indiquer s'il a compris ou non
 - dans le cas d'incompréhension il doit préciser oralement ce qu'il ne comprend pas
 - cette **démarche d'interaction** met en place une situation de communication intéressante permettant aux élèves de prendre conscience de l'importance du choix des mots, des énoncés pour expliquer et être compris
 - ▶ passer à un langage plus concis et explicite
 - **énonciation écrite de la règle** : atelier dirigé, dictée à l'adulte
- une fois différents groupes passés on peut comparer les différentes productions écrites sous dictée et lues par l'adulte pour se mettre d'accord sur une production commune pour toute la classe
- l'écrire sur une feuille de papier canson et l'afficher comme élément référent de l'activité menée sur plusieurs séances

Phase 5

Communiquer une règle de jeu à autrui

- ▶ mémoriser la règle
 - ▶ parler à l'autre, aux autres
 - ▶ être compris
- présenter le ou les jeux à d'autres classes de l'école
 - présenter le ou les jeux à des classes de l'élémentaire (liaison Cycle 1/ cycle 2)
 - présenter et faire jouer les parents au cours d'une rencontre programmée

Florence Breuneval, CPC, Gennevilliers