

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
- ▶ 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 (maîtrise de la langue)
- ▶ se familiariser avec des formules impersonnelles (maîtrise de la langue) et des raisonnements logiques
- ▶ verbaliser en situation, utiliser un lexique adapté

collectif

- lors de séance de sports collectifs : mettre en place des jeux à règle

→ sports collectifs proposés :

- « Le béret » : jeu connu des élèves
- « Ballon prisonnier »
- « Passe à dix »
- « Balle aux capitaines »
- « Ballon roi »

langage en situation : après quelques essais :

- s'arrêter et demander aux élèves :
- « Qui peut m'expliquer comment vous avez joué et quelles sont les règles du jeu ? »

→ l'adulte part de la production orale des élèves et relance pour :

- compléter certaines informations
- pour rétablir la chronologie des actions et les éléments qui seront par la suite répertoriés comme indispensable à une règle de jeu écrite : (« qui lance la balle ? », « à qui ? », « Combien d'enfants sont dans chaque équipe ? », « Comment détermine-t-on les gagnants ? », « A partir de quels critères ? »....)

- explicitation des règles de jeu :

- imprégnation, répétition (faire jouer les élèves plusieurs fois)

→ les élèves et les adultes recommencent à jouer 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 hors situation, dans la classe

Activité de classe

- **formulation de l'adulte** :
 - « Nous allons évoquer, dire comment nous avons joué en salle de sport au jeu de »
 - « Vous vous rappelez ? »
 - « Qui veut rappeler les règles du jeu ? »
- 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 (évoocation mentale)
 - faire visualiser les photographies prises pendant les séances vécues
 - partir de leur évocation et relancer pour :
 - . déterminer et faire rappeler les étapes intermédiaires
 - . évoquer les composantes d'une règle : lieu, nombre de joueurs, matériel, recommandations à respecter...

Phase 3
Ecrire la règle du jeu
Premier jet

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

Gestion des élèves :

- élèves par groupe de quatre homogène

Matériel :

- grande feuille de papier canson pour écrire la règle du jeu

Consigne :

- « Vous avez joué plusieurs fois au jeu de , vous allez essayer d'écrire la règle de ce jeu »
 - Laisser les élèves écrire
 - passer observer les élèves en difficulté pour les aider à écrire :
- . passer par des phases orales, rappeler les phases orales de la Phase 3 « Evocation du jeu hors situation »
- . partir des images mentales
- . dictée à l'adulte si nécessaire avec aide à la mise en mots (vocabulaire spécifique au jeu)

Synthèse collective des productions :

- affichage des différentes productions
- comparaison et analyse

- remarques : différences/ ressemblances, éléments manquants...

<p>Phase 4 Découverte et lecture des règles de jeu</p>
--

- ▶ lire une règle de jeu, les mettre en œuvre
- ▶ découvrir qu'un texte est structuré, qu'il existe des régularités d'écriture

Matériel :

- photocopies des règles de jeu vécues et connues
- photocopies agrandies des règles de jeu pour la phase de synthèse collective
- stabylo

Gestion des élèves :

- élèves par groupe de quatre homogène les mêmes que lors de la phase 3

Démarche :

- distribuer les règles de jeu aux différents groupes, en distribuer moins aux groupes en difficulté, plusieurs aux autres groupes en fonction des compétences de lecteur
- lire les règles de jeu proposées
- . faire stabyloter les éléments que l'on retrouve sur ces règles de jeu
- . dégager un structure d'écriture : les paramètres, les blocs
- ♦ intérêt
- ♦ effectif
- ♦ âge
- ♦ matériel
- ♦ déroulement
- ♦ règles
- ♦ variantes

Phase de synthèse collective

- à partir des constats de chaque groupe, faire visualiser sur les règles de jeu affichées au tableau les différents blocs retrouvés dans toutes les règles étudiées
- dégager les critères d'écriture d'une règle du jeu
- faire une fiche type répertoriant ces critères

<p>Phase 5 Réécriture du premier à partir de la fiche type</p>
--

- ▶ réécrire en tenant compte des critères dégagés

Matériel :

- fiche type construite en phase 4 affichée au tableau
- affiche premier jet (première écriture de la règle)

Gestion du groupe classe :

- même groupe que lors de la phase 3

Démarche

- rappel de la phase 4 : lire, analyser et dégager des critères d'écriture
- rappel de la phase 3 : écriture de la règle du jeu : 1^{er} jet
- consigne :

. « Vous allez réécrire et présenter la règle du jeu en tenant compte des critères d'écriture que nous avons dégagés » (relecture de la fiche type affichée au tableau)

- laisser les élèves travailler en autonomie
- observer en priorité les élèves en difficulté pour aider à la mise en forme des informations, des changements nécessaires

Phase de synthèse :

- affichage des productions
- comparaison et validation en fonction de la grille de critères
- ajout si nécessaire

Constitution d'un répertoire de jeux :

- les différentes productions validées seront tapées à l'ordinateur par les élèves pour constituer un répertoire de règles de jeu connues et vécues
- ces productions finies seront classées dans un porte-vues

Phase 6
Ecriture des règles de jeu de l'oie, de jeu de loto inventées à partir des livres du PAL

- ▶ socialiser à partir d'un jeu à règles
- ▶ 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

Projet : matinée « portes ouvertes » pour les parents qui viennent « jouer » aux jeux construits par les élèves, la séance de jeu est menée par les élèves

- **Objectifs « Jeu de l'oie »**

- ▶ raconter une séquence de l'histoire
- ▶ anticiper sur ce qui précède ou sur la suite en fonction des illustrations choisies
- ▶ faire des hypothèses et les justifier
- ▶ raconter l'histoire complète en ayant restitué l'ordre chronologique de l'histoire
- ▶ utiliser un langage explicite pour permettre à l'autre de retrouver lui aussi l'histoire
- ▶ manifester la compréhension d'un récit par des choix d'images, des reformulations

- **Objectifs « Jeu de loto »**

- ▶ avoir envie de s'exprimer par le jeu
- ▶ décrire l'image en utilisant une structure simple ou complexe
- ▶ se faire comprendre
- ▶ parler à haute voix pour être compréhensible et audible
- ▶ lire à haute voix pour communiquer le texte à ceux qui ne l'ont pas sous les yeux
- ▶ écouter celui qui a la parole
- ▶ prélever des indices pertinents sur le support

- ▶ comprendre un texte entendu
- ▶ mettre en mots cette prise d'indices

Florence Breuneval, CPC, Gennevilliers