

Cycle 2 Niveau : Ce1/Ce2	Champ disciplinaire FRANCAIS	Titre de la séquence : Apprentissages discursifs à travers les jeux d'opposition en EPS	Nombre de séances prévues : 3 Séance n° 1	Date : 28/11/2016	
Compétence(s) disciplinaire(s) pour la séquence : Comprendre et s'exprimer à l'oral : Participer à des échanges dans des situations variées, dire pour être entendu et compris		Supports pédagogiques : Tableau des approches en langage oral (3 approches : communicationnelle, discursive et intégrée) Maquette/schéma mettant en scène le jeu pour la séance d'EPS Tableau pour récapituler les règles de jeu proposées par les élèves			
Connaissances et Compétences associées pour la séance : - Repérage d'informations importantes - Respect des règles régulant les échanges - Organisation du discours					
Déroulement : Detail des phases de la démarche et consignes	Formes de travail et durée	Matériel	Apprentissages langagiers :	Langue outil	Langue objet
Rituel d'ouverture : Présentation de la séance d'oral « Aujourd'hui nous allons préparer d'une manière un peu différente notre prochaine séance d'EPS. Nous allons parler du jeu que je vais vous proposer jeudi prochain. Pour cela nous allons décrire la maquette que je vous ai apportée. Nous allons définir des règles de notre jeu. Nous allons expliquer ces règles pour qu'elles soient bien claires pour tous. »	Groupe classe	Maquette du jeu Paper board	Lire : un schéma / une maquette Parler pour : décrire, expliquer, justifier Ecrire pour : formaliser, garder trace		X
Corps de séance : - Les élèves décrivent la maquette	Groupe classe	Maquette	Décrire, utiliser un vocabulaire précis : terrain, zones, équipes, adversaires, but du jeu, cible, obstacles, stratégies, technique, déplacements, etc...	X	
-Les élèves imaginent des règles	Groupes de 3/4 élèves	Grandes feuilles de papier	Imaginer, discuter, justifier, écrire	X	
-Un rapporteur par groupe vient présenter les règles imaginées avec ses camarades. Il s'appuie sur une trame écrite	Groupe classe/1 élève	Trame papier	Expliquer, justifier, Reformuler pour écrire,	X	
-A partir des propositions des élèves, une règle est mise en place de manière formelle	Groupe classe	Paper board	Ecrire une règle de jeu (infinitif) : déménager les objets, lancer, franchir, éviter, attraper, toucher, etc...		
Rituel de clôture : Rappel de l'enjeu de la séance (se mettre d'accord sur une règle de jeu pour la prochaine séance d'EPS) et mise en perspective pour la séance d'EPS du jeudi après-midi.	Groupe classe	Tableau avec la règle formalisée	Rappeler une règle, expliquer, modifier si besoin pendant le jeu		X