

PROJET BASE SUR LA RÈGLE DE LA THÈQUE

Domaines : E.P.S / Maîtrise de la langue et du langage (Dire, Lire, Écrire), Education Civique

DOMAINE		E.P.S : JEUX COLLECTIFS
<u>Objectif général</u>		- coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à des adversaires
<u>Les différentes séquences envisagées.</u>		<p>1. Découverte du jeu - seule une partie de la classe aura lu la règle pour préparer le terrain (1 groupe de 5) et expliquer les règles (1 groupe de 5) aux 10 joueurs du 3^{ème} groupe. ⇒ être capable de comprendre et respecter les règles du jeu expliquées par le groupe ⇒ être capable d'observer une phase de jeu et de cerner les points positifs et négatifs pour faire évoluer la règle.</p> <p>2. Phases de jeu (plusieurs séquences) - Les règles auront été redéfinies par les enfants en fonction des observations. L'essentiel des règles devraient être intégrées (s'arrêter sur une base, courir à l'extérieur des plots, seul le capitaine crie "stop", guider son camarade dans son choix (courir ou s'arrêter)... ⇒ être capable d'élaborer des stratégies pour améliorer le score de son équipe ⇒ lanceur : être capable d'utiliser les espaces vides ⇒ receveur : être capable de se positionner sur le terrain ⇒ receveur : être capable de faire progresser la balle rapidement (en faisant des passes précises en la réceptionnant correctement)</p> <p>3. observer les comportements pour progresser - On relèvera les différentes attitudes attendues sur le terrain pour optimiser les résultats de son équipe en fonction des postes, puis les enfants s'observeront (2 séquences au moins) et feront le bilan avec le joueur pour dégager ce qu'il fait et ne fait pas. Ces observations devront être prises en compte pour qu'il puisse progresser. ⇒ être capable d'observer et d'évaluer le comportement d'un joueur (avec l'aide du maître) ⇒ être capable de faire évoluer ses attitudes de jeu en fonction des observations faites</p> <p>4. Évaluation finale - on évaluera les comportements sur 2 séquences (voire 3). - on inclura un item ou deux sur l'arbitrage et sur le respect des règles et des joueurs. ⇒ être capable de faire évoluer ses attitudes de jeu en fonction des observations faites</p>
DOMAINE	<u>Maîtrise de la langue et du langage</u>	
<u>Objectifs généraux</u>	<p style="text-align: center;"><u>DIRE</u></p> - Utiliser le lexique spécifique de l'E.P.S dans les différentes situations didactiques mises en jeu. - Expliciter les difficultés rencontrées dans une activité	

<u>séquences envisagées</u>	<p>1. Découverte du jeu (règle écrite)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les enfants sont répartis par groupes. - un groupe de 5 qui devra préparer le matériel et monter le terrain (avec l'aide éducatrice) - un groupe de 5 qui devra expliquer les règles aux groupe de 10 joueurs. <p>⇒ être capable de reformuler des règles lues pour expliquer aux joueurs le principe du jeu.</p> <p>⇒ être capable de questionner (pour les joueurs) pour comprendre le jeu.</p> <p>2. Bilan après chaque séquence.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Après chaque séquence (à la suite ou le lendemain), un bilan sera effectué et on notera les remarques importantes sur une affiche (qu'on utilisera aussi en production écrite). Ces bilans devraient permettre de faire évoluer les règles et de construire les règles manquantes. <p>⇒ être capable de formuler une règle, une remarque avec ses propres mots.</p> <p>⇒ être capable de prendre la parole à bon escient et de saisir l'enjeu de l'échange.</p> <p>⇒ être capable de compléter une remarque faite par un camarade.</p>
Objectif général	<p style="text-align: center;"><u>LIRE</u></p> <p>- lire une règle de jeu et la mettre en oeuvre</p>
<u>séquences envisagées</u>	<p>1. Découverte de la règle</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lors de la séquence de découverte du jeu, 2 groupes de 5 devront pour l'un préparer le terrain et le matériel, pour l'autre, comprendre l'ensemble des règles du jeu pour les expliquer aux joueurs. La validation sera immédiate, soit les joueurs ont compris et ils peuvent jouer, soient ils n'ont pas compris et le jeu est impossible et situations inattendues surgiront. Idem pour le terrain (trop petit, ou trop grand...). <p>⇒ être capable de comprendre une règle de jeu et pouvoir la reformuler avec ses propres mots.</p> <p>⇒ être capable de s'exprimer face à un petit groupe.</p> <p>2. Lecture collective de la règle</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lors d'une séquence de lecture, faire découvrir la règle au groupe de joueurs d'abord individuellement, puis collectivement afin de faire émerger des remarques : oubli de règles lors de l'explication, manque de règles dans la fiche elle-même (rédigée volontairement de façon très épurée). <p>⇒ être capable de formuler une règle, une remarque avec ses propres mots, en respectant un ordre logique.</p> <p>3. Construction d'une fiche outil sur la structure de la règle.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Afin de préparer l'outil permettant de respecter la structure de la règle du jeu, les enfants devront repérer les particularités de ce type de texte (rubrique, tirets, vocabulaire, schéma...) <p>⇒ être capable de dégager la structure d'un texte et d'y repérer des particularités (verbe à l'infinitif, utilisation de tirets...).</p>
Objectif général	<p style="text-align: center;"><u>ÉCRIRE</u></p> <p>- rédiger une fiche technique permettant de réaliser un jeu (matériel nécessaire, durée, lieu)</p>

<p><u>séquences envisagées</u></p>	<p>1. Préparer son écrit - Afin de préparer son écrit, rappel des différents outils à utiliser (dictionnaire, affiche dans la classe, Bescherelle, outils du classeur, grille d'écriture qui rappelle les points importants). Une séquence d'E.P.S sera consacrée à la réalisation du schéma du terrain de jeu et au listing du matériel nécessaire. ⇒ être capable de vérifier l'orthographe d'un mot en utilisant le dictionnaire ou le bescherelle. ⇒ être capable de respecter la consigne d'écriture et les contraintes liées à la structure du texte. ⇒ être capable de se servir de la grille d'écriture pour optimiser son premier jet. ⇒ être capable d'auto-évaluer sa production</p> <p>2. Phase d'écriture On formulera clairement la consigne qui sera écrite en haut du premier jet, on expliquera les règles de présentation . Chaque enfant préparera lui-même ses outils en fonction de s rappels effectués precedemment. On lira ensuite la grille d'écriture permettant à l'enfant de cibler les points auxquels il faudra faire attention. ⇒ être capable de vérifier l'orthographe d'un mot en utilisant le dictionnaire ou le bescherelle. ⇒ être capable de respecter la consigne d'écriture et les contraintes liées à la structure du texte. ⇒ être capable de se servir de la grille d'écriture pour optimiser son premier jet. ⇒ être capable d'auto-évaluer sa production.</p> <p>3. Phase de réécriture - rédiger la règle de la thèque en utilisant les outils de la classe (structure du texte, grille d'évaluation de son écrit, dictionnaire...) - utiliser dans son écrit les nouvelles règles formuler lors des bilans. - améliorer son écrit en utilisant le code de correction de la classe et sa grille de réécriture. ⇒ être capable de tenir compte des remarques pour améliorer son texte. ⇒ être capable d'améliorer l'orthographe et la qualité de son texte en utilisant un code de correction orthographique.</p>
<p><u>DOMAINE</u></p>	<p>ÉDUCATION CIVIQUE</p>
<p><u>Objectif général</u></p>	<p>- participer activement à la vie de classe et de l'école en respectant les règles de vie.</p>
<p><u>Autonomie et responsabilités</u></p>	<p><u>Au cours de chaque séquence de pratique du jeu, l'élève sera capable de</u> ⇒ préparer le matériel, installer le terrain , et ne pas oublier de ranger à la fin de l'activité. ⇒ respecter les règles du jeu et les autres joueurs. ⇒ se proposer pour arbitrer et faire respecter les règles.</p>