

PLAISIR D'ECRIRE CYCLE 2 et 3 - 2013 /2014

***Dispositif d'impulsion des
pratiques de production
d'écrits dans les disciplines***

**Circonscriptions de Chantonnay,
Fontenay le Comte, et Luçon**

Ecrire la règle d'un jeu et des stratégies possibles au cycle 3

La séquence propose de produire un texte permettant à une autre classe de s'appropriier et de jouer correctement à un jeu donné. Dans un premier temps, les élèves sont mis en situation autour de plusieurs jeux sportifs. Ils sont ensuite invités à rédiger la règle de l'un d'eux en se basant sur leurs propres connaissances de ce type de texte. La comparaison de différentes propositions rédigées lors de cette phase permet ensuite de définir les invariants de ce type d'écrit. Les élèves peuvent ainsi réorienter éventuellement leur production en s'assurant que toutes les rubriques sont bien présentes et que les caractéristiques mises en exergue collectivement sont bien respectées. La description de quelques stratégies permettant des performances améliorées complète le texte dans un dernier temps.

La préparation à l'écriture :

Les différents temps proposés en amont visent à :

- favoriser l'implication des élèves ;
- mettre les élèves en situation en découvrant divers jeux, les règles à respecter et en expérimentant diverses stratégies ;

Une proposition de déroulement de la séquence en quatre séances est à disposition en annexe.

La séquence s'appuie sur deux jeux (Le ballon base et L'esquive ballon) adaptés des fiches rédigées par l'équipe EPS1 85 également présentes en annexe.

FICHE 11

<p>CYCLE 2</p>	<p>ACTIVITE Jeu d'équipe avec ballon. Jeu de mouvement vers une cible. Jeu d'esquive.</p>	<p>L'ESQUIVE BALLON</p>	<p>(SAVOIRS) VISE(S) Choisir l'action la mieux adaptée. Anticiper des trajectoires et des déplacements.</p> <p>(COMPORTEMENTS) OBSERVABLE(S) Les tireurs 1/ tirs, efficaces ou non ; 2/ passes, judicieuses ou non, lentes ou rapides ; 3/ anticipation sur passes ou tirs des partenaires.</p> <p>Les joueurs cibles 1/ prise en compte de la position du ballon, de l'éloignement du ballon ; 2/ déplacements équilibrés, face au ballon.</p> <p>(REGLES) D'ACTION - Adapter les dimensions du rectangle aux effectifs et à la puissance de tir des joueurs. - Comptabiliser seulement les touches directes (sans rebond). COMPLEXIFICATION - Un joueur qui bloque le ballon n'est pas considéré comme touché. - Agrandir le terrain.</p>
<p>DESCRIPTION DU JEU Consignes</p> <p>Terrain : un rectangle de 5 m sur 8 m environ. Équipes : une équipe de joueurs cibles à l'intérieur du rectangle et une de tireurs à l'extérieur. Matériel : un ballon, type handball assez souple. Déroulement : A l'aide du ballon, les tireurs doivent atteindre les joueurs adverses et marquent 1 point à chaque adversaire touché, (celui-ci n'est pas éliminé et continue à jouer). Les lanceurs tireurs peuvent se déplacer autour du rectangle comme ils veulent (sans le ballon). On comptabilise les touches pendant 5 min et on inverse les rôles.</p>			<p>REMARQUE(S) - Adapter les dimensions du rectangle aux effectifs et à la puissance de tir des joueurs. - Comptabiliser seulement les touches directes (sans rebond). COMPLEXIFICATION - Un joueur qui bloque le ballon n'est pas considéré comme touché. - Agrandir le terrain.</p>

EQUIPE EPS 1 85

FICHE 9

<p>CYCLE 2</p>	<p>ACTIVITE Jeu d'équipe avec ballon. Jeu de lancer, de passes et de courses.</p>	<p>LE BALLON BASE</p>	<p>(SAVOIRS) VISE(S) Choisir l'action la mieux adaptée. Anticiper. Assumer des rôles différents.</p> <p>(COMPORTEMENTS) OBSERVABLE(S) Les lanceurs 1/ occupent le terrain d'une manière rationnelle ou non ; 2/ contrôlent le ballon d'une manière satisfaisante ou non ; 3/ transmettent le ballon lentement ou rapidement.</p> <p>Les réceptionneurs 1/ occupent le terrain d'une manière rationnelle ou non ; 2/ contrôlent le ballon d'une manière satisfaisante ou non ; 3/ transmettent le ballon lentement ou rapidement.</p> <p>(REGLES) D'ACTION Pour marquer des points les lanceurs doivent : - lancer fort, dans les espaces libres ; - courir vite et s'arrêter à un plot au bon moment. Pour empêcher l'adversaire de marquer des points, les réceptionneurs doivent : - bien occuper le terrain ; - bien contrôler le ballon et le transmettre rapidement.</p>
<p>DESCRIPTION DU JEU Consignes</p> <p>Terrain : salle ou extérieur. Équipes : deux équipes, l'une de lanceurs, l'autre de réceptionneurs disposés comme sur le schéma. Matériel : plots, ballon type handball ou football. Déroulement : Les lanceurs : doivent lancer le ballon à l'intérieur du terrain et courir le plus vite possible autour des plots. Les réceptionneurs : répartis sur tout le terrain, récupèrent le ballon et le font parvenir au joueur base qui se trouve sur une chaise. Les lanceurs marquent un point par plot x franchi. Totaliser les points de l'équipe et inverser les rôles.</p>			<p>REMARQUE(S) - Utiliser des ballons de formes et de tailles variées. - Interdit pour les réceptionneurs de se déplacer avec le ballon dans les mains.</p> <p>COMPLEXIFICATION - Attribuer les points en fonction du plot où l'on s'arrête. - Agrandir le terrain.</p>

EQUIPE EPS 1 85

Plaisir d'écrire 2013 / 2014

Quelques-unes des affiches réalisées par binômes lors de la séance n°2 :

Il y a des chasseurs et des lapins.
Les chasseurs doivent toucher les
Lapins qui sont à l'intérieur du terrain.
Les lapins doivent ~~éviter~~ esquiver
le ballon.

<u>tactique pour les lapins</u>	<u>tactique pour les chasseurs</u>
	ils doivent faire très rapidement les passes à celui qui est le plus près des lapins.

Règle du jeu
- Il faut faire 2 équipes.
- Il faut limiter le terrain en faisant un rectangle.
- Il faut mettre une équipe à l'intérieur du rectangle et une autre à l'extérieur.
- Une équipe ^{sont} sont les chasseurs
l'autre sont les lapins.
L'équipe des chasseurs doivent toucher l'équipe des lapins

BALLON BASE

Règles du Jeu:

- il y a deux équipes
- une équipe des deux lance la balle puis les autres rattrape la balle.
- l'autre équipes vont chassent tous en courant de plot en plot jusqu'à la ligne d'arrivée - puis ont inverse les rôle et ont conte les points

Règle du ballon esquive:

Le jeu se joue avec 2 équipes à joueurs égaux.
Il y a des chasseurs et des lapins. Les chasseurs sont autour du terrain, les lapins sont à l'intérieur.

Les chasseurs doivent éliminer les lapins à l'aide d'un ballon en 5 minutes ou gagnent des points à chaque lapin touché. Tandis que les lapins doivent esquiver le ballon.

Stratégie:

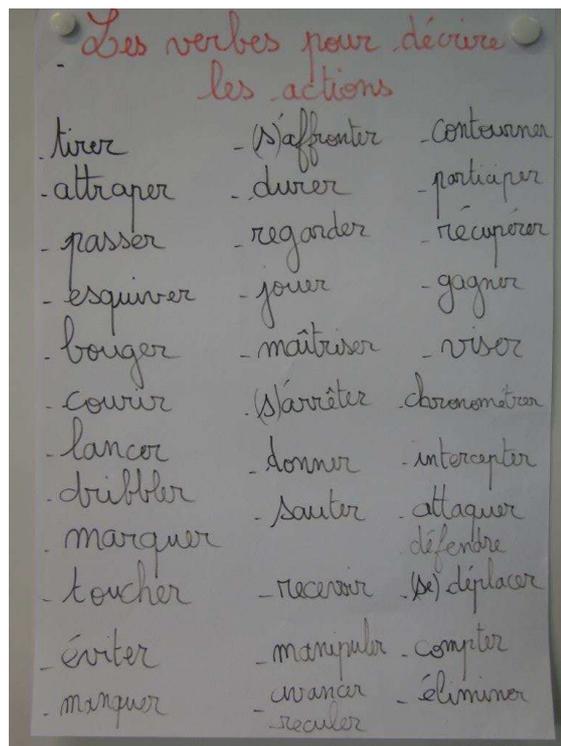
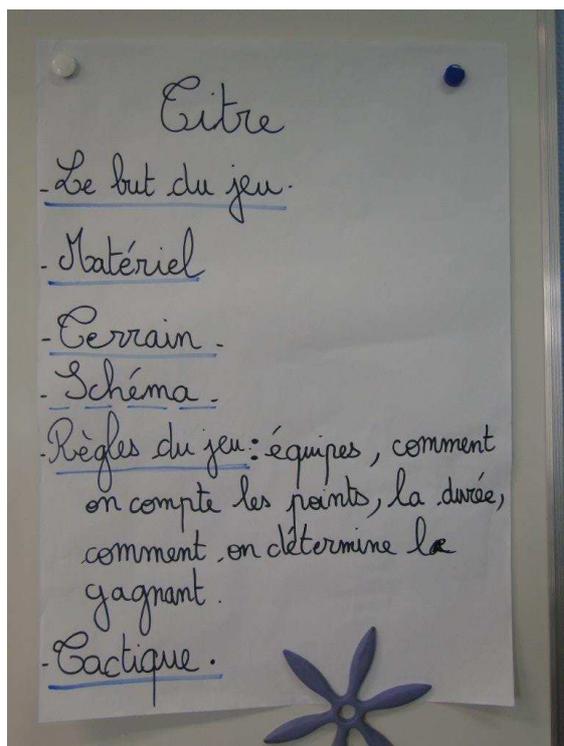
lapins: les lapins sont à l'opposé du ballon.
chasseurs: passe au joueur qui est le plus prêt des lapins

L'écriture :

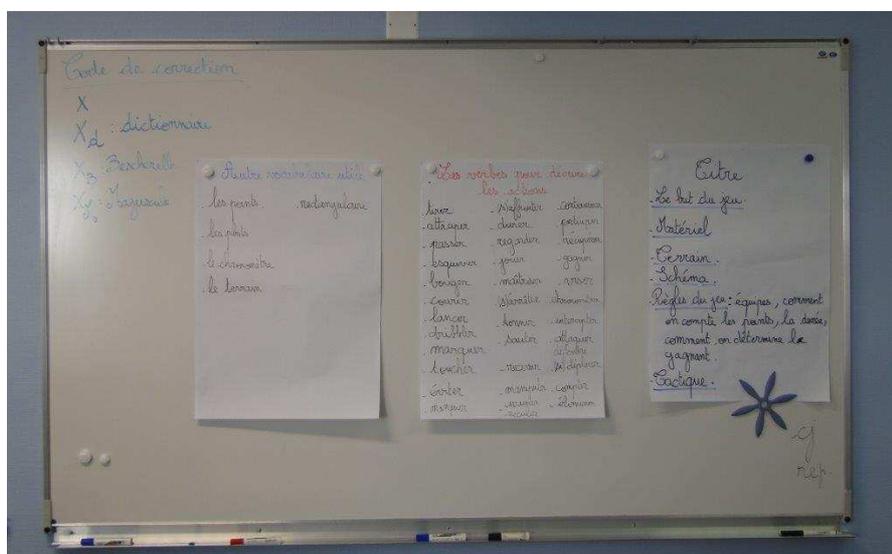
Les échanges autour de l'ensemble de ces affiches ont permis de faire émerger l'objectif, les caractéristiques et les invariants de ce type de texte.

Le relevé du vocabulaire potentiellement utile à la description d'un jeu (essentiellement les verbes d'action) permet de constituer une ressource pour enrichir le lexique des textes.

La lecture de certaines règles tirées d'ouvrages consacrés à l'EPS peut permettre de compléter cette réflexion.



Les affiches ainsi réalisées restent à la disposition de tous pendant les différentes phases d'écriture, elles constituent un étayage non négligeable.



Plaisir d'écrire 2013 / 2014

Des exemples de premières productions :

to reformuler à l'aide de plusieurs phrases. } Règles du jeu.
2 équipes, on compte les points en touchant un lapin, 5 minutes, quand les chasseurs touchent tous les lapins ils gagnent.

to compléter } tactique.
on doit se dice percer dans tout le terrain, pour ...

Matériel : avoir un ballon, avoir des plots pour limiter le terrain
Le terrain : Le terrain doit être en forme de rectangle

to reformuler } JP fait 2 équipes de 6 - une équipe tireuse et une équipe sur le terrain et un receveur.
↳ de quelle équipe fait-il partie ?

Pour l'équipe des tireurs les points, 1 point par plots
L'équipe qui a marqué le plus de points gagne.

Les étayages s'enrichissent pendant les phases d'écriture et de réécriture selon les besoins des élèves :

Autre vocabulaire utile

- les points .
- les plots
- le chronomètre
- le terrain
- rectangulaire

Elément de différenciation :

Les élèves les plus en difficulté sont rassemblés en petits groupes de besoins, guidés par l'enseignant pour utiliser au mieux le vocabulaire et améliorer la syntaxe des phrases.

Les critères de réussite sont explicités et rassemblés dans le tableau suivant fourni aux élèves pendant les phases de réécriture.

Grille de relecture – Critères de réussite

Je relis mon texte et je vérifie ... :

	Mon évaluation	L'évaluation du maître
- ... que j'ai rédigé mon texte en reprenant toutes les rubriques découvertes.		
- ... que j'ai utilisé le vocabulaire sportif comme il le faut.		
- ... que les conseils que j'ai donnés permettront aux élèves d'être performants.		
- ... que j'ai tenu compte des conseils du maître pour améliorer l'orthographe de mon texte.		

Un exemple d'écrit finalisé.

BALLON ESQUIVE

Le but du jeu.

Les chasseurs doivent toucher les lapins en se faisant des passes avec le ballon.

Les lapins doivent esquiver la balle.

Le matériel.

- 1 ballon
- 6 plots
- 1 chronomètre

Terrain.

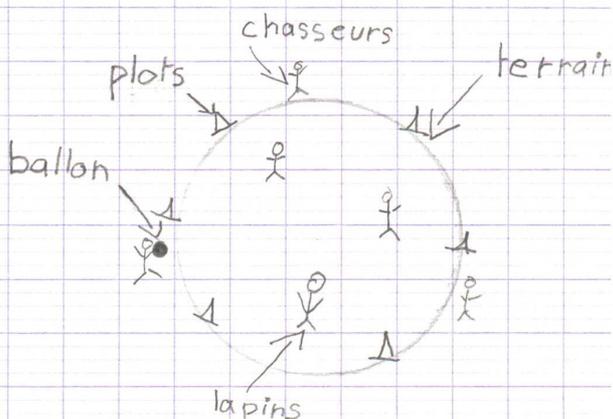
Le terrain peut être: rectangulaire, triangulaire, rond ou carré...

Schéma.

le terrain est délimité par

6 plots.

Le terrain fait 10m de diamètre.



Règles du jeu.

Sur le terrain, il y a 2 équipes de 6.

Pour compter les points, chaque lapin touché vaut 1 point.

La durée de la partie est de 5 minutes.

A la fin de la partie, l'équipe qui est déclarée gagnante est celle qui a touché le plus de lapins.

Tactique.

Pour les lapins.

Les lapins doivent se mettre à l'opposé du ballon pour ne pas se faire toucher.

Pour les chasseurs

Les chasseurs doivent se faire rapidement des passes pour surprendre les lapins puis les toucher.