

DOMAINE DISCIPLINAIRE :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Niveau
MS GS CP

TITRE : L'HORLOGE

Corrélée à la fiche EPS : L'HORLOGE

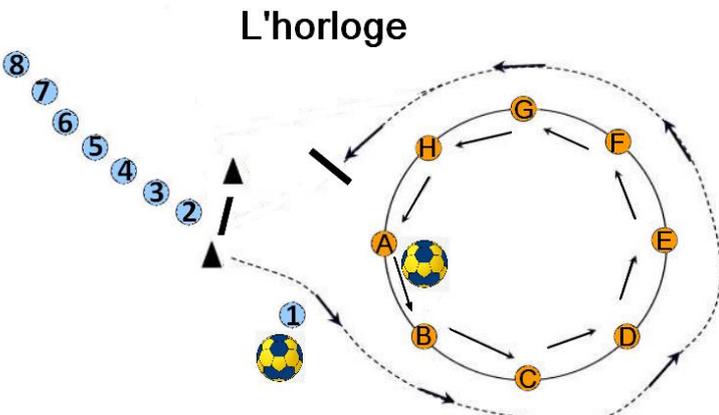
Champs d'apprentissage : 1

OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> . Oser entrer en communication . Comprendre et apprendre (traiter des notions, des mots renvoyant à l'espace, au temps...) (relier des événements vécus dans des narrations ou des explications) . Échanger et réfléchir avec les autres
COMPETENCES	<ul style="list-style-type: none"> - Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre. - S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre. - Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

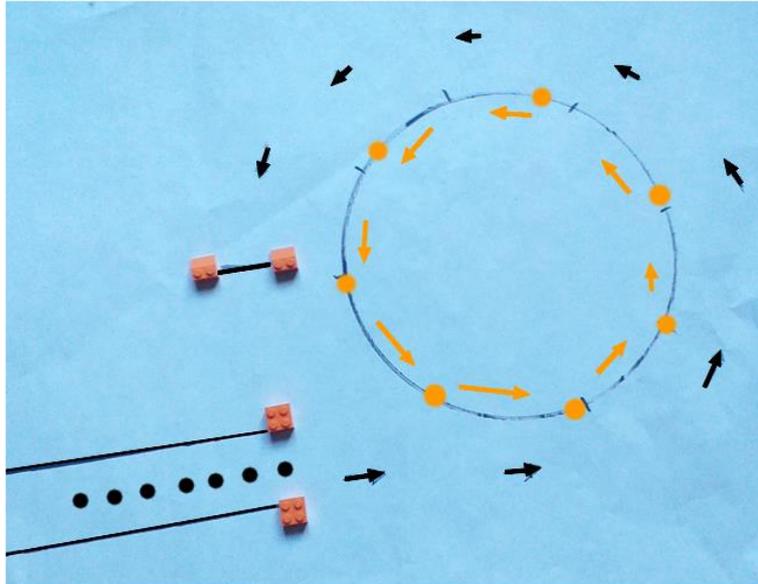
DEROULEMENT DE LA SEANCE

Phases	Organisation	Activités de l'élève	Rôle de l'enseignant(e)
Mise en route	modalité 8 minutes	<p>Réactivation du vécu de « l'horloge » :</p> <p>A quel jeu avons-nous joué ? Quelles étaient les règles ? Comment devons-nous nous positionner ? Que devait faire l'équipe de l'horloge ? Que devait faire l'équipe du relais ? Quelle équipe était déclarée vainqueur ?</p>	
Manipulation, recherche	modalité 40 minutes	<p>Modalités : 1 groupe de 3 binômes sur un atelier dirigé par l'enseignant</p> <p>Temps 1 : En binôme, représenter à l'aide de mini-personnages, le jeu de l'horloge.</p> <p>Temps 2 (une fois organisation spatiale du jeu validée) : L'élève A du binôme décrit, en montrant, en déplaçant le ballon pour l'horloge, ce que doit faire l'équipe de l'horloge. L'élève B du binôme décrit ce que doit faire l'équipe du relais, en déplaçant les personnages, le ballon. Puis vice-versa.</p> <p>Organisation : chaque binôme explique le jeu pendant que les deux autres écoutent. <i>Le dernier binôme doit être le binôme le moins expert en termes de langage, afin de s'enrichir de la verbalisation des deux autres.</i></p> <p>Illustration : voir photos en fin de dossier</p>	<p>Etayage : l'enseignant peut proposer sur une feuille A3, la configuration spatiale des équipes en traçant un trait et un cercle. (voir photo en fin de dossier)</p> <p>L'enseignant et deux autres binômes écoutent l'explication du troisième.</p> <p>L'enseignant prend note du vocabulaire et de la syntaxe utilisés par chaque élève.</p>

Institutionnalisation	modalité 20 minutes	<p>Temps 1 Collectif</p> <p>Une fois que tous les binômes de la classe sont passés à l'atelier, retour en grand groupe au coin regroupement pour mettre en commun le vocabulaire qui a émergé. L'enseignant apporte le vocabulaire manquant au regard de la verbalisation.</p> <p style="text-align: center;">Lexique visé (à adapter MS/GS/CP)</p> <p style="text-align: center;">Lexique du repérage dans l'espace :</p> <p>devant – derrière – colonne – premier – dernier – avant –après – rond – cercle – même sens – autour – les uns derrière les autres – les uns à côté des autres – sur le côté –</p> <p style="text-align: center;">Lexique langagier mathématique :</p> <p>en tout – combien – le plus – le moins – autant – plus que – moins que - compter Premier – deuxième – troisième – quatrième – cinquième –sixième – septième –huitième – ordre- position – nombres de 1 à 10 (tours de l'horloge)</p> <p style="text-align: center;">Lexique langagier spécifique</p> <p>Verbes : courir – lancer –passer – attraper – préparer ses mains -(réception) – lancer – faire des passes - aller s'asseoir - tomber – faire le tour de l'horloge – s'arrêter</p> <p>Noms et adjectifs : réception - équipe – joueurs – ballon –passes - plots – coupelles - gagnant(e) - vainqueur – victorieuse – stop – jeu – départ – signal - complet</p> <p>Syntaxe : Nous devons, vous devez – Nous devons, vous deviez – l'équipe qui aura.... sera - le jeu s'arrête quand – on compare les résultats -</p>	
-----------------------	-------------------------------	--	--

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Travail en binômes</p>	<p>modalité 30 minutes</p>	<p>Temps 2 Ateliers avec 3 binômes en changeant de rôle dans la description (l'élève A devient l'élève B et vice-versa)</p> <p>1 schéma pour l'atelier Présentation du schéma et nouvelle description du jeu à l'aide de celui-ci.</p> <p style="text-align: center;">L'horloge</p> 	<p>L'enseignant reprend les notes du vocabulaire et de la syntaxe utilisés par chaque élève, et compare les deux verbalisations pour repérer si le vocabulaire travaillé est réinvesti.</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Prolongements, réinvestissement</p>	<p>20 mn</p>	<p>En atelier, à partir du schéma ci-dessus, répondre aux questions suivantes ou sous formes de rituels (1 à 3 questions par jour) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1/ Qui est le 1^{er} joueur à lancer le ballon dans l'horloge ? A orange 2/ Qui est le dernier joueur de la colonne du relais ? 8 bleu 3/ Je suis le 3^{ème} joueur à courir autour de l'horloge, qui suis-je ? 3 bleu 4/ Je suis le 5^{ème} joueur à faire la passe dans l'horloge, qui suis-je ? E orange 5/ Dans l'horloge, quel est le 1^{er} joueur à réceptionner/recevoir le ballon ? B orange 6/ Dans le relais, quel est le 1^{er} joueur à réceptionner/recevoir le ballon ? 2 bleu 7/ J'attends derrière le 3^{ème} joueur de la colonne du relais. Qui suis-je ? 4 bleu 8/ Je suis le joueur G dans l'horloge, à qui dois-je passer le ballon ? 9/ Quand le jeu s'arrête-t-il ? Arrivée du 8 bleu 10/ Après un tour complet du ballon dans l'horloge, qui a le ballon ? A orange 11/ L'équipe des bleus a fait 10 tours d'horloge, l'équipe des oranges en a fait 7. Quelle équipe a fait le moins de passes dans l'horloge ? Equipe orange Quelle équipe est victorieuse ? Equipe bleue 12/ Quelle équipe est rangé les uns derrière les autres ? Equipe bleue 13/ Quelle équipe est rangé en cercle/rond/ronde ? Equipe orange 14/ Quelle équipe s'arrête lorsque l'enseignant.e crie « stop » ? Equipe orange 15/ Sur le schéma, quel joueur de l'équipe bleue est derrière les plots ? 2 bleu 	<p>L'enseignant.e questionne</p> <p>Validation de l'élève interrogé par les élèves de l'atelier non interrogés (écoute, immersion, argumentation)</p>
		<p>Les compétences mathématiques reprenant les notions abordées sont développées dans la fiche de préparation « Maths Chenille »</p>	

DISPOSITIF DU JEU DE L'HORLOGE



LE JEU DE L'HORLOGE



L'EQUIPE A L'HORLOGE



L'EQUIPE EN RELAIS



FIN DU RELAIS

