

PRODUCTION D'ÉCRIT CP :
texte injonctif
La règle du jeu.

Obj : *Ecrire une règle du jeu : mettre par écrit*

Travailler	Avec...
Définir une règle de jeu : <i>Qu'est-ce qu'un règle de jeu ?</i>	Lecture corpus de règles de jeux
Dégager les invariants, expliciter le lexique spécifique	Confrontation/comparaison de règles de jeu Construction de grille de critères
Lister des mots à utiliser	Verbalisation des actions et encodage
Rédiger des phrases	Tableau à compléter à l'aide des outils construits collectivement

PLAN SÉQUENCE :

Séance 1 : Evaluation diagnostique : rédiger les règles du jeu Épervier

Séance 2 : Lecture de règles de jeux : acculturation et définition de la règle du jeu

Séance 3 : Dégager trame (invariants)

Séance 4 : Dégager règles communes + étiquettes-mots/affiche collective

Séances 5-6 : Travail sur le lexique spécifique + rédaction de certaines parties

Séance 7 : Rédiger règles du jeu à partir de la trame + étiquettes/affiches lexique

Séance 8 : Retour sur production d'écrit et rédaction de la règle de jeu collective

Matériel : cahier d'écrivain, ardoise, corpus de règles de jeux

Outils construits : trame/tableau des invariants collectif et individuel, affiche/étiquettes-mots.

Séance 1 (production écrit) : Evaluation diagnostique (20 min max)

Matériel : cahier d'écrivain ou brouillon pour conserver la trace.

Consigne : « Pour qu'il n'y ait plus de conflits dans la cour, il serait bon de se mettre d'accord sur la règle du jeu de l'épervier. Ecrivez la règle du jeu »

Différenciation : « Quels mots utiliserais-tu pour écrire la règle de ce jeu ? »

Mise en commun rapide : Lecture de quelques productions.

Conclusion séance : « Comme nous l'avons remarqué cela a posé quelques difficultés, nous allons donc apprendre à écrire la règle du jeu de l'épervier. »

// Proposer aux élèves de jouer à l'épervier. Verbaliser les règles.

Séance 2 (lecture) : Acculturation et définition règle de jeu :

Matériel : corpus de 3-4 textes de règles de jeux

Présentation séance: « La séance précédente, vous avez rédigé la règle de l'épervier. Aujourd'hui, nous allons lire des règles de jeux pour essayer de mieux comprendre ce que c'est et ce qu'il ne faudra pas oublier quand nous écrirons notre propre règle du jeu »

Déroulement : Groupe de 2, distribution d'un texte différent à chaque groupe, lecture individuelle puis collective.

Consigne : « Vous allez préparer votre texte pour pouvoir le lire ensuite à la classe. »

Mise en commun : A l'issue de chaque lecture, interroger les élèves sur ce que l'on a appris. Réponse attendue « Ce texte nous apprend à jouer à... »

Conclusion séance : « Nous avons vu que la règle de la bataille, nous apprend à jouer à la bataille, que la règle des petits chevaux.... Alors qu'est-ce qu'une règle du jeu. »

Trace écrite : *Une règle du jeu est un texte qui sert à expliquer comment jouer à un jeu.*

Séance 3 (lecture + production d'écrit) : Dégager les invariants

Matériel : corpus de 3-4 textes de règles de jeux

Présentation séance: « Les séances précédentes, vous avez rédigé la règle de l'épervier. Puis, nous avons vu ce que c'était une règle du jeu. Aujourd'hui, nous allons relever tous éléments que l'on retrouve dans une règle du jeu. »

Déroulement : Groupe de 2, distribution des textes à chaque groupe.

Consigne : « Relire les textes et écrire sur votre ardoise tous les éléments qui se retrouvent dans chaque règle. Ces éléments sont importants car nous en aurons besoin pour écrire notre propre règle et ne rien oublier »

Phase de recherche en groupe, étayage PE pour l'aide au travail de groupe.

Mise en commun : PE note ce que les élèves ont relevé et apporte ce qui pourrait manquer.

Trace écrite : Construction d'un tableau avec invariants :

- Nom du jeu/titre
- But du jeu
- Matériel
- Nombre de joueurs
- Déroulement
- Critères de réussite
 - la forme impersonnelle « il faut/on »
 - utilisation du présent (« Je raconte comme si j'étais en train d'y jouer. »)

Conclusion séance : « Nous avons vu qu'une règle du jeu avait pour but d'expliquer comment jouer à un jeu et nous avons appris aujourd'hui qu'il y a des éléments importants à ne pas oublier pour bien comprendre et bien jouer au jeu. »

Séance 4 (lexique+ production d'écrit) : la règle de l'épervier + banque de mots

Matériel : corpus de 3-4 textes de règles de jeux

Présentation séance: « *Nous avons vu ce que c'était une règle du jeu et les éléments importants à ne pas oublier. Aujourd'hui, nous allons nous mettre d'accord sur la règle de l'épervier et noter les mots importants dont nous aurons besoin.* »

Déroulement : Collectif oral, rappeler la règle de l'épervier puis individuellement chercher et écrire sur l'ardoise les mots dont on aura besoin (*choisir, traverser attraper, joueur, prisonnier, vainqueur...*).

Consigne : « *Quelle est la règle du jeu de l'épervier ? Quels mots devons-nous utiliser pour écrire la règle de l'épervier ?* »

Mise en commun : PE note les mots sur tableau pour fabrication d'étiquettes-mots, ou affiche collective ou trace écrite individuelle.

Séances 5 et 6 (lexique et production d'écrit) : Rédaction des différentes parties : nom du jeu, but, matériel et critères de réussite

Matériel : Tableau construit collectivement dans séance 3

Présentation séance: « *On sait maintenant à quoi sert une règle du jeu. Nous avons vu les éléments à ne pas oublier. Nous allons voir aujourd'hui ce que nous devons écrire dans les différentes parties pour la règle de l'épervier.* »

Déroulement : Collectivement, se mettre d'accord sur ce qui est attendu dans chaque partie en demandant au préalable aux élèves leur définition des termes :

- Sc 4 : nom du jeu et but : « *Ce que l'on doit faire.* »

- Sc 5 : matériel et critères de réussite : « *On sait que l'on a gagné quand...* »

Individuellement, rédaction des différentes parties dans le tableau. (Correction PE individuelle).

Différenciation : sur le nombre de partie à rédiger (1 ou 2) + aide individuelle en fonction de la capacité de chacun à encoder.

Consigne : « *Vous allez compléter le tableau en écrivant :*

- Sc 4 : nom du jeu et but : « *Ce que l'on doit faire.* »

- Sc 5 : matériel et critères de réussite : « *On sait que l'on a gagné quand...* » . »

Conclusion séance : Mise en commun orale puis écrit collectif : « *Rédaction collective des parties développées dans la séance pour une trace écrite (affiche classe).* »

Séance 7 (production d'écrit) : Rédaction du déroulement du jeu :

Matériel : étiquettes-mots/affiche mots, trame/tableau , tableau collectif

Présentation séance: « *Nous avons vu ce que c'était une règle du jeu et les éléments importants à ne pas oublier. Nous avons rédigé les parties but du jeu, critères de réussite etc... Qui peut nous rappeler la règle de l'épervier ? Aujourd'hui, Vous allez rédiger le déroulement du jeu c'est-à-dire comment on y joue à l'aide des différents outils que nous avons créés.* »

Déroulement : Reformulation par un élève de la règle du jeu, de relecture collective

des parties rédigées les séances précédentes et de l'ensemble des outils. Rédaction individuelle de la partie Déroulement avec accroches : « Il faut..., on doit... » . Etayage du PE pour les élèves en ayant besoin. Correction du PE.

Séance 8 (production d'écrit) : Retour sur production d'écrit individuelle et rédaction règle collective

Matériel : les écrits individuels + les outils

Présentation séance: « *Nous avons vu ce que c'était une règle du jeu et les éléments importants à ne pas oublier. Vous avez rédigé la partie déroulement la séance précédente. Vous allez la relire et je passerai dans les rangs pour vous expliquer les ce que j'ai noté. Puis , ensemble, nous écrirons la règle du jeu collective. »*

Déroulement : Temps individuel de relecture et d'explicitation par l'adulte des remarques faites sur leur écrit puis confrontation par groupe de leurs écrits individuels.

Reformulation par un élève de la règle du jeu, de relecture collective des parties rédigées les séances précédentes et de l'ensemble des outils. En s'appuyant sur les différents outils, les remarques individuelles, rédiger la règle de l'épervier de manière collective. (Dictée à l'adulte : vigilance sur syntaxe, épeler mots, rappel des remarques individuelles, des règles orthographiques rencontrées...)

Prolongements :

- Lecture de la règle du jeu
- Construction de d'autres règles de jeux
- Jouer à l'épervier
- Transmettre ou échanger des règles de jeux avec d'autres classes