



Lire et écrire au Cycle 2 à partir de l'enseignement de l'EPS
(Préparation à une rencontre USEP Jeux collectifs)

**Situations de production d'écrits testées par des classes de CE
de la circonscription de Marvejols**

Compétence : produire seul un court texte avec l'aide des outils de la classe.



Composantes	Situation d'écrit		Jeu support	Commentaires
	Situations nécessitant une programmation sur plusieurs séances			
	Tâche de l'expéditeur	Tâche du destinataire		
Syntaxe	<p>Défi-jeu : proposer un jeu sur le blog en en décrivant le dispositif. Remarque : les consignes doivent être très précises. Le matériel doit être connu.</p> <p><i>Variante :</i> Le titre : envoyer le descriptif d'un jeu sans son titre.</p> <p>Texte à trous : envoyer le descriptif d'un jeu dans lequel des mots ont été supprimés. Cet envoi sera ou non accompagné de la liste des mots supprimés (auxquels on peut éventuellement ajouter un ou des mots intrus).</p> <p>Texte puzzle : proposer la description ou la consigne d'un jeu sous forme de texte puzzle (s'il s'agit d'une consigne, la segmentation se fera au niveau des mots ou de groupes de mots).</p>	Comprendre le descriptif envoyé, jouer et renvoyer une photo (accompagnée d'un petit texte) ou une vidéo de la classe en action pour faire valider sa situation par les expéditeurs. Remarque technique : créer un nouvel article pour le retour.	Jeu inconnu.	Projet sur plusieurs séances
Lexique		<p><i>Trouver le titre du jeu et le renvoyer à la classe expéditrice.</i></p> <p><i>Compléter le texte et le renvoyer à la classe expéditrice.</i></p>	<i>Jeu connu.</i>	
Syntaxe		Reconstituer le texte et le renvoyer à la classe expéditrice (ne pas oublier de jouer).	<i>Jeu connu ou inconnu.</i>	

Explicitation d'une démarche type sur plusieurs séances

Production individuelle rendue à l'enseignant. (trame d'écrit donnée)

Correction individuelle (avec codes de correction)

Choix d'une production pour diffusion et communication

Chacun recopie sa production sur papier et un élève (ou plusieurs à tour de rôle) écrit sur l'ordinateur .

Composantes	Situation d'écrit		Jeu support	Commentaires
	Tâche de l'expéditeur	Tâche du destinataire		
Syntaxe	<p><u>Problèmes</u>¹ :</p> <p>Ecrire un problème se rapportant à un événement référent (ex la rencontre USEP)</p>	Résoudre le problème et envoyer la réponse au destinataire	Evènement	<i>Voir ci-dessous</i>

Explicitation d'une démarche sur plusieurs séances

¹ A partir d'une situation réelle les élèves construisent un problème à l'aide d'un outil (grille d'aide à la résolution).

Rédaction individuelle avec ou sans manipulation .

Lecture individuelle avec « autoévaluation » sous forme de validation.

Choix d'un texte parmi les plus complets (critères définis : énoncé , question, phrase réponse , dessin)

Le texte est recopié sur le blog par un élève à tour de rôle (phrase par phrase)

(2 séances)

Suite à un problème posé auquel la classe a répondu, les élèves ont inventé un autre problème .

Trame et mots clés sont donnés collectivement, le problème est rédigé et lu individuellement .

La production définitive se fait collectivement au tableau par la maîtresse sous la dictée des élèves à partir de leur brouillon.

Deux élèves selon un tour de rôle préétabli copient le texte sur le blog.

(1 séance)

Composantes	Situation d'écrit	Situation d'écrit	Jeu support	Commentaires
	Situations nécessitant une programmation sur une seule séance			
	Tâche de l'expéditeur	Tâche du destinataire		
Lexique Syntaxe	<p>Une nouvelle invention: envoyer une liste de quelques mots (exemple : plots, ballon, chasubles, ...). Les mots envoyés doivent se référer à un jeu connu de l'expéditeur et des destinataires sans que ceux-ci sachent de quel jeu il s'agit. Variantes : varier le nombre, la nature des mots, proposer des verbes d'action ou non.</p> <p><i>Variante :</i> Le carré lescurien : proposer un carré aux quatre sommets duquel est écrit un mot du lexique des jeux collectifs :</p> <p><i>Exemple :</i></p> <div style="text-align: center;"> <pre> graph TD A[maillot] --> B[ballon] B --> C[joueur] C --> D[terrain] D --> A </pre> </div>	<p>Inventer un jeu à l'aide de ces mots-clés et le retourner à la classe expéditrice.</p> <p>Ou :</p> <p>Retrouver la règle du jeu à laquelle appartiennent ces mots-clés.</p> <p><i>Créer des phrases avec les mots qui sont reliés par une flèche. Les phrases doivent avoir du sens et être orthographiquement correctes.</i></p>	<p>Jeu connu.</p> <p>Jeu connu (ou inconnu).</p>	<p>1 séance Possibilité de travailler uniquement sur le but du jeu.</p>
Chronologie	Images séquentielles : envoyer, dans le désordre, des images ou des photos d'un jeu, accompagnées de phrases.	Remettre les images ou les photos dans l'ordre et les renvoyer à la classe expéditrice (ne pas oublier de jouer, s'il s'agit d'un jeu inconnu par la classe destinataire).	Jeu connu puis inconnu.	
Syntaxe	De l'image au texte : envoyer des images ou des photos d'un jeu.	Transformer les images ou les photos en texte et le renvoyer à la classe expéditrice.	Jeu connu.	A partir de photos prises lors d'une rencontre USEP.

Composantes	Situation d'écrit	Situation d'écrit	Jeu support	Commentaires																																										
	Situations nécessitant une programmation sur une ou deux séances																																													
	Tâche de l'expéditeur	Tâche du destinataire																																												
Sémantique	Phrase-clé ¹ : extraire une phrase de la description d'un jeu et l'envoyer seule.	Retrouver le jeu d'où a été extraite la phrase.	Jeu connu.	Possible en rituel (proposition de démarche ci-dessous).																																										
Syntaxe	Acrostiche ² : envoyer le titre d'un jeu. Ex: Ballon capitaine	Créer un acrostiche à partir d'un mot inclus dans le titre du jeu. Ex: <div style="text-align: center;"> <table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 0 5px;">E</td><td style="border-left: 1px solid black; padding: 0 5px;">N</td><td style="padding: 0 5px;">-</td><td style="border-left: 1px solid black; padding: 0 5px;">B</td><td style="padding: 0 5px;">U</td><td style="padding: 0 5px;">T</td></tr> <tr><td style="padding: 0 5px;">C</td><td style="border-left: 1px solid black; padding: 0 5px;">H</td><td style="padding: 0 5px;">A</td><td style="border-left: 1px solid black; padding: 0 5px;">S</td><td style="padding: 0 5px;">U</td><td style="padding: 0 5px;">B</td></tr> <tr><td style="padding: 0 5px;">P</td><td style="border-left: 1px solid black; padding: 0 5px;">L</td><td style="padding: 0 5px;">O</td><td style="border-left: 1px solid black; padding: 0 5px;">T</td><td style="padding: 0 5px;">S</td><td></td></tr> <tr><td style="padding: 0 5px;">B</td><td style="border-left: 1px solid black; padding: 0 5px;">A</td><td style="padding: 0 5px;">L</td><td style="border-left: 1px solid black; padding: 0 5px;">L</td><td style="padding: 0 5px;">O</td><td style="padding: 0 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 0 5px;">J</td><td style="border-left: 1px solid black; padding: 0 5px;">O</td><td style="padding: 0 5px;">U</td><td style="border-left: 1px solid black; padding: 0 5px;">E</td><td style="padding: 0 5px;">U</td><td style="padding: 0 5px;">R</td></tr> <tr><td style="padding: 0 5px;">T</td><td style="border-left: 1px solid black; padding: 0 5px;">E</td><td style="padding: 0 5px;">R</td><td style="border-left: 1px solid black; padding: 0 5px;">R</td><td style="padding: 0 5px;">A</td><td style="padding: 0 5px;">I</td></tr> <tr><td style="padding: 0 5px;">N</td><td style="border-left: 1px solid black; padding: 0 5px;">N</td><td style="padding: 0 5px;"></td><td style="border-left: 1px solid black; padding: 0 5px;"></td><td style="padding: 0 5px;"></td><td style="padding: 0 5px;"></td></tr> </table> </div>	E	N	-	B	U	T	C	H	A	S	U	B	P	L	O	T	S		B	A	L	L	O	N	J	O	U	E	U	R	T	E	R	R	A	I	N	N					Jeu connu.	<i>Le travail en production d'écrits (partie collective²) et en EPS doivent être prévus dans la même séance. En prévoir une autre pour la partie individuelle.</i>
E	N	-	B	U	T																																									
C	H	A	S	U	B																																									
P	L	O	T	S																																										
B	A	L	L	O	N																																									
J	O	U	E	U	R																																									
T	E	R	R	A	I																																									
N	N																																													
Lexique	Lipogramme : demander d'inventer les règles (ou la consigne) d'un jeu sans la lettre « i » (ou autre).	Répondre au défi T E R R A I N	A partir de jeux connus.	<i>Le contenu du projet d'écriture (règle, consigne) doit être clairement identifié en amont.</i>																																										
Lexique	Abécédaires : commencer l'ABC des jeux collectifs (ou des mots ayant un rapport avec les jeux collectifs, l'EPS en général).	Poursuivre l'abécédaire. L'envoyer sur le blog, de manière à ce qu'il soit complété par d'autres classes, jusqu'à ce qu'il soit terminé. Il ne s'agit pas d'un défi interclasses, mais d'une coopération.	Jeux connus.	Sous forme d'un tableau de mots permanent en classe. Recentrer le champ lexical autour d'une activité ou d'un événement précis.																																										

¹ **La phrase –clé**: Une phrase courte est inventée par chaque enfant à partir d'un jeu connu de tous. Les productions individuelles se font sur le cahier du jour. Deux enfants sur l'ordinateur négocient syntaxe et orthographe avant vérification par l'enseignant et publient sur le blog. (Rotation journalière des enfants sur l'ordinateur)

² **L'acrostiche**: Le destinataire travaille en deux temps:
- Travail collectif: Suite à la séance d'EPS, constituer un lexique à partir du jeu vécu (ici le ballon capitaine)
- Travail individuel : combinaison de mots pour création de l'acrostiche.