



### SÉQUENCE : GRANDE MOTRICITÉ SÉANCE DE LA SEMAINE 2 – JOUR 4 – SÉANCE 7

Type : entraînement et mémorisation

Objectifs :

- Travailler le rappel des mots à partir d'indices.
- Restituer les mots appris le plus vite possible.
- Mémoriser de nouveaux mots.

Durée + organisation :

- Présentation en classe entière (10 min), puis atelier dirigé : par groupes successifs de 4 à 6 élèves, sur la journée, 20 min environ  
*Les autres élèves sont en autonomie sur des tâches d'entraînement.*
- Jeux ritualisés : 10 à 15 min, en classe entière
- Étayage en relation duelle (ou en tout petit groupe) : 10 à 15 min

Support :

- Jeu Dobble d'observation et de rapidité : 3 planches pour travailler la fluence orale de désignation des mots, un minuteur/i chronomètre, des feuilles de score

Dérroulement	
Action et rôle du professeur	Activité de l'élève
<p><b>En classe entière, avant les ateliers</b> <b>Présente</b> le jeu, le matériel, et définit le but et explique la règle du jeu : « <i>Vous devez nommer le plus de mots possibles représentés sur la planche. J'utiliserai un chronomètre. Vous devez être le plus rapide possible. Je noterai vos scores avec vous sur la fiche, pour chacun de vous.</i> »</p> <p><b>Montre</b> un exemple et accompagne ses paroles de gestes : « <i>Je place une carte au centre de la table ; je distribue le reste des cartes entre les joueurs. Chaque joueur place son tas devant lui, faces visibles</i> ».</p> <p>« <i>Au top départ, les joueurs tentent de se débarrasser le plus rapidement possible de leurs cartes, en les empilant sur le tas central. Pour se débarrasser d'une carte, il faut nommer le dessin commun entre la carte jouée et la carte centrale.</i> »</p> <p>« <i>Tout le monde joue en même temps, il faut donc être le plus observateur et le plus rapide.</i> »</p> <p><b>En atelier dirigé</b> (groupe de 4 à 6 élèves), à <b>reproduire pour les autres élèves</b> <b>Organise</b> le jeu</p>	<p>Écoute la présentation du nouveau jeu.</p> <p>Se prête à la mise en œuvre ; est volontaire pour donner un exemple.</p>

<p><b>Rappelle</b> / fait rappeler la règle du jeu par les élèves du groupe.  <b>Aide</b> les élèves si besoin  <b>Guide</b> le jeu dans le groupe</p>	<p>Se remémore les explications données collectivement, donne un exemple  Joue avec le groupe.</p>
--	--

**En complément :**

- jeux de mémorisation / activités ritualisées / classe entière
- étayage en relation duelle ou en petit groupe homogène

<b>Jeux de mémorisation / activités ritualisées : 10 à 15 min</b>	
<b>Action et rôle du professeur</b>	<b>Activité de l'élève</b>
<p><b>Fait découvrir</b> les deux <b>mots nouveaux quotidiens</b>, par le biais de devinettes et fait réviser les mots vus les jours précédents (cf. jour 1 – jeux ritualisés).</p> <p><b>Fait ajouter</b> des mots sur le panneau d'affichage avec les catégories et dans le sac à mots.</p> <p><b>Jeu de KIM collectif</b>  <b>Affiche</b> les étiquettes illustrant des mots appris  <b>Fait nommer</b> les mots puis <b>élimine</b> 2 étiquettes et <b>demande</b> aux élèves de nommer ce qui a disparu.</p>	<p>Écoute la consigne.  Formule des hypothèses, des propositions.  En fonction des propositions émises précédemment, élimine les hypothèses qui ne conviennent pas en argumentant son choix.</p> <p>Nomme, scande et dénombre les syllabes des mots proposés.</p> <p>Participe au jeu.  Se porte volontaire pour être maître du jeu</p>

<b>Étayage en relation duelle ou en tout petit groupe homogène : 10 à 15 min</b>	
<b>Action et rôle du professeur</b>	<b>Action de l'élève</b>
<p><b>Joue au DOBBLE</b> avec 1 ou 2 élèves.</p> <p><b>Ajoute</b> avec l'élève dans l'imagier de la classe les mots travaillés lors de la phase de jeux pour mémoriser.</p>	<p>Met à profit le temps d'échange en relation duelle.  Apprend à s'exprimer dans une syntaxe correcte et utilise des mots précis.  Reformule les propositions du professeur.  Commence à mémoriser des mots.</p>