

ORAL : La salle de jeux

Pour le temps de langage, l'enseignant veillera à ce que les questions soient le plus fréquemment ouvertes et non fermées.

MATÉRIEL A PRÉVOIR

- étiquettes-images (mots référents de la classe) : banc, tapis, poutre, bloc mousse.
- vidéoprojecteur/ordinateur
- cadre numérique et clé USB

Choisir des photographies prises en salle de jeux.				
Durée (en minutes)	Matériel	Situation proposée / Rôle du maitre	Compétences visées	Bilan, observations
10	vidéoprojecteur	EN REGROUPEMENT, installation du vidéoprojecteur puis visionnage d' « Emilie et le parcours de sport ».	Explorer le monde - Nommer des objets numériques. Observer.	Pour 2016, Emilie et le parcours de sport sur DVD.
5	vidéoprojecteur	Ce n'est pas la première fois que les élèves « rencontrent » Emilie (albums lus, vidéos déjà projetées). « <i>Qu'ont fait Emilie et ses camarades pendant l'épisode ?</i> » → Ils ont joué. → Ils ont fait du sport. <i>indice à X minutes et Y secondes</i> « <i>Et vous, est-ce que vous faites du sport à l'école ?</i> » → Oui. « <i>Où ?</i> » → Dans la salle de jeux. « <i>C'est vrai, nous faisons du sport dans la salle de jeux. Je vous ai même pris en photo !</i> »	Identifier le personnage principal. Répondre à quelques questions très simples. Répondre à quelques questions plus complexes avec des indices visuels.	

<p>2</p>	<p>vidéoprojecteur avec les photographies des moments de classe et de la salle de jeux</p>	<p>EN REGROUPEMENT 1 – En phase découverte, l’enseignante fait défiler un diaporama de photographies prises la semaine précédente dont celles prises en salle de jeux.</p> <p>→ Les élèves commentent, décrivent librement ces photographies pour se les remémorer.</p>	<p>Observer. S’identifier, se nommer. Nommer ses camarades.</p>	<p>Lors d’autres visionnages, les élèves se sont nommés ou ont nommé leurs camarades. Ne pas hésiter à citer les prénoms en prévision de la deuxième phase (prénom+action).</p>
<p>10</p>	<p>cadre numérique vidéoprojecteur avec les photographies des moments de classe et de la salle de jeux Clé USB</p>	<p>2 – « <i>Vendredi, je placerai de nouveau le cadre numérique avec les photos pour les parents dans le couloir car ils n’ont pas encore vu les photos de la salle de jeux. Mais je crois bien avoir vu des photos qui n’étaient pas prises en salle de jeux !</i> ».</p> <p>L’enseignante reprend le diaporama précédemment passé.</p> <p>Pour chaque photographie :</p> <p>a. « <i>Que/Qui voit-on sur la photographie ?</i> » « <i>Que fait X ?</i> » → Les élèves commentent, décrivent. REFORMULER. → Verbes d’action : monter, traverser, marcher, sauter, escalader, descendre → Mots référents : banc, escalier, pont, poutre. L’enseignante montre les étiquettes-images.</p> <p>b. « <i>Où ai-je pris cette photo ?</i> » → Dans la salle de classe « <i>parce que nous voyons...</i> » → Dans la salle de jeux « <i>parce que nous voyons...</i> »</p> <p>c. « <i>J’ai pris cette photo en salle de classe/jeux. Dois-je la placer sur le cadre des photos pour les parents ?</i> »</p> <p>d. L’enseignante dit qu’elle place la photo sur la clé USB. (Astuce : « tricher » et placer les photos à l’avance sur la clé USB).</p>	<p>Observer. S’identifier, se nommer. Nommer ses camarades. Utiliser le vocabulaire de la salle de jeux : poutre, banc, tapis, bloc mousse.</p> <p>Observer et décrire une photographie. Identifier un moment de la vie de classe, d’un lieu de l’école grâce à des indices visuels.</p> <p>Explorer le monde – Se repérer dans les espaces proches : salle de classe, salle de jeux. Identifier et nommer ces lieux sur des photos.</p>	

3	cadre numérique clé USB	<p>3 – Pour validation, « <i>Maintenant, nous allons vérifier que nous avons bien des photos de la salle de jeux sur le cadre numérique. Je branche la clé USB sur le cadre numérique.</i> »</p> <p>→ Les élèves peuvent commenter, décrire librement les photographies.</p> <p>L'enseignante pourra questionner ou reformuler selon la participation : c'est dans la salle de jeux « <i>parce que nous voyons...</i> ». Attention particulière aux verbes ou mots utilisés.</p> <p>« <i>Le cadre numérique est prêt pour vendredi matin. Félicitations !</i> »</p>	<p>Décrire une photographie. Participer à un échange collectif en utilisant le vocabulaire de la salle de jeux à bon escient.</p>	
---	----------------------------	--	---	--

CRITÈRES D'ÉVALUATION	SUIVE A DONNER
<ul style="list-style-type: none"> - Nommer (ou si l'enfant ne parle pas ou peu, montrer) le vocabulaire de la salle de jeux ou de classe. - Utiliser le vocabulaire lors du déroulement du diaporama sur le cadre numérique devant les parents ou sur la page du cahier de vie. 	<p>En salle de jeux, le même matériel, les mêmes actions seront revues pendant l'année et tout au long de l'école maternelle.</p>