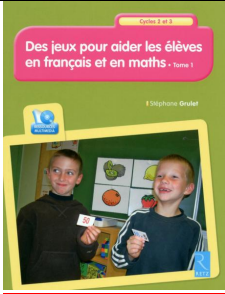


<p><u>Période</u> : 3</p> <p><u>Niveau</u> : Cycle 3- CM1</p> <p><u>Numéro de la séquence</u> : ?</p> <p><u>Numéro de la séance</u> : ?</p> <p><u>Durée de la séance</u> : 45 minutes</p>	<p><u>Intitulé de la séquence</u> :</p> <h2 style="text-align: center;"><u>Les classes de mots</u></h2> <hr/> <p><u>Intitulé de la séance</u> : Séance de réinvestissement</p> <h2 style="text-align: center;">Le bérêt des mots</h2>	
<p><u>Attendus de fin d'année de CM1</u> :</p> <p>En plus des classes grammaticales déjà connues, l'élève identifie les conjonctions de coordination, les adverbes, les déterminants possessifs et démonstratifs. L'élève connaît les notions de nature et fonction et ne les confond pas.</p>		
<p><u>Compétence(s) visée(s)</u> : (Programme du cycle 3-En vigueur à la rentrée 2020-D'après le BOEN n°31du 30 juillet 2020)</p> <p>Identifier les classes de mots subissant des variations : le nom et le verbe ; le déterminant ; l'adjectif ; le pronom.</p>	<p><u>Objectif(s) d'apprentissage(s) en CM1</u> :</p> <p>Identifier les classes grammaticales déjà connues (<i>nom, verbe, pronom, adjectifs, adverbes, déterminants, prépositions, conjonctions de coordination des conjonctions de subordination, interjection</i>).</p>	
<p><u>Compétence(s) travaillée(s) dans le domaine de l'EPS</u> : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »</p> <p><u>Attendus de fin de cycle</u> :</p> <p>En situation aménagée ou à effectif réduit,</p> <ul style="list-style-type: none">- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. <p><u>Compétence travaillées</u> :</p> <ul style="list-style-type: none">- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.- Coordonner des actions motrices simples. <p><u>Objectifs d'apprentissage</u> :</p> <ul style="list-style-type: none">- Développer une stratégie en duel.- Travailler sa vitesse de réaction (<i>Être rapide et attentif</i>).		
<p><u>Le « déjà-là »</u> :</p> <p>Différencier les principales classes de mots : le nom, le déterminant, l'adjectif qualificatif, le verbe, le pronom personnel sujet, les mots invariables.</p>		
<p>Dispositif pédagogique</p>		
<p><u>Ressources humaine(s) ou matérielle(s)</u> :</p> <ul style="list-style-type: none">- Des dossards : autant de couleurs différents que d'équipes.- Des séries d'étiquettes « <i>Classes de mots</i> » : autant de séries que d'équipes.- Des paniers : autant de paniers que d'équipes.- Des foulards : un foulard pour deux équipes.- Une feuille A3 avec le tableau non complété.- Des feutres.- Une craie.- Les cahiers du jour (<i>ou de français ou d'essais</i>) des élèves.- Les références communes de la classe (<i>affiches avec les règles de grammaire et/ou traces écrites dans le cahier d'écriture</i>).		

Déroulement :

Mode de gestion,
différenciation
pédagogique :

I. Dans la classe :

A. Rappel :

Consigne 1 : « *On va organiser un jeu de grammaire sous le préau (ou dans la cour) pour réinvestir des notions. Toutefois, on va commencer par rappeler ce qui a été vues précédemment.* »

Au tableau, l'enseignant(e) a tracé deux colonnes intitulées : l'une, « *classes de mots* » et l'autre, « *exemples* ».

Consigne 2 : « *Nommez-moi les différentes classes de mots que vous connaissez...* »

L'enseignant(e) les écrit au tableau dans la colonne de gauche.

Consigne 3 : « *Donnez-moi maintenant pour chacune des classes de mots citées des exemples...* »

L'enseignant(e) les écrit au tableau dans la colonne de droite.

Classes de mots	Exemples
Déterminant	un-le-des-...
Nom propre	forêt-table-échelle-...
Nom commun	Nicole-Marseille-...
Adjectif	superbe-étonnant-...
Adverbe	paisiblement-Très-...
Verbe	distribuer-écrire-...
Pronom	je-tu-il-nous-...
Conjonction de subordination	que-Quand-comme-afin que-...
Conjonction de coordination	mais-où-et-donc-...
Préposition	à-avec-en-...
Interjection	ah !-hein !-...

Si besoin, l'enseignant(e) peut relire collectivement avec les élèves les références communes de la classe :

- affiches avec les règles de grammaire ;
- traces écrites dans le cahier-outil de français.

B. Mise en place du jeu :

1. Les règles du jeu :

Consigne 1 : « *Sous le préau (ou dans la cour), nous allons jouer au jeu du béré. Qui connaît ce jeu et pourrait m'en donner l'organisation et les règles ?* »

Les élèves s'expriment et l'enseignant(e) note au tableau les points importants du jeu donnés par les élèves.

La règle du jeu :

- Deux équipes.
- Dans chaque équipe, chaque joueur porte un numéro.
- A l'annonce d'un numéro, le joueur de chaque équipe portant ce numéro doit courir vers le centre du terrain pour attraper un béré (ou un foulard), situé à égale distance des deux équipes.

Consigne 2 : « *Dans notre jeu du béré, les élèves de chaque équipe n'auront pas un numéro mais une classe de mot. Donc, si je prononce le mot « chien », ce sont les élèves qui ont l'étiquette du mot « chien » qui devront s'emparer du béré (ou du foulard)* ».

Source : « Des jeux pour aider les élèves en français et en mathématiques-Cycles 2 et 3-Stéphane GRULET, RETZ, p30 à 33 ».

L'enseignant(e) demande à un élève de reformuler la règle. Il (ou elle) répond aux questions éventuelles.

2. La répartition des élèves dans les équipes :

- Les élèves sont répartis dans différentes équipes. Chaque équipe dispose d'un dossard de couleurs différentes.
- Un jeu d'étiquettes est donné dans chaque équipe. Les élèves se les répartissent ou en piochent une.

3. L'entraînement :

L'enseignant(e) procède à un petit entraînement dans la classe.

Chaque élève est à sa place avec son étiquette dans la main.

L'enseignant(e) dit un mot à haute voix :

« Pierre », « béret », « vous », « petit »,
« jouer », « Violaines », « ton », « or », « se
laver », ...

Les élèves porteurs de la classe de mots correspondante doivent se lever.

II. Sous le préau (ou dans la cour) :

1. La mise en activité :

L'enseignant(e) dispose les équipes deux par deux et face à face sur deux lignes parallèles distantes de 10 mètres environ. Un foulard est posé à distance égale des deux équipes. L'enseignant(e) trace un cercle à la craie autour pour marquer son emplacement.

L'enseignant(e) :

- demande à chaque élève de bien relire son étiquette « classe de mots » ;
- procède à un ou deux exemples.

2. Une première partie est organisée :

L'enseignant(e) donne un mot. Les deux joueurs dont l'étiquette correspond à la classe de mots courent vers le centre récupérer le foulard. Ils doivent le rapporter dans leur propre camp sans se faire toucher par leur adversaire.

- Si le porteur du « béret (ou foulard) » retourne dans son camp sans être touché, son équipe marque un point.
- Si un joueur touche son adversaire porteur du « béret (ou foulard) », son équipe marque un point.

La première équipe qui a marqué cinq points a gagné.

3. Plusieurs parties peuvent avoir lieu :

- En changeant les équipes mais en conservant la même distribution d'étiquettes : les bleus et rouges s'affrontent, puis les jaunes et bleus,....
- En redistribuant les étiquettes, si le niveau des élèves le permet.

Evaluation : Formative

Les mots qui ont été énoncés pendant le jeu sont écrits au tableau.

Sur leur cahier du jour (ou de français, ou d'essais), les élèves doivent les ranger par classes de mots.

Variable(s) possible(s) ou prolongement :

En fonction des conditions, le jeu du béret peut être modifié : on ne met plus de foulard on centre mais un plot de cahier côté. Chaque équipe se voit attribuer un plot autour duquel les joueurs devront courir et revenir le plus rapidement possible à leur place. Le premier retourné à sa place marque un point.

Bilan :