

## > FRANÇAIS

### Langage oral

#### L'oral pour apprendre

# Les approches discursives dans toutes les disciplines : langage oral et EPS

## Le déroulé de la séquence

### Compétences générales adossées aux domaines du socle principalement travaillées

- Développer sa motricité et construire un langage du corps.  
*Domaine du socle n°1 : Les langages pour penser et communiquer*
- S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre.  
*Domaine du socle n°2 : Les méthodes et outils pour apprendre*
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble.  
*Domaine du socle n°3 : La formation de la personne et du citoyen*

### Compétences travaillées pendant le cycle 2

#### En EPS

Dans le champ d'apprentissage 4 *Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.*

- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.
- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
- Accepter l'opposition et la coopération.
- S'adapter aux actions adverses.
- Coordonner des actions motrices simples.
- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

#### En langage oral

- Écouter pour comprendre des messages oraux.
- Dire pour être entendu et compris.
- Participer à des échanges dans des situations diverses.
- Adopter une distance critique par rapport au langage produit.

## Proposition de démarche

### Séance 1 : langage, approche discursive

On nomme le vocabulaire précis nécessaire à la séance de jeux collectifs (nom du matériel utilisé, verbes d'action, etc.). On constitue un lexique du matériel sportif utilisé.

On élabore ensemble la liste des règles d'or qui devront être respectées, pour la sécurité de chacun, lors des jeux. On consigne ces règles sur un panneau référent, qui pourra évoluer au fil de la séquence.

### Séance 2 : pratique physique et sportive

On écoute la règle énoncée, on la reformule pour s'assurer que chacun l'a comprise.

On joue un premier jeu aux règles simples.

On fait un bilan à mi-parcours, pour faire évoluer la règle, en la précisant, en la complexifiant...

On fait un rapide bilan de fin de séance qui alimentera une séance décrochée de langage en salle de classe.

### Séance 3 : langage, approche discursive

On rappelle les points abordés lors du bilan en salle de sport. On argumente, on justifie, on explique les points positifs du jeu, les points à faire évoluer. On pointe les difficultés motrices rencontrées.

On fait évoluer la règle. On consigne par écrit la règle du nouveau jeu. On fait la liste du matériel nécessaire à ce nouveau jeu.

### Séance 4 : pratique physique et sportive

On s'entraîne dans des ateliers décrochés qui visent à améliorer les compétences motrices des élèves. On explique chaque atelier, ce qu'il faut y faire et pourquoi.

On rappelle la règle du nouveau jeu, on joue.

On fait un bilan en fin de séance : on résume le jeu, on identifie les difficultés motrices rencontrées, on discute des points à améliorer, on explique les stratégies utilisées, on argumente les choix réalisés pendant le jeu.

### Séance 5 : langage, approche discursive

À partir du bilan de fin de séance, on complète éventuellement le tableau des règles d'or.

On élabore une liste des difficultés motrices rencontrées et on y associe des exemples d'ateliers décrochés pour améliorer les performances des élèves.

On discute de l'évolution possible de la règle du jeu collectif. On élabore la nouvelle règle, on en garde la trace écrite en y associant la liste du matériel à prévoir pour le jeu.

*Consulter la vidéo*  
[Le langage oral en EPS](#)  
[dans une classe](#)  
[de CE1/CE2.](#)

## Séance 6 : pratique physique et sportive

Sur la même base que les séances précédentes, on rappelle et on reformule la nouvelle règle du jeu, on joue, on fait un bilan de l'activité. On travaille éventuellement dans des ateliers décrochés spécifiques (on s'entraîne à lancer, rattraper, courir vite, éviter, sauter, etc.).

## Séance 7 : langage, approche discursive

On s'appuie sur le bilan de fin de séance pour alimenter la discussion autour des règles du jeu, des améliorations à apporter.

On critique les stratégies et les pratiques, pour les faire évoluer.

Cette démarche permet de construire les apprentissages à partir du vécu des élèves. Les jeux peuvent ainsi évoluer à la demande en partant d'une situation initiale simple.

Les élèves sont directement acteurs de leurs apprentissages puisqu'ils participent activement à l'élaboration des règles des jeux auxquels ils jouent, mais également aux ateliers de remédiation qui vont leur permettre de faire évoluer leurs habiletés motrices.

Les séances de langage décrochées en classe permettent cet investissement langagier dans l'EPS tout en préservant le temps de pratique physique et sportive.

## Rituels d'ouverture et de clôture

En début et en fin de séance, des rituels d'ouverture et de clôture permettent de cibler les objectifs de langage visés.

**Dans une approche discursive**, les élèves sont amenés à :

- décrire, expliquer, justifier (en situation),
- rappeler (évoquer proche ou lointain),
- analyser, échanger collectivement (langage de communication).

Pour cela, ils pourront s'appuyer sur des traces évolutives, construites avec eux et qui reprennent les règles de l'oral.

Ainsi, **en rituel d'ouverture**, on présente l'enjeu de la séance (découverte d'un nouveau jeu, préparation d'un panneau pour garder trace d'une règle, objectifs d'apprentissage en langage oral, etc.).

**En rituel de clôture**, un bilan est réalisé pour élaborer des traces écrites évolutives (par exemple, « pour présenter une règle de jeu, il faut : ... ») qui serviront de critères de réussite pour l'évaluation.

Pour aller plus loin,  
consulter la ressource  
« [L'oral dans les rituels  
d'ouverture et de  
clôture](#) ».