

## > FRANÇAIS

### Langage oral

#### L'oral pour apprendre

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

## Un exemple de séance

### Compétences travaillées

#### Comprendre et s'exprimer à l'oral

- Participer à des échanges dans des situations diverses.
- Dire pour être entendu et compris.

#### Connaissances et compétences associées

- Repérer et mémoriser des informations importantes.
- Respecter des règles régulant les échanges.
- Organiser son propos.

### Apprentissages langagiers

- Lire un schéma ou une maquette.
- Parler pour décrire, expliquer, justifier.
- Écrire pour formaliser, garder trace.

## Supports pédagogiques

### Tableau des approches en langage oral (3 approches : communicationnelle, discursive et intégrée) à afficher

Consulter la ressource :

« [un affichage permanent dans la classe](#) »

#### Approche communicationnelle

- J'apprends les techniques et les mots pour bien parler et être mieux compris.
- J'apprends à écouter les autres.
- Nous apprenons ensemble à mieux communiquer.

Je parle (mais aussi j'écris et je lis) en maths, en EPS, en sciences, etc.

#### Approche discursive

##### Je lis...

- des textes qui :
  - racontent, décrivent,
  - expliquent,
  - donnent des consignes ;
- des tableaux ;
- des graphiques ;
- des schémas ;
- des cartes...

##### Je parle pour...

- raconter
- décrire
- expliquer
- ordonner, passer commande ou donner des consignes
- argumenter, justifier, convaincre

##### J'écris pour...

- raconter
- décrire
- expliquer
- ordonner, passer commande ou donner des consignes
- argumenter, justifier, convaincre

#### Approche intégrée

J'apprends à prendre la parole (seul et en groupe) dans des situations particulières de la classe :

- le débat ;
- l'exposé ;
- le récit ;
- la récitation de textes ;
- la mise en voix de textes.

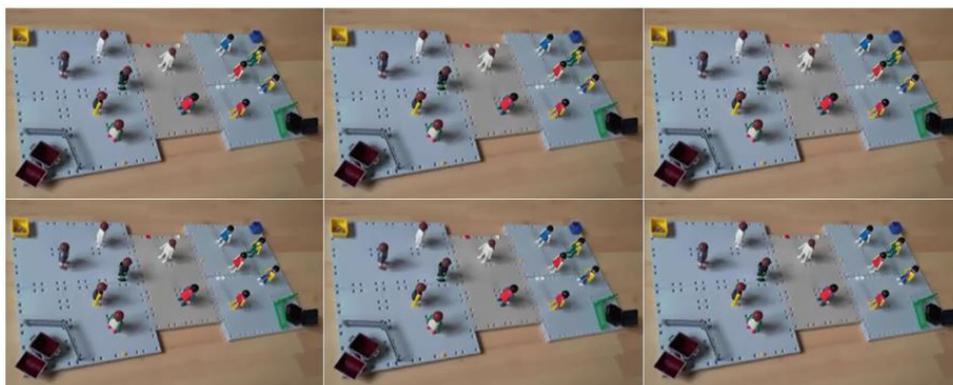
### Maquette ou schéma mettant en scène le jeu pour la prochaine séance d'EPS



Retrouvez Éduscol sur



## Tableau pour récapituler les règles de jeu proposées par les élèves



Exemple de support projeté au tableau qui permet de conserver les propositions de chaque groupe.

Consulter la [vidéo de la séance dans une classe de CE1/CE2](#).

## Déroulement de la séance

### Rituel d'ouverture

**Organisation :** groupe classe  
**Matériel :** maquette ou schéma du jeu  
 paperboard  
**Entrée didactique :** oral à apprendre

L'enseignante présente la séance de langage oral. Elle annonce que les élèves vont préparer d'une manière différente la prochaine séance d'EPS. Les élèves seront amenés à parler du jeu qui leur sera proposé à la prochaine séance. Pour cela, ils devront décrire la maquette apportée puis définir des règles de jeu et les expliquer pour qu'elles soient claires pour tous.

### Corps de séance

#### Étape 1 - décrire la maquette

**Organisation :** groupe classe  
**Matériel :** maquette ou schéma du jeu  
**Entrée didactique :** oral pour apprendre

Les élèves décrivent la maquette en utilisant un vocabulaire précis :

- **les noms :**
  - balles, palets, anneaux, sacs de graines ou autres objets à transporter ;
  - zone d'action, zone définie, cible, obstacles, terrain ;
  - équipes, adversaires ;
  - but du jeu, stratégie, technique, déplacement, etc.
- **les verbes :** déménager, se déplacer, lancer, franchir, éviter, attraper, etc.

## Étape 2 - imaginer les règles

**Organisation :** groupes de 3 à 4 élèves  
**Matériel :** grandes feuilles de papier  
**Entrée didactique :** oral pour apprendre

En petits groupes, les élèves imaginent les règles d'après la maquette. Ils discutent et justifient leurs propositions. Puis, ils écrivent les règles de leur groupe sur une grande feuille de papier.

## Étape 3 - présenter les règles imaginées

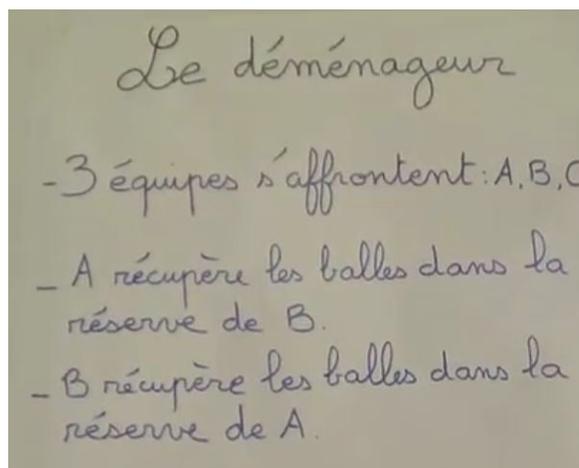
**Organisation :** un rapporteur par groupe  
**Matériel :** trame papier  
**Entrée didactique :** oral pour apprendre

Un rapporteur de chaque groupe présente les règles imaginées avec ses camarades à l'ensemble de la classe. Il s'appuie sur la trame écrite. L'enseignante conserve les propositions de chaque groupe au tableau.

## Étape 4 - se mettre d'accord sur une règle

**Organisation :** groupe classe  
**Matériel :** paper board  
**Entrée didactique :** oral pour apprendre

À partir des propositions des élèves, une règle de jeu est mise en place de manière formelle.



Exemple de règle formalisée

## Rituel de clôture

**Organisation :** groupe classe

**Matériel :** tableau avec la règle formalisée

**Entrée didactique :** oral à apprendre

L'enseignant invite les élèves à se rappeler de l'enjeu de la séance (ici, se mettre d'accord sur une règle de jeu) et à anticiper leur action pour la prochaine séance d'EPS.

Retrouvez Éduscol sur

