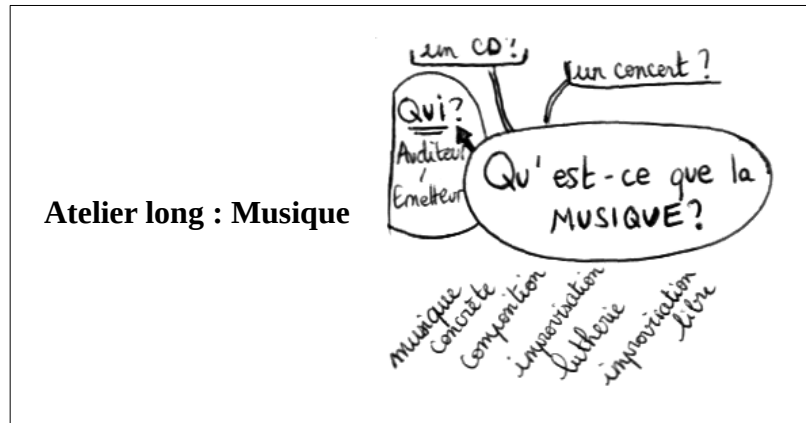


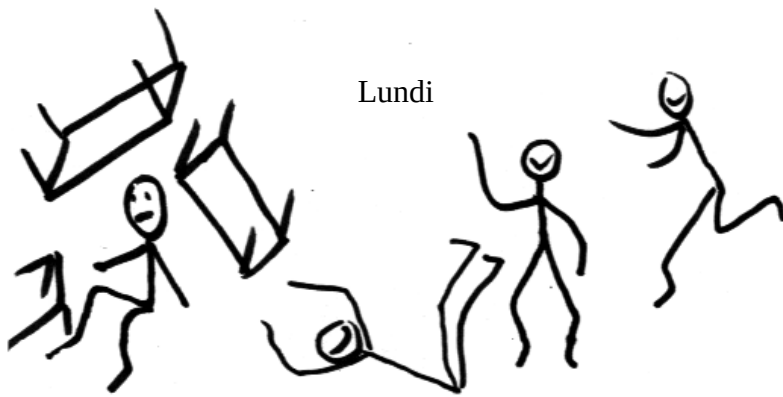
Le quotidien du stage  
« Grand Ouest »  
du 21 au 25 août  
2016  
« Travailler et vivre  
autrement à  
l'école publique »

# ROSTR'O BIEN 3.3

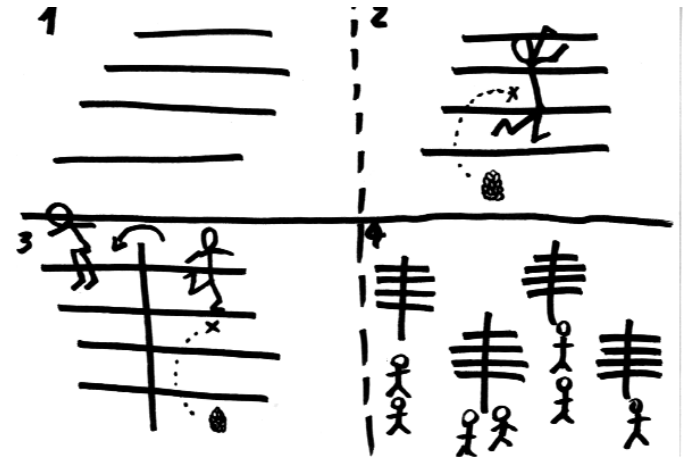
MERCREDI 24 AOÛT 2016



## Atelier long : Danse et EPS



Mardi



## Atelier court : La méthode naturelle de lecture-écriture.

L'élève apprend à lire et à écrire à partir des textes libres écrits quotidiennement.

### 1) Phase d'écriture libre.

- les élèves écrivent ou dessinent et racontent leur histoire au maître en dictée à l'adulte.
- oralisation des mots de la phrase puis le maître trace les traits correspondants aux groupes de mots.
- L'élève recopie son texte dans son « beau cahier d'écrivain » et l'illustre. S'il le souhaite, il peut taper son texte à destination du journal.
- Présentation des textes.

### 2) Phase d'exploration du texte.

- Un texte est choisi pour la semaine. Ce texte a donc été lu par le maître lors des présentations.
- Temps de recherche individuelle.
- Chaque élève donne au moins une

remarque sur le texte ; chaque remarque est notée au tableau.

- Les remarques sont discutées, acceptées ou pas et validées par l'auteur ou le maître.
- En fin de semaine le texte est lu entièrement.
- Choix collectif de 4 à 5 mots du texte sur lesquels les élèves souhaitent travailler.

### 3) Trace écrite.

- sur feuille A4 ; texte exploré avec toutes les remarques des élèves et les listes constituées autour d'une même lettre, d'un même son, d'un même nombre de lettres...
- l'élève colorie les mots qu'il est capable de lire seul puis au cours de l'année, colorie ceux qu'il a du mal à lire.



Brav ar vuhez,  
ba' Rostrenenn



## Atelier long : Débris collages 2

La famille est presque au complet... Elle tient debout !

Reste à donner aux personnages une identité, leur créer une histoire commune ou pas, organiser des rencontres, la vie quoi !

### Atelier court : Jeux coopératifs et pour apprendre à se connaître

- Dans la cour, à la rentrée : **L'école idéale** :

Se mettre en cercle, 1 ballon. Celui qui reçoit le ballon s'avance d'un pas et dit : « Bonjour, je m'appelle X. Dans mon école idéale, il y aurait ... / il n'y aurait pas... ».

**But** : Se connaître, se détendre

**Consigne** : Préciser qu'on a le droit de passer si on ne veut pas parler. Qu'on a le droit de redire la même chose qu'un autre si on veut.

**En fin de séance**, demander si quelqu'un n'est pas passé. Demander si le jeu a stressé quelqu'un / si certaines personnes n'ont pas été stressées du tout. Demander ce qu'ils ont ressenti. Rappeler qu'il est interdit de se moquer.

- En EPS : **Pacman** (Brise glace) :

3 chaises en triangle dos à dos, 3 chaises en triangle dos à dos, 2 chaises alignées.

4 personnes assises + 1 debout

Puis ajouter 2 chaises alignées : 6 personnes assises, 1 debout.

**Consignes** : ne pas permettre à pacman de s'asseoir. Le dernier debout si pacman s'assoie devient pacman.

- En classe : **Ceux qui, comme moi** :

**But** : Créer des affinités

**Consignes** : En classe : « Ceux qui, comme moi, n'aiment pas ... / aime ... , se lèvent. »

Quand un élève a une idée, il va au tableau et dit la phrase. Toutes les personnes concernées se lèvent, puis se rassioient.

Ex : « Ceux qui, comme moi, n'aiment pas les bonbons, se lèvent. »

- En milieu d'année : **Dialogue en binôme** :

**But** : mieux se connaître.

**Consignes** :

1) Trouver un mot à associer à chaque lettre de son prénom, qui peut nous décrire nous-mêmes (15-20 min). Attention : préciser aux élèves que c'est pour qu'un autre puisse le présenter à la classe par la suite.

Exemple :

Ecolo

Maline

Esprit critique

Lunettes

Ironique

Nourriture

Excentrique

A la fin du temps imparti, préciser que ce n'est pas grave si n'ont pas rempli toutes les lettres.

2) Chaises disposées en cercle, en binôme, avec une chaise sur deux retournée vers l'extérieur. La moitié de la classe (« A »), s'assoie sur la chaise dos tourné (ils ne savent pas qui va s'asseoir à côté d'eux). Demander aux enfants qui restent au centre du cercle (le groupe « B ») de se mettre avec quelqu'un avec qui il n'a pas l'habitude de parler.

Echanger avec son binôme sur les lettres de son prénom, aller plus loin pour faire connaissance (15 min).

3) Chaque personne présente son binôme (en se basant sur les lettres et sur la discussion). Attention : ne pas perdre la confiance de l'autre, ne pas se moquer. Prend du temps (donc peut se faire en deux fois).

- En EPS : **Jeu des marches rigolotes** :

1 leader invente une marche (canard, grands pas...), tout le monde suit derrière en faisant la même chose.

- En EPS : **Jeu du miroir** :

Etre assis. Faire exactement la même chose que son binôme.

Variante : Jeu de l'aveugle (avant jeu du miroir) : l'un montre sa paume de main, l'autre ne regarde que sa main et la suit avec sa tête. Toujours garder la même distance entre la main et la tête. La personne qui guide essaie de ne pas bouger sa main trop vite.

- En classe (sur une semaine) : **Mission agent secret** :

Chaque personne se voit attribuer un élève dont il doit récolter des informations pour faire son portrait secrètement. En fin de semaine, les portraits sont affichés de façon anonyme. La personne dont le portrait est fait doit essayer de trouver qui a fait son portrait (qui est l'agent secret).

Fichier PDF : [Petitabecedairedelecole.fr](http://Petitabecedairedelecole.fr)

## Atelier long : EPS

Expérience de création EPS (voir l'illustration page 1)

### Protocole

- ➔ Apport du matériel par le PE (matériel de motricité ou de préférence autre)
- ➔ Consigne : « Vous allez inventer un nouveau jeu en EPS avec des bambous (par ex.) »
- ➔ Ecoute des propositions des élèves réunis en cercle.
- ➔ Démonstrations (aller retours entre essais et adaptations)
- ➔ Reformulation de la règle du jeu
- ➔ Temps de jeu (éventuellement sur plusieurs jours)
- ➔ Bilan (rappel des règles du jeu + ressenti et vécu de la séance par les élèves)
- ➔ Constitution d'une fiche référence

### Contributions du PE

- Reformule
- Questionne
- Gère la parole
- Synthétise
- photographie
- Assure la sécurité physique et affective