

	Caractéristiques du genre Présentation d'une règle de jeu à l'oral	Progression des apprentissages et attentes fondamentales du PER	Propositions d'objectifs élève
1. Visée	La présentation orale d'une « règle de jeu » a pour fonction à la fois de décrire en quoi consiste un jeu (quel est son but ; comment il commence, se déroule, se termine) et de cadrer les actions qui le constituent (ce qui est autorisé ou non et les diverses possibilités d'action qui s'offrent), pour permettre aux participant-es de jouer. 1.1	L1 23 Compréhension de l'oral *Prise en compte du lieu de prise de parole (classe, théâtre, radio scolaire...) *Respect des contraintes de l'oralité (prononciation, intonation, rythme, volume, débit, gestes...) 7.6 7.7	1.1 Saisir la visée d'une présentation d'une règle de jeu : décrire en quoi consiste le jeu, son déroulement et son but et cadrer les actions qui le constituent (ce qui est autorisé ou non et les diverses possibilités d'action qui s'offrent), pour permettre aux participant-es de jouer.
2. Situation de communication	Les participant-es au jeu sont installé-es dans un même lieu et se préparent à jouer. Une personne présente la règle de jeu. Les destinataires attendent des explications et un guidage afin de pouvoir jouer. Les destinataires peuvent poser des questions et discuter avec la personne qui présente pour demander des précisions ou s'assurer d'avoir bien compris, soit dans le cours de la présentation soit à la fin de celle-ci. La personne qui présente s'appuie sur sa connaissance du jeu présenté et si besoin sur la règle de jeu écrite ; lorsque c'est possible et que c'est utile, elle illustre ses explications par des manipulations du matériel. Elle joue le rôle de médiateur/médiatrice.	Repérage des différentes caractéristiques du texte entendu (matériel nécessaire, ingrédients, marche à suivre, lieux de départ et d'arrivée, actions à effectuer...) Identification des différentes actions qui permettent de réaliser une tâche, un projet, un jeu 5.1 5.2 Repérage de la chronologie et/ou de la simultanéité des actions 5.2 Identification de l'enjeu 1.1 Repérage d'organismes énumératifs (<i>d'abord, ensuite, après...</i>), d'organismes spatiaux (<i>après, à côté, à gauche, derrière, au-dessus...</i>), d'organismes temporels (<i>au moment où, avant que, quand, une fois que...</i>) 7.3 Au cours, mais au plus tard à la fin du cycle, l'élève	2.1 Tenir compte de la présence des participant-es qui se préparent à jouer et de leurs connaissances préalables.
3. Principes communicatifs	Les destinataires sont disposé-es et prêt-es à suivre les indications et prescriptions énoncées par la personne qui présente. La présentation doit être suffisamment claire et complète pour permettre aux participant-es de jouer. 3.1 Les participant-es peuvent poser des questions et discuter avec la personne qui présente pour demander des précisions ou s'assurer d'avoir bien compris. 3.2	...agit en adéquation avec le texte entendu ...identifie les actions à réaliser et leur déroulement logique L1 24 Production de l'oral Utilisation de la parole pour orienter, organiser et réguler des actions 1.1 3.2 Sélection des informations en tenant compte des connaissances du destinataire 2.1	3.1 Comprendre que la présentation doit viser la clarté. 3.2 Savoir que les participant-es peuvent intervenir, à la fin de la présentation, pour poser des questions de clarification.
4. Réalisation matérielle	La présentation, qui mobilise les ressources propres à l'oral (prononciation, intonation, rythme, volume, débit, gestes, etc.), s'appuie lorsque c'est possible et utile sur des manipulations du matériel du jeu. 4.1 La présentation orale peut se référer à la règle de jeu écrite (pour vérification, confirmation ou illustration d'un point). 4.2	Introduction et explicitation du but du texte 1.1 5.1 Présentation du matériel nécessaire pour effectuer le jeu 4.1 5.1 Emploi du temps des verbes en adéquation avec le contexte (présent, impératif, <i>il faut que</i> + subjonctif...) 7.1 7.5 Au cours, mais au plus tard à la fin du cycle, l'élève ...présente oralement le genre abordé pour permettre à son ou ses destinataires d'agir 7.7	4.1 Comprendre que la monstration (et la manipulation) de certains éléments du jeu (composantes physiques) est un soutien à l'explication des règles. 4.2 S'approprier la version écrite d'une règle de jeu et s'exercer à verbaliser la présentation du jeu et de ses règles, en les illustrant si nécessaire par une manipulation du matériel (pour mieux montrer et exemplifier les actions possibles).

	Caractéristiques du genre Présentation d'une règle de jeu à l'oral	Progression des apprentissages et attentes fondamentales du PER	Propositions d'objectifs élève
5. Contenu	5.1 5.2 La présentation orale d'une règle de jeu doit expliciter (et commenter) les éléments de contenu suivants : - le but du jeu ; - les principes fonctionnels du jeu (participation individuelle ou par équipes, distribution des rôles, éventuellement durée prévue/autorisée, etc.) ; - le matériel et sa mise en place ; - les règles proprement dites ; - l'organisation des relations et rôles à l'intérieur du groupe de joueurs/joueuses. Elle peut par ailleurs mentionner le nom du jeu, le type de jeu dont il s'agit (p.ex. jeu de stratégie) et certaines conditions propres au jeu concerné (p. ex. l'âge et le nombre de participant-es). Elle peut inclure parfois d'autres informations de nature diverses (informations historiques, évaluation subjective, etc.) N.B. : La règle de jeu écrite sert de référence pour le jeu concerné.		À la fois en compréhension et en vue de la production 5.1 Identifier le but du jeu, les principes fonctionnels du jeu ainsi que le matériel nécessaire au jeu et sa préparation. 5.2 Comprendre les règles du jeu proprement dites et l'organisation des relations et rôles à l'intérieur du groupe de joueurs/joueuses.
6. Structure	La structure de la présentation d'une règle de jeu à l'oral doit reprendre les éléments essentiels vus sous Contenu, mais l'ordre d'apparition de ces éléments peut varier d'une présentation à l'autre (en fonction des décisions de la personne qui présente et des questions soulevées par les participant-es). 6.1 Par ailleurs, la présentation respecte certaines conventions propres à une présentation orale, notamment : la présence d'une ouverture annonçant le début de la présentation (p. ex. <i>je vais vous expliquer...</i>). 6.2 Il arrive fréquemment que la présentation conduise à un « tour en blanc »/« tour de chauffe » permettant aux participant-es de mettre en pratique les informations reçues, de voir ce qui n'est encore pas clair ou pas compris pour elles/eux, et de solliciter des explications. La parole et les actions peuvent alors être prises en charge par l'ensemble des participant-es, la personne qui présente restant la personne experte/médiatrice. La structuration de ce tour de chauffe dépend d'une part du fonctionnement même du jeu concerné et d'autre part des interactions qui surgissent lors de sa mise en œuvre. La présentation se termine lorsque l'ensemble des participant-es considère (implicitement ou explicitement) que l'on peut commencer à jouer « pour de vrai ».		6.1 En vue de la production, distinguer les différents éléments de contenu à présenter et planifier leur présentation selon les consignes définies en classe. 6.2 En vue de la production, préparer une brève ouverture (pouvant comporter des salutations, le nom du jeu, une mise en contexte, etc.).

Séquences descriptives pour la description et éventuellement la contextualisation du jeu.
Séquences injonctives pour la mise en place du jeu et les règles proprement dites. **7.1**
Séquence d'ouverture marquant le début de la présentation.
Séquences interactives – formées en particulier de suites question-réponse –, au cours ou en fin de présentation, initiées autant par des questions de destinataires qui ont besoin d'une précision/clarification que par la personne qui présente, pour s'assurer d'être comprise.
Temps du discours, en particulier le présent. **7.1**
L'indicatif présent avec une valeur injonctive est utilisé : avec le pronom *on* (ex. *on place les pions au centre du jeu*), à la deuxième personne (ex. *vous mettez les pions au centre du jeu*) ou à la troisième personne (ex. *le pion se déplace de deux cases à la fois*). Le choix de l'emploi des temps (et modes) peut toutefois dépendre du contexte d'énonciation et de la position occupée par la personne qui présente : par exemple, si la personne qui présente se positionne comme experte extérieure à la partie qui va être jouée, l'emploi de l'impératif présent est également possible dans les séquences injonctives. **7.1 7.5**
L'indicatif présent avec valeur descriptive est utilisé pour parler des caractéristiques du jeu (ex. *c'est un jeu de plateau stratégique*).
L'indicatif présent peut également être utilisé avec le pronom *je*, notamment pour illustrer une explication ou expliquer en faisant, avec manipulation simultanée du matériel (ex. *je déplace ma pièce de trois cases*) ou lorsqu'on explicite une règle conditionnelle en *si* (ex. *si je tombe sur la case x, je recule au début du jeu*).
Contrairement à ce qui se passe dans la règle de jeu écrite, il y a souvent des marques énonciatives renvoyant à la personne qui présente ou aux destinataires.
Abondance de verbes d'action liés à la formulation de règles. **7.5**
Emploi d'un vocabulaire propre au jeu (*dés, tour, plateau de jeu, pions, pièces, jetons, cartes*, etc.). **7.2**
Emploi fréquent de verbes modaux : *pouvoir, devoir*.
Présence de subordonnées conditionnelles (ex. *les pièces noires gagnent si les pièces blanches ne peuvent plus se déplacer*).
Emploi de déictiques (ex. *les pions doivent arriver ici*).
Emploi d'organismes textuels d'ordre (*d'abord, pour commencer...*). **7.3**
Parfois, marqueurs de transition entre les différentes parties de la présentation (ex. *et maintenant, je vais présenter le matériel*). **7.3**
Marqueurs d'exemplification. **7.4**
Présence d'échanges questions/réponses et de marqueurs interrogatifs. **7.8**
Marques usuelles de l'oral (prononciation, intonation, rythme, volume, débit, gestes...). **7.6**

- 7.1** Comprendre comment les injonctions sont réalisées dans la présentation (temps verbaux : indicatif présent ou impératif ; verbe *devoir* ; etc.).
- 7.2** Comprendre le vocabulaire technique concernant le jeu.
- 7.3** Identifier (en compréhension) et utiliser (en production) des organisateurs d'ordre (*d'abord, ensuite, alors, une fois que...*) et des organisateurs spatiaux (*à gauche, derrière, là, ici...*).
- 7.4** Repérer (en compréhension) et utiliser (en production) d'éventuelles séquences d'exemplification.
- 7.5** Formuler des règles en employant des verbes d'action et en utilisant (à choix) les temps et modes mentionnés en 7.1.
- 7.6** Tenir compte des contraintes de l'oralité (prononciation, intonation, rythme, volume, débit, gestes...).
- 7.7** Présenter une règle de jeu à l'oral en tenant compte des éléments mentionnés ci-dessus et sous 5.1 et 5.2.
- 7.8** Pour les destinataires, formuler si nécessaire des questions claires et précises, à la fin de la présentation.

8. Connaissances à propos du genre et terminologie – Propositions d'objectifs élève

- 8.1** Connaître la visée/la fonction communicative de la présentation d'une règle de jeu à l'oral (décrire en quoi consiste le jeu, son déroulement et son but et cadrer les actions qui le constituent – ce qui est autorisé ou non et les diverses possibilités d'action qui s'offrent –, pour permettre aux participant-es de jouer).
- 8.2** Reconnaître le genre « présentation d'une règle de jeu à l'oral » parmi d'autres productions textuelles.
- 8.3** Connaître quelques caractéristiques définitoires de la présentation d'une règle de jeu à l'oral : présence de règles, mention du but, du matériel et de ce qui marque la fin du jeu.
- 8.4** Comprendre et utiliser les termes suivants permettant de parler de la règle de jeu : vocabulaire propre au matériel du jeu concerné.