

Conseil école-collège du mercredi 8 janvier 2014

Mise en œuvre d'un programme d'actions**Fiche action 5**

<p>Quelle(s) grande(s) compétence(s) du socle visée(s) ?</p>	<p>Palier 1 C6 : Les compétences sociales et civiques. Palier 2 C7 : L'autonomie et l'initiative. Palier 3 C1 : La maîtrise de la langue française. C7 : L'autonomie et l'initiative.</p>
<p>Action programmée</p>	<p>Elaboration, construction et organisation d'un jeu collectif par les 6^e, présenté et adapté aux différents âges et cycles de l'école primaire.</p>
<p>Objectif(s)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Intégrer le rapport à la règle. - Respecter les consignes et les contraintes de jeu. - Prendre du plaisir à jouer et à être avec les autres.
<p>Compétence(s) spécifique(s) du socle commun travaillée(s)</p>	<p style="text-align: center;">Palier 1</p> <p>C6 Avoir un comportement responsable - Pratiquer un jeu ou un sport collectif en en respectant les règles.</p> <p style="text-align: center;">Palier 2</p> <p>C7 S'appuyer sur des méthodes de travail pour être autonome - Respecter des consignes simples, en autonomie.</p> <p>C7 Faire preuve d'initiative - S'impliquer dans un projet collectif.</p> <p style="text-align: center;">Palier 3</p> <p>C1 Dire - Formuler clairement un propos simple. - Adapter sa prise de parole à la situation de communication</p> <p>C7 L'autonomie et l'initiative - Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions.</p>
<p>Modalités de mise en œuvre</p>	<p>Au gymnase sur une semaine, par rotation des équipes composées d'élèves de différents âges de l'école primaire, de la GS au CM2.</p>
<p>Modalités d'évaluation de l'action</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sur les étapes de la conception du jeu. - Sur le fonctionnement et l'adaptabilité du jeu aux différents niveaux d'âges des joueurs. - Sur l'implication et la prise d'initiatives.