

CADRE DE REFERENCE POUR CONSTRUIRE UNE SEANCE

TITRE DU JEU

DOMINANTES : 5 POSSIBLES :

MOTRICITE/CORPS – IMAGINAIRE /EXPRESSIVITE - RELATION - TEMPS – ESPACE

Les objectifs de la situation en fonction du choix des dominantes

Déroulement :

Mise en œuvre de la situation de départ

Consigne :

Ce que dit l'enseignant aux élèves pour présenter la situation de départ.

OBSERVATIONS	Aménagements possibles
Les comportements observés en fonction des dominantes travaillées au sein de la classe.	<u>Aide apportée</u> : simplification, complexification de la situation initiale , en fonction des comportements observés.

Variantes ou prolongements possibles :

Situations de jeu autour des mêmes dominantes travaillées lors de la situation de départ permettant d'enrichir l'expression.

Variables d'apprentissage
(enrichir à partir d'autres composantes)

Dominante 1

Dominante 2

- Dominantes autres que celles travaillées lors de la situation de départ.
- Introduction de variables d'apprentissage en fonction de la nouvelle dominante que l'on souhaite travailler.