

**Atelier de compréhension de texte prescriptif
Cycle 3 Niveau de classe CM2**

La baguette

1. Mise en œuvre de l'atelier

Se référer au protocole ACT prescriptif cycle 3 et collègue.

2. Indications pour l'enseignant

Il n'est pas rare de proposer à l'école des jeux traditionnels qui invitent les élèves à coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement des adversaires. Le jeu de la baguette en est un exemple. Sa règle servira de support d'ACT en amont d'une séance d'EPS.

Le document provient d'un site académique :

<https://www.ac-caen.fr/dsden50/discip/eps/spip.php?article38>

Destiné aux enseignants, il a été adapté pour le présenter aux élèves.

Il est organisé en trois grandes parties (*Principe général*, *Précisions* et *Terrain*) soulignées et mises en valeur par l'utilisation de caractères gras.

Dans la dernière partie, un schéma du terrain avant le départ complète le texte.

En l'observant, les élèves devront comprendre que le terrain est divisé en trois : une zone d'arrivée occupée par les douaniers symbolisés par des D, une zone de jeu à traverser, et une zone de départ occupée par les contrebandiers symbolisés par des C.

Cela implique de façon implicite qu'il faudra matérialiser ces trois zones.

Excepté les termes *contrebandiers*, *douaniers*, *pétrifié*, *herbeux* et *tourmenté* à expliciter si besoin en amont, le texte ne présente pas de grosses difficultés lexicales.

En revanche, de nombreuses phrases sont complexes et peuvent comporter plusieurs subordonnées, comme aux lignes 4 à 6 :

« *Les contrebandiers derrière leur ligne de départ, possèdent un "trésor" (une petite baguette pouvant être cachée dans la main) qu'ils attribuent à l'un d'eux mais que tout le monde fait semblant de serrer dans ses mains fermées.* »

Elles pourront donc être sources de difficulté de compréhension.

Le nombre de parties au total est à inférer : chaque camp attaquant 5 fois, un match se joue en 10 parties.

Principaux points que l'on peut faire apparaître pendant les échanges et la vérification.

Les éléments qui suivent ne constituent en rien des objectifs à atteindre de façon exhaustive ; ils peuvent aider l'enseignant à développer l'aptitude au questionnement chez les élèves.

L'utilité du document

Comprendre les règles d'un jeu traditionnel : La baguette.

La composition et l'organisation du document

Il est organisé en trois grandes parties (*principe général*, *précision* et *terrain*) soulignées et mises en valeur par l'utilisation de caractères gras.

Dans la dernière partie consacrée au terrain, un schéma du terrain avant le départ complète le texte.

Des éléments en gras mettent en avant des informations importantes.

Les étapes du jeu :

- Avant le départ, chaque équipe est dans son camp :

Les contrebandiers attribuent le trésor (la baguette) à l'un d'entre eux.

Chaque contrebandier fait semblant d'avoir le trésor dans la paume de sa main.

Les contrebandiers établissent un plan d'attaque.

Les douaniers mettent en place un plan de défense.

- Après le signal de départ :

Chaque contrebandier essaie de passer la ligne d'arrivée.

Chaque douanier essaie d'empêcher les contrebandiers de franchir la ligne d'arrivée.

Quand un douanier touche un contrebandier, il reste à côté du contrebandier pétrifié et ne peut plus toucher personne.

- Fin de la partie

Quand tous les contrebandiers sont soit touchés soit au-delà de la zone d'arrivée, la partie s'achève. On vérifie si le contrebandier ayant la baguette a franchi la ligne d'arrivée.

Un point est attribué aux contrebandiers si la baguette a franchi la ligne d'arrivée.

Les questions possibles abordées par les lecteurs ou à repérer avec eux.

- Quelles sont les conditions de réussite des contrebandiers ?

Bien penser à garder la main fermée.

Passer la ligne d'arrivée si on possède la baguette.

- Quelles sont les conditions de réussite des douaniers ?

Ne pas laisser le contrebandier ayant la baguette franchir la ligne d'arrivée et donc toucher un maximum de contrebandiers.

- Combien d'attaques composent un match ? Combien de parties faut-il jouer ?

Un match étant composé de 2 périodes de 5 attaques, il faut donc jouer 10 parties.

- Comment compte-t-on les points ?

Un point est attribué aux contrebandiers si la baguette a franchi la ligne d'arrivée.

3. Prolongements éventuels

Expliquer au reste de la classe les règles avec ses propres mots.

Jouer à la baguette.

Rédiger une règle d'un jeu bien connu des élèves (La balle américaine par exemple) et la soumettre à des élèves d'une autre classe.

La baguette

Principe général :

Les élèves sont répartis équitablement en deux équipes : les "contrebandiers" et les "douaniers".

5 Les contrebandiers derrière leur ligne de départ, possèdent un "trésor" (une petite baguette pouvant être cachée dans la main) qu'ils attribuent à l'un d'eux mais que tout le monde fait semblant de serrer dans ses mains fermées.

Les douaniers sont rassemblés au-delà de la ligne d'arrivée.

Chaque camp se concerta et établit un "plan" d'attaque (les contrebandiers) ou de défense (les douaniers).

10 Quand les deux camps sont prêts, la partie peut commencer :

- **Les contrebandiers tentent d'amener la baguette au-delà de la ligne d'arrivée.**
- **Les douaniers tentent de toucher le porteur de baguette avant qu'il ne parvienne à passer la ligne d'arrivée.**

15 Chaque douanier **ne peut toucher qu'une seule fois**. Il reste alors à côté du joueur touché (les 2 joueurs sont pétrifiés).

Quand tous les contrebandiers sont pétrifiés (donc touchés) ou parvenus à dépasser la ligne d'arrivée, chaque contrebandier ouvre ses mains (le porteur de la baguette souvent en dernier), il est alors facile de constater quelle équipe a gagné la manche !

Précisions :

20 La baguette doit être portée ; elle ne peut être ni passée ni lancée.

On inverse les rôles **après 5 attaques pour la même équipe**. 1 point est attribué à chaque réussite pour l'équipe qui est en attaque (les contrebandiers). On compare les scores réalisés après les deux périodes de 5 attaques pour savoir qui a gagné le « match ».

Terrain :

25 Il peut être plat herbeux, sans obstacles ... il peut aussi être plus tourmenté (cour de récréation avec arbres, maisons, jeux ... favorisant ainsi les caches et les ruses ...)

Schéma du jeu (juste avant le signal du départ)



