

	Caractéristiques du genre Affiche incitative de promotion d’un jeu (AIPJ)	Progression des apprentissages et attentes fondamentales du PER	Propositions d'objectifs élève
1. Visée	L’affiche incitative de promotion d’un jeu vise, en s’appuyant sur des arguments, à inciter les destinataires à choisir tel jeu (de société, de construction, etc.) pour y jouer. <b>1.1</b>	<b>L1 11-12 Compréhension et production de l’écrit</b> *Connaissance des fonctions de l’écrit ( <i>lire pour le plaisir, lire pour agir, lire pour s’informer...</i> ) <b>1.1</b> *Identification et utilisation de supports écrits variés ( <i>dictionnaires, albums, affiches...</i> ) et prise en compte de leurs usages sociaux <b>4.1</b> *Formulation d’hypothèses par les élèves et vérification de celles-ci en fonction du contexte et de l’illustration *Reformulation (à l’aide de ses propres mots) d’un texte dans la perspective de clarifier sa compréhension <b>5.5</b> *Comparaison des informations données par l’image et par le texte <b>5.3</b> *Rédaction en groupe ou individuellement d’un texte pour un destinataire :	<b>1.1</b> Saisir la visée d’une AIPJ : en s’appuyant sur des arguments, inciter les destinataires à choisir tel jeu pour y jouer.
2. Situation de communication	L’AIPJ suppose un-e auteur/autrice (ou un groupe d’auteurs/autrices) explicite. Le profil des destinataires est défini en fonction du jeu concerné (âge recommandé, contraintes matérielles, etc.). <b>2.1</b> Le mode de diffusion de l’AIPJ est l’affichage (mural, sur panneau...).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• projet d’écriture <b>1.1</b></li> <li>• choix de mots adaptés et issus de thèmes familiers à l’élève <b>7.6</b></li> <li>• écriture de phrases syntaxiquement correctes en respectant l’orthographe alphabétique (<i>correspondance phonèmes-graphèmes</i>)</li> <li>• respect des contraintes de calligraphies et de mise en page <b>4.1</b></li> <li>• choix d’un support adéquat (<i>lettre, carte, affiche, messagerie Internet...</i>) <b>4.1</b></li> </ul> *Construction et appropriation d’outils de référence ( <i>lexique, texte de référence, affiche, liste de mots, imagier, panneau...</i> )	<b>2.1</b> Prendre en compte les destinataires (qui peuvent avoir un avis différent ou pas d’avis du tout), en particulier dans le choix des arguments.
3. Principes communicatifs	L’AIPJ présuppose que <ul style="list-style-type: none"> <li>• l’auteur/autrice a bien compris le jeu, son fonctionnement, son intérêt ; <b>5.6</b></li> <li>• les destinataires peuvent avoir un avis différent (ou pas d’avis du tout). <b>2.1</b></li> </ul>	*Utilisation d’outils de référence mis à disposition par l’enseignant (cf. liste des outils de référence en fin de L1 11-12) <b>7.6</b> *Au cours, mais au plus tard à la fin du cycle, l’élève... ...comprend le sens global de textes, courants ou littéraires, pourvus d’un contenu, d’une structure, d’une syntaxe et d’un vocabulaire d’usage familier <b>5.2 5.5 7.6</b>	
4. Réalisation matérielle	<b>4.1</b> L’AIPJ s’inscrit dans un format spécifique, l’affiche, impliquant <ul style="list-style-type: none"> <li>• une typographie adaptée aux destinataires (lisibilité), aux contenus (dont certains méritent d’être mis en évidence) et à la grandeur du support (équilibre) ;</li> <li>• la présence d’une ou plusieurs images pertinentes ;</li> <li>• la mise en page du texte et de l’image/des images.</li> </ul> La mise en forme de ces différents éléments définit le « style » de l’AIPJ, qui doit être clair et attrayant, et influe sur son impact. <b>4.1</b>	Compréhension d’un texte qui argumente par identification de la demande ou de l’opinion formulée <b>5.1 5.2</b> <b>7.7</b> Rédaction en groupe ou individuellement d’un texte qui argumente ( <i>opinion, demande...</i> ) : <ul style="list-style-type: none"> <li>• formulation d’une opinion, d’une demande et de sa justification <b>5.7 5.8 7.3 7.4</b></li> <li>• distinction des différentes parties d’un texte (<i>formule de politesse, date, signature...</i>) <b>6.1 6.2</b></li> <li>• utilisation d’organiseurs logiques (<i>pour, parce que, car...</i>) <b>7.4 7.5</b></li> </ul>	<b>4.1</b> En vue de la production, afin de contribuer à la clarté et à l’attractivité de l’AIPJ : <ul style="list-style-type: none"> <li>• choisir une typographie adaptée ;</li> <li>• sélectionner une ou des images pertinentes ;</li> <li>• planifier la mise en page du texte et de l’image/des images.</li> </ul>

	Caractéristiques du genre Affiche incitative de promotion d’un jeu (AIPJ)	Progression des apprentissages et attentes fondamentales du PER	Propositions d’objectifs élève
5. Contenu	<p>L’AIPJ comporte :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>une opinion/prise de position (explicite ou non) et une incitation ; <b>5.2 5.7</b></li> <li>des arguments qui peuvent être des faits avérés, des sentiments, des expériences vécues, etc. <b>5.3 5.8</b></li> </ul> <p><b>5.3 5.4 5.8</b> Les raisons ou critères pour choisir des arguments pertinents portent sur différents aspects du jeu : le matériel, la durée, le but, les règles, son caractère ludique, compétitif/collaboratif, éducatif, créatif... Ils peuvent aussi être plus personnels, basés sur le plaisir qu'on a eu à y jouer, ce qu'il nous a apporté, etc. Dans tous les cas, ils comportent une part subjective, émotionnelle.</p> <p>Une ou plusieurs images peuvent présenter le jeu et/ou illustrer certains arguments, voire constituer en soi des arguments (lorsqu'ils font voir par exemple les qualités esthétiques du jeu ou le plaisir des joueurs/joueuses qui s’y adonnent).</p>		<p><b>En compréhension</b></p> <p><b>5.1</b> Identifier la « question » à laquelle répond l’affiche : « quel jeu choisir ? ».</p> <p><b>5.2</b> Identifier l’incitation à choisir tel jeu et, le cas échéant, l’opinion favorable qui la sous-tend.</p> <p><b>5.3</b> Identifier les arguments et leur nature (faits avérés, expérience(s) vécue(s), sentiments, images, etc.).</p> <p><b>5.4</b> Rattacher chaque argument à un aspect du jeu (ludique, compétitif/collaboratif, éducatif, créatif...).</p> <p><b>5.5</b> Reformuler les différents arguments afin de clarifier sa compréhension.</p> <p><b>En vue de la production</b></p> <p><b>5.6</b> S’assurer d’avoir bien compris le jeu, son fonctionnement, son intérêt, ses enjeux.</p> <p><b>5.7</b> Élaborer sa prise de position/son incitation en fonction des divers aspects du jeu choisi (critères).</p> <p><b>5.8</b> Chercher des arguments (de différentes natures : faits avérés, expérience(s) vécue(s), sentiments, images, etc.) qui soutiennent la prise de position/l’incitation.</p>
6. Structure	<p><b>6.1 6.2</b> L’AIPJ est structurée par différents éléments :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>un titre qui nomme le jeu concerné ;</li> <li>une incitation qui repose sur une prise de position (explicite ou non) en faveur de ce jeu et qui peut fonctionner comme « accroche » ;</li> <li>des arguments à l’appui du choix ;</li> <li>une ou plusieurs images mettant en évidence l’un ou l’autre élément du jeu ;</li> <li>une phrase conclusive qui peut synthétiser l’argumentation, reprendre un argument décisif et/ou rappeler l’incitation à jouer ;</li> <li>généralement la mention de l’auteur/autrice (ou du groupe d’auteurs/autrices).</li> </ul> <p>La mise en page (et en espace) joue un rôle important en permettant de mettre en évidence certains des éléments susmentionnés (cf. 4. Réalisation matérielle).</p>		<p><b>6.1</b> Identifier les divers éléments qui structurent une AIPJ :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>un titre qui nomme le jeu concerné ;</li> <li>une phrase introductive qui comporte une prise de position consistant en, ou incluant, une incitation explicite à choisir tel jeu et fonctionnant comme « accroche » ;</li> <li>des arguments à l’appui du choix, qui peuvent être introduits par des connecteurs ;</li> <li>une phrase conclusive qui synthétise l’argumentation, reprend un argument décisif et/ou rappelle l’incitation à jouer ;</li> <li>une signature.</li> </ul> <p><b>6.2</b> En vue de la production, organiser les éléments cités en 6.1.</p>

	Caractéristiques du genre Affiche incitative de promotion d’un jeu (AIPJ)	Progression des apprentissages et attentes fondamentales du PER	Propositions d’objectifs élève
7. Textualisation / Langue	<p>Séquences déclaratives (opinions/prises de position), injonctives (incitations), souvent entremêlées, et séquences argumentatives. Temps du discours (dont l’indicatif présent, le futur simple ou périphrastique, le conditionnel et l’impératif). 7.2</p> <p>Expressions qui marquent l’appréciation de l’auteur/autrice (ou groupe d’auteurs/autrices) de l’affiche : verbes d’opinion (<i>nous pensons que...</i>), lexique appréciatif (verbes, adjectifs, noms), marqueurs d’intensité (notamment adverbes). 7.3</p> <p>Formules incitatives (<i>il faut que..., vous devez...</i>). 7.3</p> <p>7.4 Connecteurs</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• qui introduisent les arguments (<i>parce que, car...</i>) ;</li> <li>• qui ordonnent et/ou hiérarchisent les arguments (<i>avant tout, ensuite...</i>).</li> </ul> <p>Formule de transition pour passer à la conclusion (<i>Pour finir, ... ; En conclusion, ...</i>). 7.5</p> <p>Vocabulaire lié au champ lexical du jeu (<i>pion, jeton, dé, carte, plateau, règle, adversaire, gagner, perdre...</i>). 7.6</p> <p>Énoncés brefs et si possible incisifs.</p>		<p>7.1 Le cas échéant, identifier les référents des pronoms de conjugaison (énonciateur(s)/énonciatrice(s), destinataire(s), jeu, autre).</p> <p>7.2 Repérer/utiliser l’indicatif présent aux personnes de conjugaison adéquates.</p> <p>7.3 Identifier/utiliser des formules incitatives, des verbes d’opinion, des mots qui expriment une appréciation (verbes, adjectifs, noms), des marqueurs d’intensité (adverbes).</p> <p>7.4 Identifier/utiliser certains connecteurs qui introduisent les arguments (<i>parce que, car...</i>) et qui les ordonnent et/ou les hiérarchisent (<i>avant tout, ensuite...</i>).</p> <p>7.5 Le cas échéant, identifier la formule de transition qui marque le passage à la conclusion (<i>Pour finir, ... ; En conclusion, ...</i>) ; utiliser une telle formule de transition en production.</p> <p>7.6 Identifier/utiliser le vocabulaire lié au champ lexical du jeu concerné (<i>pion, jeton, dé, carte, plateau, règle, adversaire, gagner, perdre...</i>).</p> <p>7.7 Produire une affiche en tenant compte des objectifs 7.1 à 7.6.</p>

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

- 8.1 Connaître la visée/la fonction communicative de l’affiche incitative de promotion d’un jeu (en s’appuyant sur des arguments, inciter les destinataires à choisir tel jeu pour y jouer).
- 8.2 Reconnaître le genre « affiche incitative de promotion d’un jeu » parmi d’autres productions textuelles.
- 8.3 Connaître quelques caractéristiques définitoires de l’affiche incitative de promotion d’un jeu : affiche placardée dans un lieu « public », qui met en avant, de manière visible et argumentée, les qualités d’un jeu pour inciter à y jouer.
- 8.4 Comprendre et utiliser les termes suivants permettant de parler de l’affiche incitative de promotion d’un jeu : *affiche, opinion, accroche, argument*, vocabulaire lié au champ lexical du jeu concerné.
- 8.5 Comprendre en contexte les termes suivants permettant de parler de l’affiche incitative de promotion d’un jeu : *affiche de promotion, prise de position, verbe d’opinion, critère, justifier/soutenir, connecteur, formule de transition*.