

Message sous les chaises

Années de scolarité : 1P-8P

Domaines disciplinaires :

- Langues
- Mathématiques et Sciences de la nature
- Sciences humaines et sociales
- Corps et mouvement :
 - CM 12 Développer ses capacités psychomotrices et s'exprimer avec son corps.
 - CM 21 Mobiliser ses capacités physiques pour améliorer sa condition physique et se maintenir en santé.
 - CM 13 Acquérir des habiletés motrices.
 - CM 23 Mobiliser des techniques et des habiletés motrices.

Objectifs :

- Gestion de classe :
 - Faire participer plus d'élèves et de manière plus active, avoir le temps d'aider les élèves en difficultés pendant que les autres sont occupés.
 - Mémoriser des concepts de manière plus ludique.
 - Impliquer les élèves dans leurs apprentissages.
- Collaboration :
 - Les élèves se corrigent et s'entraident

Matériel :

- Scotch de carrossier
- petites cartes si nécessaire

Préparation : Scotcher sous les chaises les réponses à trouver

Modalité de travail : Toute la classe individuellement.

Déroulement de l'activité : Exemple pour une 4P en conjugaison. Les élèves reçoivent chacun une carte avec un pronom de conjugaison et ils doivent chercher sous quelle chaise se trouve la bonne forme verbale. Ils n'ont pas le droit de retourner les chaises.

Variantes et conseils :

- Ce jeu peut se faire plusieurs fois avec les mêmes morceaux de scotch, il faut simplement donner une autre carte ou devoir trouver un autre emplacement.
- Il peut se faire avant d'entrer en classe.

Utilisation du dé

Années de scolarité : 1P-8P

Domaines disciplinaires :

- Mathématiques :
MSN 12 Poser et résoudre des problèmes pour construire et structurer des représentations des nombres naturels.
MSN 22 Poser et résoudre des problèmes pour construire et structurer des représentations des nombres rationnels.
- Corps et mouvement :
CM 12 Développer ses capacités psychomotrices et s'exprimer avec son corps.
CM 13 Acquérir des habiletés motrices.
CM 21 Mobiliser ses capacités physiques pour améliorer sa condition physique et se maintenir en santé

Objectifs :

- Exemple pour une 1P/2P
- Numération : faire une correspondance entre une constellation et un chiffre. Identifier les chiffres de 1 à 6.
- Capacité transversale :
 - stratégies d'apprentissage : travailler sur la mémoire à court terme.
- Psychomotricité : découpage
- Schéma corporel : réussir à reproduire un mouvement

Matériel :

- 5 dés
- Des cartes avec des chiffres de 1 à 6
- Modèle des chiffres de 1 à 6 en grand

Préparation :

Disposer des cartes avec les chiffres de 1 à 6 dans un coin de la classe.
Rassembler les élèves.
Au lieu du rassemblement avoir un modèle des chiffres et les cinq dés.

Modalité de travail : Toute la classe individuellement.

Déroulement de l'activité :

L'un après l'autre les élèves lancent un dé et disent le chiffre correspondant. Ils peuvent s'aider avec les modèles des chiffres. Ensuite ils effectuent un parcours dans la classe pour aller chercher une carte correspondant au chiffre tiré et reviennent au lieu de rassemblement.
Idée de parcours : passer sous un banc, faire des sauts de lapin jusqu'aux cartes et revenir en crabe avec une carte sur le ventre.

Variante et conseils :

- Varier le parcours : équilibre sur une corde, sac sur la tête pour marcher...
- S'il n'y a pas assez de cartes, une fois que la carte a été validée par le groupe, aller la reposer avec les autres.
- Une fois que le jeu est bien compris, faire passer plus d'élèves en même temps.
- Prendre des dés à chiffres.
- Prendre des dés vierges et mettre d'autres chiffres.
- Pour les plus grands : un dé avec verbe et pronom ou temps et aller chercher la forme verbale correspondante

Gros dé

Années de scolarité :	1P-2P
Domaines disciplinaires :	<ul style="list-style-type: none">- <u>Mathématiques</u> : MSN 12 Poser et résoudre des problèmes pour construire et structurer des représentations des nombres naturels.- <u>Corps et mouvement</u> : CM 12 Développer ses capacités psychomotrices et s'exprimer avec son corps. CM 13 Acquérir des habiletés motrices.
Objectifs :	<p><u>Selon les niveaux :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- <u>Schéma corporel</u> : réussir à reproduire un mouvement.- <u>Numération</u> : faire une correspondance entre un chiffre ou une constellation et sa représentation en quantité.
Matériel :	<ul style="list-style-type: none">- 1 ou 2 dés.- 1 gros dé avec fourres plastiques.
Préparation :	Mettre les mouvements désirés dans les fourres du gros dé.
Déroulement de l'activité :	Par groupe de 2 ou 3 élèves (si on veut le mettre sous forme d'atelier) ou avec toute la classe. Un élève lance le petit dé et annonce le chiffre puis il lance le gros dé en mousse et le groupe d'élèves effectue exactement le bon nombre de mouvements à effectuer. Puis c'est au tour d'un autre enfant.
Variantes et conseils :	Mettre deux dés et faire des additions, mettre des dés avec des chiffres.

Jeu des chiffres

Années de scolarité : 1P-2P

- Domaines disciplinaires :**
- Mathématiques : MSN 12 Poser et résoudre des problèmes pour construire et structurer des représentations des nombres naturels.
 - Français : L1 18 Découvrir et utiliser la technique de l'écriture et les instruments de la communication.
 - Corps et mouvement :
CM 12 Développer ses capacités psychomotrices et s'exprimer avec son corps.
CM 13 Acquérir des habiletés motrices.

- Objectifs :**
- Selon les niveaux les élèves :
- Numération : faire une correspondance entre une constellation et un chiffre.
 - Graphisme : écriture des chiffres.
 - Schéma corporel : réussir à reproduire un mouvement.
 - Psychomotricité : découpage.

- Matériel :**
- Disposer sur cinq tables :
- 5 dés (par table)
 - 5 ciseaux (par table)
 - quelques stylos par table
 - des chutes de papier (sur chaque table)
 - une bande de référence avec les chiffres 1 à 6 par table

Préparation :

Disposer sur plusieurs tables des chutes de papiers, des ciseaux, des stylos, une bande de référence et des dés.
A l'endroit de réunion mettre aussi des cartes de 1 à 6.

Modalité de travail : Toute la classe individuellement.

Déroulement de l'activité :

Les élèves sont « endormis » sur les bancs. L'enseignant les « réveille » un à un puis ils vont vers une table en saut de lapin. Arrivés à une table ils lancent un dé, font la correspondance chiffrée, coupent un morceau de papier et écrivent le chiffre sur le bout de papier. Ensuite ils le posent sur leur ventre et reviennent en crabe jusque à l'endroit de réunion et viennent poser leur chiffre sous la carte correspondante. Puis ils repartent en lapin vers une table... A la fin de l'activité, tous les petits « crabes » reviennent et on compte tous les chiffres pour voir quel chiffre gagne.

Variantes et conseils : Mettre deux dés et faire des additions.

Rallye des problèmes

Années de scolarité : 3P à 8P

Domaines disciplinaires :

- Mathématiques :
MSN 12 Poser et résoudre des problèmes pour construire et structurer des représentations des nombres naturels.
MSN 22 Poser et résoudre des problèmes pour construire et structurer des représentations des nombres rationnels.
- Corps et mouvement :
CM 13 Acquérir des habiletés motrices.
CM 21 Mobiliser ses capacités physiques pour améliorer sa condition physique et se maintenir en santé.

Objectifs :

- Mathématiques : Résoudre des problèmes mathématiques.
- Capacités transversales :
 - Collaboration : S'entraider pour résoudre les problèmes.
 - Stratégies d'apprentissage : Développer l'autonomie, gérer son rythme et la correction.
- Education physique: Mobiliser et renforcer son tonus musculaire.

Matériel :

20 problèmes (en tous cas 4 de plus que le nombre de groupes).
Chaque problème est dans une fourre plastique avec de la place pour pouvoir faire un dessin et un calcul.
Un stylo effaçable pour tableau blanc par groupe.
Un chiffon par groupe.
Une petite feuille de route avec un crayon par élève où chacun note les problèmes faits.
Les réponses aux problèmes (juste le résultat).

Préparation :

Disposer les problèmes un peu partout par terre dans la classe.
Mettre dans un endroit les réponses aux problèmes.

Modalité de travail :

Par deux ou individuellement.

Déroulement de l'activité :

Les élèves se mettent par deux ou seul et se posent vers un problème pour l'effectuer. Une fois le problème fait (avec un calcul et un « dessin » explicatif), ils vont vérifier s'ils obtiennent la même réponse. Si ce n'est pas le cas, alors ils se corrigent ou demandent de l'aide. S'ils arrivent à la même réponse, ils notent sur leur feuille de route le numéro du problème.

Variante et conseils :

Pour avoir une meilleure vision globale du déroulement de l'activité, faire valider chaque cinquième problème par l'enseignant.
Ceux qui ont tout terminé peuvent aider les autres.
Ce genre d'activité permet de gérer sa classe de manière différenciée puisque chacun peut aller à son rythme.

Jeu de grammaire

Années de scolarité : 4P à 6P

Domaines disciplinaires :

- Langues :
L1 16 Observer le fonctionnement de la langue et s'approprier des outils de base pour comprendre et produire des textes.
L1 26 Construire une représentation de la langue pour comprendre et produire des textes.
- Corps et mouvement :
CM 12 Développer ses capacités psychomotrices et s'exprimer avec son corps.
CM 21 Mobiliser ses capacités physiques pour améliorer sa condition physique et se maintenir en santé.
CM 13 Acquérir des habiletés motrices.
CM 23 Mobiliser des techniques et des habiletés motrices.

Objectifs :

- Français : entraîner des notions grammaticales.
- Capacité transversale :
 - Stratégies d'apprentissage : travailler sur la mémoire à court terme.
 - Gestion de classe : faire participer les élèves de manière plus active et respecter les rythmes de travail.

Matériel :

Exemple pour une 4P notion travaillée : masculin et féminin :
Une enveloppe par groupe de deux élèves.
Dans chaque enveloppe : 6 petits bouts de papier ; 3 avec un « m » écrit et 3 avec un « f ». Minimum 6 cartes par groupe dont 3 avec des groupes nominaux masculins et 3 avec des groupes nominaux féminins.

Préparation :

Pour la confection du jeu : par groupe de deux, ils écrivent 3 « m » et 3 « f » sur des petits bouts de papier qu'ils mettent dans une enveloppe, puis ils écrivent au minimum sur trois cartes un groupe nominal masculin singulier et sur trois autres un groupe nominal féminin singulier.
Pour le jeu : disposer toutes les cartes en tas au fond de la classe. Les élèves sont assis à un bureau deux par deux avec une enveloppe contenant des petits bouts de papiers.

Modalité de travail : Deux par deux.

Déroulement de l'activité :

Un élève de chaque groupe tire un bout de papier et le pose sur le bureau. Ensuite, il va vers le tableau en marchant (pour ne pas trop se fatiguer), puis, du tableau à l'endroit où sont posés toutes les cartes, il se déplace : en grenouille s'il a tiré un « f » et en lapin s'il a tiré un « m » (Utiliser plusieurs sens pour retenir des termes grammaticaux ex. grenouille = féminin). Une fois qu'il a trouvé la carte, il la fait valider par l'autre élève et c'est à l'autre de tirer un bout de papier et de faire l'activité.

Variantes et conseils :

Demander à chaque élève d'écrire un groupe nominal masculin pluriel et un autre féminin pluriel. Rajouter d'une autre couleur, 3 bouts de papier avec un « s » pour singulier et 3 autres avec un « p » pour pluriel et les mettre dans chaque enveloppe. Puis ils tirent chaque fois deux bouts de papier ex : « m », « s » et font la même activité mais en cherchant un groupe nominal masculin singulier.
Pour les élèves qui deviennent experts et qui ne se trompent plus ; leur demander après une partie, de devenir correcteur.

chuchotement

Années de scolarité : 1P à 8P

Domaines disciplinaires :

- Langues
- Mathématiques et Sciences de la nature
- Sciences humaines et sociales

Objectifs :

Gestion de classe : faire participer plus d'élèves et de manière plus active, avoir le temps d'aider les élèves en difficultés pendant que les autres sont occupés.

Collaboration : les élèves se corrigent et s'entraident

Métacognition : Permettre aux élèves de s'approprier le savoir et de le transmettre

Matériel : Exemple pour une 4P : Un livre Aleli par élève et un pour l'enseignant.

Préparation : Chacun est assis à sa place.

Modalité de travail : Toute la classe individuellement.

Déroulement de l'activité :

L'enseignant pose une question à la classe, celui qui a la réponse lève la main. Ensuite l'enseignant va vers lui et l'élève lui chuchote la réponse dans l'oreille, si c'est correct, l'élève se lève et va vers un autre camarade pour que ce dernier lui chuchote la réponse à l'oreille et ainsi de suite. Si la réponse est erronée alors il réessaie ou un élève l'aide.

Au bout d'un moment chacun retourne à sa place et on valide la réponse en commun.

Variantes et conseils : Toute activité collective nécessitant une validation de l'enseignant peut être gérée de cette manière.

Utilisation de la fourre plastique et du stylo veleda

Années de scolarité : 3P à 8P

Domaines disciplinaires :

- Langues
- Mathématiques et Sciences de la nature
- Sciences humaines et sociales

Objectifs :

Gestion de classe : faire participer plus d'élèves et de manière plus active, ne pas perdre de temps à la correction et mieux aider les élèves en difficulté.

Collaboration : les élèves se corrigent et s'entraident

Métacognition : Permettre aux élèves de s'approprier le savoir et de le transmettre

Matériel :

Pour chaque élève :

- Un manuel.
- Un trombone.
- Une fourre plastique.
- Un stylo effaçable pour tableau blanc.

Préparation : Chacun est assis à sa place.

Modalité de travail : Toute la classe individuellement.

Déroulement de l'activité :

De nombreuses activités dans les manuels scolaires, proposent aux élèves de tout écrire dans un cahier. Suivant les exercices, cela est laborieux et n'est pas forcément nécessaire si on veut juste se rendre compte de la compréhension d'un objectif.

L'enseignant demande aux élèves de poser la fourre plastique sur la page qu'ils devront effectuer et de la maintenir avec un trombone. Puis ils effectuent les exercices en reliant, ou entourant... de la manière dont l'enseignant aura demandé. L'enseignant corrige le premier élève qui a terminé, si c'est correct, l'élève se lève et va vers un autre camarade pour le corriger et ainsi de suite. Si la réponse est erronée alors il réessaie ou un élève l'aide.

Variantes et conseils : Toute activité collective nécessitant une validation de l'enseignant peut être gérée de cette manière.

Le parcours

Années de scolarité :	1P-8P
Domaines disciplinaires :	<ul style="list-style-type: none">- <u>Langues</u>- <u>Mathématiques et Sciences de la nature</u>- <u>Sciences humaines et sociales</u>- <u>Corps et mouvement :</u> CM 11 Expérimenter différentes fonctions et réactions du corps. CM 21 Mobiliser ses capacités physiques pour améliorer sa condition physique et se maintenir en santé. CM 13 Acquérir des habiletés motrices. CM 23 Mobiliser des techniques et des habiletés motrices.
Objectifs :	<ul style="list-style-type: none">- Mémoriser des notions à connaître de manière plus ludique.- Impliquer les élèves dans leurs apprentissages.
Matériel :	Des cartes avec des notions à apprendre.
Préparation :	Exemple en 2P : les élèves ont préparé des cartes avec des nombres
Modalité de travail :	Par groupe de deux ou trois.
Déroulement de l'activité :	L'enseignant se trouve d'un côté de la classe, de l'autre côté, les élèves sont répartis par groupe. Le premier de chaque équipe effectue un parcours pour venir vers l'enseignant. Il tire un nombre s'il donne la bonne réponse il obtient un jeton pour son équipe.
Variante et conseils :	Le fait de donner des jetons permet d'avoir toujours une réserve suffisante de cartes pour ceux qui viennent. S'ils les emportent avec eux les cartes qu'ils gagnent, il faudra en faire beaucoup plus.

Mémorisation de cartes

Années de scolarité : 1P à 8P

- Domaines disciplinaires :**
- Mathématiques :
MSN 11 Explorer l'espace.
MSN 21 Poser et résoudre des problèmes pour structurer le plan et l'espace.
 - Corps et mouvement :
CM 11 Expérimenter différentes fonctions et réactions du corps.
CM 21 Mobiliser ses capacités physiques pour améliorer sa condition physique et se maintenir en santé.
- Puis selon l'activité :
- Langues :
L1 16 Observer le fonctionnement de la langue et s'approprier des outils de base pour comprendre et produire des textes.
L2 26 Observer le fonctionnement de la langue et s'approprier des outils de base pour comprendre et produire des textes.
 - Mathématiques :
MSN 12 Poser et résoudre des problèmes pour construire et structurer des représentations des nombres naturels.
MSN 13 Résoudre des problèmes additifs.
MSN 23 Résoudre des problèmes additifs et multiplicatifs.
- Objectifs :**
- Mémoriser des concepts de manière plus ludique.
 - Travailler sur la mémoire à court terme.
 - Augmenter le niveau de vigilance et de concentration des élèves.
 - Impliquer les élèves dans leurs apprentissages.
 - Collaborer.
- Matériel :**
- Des bouts de cartons.
 - Une feuille A3 par groupe.
- Préparation :** Les élèves ont préparé des étiquettes recto/verso avec les notions à apprendre.
- Modalité de travail :** Par groupe de trois.
- Déroulement de l'activité :** Les cartons sont disposés sur une table. Un élève de chaque groupe vient à la table et essaie de mémoriser le plus de cartes. Puis il retourne vers son groupe et c'est un autre qui part et ainsi de suite. Arrivé dans son groupe il écrit toutes les réponses des cartes (ex : si sur la carte il y a 8x3 il doit écrire 24) et dans le même ordre qu'elles apparaissent sur la table. Lorsqu'on stoppe l'activité, chaque groupe vient avec sa feuille vers la table, on retourne toutes les cartes pour voir les réponses. On comptabilise le nombre de réponses correctes placées au bon endroit pour chaque groupe.
- Variantes et conseils :**
- Pour les plus jeunes (3P) on peut simplement mémoriser les cartes sans devoir chercher de réponses. On travaillera uniquement sur le domaine de l'espace ainsi que sur les techniques de mémorisation sans rajouter en plus une notion disciplinaire.
- Pour les élèves qui resteraient trop longtemps à la table, ils devraient se réguler au fil des passages et se rendre compte que cela ne sert à rien car ils ne pourront pas retenir trop de données. Il vaut mieux collaborer et utiliser la force du groupe si on veut gagner.

Jeu sur les phonèmes-graphèmes

Années de scolarité :	1P à 3P
Domaines disciplinaires :	<ul style="list-style-type: none">- <u>Langues</u> : L1 16 Observer le fonctionnement de la langue et s'approprier des outils de base pour comprendre et produire des textes.- <u>Corps et mouvement</u> : Expérimenter différentes fonctions et réactions du corps.
Objectifs :	<ul style="list-style-type: none">- Identifier un son dans un mot.- Faire une correspondance entre le son et la graphie.
Matériel :	<ul style="list-style-type: none">- Plusieurs feuilles dans des fourres plastiques avec les graphèmes à identifier (environ 12 feuilles par graphème).- Un stylo effaçable pour tableau blanc par élève.- Un chiffon par élève.
Préparation :	Eparpiller les graphèmes dans la classe.
Déroulement de l'activité :	Travailler sur deux ou trois phonèmes différents. Les élèves sont tous rassemblés. L'enseignant dit un mot et les élèves se lèvent et vont vers une feuille avec le graphème correspondant. Ils repassent au stylo sur les lettres pour mémoriser sa graphie. Ex: si les élèves doivent différencier le son [l] et le [m] et que l'enseignant dit : « loup » les élèves doivent aller vers un l .
Variantes et conseils :	Ils peuvent aussi avoir des ardoises et écrire le graphème qu'il ont entendu. Le fait de dire le son et d'écrire en même temps le graphème, permet de mieux mémoriser.

Jeu des pancartes

Années de scolarité :	2P à 4P
Domaines disciplinaires :	<ul style="list-style-type: none">- <u>Langues</u> : L1 16 Observer le fonctionnement de la langue et s'approprier des outils de base pour comprendre et produire des textes.- <u>Corps et mouvement</u> : Expérimenter différentes fonctions et réactions du corps.
Objectifs :	<ul style="list-style-type: none">- Faire une correspondance entre le son et la graphie.
Matériel :	<ul style="list-style-type: none">- Une moitié d'élèves avec chacun une pancarte d'une couleur pour l'autre moitié une pancarte pour chacun d'une autre couleur.- Un stylo effaçable pour tableau blanc par élève- Un chiffon par élève.- Une référence par couleur de pancarte; une couleur pour les voyelles et une autre pour les consonnes.
Préparation :	Fabrication des pancartes : choisir deux couleurs de carton A4, une moitié de classe d'une couleur et l'autre d'une autre couleur. Mettre chaque carton dans une fourre, l'agrafer pour éviter qu'il tombe à chaque fois de la fourre. Passer une ficelle pour la mettre autour du cou.
Déroulement de l'activité :	Chaque élève choisi une lettres dans celles qui sont disponibles pour sa couleur. Puis il se déplace dans la classe et à chaque fois qu'il rencontre un élève avec une pancarte de l'autre couleur, il se mettre ensemble et ils essaient de lire la syllabe qui est formée.
Variantes et conseils :	<p>Le fait de dire le son et d'écrire le graphème, permet de mieux mémoriser.</p> <p>Avec les 4P on peut imaginer de faire correspondre un déterminant avec un nom ou un pronom de conjugaison avec un verbe.</p> <p>Ecrire un nombre et faire l'opération demandée, addition ou multiplication.</p>

Jeu des syllabes

Années de scolarité : 2P-3P

Domaines disciplinaires :

- Langues : L1 16 Observer le fonctionnement de la langue et s'approprier des outils de base pour comprendre et produire des textes.
- Corps et mouvement : CM 11 Expérimenter différentes fonctions et réactions du corps.

Objectifs :

- Lire de petites syllabes.
- Mémoriser la graphie des lettres

Matériel :

Plusieurs plans de jeux avec les lettres (jeu de l'oie avec une petite souris qui parcourt toutes les lettres de l'alphabet. Il se trouve dans le dossier du maître : « écriture liée, du mouvement global au geste fin »)

Des feuilles A3 avec les syllabes correspondant au graphème (Il y a des cartes syllabes format A5 avec toutes les consonnes qui se trouve dans le dossier du maître : « écriture liée, du mouvement global au geste fin » ex: **fe fa fi fo fu** pour le graphème f)

Préparation :

Eparpiller les feuilles A3 avec les syllabes dans la classe.
Poser les jeux de sociétés dans différents coins de la classe.
Répartir la classe par groupe d'environ 4 par jeu.

Modalité de travail : Toute la classe par groupe de 4.

Déroulement de l'activité : L'un après l'autre les élèves lancent un dé et avancent sur le plan de jeu du nombre correspondant. Ils arrivent sur une lettre et effectuent les syllabes correspondantes à la lettre. Le premier arrivé a gagné.

Jeu de l'oie

Années de scolarité : 1P-2P

Domaines disciplinaires :

- Mathématiques : MSN 12 Poser et résoudre des problèmes pour construire et structurer des représentations des nombres naturels.
- Corps et mouvement :
CM 12 Développer ses capacités psychomotrices et s'exprimer avec son corps.
CM 13 Acquérir des habiletés motrices.

Objectifs :

- Numération : faire une correspondance entre un nombre et la quantité qu'elle représente
- Capacité transversale :
 - stratégies d'apprentissage : travailler sur la mémoire à court terme.
- Schéma corporel : réussir à reproduire un mouvement

Matériel :

Plusieurs jeux de société (qui peuvent être préparés par les élèves).
6 cartons avec des chiffres de 1 à 6.
Différents postes où les élèves doivent effectuer un mouvement.

Préparation :

Disposer devant chaque poste un carton avec un chiffre dessus.
Poser les jeux de société dans différents coins de la classe.
Répartir la classe par groupe d'environ 4 élèves par jeu.

Modalité de travail : Toute la classe par groupe de 4.

Déroulement de l'activité : L'un après l'autre les élèves lancent un dé et avancent sur le plan de jeu du nombre correspondant. Ensuite ils effectuent le poste correspondant au nombre tiré. Le premier arrivé a gagné.

Variante et conseils :

- Mettre les élèves par deux.
- Prendre deux dés et faire des additions. Attention dans ce cas il faut mettre deux nombres par poste.
- Impliquer les élèves dans la fabrication du jeu.

Apprentissage par coeur

Années de scolarité : 5P à 8P

Domaines disciplinaires :

- Corps et mouvement :
CM 13 Acquérir des habiletés motrices.
CM 23 Mobiliser des techniques et des habiletés motrices.

- Puis selon l'activité :
- Langues : L1 16 Observer le fonctionnement de la langue et s'approprier des outils de base pour comprendre et produire des textes.
- Mathématiques :
MSN 12 Poser et résoudre des problèmes pour construire et structurer des représentations des nombres naturels.
MSN 22 Poser et résoudre des problèmes pour construire et structurer des représentations des nombres rationnels.

Objectifs :

- Mémoriser des concepts de manière plus ludique.
- Augmenter le niveau de vigilance et de concentration des élèves.
- Impliquer les élèves dans leurs apprentissages.
- Collaborer
- Permettre à chacun de se rendre compte de la manière dont il mémorise le mieux. Cela permet également à tous les élèves de se rendre compte d'autres possibilités et stratégies de mémorisation.

Matériel :

- corde à sauter
- banc
- coussin d'équilibre...
- ligne dans la classe

Préparation : aucune

Modalité de travail : Seul ou à deux.

Déroulement de l'activité : Un enfant doit mémoriser une connaissance en utilisant le matériel qu'il veut. Il peut aussi mémoriser une connaissance en ne prenant aucun matériel et rester assis à sa place en écrivant.

Variante et conseils : Laisser un temps de mémorisation par exemple dix minutes et vérifier les connaissances. Faire cela sur plusieurs semaines pour voir les améliorations et les stratégies. Echanger entre les élèves pour voir ce qui permet à chacun de mieux mémoriser.

Les chemins

Années de scolarité : 1P-8P

Domaines disciplinaires :

- Langues :
- Mathématiques et Sciences de la nature
- Corps et mouvement :
CM 11 Expérimenter différentes fonctions et réactions du corps.
CM 21 Mobiliser ses capacités physiques pour améliorer sa condition physique et se maintenir en santé.
CM 13 Acquérir des habiletés motrices.
CM 23 Mobiliser des techniques et des habiletés motrices.

Objectifs :

- Mémoriser des notions à connaître de manière plus ludique.
- Collaborer
- Impliquer les élèves dans leurs apprentissages.

Matériel : Des cartes avec des notions à apprendre.

Préparation : Exemple pour des notions grammaticales en 5P. Les élèves ont préparé des cartes avec des noms communs, des déterminants, des adjectifs, des verbes et des noms propres.

Modalité de travail : Par groupe de trois élèves.

Déroulement de l'activité : Toutes les cartes mélangées se trouvent d'un côté de la salle, les élèves sont disposés à l'autre bout de la salle par groupe de 3 et chaque groupe est responsable d'une notion grammaticale. Chaque groupe doit ramener une carte avec une notion grammaticale qui correspond à son groupe. Le premier de chaque groupe va chercher une carte et la propose à son groupe, si elle validée il la pose et c'est au suivant de partir. Le premier groupe qui a terminé, a gagné.

Variante et conseils :

- Les activités peuvent durer sur plusieurs séances.
- Demander au groupe qui a terminé de devenir correcteur.

La course

Années de scolarité : 1P-8P

- Domaines disciplinaires :**
- Langues
 - Mathématiques et Sciences de la nature
 - Sciences humaines et sociales
 - Corps et mouvement :
 - CM 11 Expérimenter différentes fonctions et réactions du corps.
 - CM 21 Mobiliser ses capacités physiques pour améliorer sa condition physique et se maintenir en santé.
 - CM 13 Acquérir des habiletés motrices.
 - CM 23 Mobiliser des techniques et des habiletés motrices.
- Objectifs :**
- Mémoriser des notions à connaître de manière plus ludique.
 - Travailler sur la mémoire à court terme.
 - Collaborer
 - Impliquer les élèves dans leurs apprentissages.
- Matériel :** Des cartes avec des notions à apprendre.
- Préparation :** Exemple en 2P : les élèves ont préparé des cartes avec des nombres
- Modalité de travail :** Par groupe de quatre.
- Déroulement de l'activité :** Toutes les cartes sont mélangées et posées d'un côté de la salle et les élèves sont répartis par groupe de l'autre côté. L'enseignant dit un nombre et un élève de chaque groupe va chercher le nombre correspondant et le ramène dans son équipe. Si c'est exact il gagne 1 point, s'il arrive avant la fin du temps réglementaire (ex. 20 seconde) il gagne 2 points, si c'est faux, il n'obtient aucun point. Chaque enfant joue à son tour. Avant le départ, les élèves ont le droit de s'aider, après c'est trop tard. Le groupe qui obtient le plus de points a gagné.
- Variantes et conseils :** Si on ne veut pas faire de cartes on peut aussi demander aux élèves de venir chuchoter la réponse à l'oreille de l'enseignant. Dans ce cas, il peut être intéressant de lui demander de redire la question, pour qu'il s'entende dire la question et la réponse, surtout s'il a été aidé par un camarade.

La course

Années de scolarité : 1P-8P

- Domaines disciplinaires :**
- Langues
 - Mathématiques et Sciences de la nature
 - Sciences humaines et sociales
 - Corps et mouvement :
 - CM 11 Expérimenter différentes fonctions et réactions du corps.
 - CM 21 Mobiliser ses capacités physiques pour améliorer sa condition physique et se maintenir en santé.
 - CM 13 Acquérir des habiletés motrices.
 - CM 23 Mobiliser des techniques et des habiletés motrices.
- Objectifs :**
- Mémoriser des notions à connaître de manière plus ludique.
 - Impliquer les élèves dans leurs apprentissages.
- Matériel :** Des cartes avec des notions à apprendre.
- Préparation :** Exemple en 2P : les élèves ont préparé des cartes avec des nombres
- Modalité de travail :** Par groupe de deux ou trois.
- Déroulement de l'activité :** L'enseignant se trouve d'un côté de la classe, de l'autre côté, les élèves sont répartis par groupe. Le premier de chaque équipe effectue un parcours pour venir vers l'enseignant. Il tire un nombre s'il donne la bonne réponse il obtient un jeton pour son équipe.

Le memory

Années de scolarité : 3P-8P

Domaines disciplinaires :

- Langues
- Mathématiques et Sciences de la nature
- Sciences humaines et sociales
- Corps et mouvement :
CM 11 Expérimenter différentes fonctions et réactions du corps.
CM 21 Mobiliser ses capacités physiques pour améliorer sa condition physique et se maintenir en santé.
CM 13 Acquérir des habiletés motrices.
CM 23 Mobiliser des techniques et des habiletés motrices.

Objectifs :

- Capacités transversales :
 - Stratégies d'apprentissage : travailler sur la mémoire à court terme.
 - Collaboration : s'entraider pour résoudre les problèmes.
- Schéma corporel : réussir à reproduire un mouvement

Matériel :

- Memory avec 12 cartes par groupe : 6 cartes d'une couleur et 6 d'une autre couleur . Il faut compter environ sept groupes .

Préparation :

- Disposer deux colonnes de trois cartes faces cachées.
- Disposer l'autre moitié des cartes en tas, la carte du dessus retournée face visible. Ce tas servira de complément aux cartes des colonnes. juste derrière les deux colonnes, correspondants aux compléments, en tas face visible, pour ne voir que la première carte.

Modalité de travail : Groupes de deux ou trois élèves

Déroulement de l'activité : Les élèves sont disposés par groupe d'un côté de la salle. De l'autre, les cartes sont étalées en face de chaque groupe, en deux colonnes de 3 cartes, faces cachées. Derrière les 6 cartes, se trouve le tas des cartes restantes, celle du dessus est retournée face visible. Un élève de chaque groupe va vers les cartes et tourne une des six cartes à la face cachée. Si elle permet de faire une paire avec la première carte du tas, il prend la carte du tas et la pose sur la carte qu'il a retournée. Si elle ne vont pas ensemble il retourne la carte pour qu'elle soit à nouveau face cachée. Il retourne ensuite vers son groupe et le prochain joueur part retourner une nouvelle carte.

La première équipe qui a fini le memory a gagné.



Variantes et conseils :

- les activités peuvent durer sur plusieurs séances. Il est possible aussi varier les niveaux. Exemple en lecture : repérage de syllabes, de sons, de mots, de phrases
- Possibilité de varier les mouvements : équilibre sur une corde, sac sur la tête pour marcher, corde à sauter, crabe...
- Les élèves ont le droit de discuter entre eux lorsqu'ils reviennent au point de départ. Cela permet de travailler sur la mémoire à court terme et d'éviter de tourner plusieurs fois les mêmes cartes.
- Ce jeu permet de travailler la collaboration.

Les estafettes

Années de scolarité : 3P-8P

- Domaines disciplinaires :**
- Langues
 - Mathématiques et Sciences de la nature
 - Sciences humaines et sociales
 - Corps et mouvement :
 - CM 11 Expérimenter différentes fonctions et réactions du corps.
 - CM 21 Mobiliser ses capacités physiques pour améliorer sa condition physique et se maintenir en santé.
 - CM 13 Acquérir des habiletés motrices.
 - CM 23 Mobiliser des techniques et des habiletés motrices.
- Objectifs :**
- Mémoriser des notions à connaître par coeur de manière plus ludique.
 - Faire un effort physique ce qui demande une adaptation et une plus grande concentration pour réussir.
 - Augmenter le niveau de vigilance et de concentration des élèves.
 - Impliquer les élèves dans leurs apprentissages.
- Matériel :** Des cartes avec des questions au recto et des réponses au verso.
Etiquettes recto/verso préparées par les élèves avec les notions à apprendre.
- Préparation :**
- Modalité de travail :** Groupes de trois élèves
- Déroulement de l'activité :** D'un côté de la salle se trouve un élève et de l'autre un deuxième élève. Le troisième se positionne entre les deux et fait des allers/retours d'un élève à l'autre en répondant chaque fois à une question et cela pendant une minute. A la fin de la minute, comptabiliser le nombre de cartes trouvées.
- Variantes et conseils :**
- les activités peuvent durer sur plusieurs séances. Il est possible aussi varier les niveaux. Exemple en lecture : repérage de syllabes, de sons, de mots, de phrases
 - Cette activité demande beaucoup de souffle et un effort au cerveau afin d'adapter sa perception ce qui favorise la progression de l'élève.

Courses d'orientation

Années de scolarité :	1P-8P
Domaines disciplinaires :	<ul style="list-style-type: none">- <u>Langues</u>- <u>Mathématiques et Sciences de la nature :</u><ul style="list-style-type: none">MSN 11 Explorer l'espace.MSN 21 Poser et résoudre des problèmes pour structurer le plan et l'espace.- <u>Sciences humaines et sociales :</u><ul style="list-style-type: none">SHS 11 Se situer dans son contexte spatial et social.SHS 21 Identifier les relations existant entre les activités humaines et l'organisation de l'espace- <u>Corps et mouvement :</u><ul style="list-style-type: none">CM 11 Expérimenter différentes fonctions et réactions du corps.CM 21 Mobiliser ses capacités physiques pour améliorer sa condition physique et se maintenir en santé.CM 13 Acquérir des habiletés motrices.CM 23 Mobiliser des techniques et des habiletés motrices.
Objectifs :	<ul style="list-style-type: none">- Mémoriser des notions à connaître par coeur de manière plus ludique.- Se déplacer et se repérer dans un lieu.
Matériel :	Plan de l'école ou du préau.
Préparation :	Faire une douzaine de cartes avec des points de repère sur la carte et sur le lieu. Activités à effectuer par poste.
Modalité de travail :	Seul ou par deux.
Déroulement de l'activité :	Les élèves prennent une carte et vont chercher le lieu le repère correspondant. Puis ils viennent dire le signe. S'il est exacte ils passent à une autre carte ou ils peuvent effectuer une activité.
Variantes et conseils :	<ul style="list-style-type: none">- les activités peuvent durer sur plusieurs séances.- Pour les élèves qui ont de la peine à se repérer sur un plan, cette activité peut déjà être un objectif en soi.

Biathlon scolaire

Années de scolarité : 1P-8P

Domaines disciplinaires :

- Langues
- Mathématiques et Sciences de la nature
- Sciences humaines et sociales
- Corps et mouvement :
CM 11 Expérimenter différentes fonctions et réactions du corps.
CM 21 Mobiliser ses capacités physiques pour améliorer sa condition physique et se maintenir en santé.
CM 13 Acquérir des habiletés motrices.
CM 23 Mobiliser des techniques et des habiletés motrices.

Objectifs :

- Mémoriser des notions à connaître par coeur de manière plus ludique.
- Faire un effort physique puis devoir se concentrer rapidement. Ce qui demande une adaptation et une plus grande concentration pour réussir.
- Augmenter le niveau de vigilance et de concentration des élèves.

Matériel : Matériel de sarbacanes : une sarbacane un gobelet (pour mettre les taquets) pour deux élèves, un embout et trois taquets par élèves et des cibles.

Préparation : Prendre des activités à effectuer en salle.

Modalité de travail : Faire des groupes de deux pour les sarbacanes.

Déroulement de l'activité :

- Séparer la salle en deux, un coté pour courir l'autre pour tirer à la sarbacane.
- Les élèves sont deux par deux. Le premier tire trois taquets et comptabilise le nombre de tir réussi.
- Il va en rampant rechercher ses trois taquets, pour ne pas se faire tirer dessus, puis les remet à leur emplacement.
- Ensuite il va effectuer le nombre de tour correspondant : 0 tir dans la cible = 4 tours ; 1 tir dans la cible = 3 tours ; 2 tirs dans la cible = 2 tours ; 3 tirs dans la cible = 1 tour.
- Après les tours de salle il vient effectuer une activité
- Le deuxième élève commence dès que le premier a terminé de tirer

Variantes et conseils :

- Cette activité demande de travailler son souffle et d'utiliser aussi d'autres muscles comme les abdominaux. De plus pour réussir il faut respirer plus profondément ce qui permet de détendre le corps, réguler l'activité des intestins, calmer l'esprit et permettre de se recentrer.
- On peut aussi faire uniquement les tirs et ensuite faire un nombre d'activité correspondant au nombre de tir réussi, sans faire la course. Le biathlon demande un grand effort physique.
- On peut aussi varier les déplacements, surtout si on ne dispose pas d'une grande salle, crabe, sac sur la tête
- Les activités scolaires à effectuer, devraient concerner des exercices de révision. Le fait qu'il ne soit pas tous en même temps vers nous, nous permet aussi de pouvoir bien aider si nécessaire.
- Pour les 1P/2P faire les tirs et la course sont déjà suffisant, ils peuvent noter sur une feuille leurs résultats pour travailler le graphisme et la numération.

Jeu de doigts

Années de scolarité : 1P-8P

Domaines disciplinaires : – Mathématiques :
MSN 12 Poser et résoudre des problèmes pour construire et structurer des représentations des nombres naturels.
MSN 22 Poser et résoudre des problèmes pour construire et structurer des représentations des nombres rationnels.

Objectifs : – Numération : effectuer des calculs

Matériel : – aucun

Préparation : – aucune

Modalité de travail : Toute la classe deux par deux.

Déroulement de l'activité : Les élèves sont deux par deux, les mains derrière le dos, à un signe donné chaque élève montre ses mains avec un nombre de doigts levés. Le premier qui a réussi à faire l'opération gagne. Par exemple un élève montre trois doigts et l'autre deux, lors d'une addition le premier qui dit 5 gagne ou 6 si c'est une multiplication.

Variantes et conseils : Leur dire de ne pas utiliser le 0. les obliger à montrer des doigts, surtout pour les multiplications sinon ils peuvent donner la réponse sans même avoir eu besoin de voir le nombre de leur camarade.