

Assis c'est interdit!

Bouge et réfléchis // Pour mettre un peu de mouvement dans les leçons de mathématiques, de français ou d'allemand, il suffit de se montrer créatif... ou d'utiliser les bons tuyaux des collègues! Petit tour d'horizon.

Mathématiques

Jeux de rythmes

Comment? Combiner chiffres et rythmes de différentes manières. Exemple: les élèves montent et descendent un escalier en récitant une série de chiffres. Ils montent ou descendent une marche par chiffre. On peut aussi remplacer les montées d'escaliers par du saut à la corde.

Pourquoi?

- S'exercer au calcul mental et à retenir des chiffres et des séries.
- Développer le sens du rythme.
- Rester en mouvement.

Variantes:

- Les jumeaux. Les élèves montent les escaliers par groupes de deux. A pose le pied toutes les deux marches, B sur toutes les marches à une cadence plus rapide. Les deux comptent à haute voix de manière à se retrouver ensemble sur les marches paires: 2, 4, 6, etc.

- Les élèves forment un cercle. Tous sautent sur place au même rythme. On choisit un chiffre, p. ex. 4. Les élèves comptent à haute voix 1-2-3-4-5-6-7-8-9-... Tous les quatre chiffres, ils exécutent un mouvement déterminé à l'avance: sauter plus haut, toucher le sol, taper dans les mains, se déplacer d'un pas vers la droite ou vers la gauche. Pour corser le tout, on peut combiner différentes séries en ajoutant des tâches supplémentaires tous les quatre et tous les sept chiffres. On peut aussi réciter les séries à l'envers.

- Trampoline: un groupe d'élèves attend devant le trampoline en file indienne et choisit une série. Le premier élève saute sur le trampoline en disant les trois premiers chiffres de la série (p. ex. 7-14-21); l'élève suivant saute à son tour sur le même rythme et continue la série (28-35-42), et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un élève commette une erreur. Les élèves qui attendent leur tour contrôlent que leurs

camarades ne se trompent pas.

Source: Ecole primaire de Safnern (BE), classe de Hans Hool, école primaire de Sachseln, classe de Patrick Berwert, école de Reutigen, classe de Doris Götti.



Dessins: Leo Kühne

Jeux de dés

Comment? Les élèves jettent deux dés (p. ex. dans le couloir). Ils multiplient les deux chiffres et vont noter le calcul complet (multiplicateurs et produit) à un autre endroit (à leur pupitre). Pour finir, ils vérifient eux-mêmes leurs calculs avec un corrigé qui peut être placé encore ailleurs.

Pourquoi?

- S'exercer au calcul mental et apprendre à retenir des chiffres.
- Rester en mouvement.

Variantes:

- Utiliser 3, 4, 5... dés.
- Additionner, diviser, soustraire.
- Exécuter différentes tâches motrices en allant des dés à la feuille de calculs et au corrigé.
- Au lieu de dés, utiliser des cartes (UNO, Ligretto ou cartes «maison») pour pouvoir adapter les chiffres au niveau de la classe.

Source: Ecole primaire d'Obstalden (GL), classe de Corina Kuhn.



Langues et mathématiques

Le clavier géant

Comment? Dans la cour de récréation, dessiner un clavier de machine à écrire/d'ordinateur à la craie, en inscrivant les lettres dans des cases de 1 m². Les élèves écrivent des mots en passant d'une lettre à l'autre en courant, en sautillant, en sautant à la corde, en faisant rebondir une balle, etc.

Par deux: un élève écrit un mot (en courant), l'autre essaie de le lire en courant derrière lui ou en l'observant.

Pourquoi?

- S'entraîner à reconnaître les lettres, à écrire des mots.
- Rester en mouvement.

Variantes:

■ Exécuter un mouvement dans la case qui correspond à la lettre choisie: toucher le sol, faire un demi-tour ou un tour complet sur soi-même, etc., pour montrer clairement la lettre visée.

■ Donner aux élèves un mot ou une phrase à écrire; ce système peut éventuellement être utilisé pour faciliter l'apprentissage par cœur.

■ Au lieu de dessiner un clavier dans la cour, coller des feuilles avec les lettres dans la salle de classe ou le bâtiment scolaire. Mêmes exercices qu'avec le «clavier».

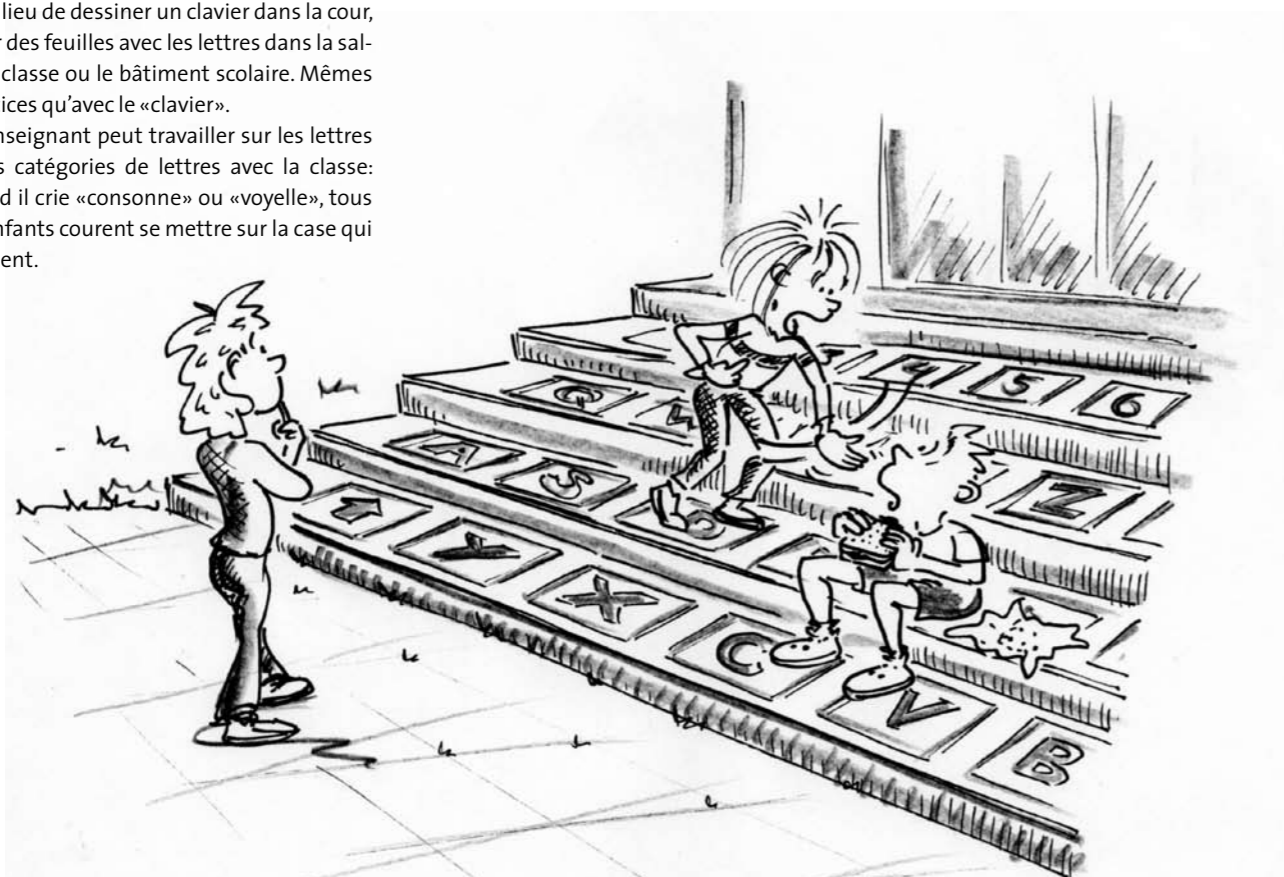
■ L'enseignant peut travailler sur les lettres et les catégories de lettres avec la classe: quand il crie «consonne» ou «voyelle», tous les enfants courent se mettre sur la case qui convient.

■ Différentes formes de courses-poursuites: le terrain se trouve hors du clavier. L'élève qui est attrapé doit écrire un mot pour pouvoir rentrer dans le jeu. L'enseignant peut aussi crier des lettres; celles-ci servent de refuges aux élèves pour échapper à leurs poursuivants.

■ L'enseignant place des cônes sur différentes lettres de manière à former un mot. Les enfants courent d'un cône à l'autre en essayant de deviner le mot le plus vite possible.

■ Idem, mais avec des chiffres: dessiner une calculatrice avec les touches de fonction (addition, soustraction, division, multiplication, résultat,...). Les élèves peuvent faire du calcul mental, effectuer des séries à la course, etc.

Source: Ecole primaire Vorderer Grund à Flawil (SG), classe de Andreas Büchel.



Langues

Troubadours

Comment? Tous les élèves reçoivent une feuille avec un texte. Ils récitent le poème ou lisent l'histoire à haute voix en déambulant dans la classe ou dans la cour de récréation.

Pourquoi?

- Exercer la lecture, apprendre un texte par cœur.
- Rendre un texte (poème) plus vivant par le biais du mouvement.
- Rester en mouvement.

Variante:

■ Les élèves reçoivent un mot/une phrase tirés d'un texte. Tous ont des phrases ou des mots différents. Chaque fois qu'ils se croisent, ils échangent les mots ou les phrases et les notent ou les apprennent par cœur. Quand toutes les phrases ont été échangées, ils les écrivent en les remettant dans l'ordre.

Source: Ecole primaire de Safnern (BE), classe de Heidi Rösl.



Sans voix

Comment? Exprimer différents verbes sans parler, par des gestes. Les élèves essaient de deviner le mot mimé dans la langue correspondante (p. ex. grimper, sauter, courir, voler, ouvrir la fenêtre, taper des mains etc.). L'élève qui devine le mot en premier marque un point. Il peut gagner des points supplémentaires s'il écrit le mot correctement (au tableau).

Pourquoi?

- Vocabulaire des différentes langues, orthographe.

- Exercer la gestuelle.
- Rester en mouvement.

Variantes:

■ Concours: les mots sont devinés en groupes.

■ Même tâche, mais avec de la conjugaison pour corser les choses: mimer un mot et ajouter p. ex «3e personne du singulier»: une fois trouvé, le verbe doit encore être conjugué à cette personne.

Source: Ecole primaire de Safnern (BE), classe de Julie Hansson.



Cherche et trouve

Comment? Des feuilles avec des lettres ou des mots sont cachées dans la classe, l'école ou le périmètre scolaire. Les élèves partent à leur recherche et doivent construire des mots ou des phrases.

Pourquoi?

- Exercer l'orthographe, la construction de phrases, etc.
- Rester en mouvement.

Variantes:

■ Concours par groupes: chaque groupe doit trouver les feuilles de sa couleur. Quel groupe trouvera toutes les feuilles en premier et composera une phrase correcte?

■ Au lieu de lettres et de mots, cacher des phrases. Les élèves doivent remettre l'histoire dans l'ordre.

■ Cacher des pièces de puzzle.

Source: Ecole primaire d'Obstalden (GL), classe de Corina Kuhn.



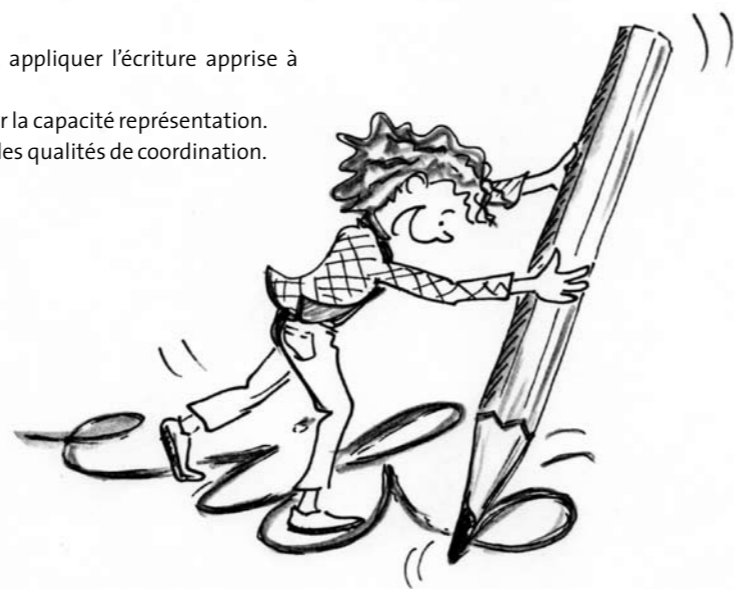
Écriture

Les crayons vivants

Comment? Par groupes. Un élève du groupe reçoit un mot. Il doit l'«écrire» dans une zone de cinq mètres de large sur dix mètres de long en s'imaginant qu'il est une mine de crayon et que la zone dans laquelle il écrit est la ligne d'un cahier. Les camarades de son groupe essaient de deviner le mot. Possible aussi sous forme de concours entre deux groupes. L'enseignant distribue de nouveaux mots et contrôle que les crayons vivants ne les transmettent pas verbalement aux autres! Ce jeu est plus spectaculaire quand les «crayons» peuvent être observés d'en haut, p. ex. depuis le 2^e ou le 3^e étage du bâtiment scolaire. Quand le mot a été deviné, les «crayons» courent dans la salle et passent leur tour au suivant.

Pourquoi?

- Répéter et appliquer l'écriture apprise à l'école.
- Développer la capacité représentation.
- Améliorer les qualités de coordination.



Histoire

Jeux et traditions

Comment? Faire connaissance, en théorie et en pratique, avec différents jeux traditionnels helvétiques dans le cadre de l'enseignement (de l'éducation physique).

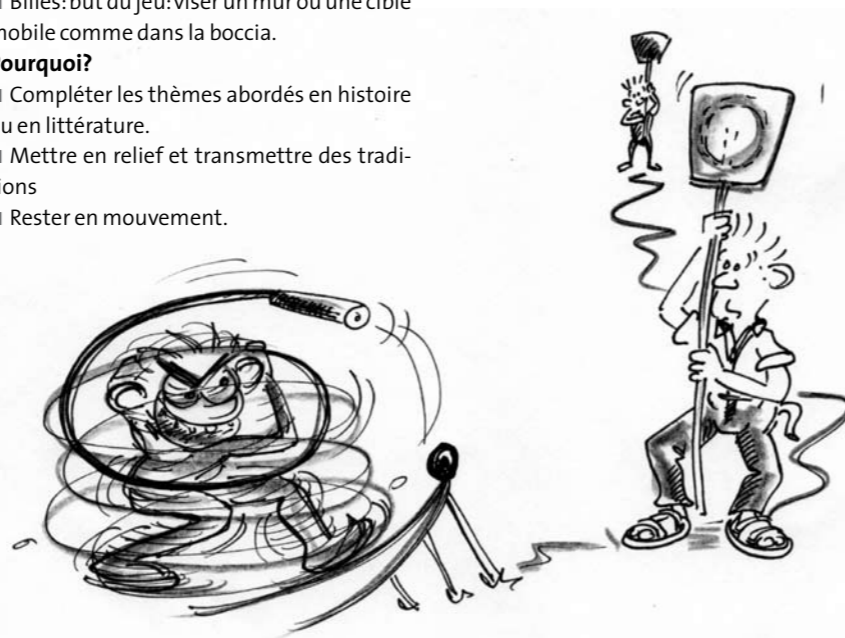
- Lancer du fer à cheval: but du jeu: toucher un bâton ou une cible.
- Platzgen: pratiqué au Moyen Age et répandu dans presque toutes les régions du pays, ce sport ne se pratique plus que dans le canton de Berne. Informations complémentaires: www.platzgen.com.
- Hornuss: l'Emmental est considéré comme le berceau du hornuss; on y pratique ce jeu d'équipe depuis le XVII^e s. L'écrivain Jeremias Gotthelf le décrit dans son roman «Ueli le valet de ferme», livre traduit en français. Informations complémentaires: www.spielederwelt.de
- Lutte suisse: Les hautes civilisations de l'Antiquité connaissaient déjà la lutte sous certaines formes. La lutte suisse, ou lutte à la culotte, tire certainement ses origines de ce sport ancien, très populaire, bien qu'on ignore quand elle a pris sa forme actuelle.

La plus vieille représentation de scène de lutte que l'on ait retrouvée dans notre pays remonte au XIII^e siècle.

Informations complémentaires: www.esv.ch

Pourquoi?

- Billes: but du jeu: viser un mur ou une cible mobile comme dans la boccia.
- Compléter les thèmes abordés en histoire ou en littérature.
- Mettre en relief et transmettre des traditions
- Rester en mouvement.



Géographie

Course d'orientation sur image

Comment? L'enseignant photographie différents objets (maisons, portes ou escaliers caractéristiques, etc.) aux alentours de l'école ou dans le village. A l'aide des photos, les élèves doivent retrouver les lieux en question. A chaque endroit, il y a un poste avec une feuille qui leur indique ce qu'ils doivent faire. Les tâches à effectuer peuvent être empruntées à différentes branches:

- Géographie: questions sur la lecture de cartes et l'orientation, connaissance des lieux, etc.
- Environnement: reconnaître certaines plantes à l'endroit photographié, questions sur l'homme, les animaux, les plantes, etc.
- Mathématiques: divers problèmes, exercices de logique.
- Histoire: connaissance de l'histoire du village, de la région.
- Langues: récolter des mots ou des parties de textes et reconstituer une phrase ou une histoire.
- Sport: exercices de condition physique, jongler avec le matériel à disposition, lancer le frisbee, etc..
- Dessin: dessiner l'objet photographié.

Pourquoi?

- Contrôler les acquis.
- S'initier à la lecture de carte et à l'orientation.
- Apprendre en bougeant.

Variantes:

- Au lieu de photos, utiliser des dessins réalisés par les élèves.
- S'il en existe une, utiliser une carte d'orientation de l'école et des environs.
- Le site Internet www.scool.ch, propose différentes idées et documents à télécharger. sCool est un projet lancé dans les écoles par la Fédération suisse de course d'orientation.



Autres pays, autres jeux

Comment? La plupart des peuples et des pays ont des sports et des jeux traditionnels qui sont encore pratiqués aujourd'hui, comme Lacrosse chez les Indiens d'Amérique du Nord ou tamburello, un jeu de ballon italien dont les origines remontent à l'Empire romain, pour ne citer que deux exemples.

Le site Internet www.spielederwelt.de (en allemand) répertorie des jeux du monde entier, classés par rubriques: origines, règles, film documentaire, histoire du pays et de ses habitants, importance socio-culturelle, ainsi que différents documents et matériel didactique pour les écoles. Tous les jeux ne peuvent toutefois pas être utilisés dans le cadre scolaire!

Pourquoi?

- Découvrir de nouveaux pays, continents et peuples.
- Intégrer l'activité physique et les thèmes liés au sport dans l'enseignement.

