

Leçon active : Apprendre en bougeant, Bouger pour apprendre

ou

Comment impliquer le corps pour viser des apprentissages en français ou en mathématiques (ou situations de remédiation)

Discipline	Français
Niveau de classe	CP
Compétence visée	Manipuler les syllabes
Durée de la leçon active	+ ou – 10'

Situation proposée avec une mise en jeu du corps

Titre	A l'attaque !	
But du jeu	Permettre aux élèves de discriminer une syllabe d'attaque de manière active (en bougeant) Marquer des points	
Aménagement	Les élèves au centre d'une salle	Matériel Une image collée sur chaque mur de la pièce ou Des étiquettes-syllabes
Consigne	Je vais vous dire un mot. Vous courez vers l'image dont le nom commence par la même syllabe que ce mot.	
Critères de réussite	Dans ce jeu Score obtenu/nombre de mots énoncés.	En Français Se déplacer vers la bonne illustration.
Variantes	Dans ce jeu <ul style="list-style-type: none"> - Rapidité - Position de départ des élèves - Nombre d'images/Nombre de mots - Modes de déplacements - Lancer une balle vers l'image - Entraide possible ou non 	En Français <ul style="list-style-type: none"> - Mots de départ (non prononcé par le PE mais prononcés par les élèves à partir d'image, de mots « transportés » de bouche à oreilles...) Syllabes : <ul style="list-style-type: none"> - Consonne (C) Voyelles (V) avec consonne lourde au début R ou L - plus complexes VC, CVC, CCV - Validation à l'issue de la partie - Faire découvrir les tris par une équipe extérieure

Remarques ou points de vigilance :

- S'assurer en prérequis de la capacité à oraliser tous les phonèmes. (Confusions visuelles (p/q), auditives ([f]/[v] ...)
- Faire des choix quant aux 38 phonèmes de la langue française.