

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	Reconnaissance des différentes graphies d'une même lettre
Durée de la leçon active	4 minutes dans le cadre d'ateliers en lecture

Situation proposée avec une mise en jeu du corps

Titre	Twister les lettres	
But du jeu	Engager tout le corps dans la reconnaissance de graphies de lettres	
Aménagement	<p>Dans l'espace de la salle de motricité, dans la cour ou dans la classe si cela s'y prête.</p> <p style="text-align: right;">Matériel</p> <p>Extérieur : Craie pour écrire au sol les lettres (inscrites dans un rectangle) Intérieur : Fiches plastifiées à disposer au sol (une fiche par graphie).</p> 	
Consigne	Exemple : « Vous devez poser vos pieds et vos mains sur les 4 écritures d'une même lettre »	
Critères de réussite	<p>Dans ce jeu</p> <p>Savoir positionner ses deux mains et ses deux pieds sur des surfaces différentes. Tenir l'équilibre environ 10 secondes.</p>	<p>En français</p> <p>Être capable de reconnaître les quatre écritures d'une lettre. Être capable de poser au sol ses mains et ses pieds sur les différentes écritures (graphies) d'une même lettre.</p>
Variantes	<p>Dans ce jeu</p> <p>2 appuis, puis 3, puis 4 Une ou plusieurs cartes joker</p>	<p>En français</p> <p>Nombre de graphies d'une même lettre Lettre dite et non écrite Cartes des appuis à piocher (nature et nombre). Nombre d'appuis (de 4 à 2) / distance d'une lettre à l'autre / temps des appuis / changement des appuis / différents points moteurs (mains, bras, épaules, pieds, genoux)</p>

Remarques ou points de vigilance :

Tenir compte d'une différenciation en lecture qui n'est pas la même qu'en APQ.