

## 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)

<b>Discipline</b>	Maths – Espace et Géométrie
<b>Niveau de classe</b>	CE1
<b>Compétence visée</b>	Reproduire un assemblage de figures planes
<b>Durée de la leçon active</b>	45 min

### Situation proposée avec une mise en jeu du corps (leçon active)

<b>Titre</b>	La course de relais des formes géométriques	
<b>But du jeu</b>	Retrouver la forme géométrique qui correspond à l'assemblage d'une paire de formes.	
	<b>Aménagement</b>	<b>Matériel</b>
	Les formes géométriques entières sont alignées dans un seul espace (au sol ou sur une table). Les ½ formes sont placées derrière les équipes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Des formes géométriques découpées</li> <li>- Les formes géométriques identiques coupées en deux (sur l'axe de symétrie)</li> </ul>
<b>Consigne</b>	<p>Constituer deux équipes ayant le même nombre d'élèves pour effectuer un relais. Chaque élève prend une ½ forme et doit courir pour aller la place sur la forme géométrique à laquelle elle correspond.</p> <p>A la fin du jeu, toutes les formes doivent être constituées.</p> <p>Variante : organiser ce jeu sous forme de course au trésor, les ½ formes sont disposées dans un espace ouvert et les élèves disposent d'indices photos ou écrites pour retrouver les formes. Les formes entières ne sont pas disponibles ou le sont sur un affichage.</p>	
<b>Critères de réussite</b>	<b>Dans ce jeu</b>	<b>En Maths</b>
	Les élèves se sont répartis en deux équipes à effectif identique en respectant une mixité filles-garçons. Ils savent courir sous forme de relais. Ils s'encouragent.	Les élèves reconstituent les formes géométriques en s'aidant du modèle (ou pas). Nb de paires constituées
<b>Variantes</b>	<b>Dans ce jeu</b>	<b>En Maths</b>
	Les paires sont de couleurs différentes ou de plusieurs couleurs. Les figures sont découpées selon un axe de symétrie ou non	Les élèves reconstituent les formes géométriques en s'aidant ou non du modèle. S'ils disposent d'un modèle qui n'est pas manipulable. Les formes géométriques entières manipulables ou dessinées servent d'outils pour évaluer si la forme est correcte.

### Remarques ou points de vigilance :

Le jeu peut être conçu par les élèves en séance de géométrie.  
S'assurer de la justesse du lexique utilisé : « superposé », « symétriques »...  
En danse, en binômes, évoluer en miroir.