

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	Mathématiques – Nombres et calculs
Niveau de classe	CP
Compétence visée	Quantifier des collections – Dénombrer une collection et lui associer son écriture chiffrée.
Durée de la leçon active	45 minutes

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

Titre	Le jeu des déménageurs	
But du jeu	Transporter un maximum d'objets d'un endroit à un autre.	
Aménagement 2 à 4 équipes (selon l'effectif) 1 parcours d'obstacles par équipe		Matériel Plots – haies – jalons – cônes – objets de tailles et de formes différentes (briques, balles, ...)
Consigne	Par équipe, chaque élève se déplace en relais en transportant un objet du point de départ au point d'arrivée. A la fin du jeu, chaque équipe compte les objets. L'équipe qui a le plus d'objets a gagné.	
Critères de réussite	Dans ce jeu - Se déplacer de différentes façons. - Franchir des obstacles sans faire tomber l'objet. - Avoir transporté plus d'objets que l'autre équipe. Critères d'achèvement : une durée ou un stock d'objet vide.	En Maths - Dénombrer une collection. - Associer une quantité à son écriture chiffrée. - Comparer des quantités
Variantes	Dans ce jeu - Ne pas comptabiliser un objet qui tombe et le mettre dans la caisse de l'équipe adverse. - Agir sur -> le type d'obstacles (plus ou moins faciles à franchir) -> la taille des objets -> ... - Limiter le temps : chronomètre.	En Maths - Utiliser des quantités plus ou moins importantes. - Donner un nombre de points par type d'objets (prémices de la multiplication) - Retirer des points pour les objets qui tombent. - Faire plusieurs manches pour additionner les scores totaux.

Remarques ou points de vigilance :

Outils : tours de cubes pour comparer, bande numérique...