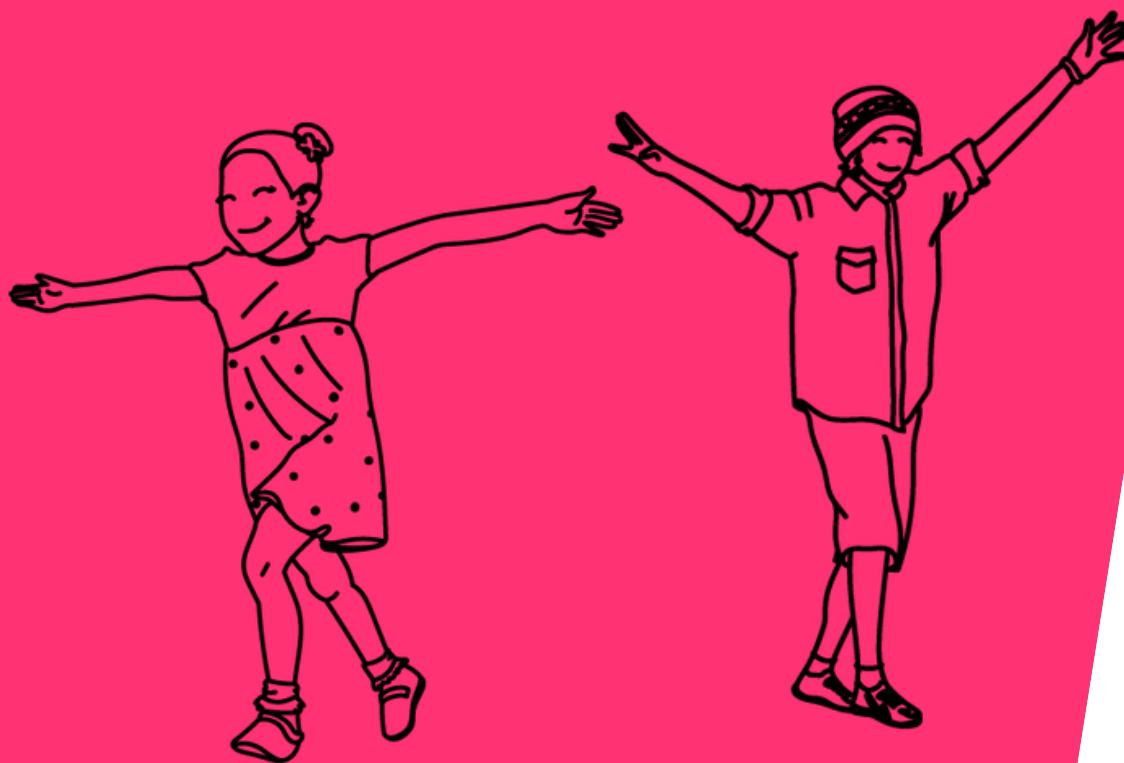


APPRENDRE EN JOUANT

JEU VAIS OÙ ?

Un outil clé en main pour
enseigner du contenu
pédagogique de façon
active et ludique



**AZUR
SPORT.
SANTÉ**

JEU VAIS OÙ ?

POUR QUI ?

Maternelle et élémentaire

DURÉE

Dépend de vous (5 à 20 min)

ESPACE

En classe, dans la cours...etc

Avantages



Joie : la leçon est vécue dans un esprit de jeu collectif



Concentration : surplus d'énergie dépensé en mouvement



Assimilation : les sens, les fonctions motrices et la cognition sont activés en même temps pour une meilleure mémorisation des informations apprises

But du jeu

Une question est posée.

Les élèves y répondent en se déplaçant vers l'endroit correspondant à la bonne réponse.

Une myrtille est de la couleur... ??



BLEU ?



ou ROUGE ?



Déroulement

Selon la thématique d'apprentissage souhaitée (français, math, science, couleur, etc.), l'enseignant(e) dispose des affiches dans les coins ou côtés d'un espace défini au préalable. Les élèves se déplacent dans un espace délimité (ex : rectangle de terrain de basket) selon une consigne motrice donnée par l'enseignant(e) (ex : marcher sur la pointe des pieds).

Au bon vouloir du professeur, il pose une question aux élèves et ils doivent se rendre à l'endroit correspondant à la bonne réponse soit en courant, soit en marchant, soit en effectuant le même mouvement du moment (Ex : de quelle couleur est le ciel ? Les élèves se déplacent vers le coin de l'affiche bleue avec les bras déployés comme des ailes d'oiseau)

- Courir
- Sauter à pieds joints
- Talon fesses
- Montées de genoux
- Marcher sur les pointes de pieds
- Cloche pieds D/G
- Pas chassées avec les bras
- marcher comme un cosmonaute
- Imiter le déplacement d'un animal - Etc
(Vous pouvez vous inspirer des déplacements du « champion de ma santé »)

Catégories de questions

	Français SINGULIER / PLURIEL			Chiffres Pairs / Impairs	
	Couleurs CHAUDS / FROIDS			Aliments FRUIT / LEGUME	
	Science ANIMAL / VÉGÉTAL			Matières SOLIDE / LIQUIDE	

Autres idées de catégories : Émotions, Réalité ou fiction ?, Textures, Durées, Températures, Vitesses....

Matériel

2 impressions A4 (1 de chaque symbol) Ou utiliser un objet existant de la classe pour symboliser les 2 catégories (Un cahier jaune d'un côté / Un pull vert de l'autre)

Optionnel : plots pour délimiter l'espace.

