

△ Parcours : « Apprendre en bougeant »

Domaines de compétences



1 : Des langages pour penser et communiquer (repérer, représenter, échanger) et langage mathématique.

5 : Les représentations du monde et l'activité humaine.

Capacités

- S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.
- Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes.
- Utiliser et reproduire des représentations dans l'espace.
- Pratiquer des langages.

Compétences transversales

- Se déplacer, chercher.
- Lire, communiquer, coopérer.

Ce parcours en autonomie invite les élèves à (re)découvrir le Vaisseau d'une manière originale.

1. AVANT LE PARCOURS

- Prévoir des groupes de 2 à 5 élèves et un crayon de papier par groupe. Une accompagnatrice ou un accompagnateur lecteur est nécessaire pour les élèves non-lecteurs.
- Lors de l'accueil, une médiatrice ou un médiateur scientifique vous donnera les consignes et vous remettra le matériel.



2. DÉROULÉ

L'enseignant.e s'installe à la table prévue pour mener cette activité. Chaque groupe prend une fiche défi et une fiche réponse. Il n'y a pas d'ordre à respecter, les activités sont indépendantes les unes des autres. Quand un groupe a terminé, il revient au quartier général et prend une nouvelle fiche défi.



3. APRÈS LE PARCOURS

Après avoir ramassé les fiches réponses, l'enseignant.e peut reprendre les questions en classe avec les élèves.

Pour approfondir au Vaisseau

- L'exposition « Hors-jeu ! » permet de pratiquer des sports insolites et de questionner le corps des athlètes.

Ressources

- Fiches d'activités pour bouger en classe ou en gymnase - site internet : force4.tv : <https://force4.tv/activites>