

Bouger pour apprendre – Les sens: Œil de faucon

Cette activité de repérage visuel se décline en plusieurs variantes: qui sera le plus rapide?

Ce jeu se déroule en trois étapes:

1. Les élèves sont en cercle et l'enseignant nomme un objet à trouver dans la classe (couleur, forme, etc.). Dès que celui-ci est repéré, l'élève doit aller le toucher et revenir le plus vite possible à sa place.
Remarque: Insister sur le fait que l'élève ne doit pas bouger avant d'avoir repéré l'objet.
2. Idem, mais les élèves doivent repérer et pointer l'objet depuis leur place.
3. Seuls les yeux peuvent bouger (corps immobile) et pointer l'objet.



Matériel: Divers objets de la classe

Source: Aline Schoch Prince, coordinatrice du projet «Youp'là bouge à l'école!», Marianne Fluck Felix et Annette Matthey-Christen, enseignantes à l'école enfantine



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO