

Propositions d'activités « de transition » (à adapter au niveau et aux circonstances...)

Mathématiques

Voir aussi : <http://ww2.ac-poitiers.fr/ia16-pedagogie/spip.php?article338>

- L'enseignant dessine une forme géométrique puis la cache. Les élèves doivent la reproduire.
- Sur une feuille quadrillée, suivre les instructions orales de l'enseignant pour tracer une figure : 3 carreaux vers la droite, 2 carreaux vers le bas, etc.
- J'ajoute 5 à mon nombre, je multiplie le résultat par 2 et j'obtiens 100. Quel est le nombre de départ ?
- Trouver le nombre qui suit :
3 8 13 18 23 ?
2 6 18 54 ?
- Jeu « le compte est bon » (à partir d'un ensemble de nombres, les élèves doivent essayer d'être le plus près possible d'un résultat donné en utilisant les opérations qu'ils connaissent)
- On donne une liste de nombres (exemple : 65 34 78 16) et des propriétés permettant d'identifier un nombre de la liste (exemple : « le nombre secret est pair et plus grand que soixante »)
- Je pense à deux nombres qui se suivent. Je les ajoute. Je trouve 23. Quels sont ces deux nombres ?
- Fabriquer le nombre le plus grand en utilisant une liste de mots (exemple : deux vingt quatre mille six)
- Comptines, jeux de doigts
- « Petit problème de logique » (voir par exemple les propositions des fichiers ACCES)
- Un élève choisit un nombre, l'écrit derrière le tableau. Les autres doivent proposer un nombre et l'élève note celui-ci à droite ou à gauche du tableau selon que son nombre secret est plus petit ou plus grand. Celui qui trouve le nombre secret a gagné et va au tableau.

Autres

- L'enseignant propose trois lettres (ou plus) et les élèves doivent trouver un ou plusieurs mots contenant ces trois lettres
- Jeux de Kim (les élèves observent une série d'objets, de formes géométriques, etc. , puis ferment les yeux. L'enseignant fait disparaître un des objets et les élèves doivent trouver l'objet qui a disparu).
- Jeu de mémoire : L'enseignant présente des objets puis les cache et c'est aux élèves de retrouver tous les objets (écriture des noms sur l'ardoise ou simplement à l'oral). On peut faire la même chose avec des images derrière le tableau afin de pouvoir les cacher.
- Jeux de mime (métiers, animaux, actions, sentiments, ...)
- Jeu du pendu

D. Pernoux □

<http://pernoux.perso.orange.fr>

- Reproduction de rythmes à l'aide des mains
- Charades, jeux de rimes (le maître donne un mot, les élèves doivent en trouver d'autres qui riment avec ce mot), devinettes, ...
- Retour au calme : poser la tête sur ses bras croisés et écouter sa respiration, les bruits, un morceau de musique douce, ...
- Retour au calme : les élèves ferment les yeux et au signal commencent à compter 60 secondes dans leur tête. Lorsqu'ils estiment la minute écoulée, ils lèvent la main. Une fois toutes les mains levées, l'enseignant leur demande d'ouvrir les yeux et donne le nom de celui qui se rapproche le plus de la minute
- Retour au calme : debout ou assis, bailler, s'étirer en tendant les bras au-dessus de la tête et se masser le visage.
- Jeu du chef d'orchestre : un enfant se cache ; pendant ce temps on choisit en silence un chef d'orchestre qui fait des gestes et les autres doivent les reproduire l'enfant caché revient et en observant doit trouver qui est le chef d'orchestre.
- Le roi du silence : un enfant est assis sur une chaise, yeux bandés. Dessous, un objet. On désigne un enfant qui doit aller chercher l'objet sans faire de bruit et revenir à sa place. Celui qui a les yeux bandés doit trouver où se trouve celui qui vient chercher l'objet ; les autres doivent faire un silence absolu.
- Jeu du "Jacques a dit"
- Le jeu du miroir
Les enfants sont assis face à l'enseignant. Celui-ci fait des gestes lents et calmes que les enfants doivent reproduire comme s'ils se regardaient dans un miroir.
Peut aussi se pratiquer deux par deux.

D. Pernoux