

30 minutes d'activité physique quotidienne en anglais



Journée académique des langues et de l'ouverture européenne

06 avril 2022

Amaria Saïdi , Virginie Soto, Virginie Collin

Qu'est ce que l'activité physique quotidienne ?

Dans le cadre d'une **école promotrice de santé**, le ministère de l'éducation nationale, de la jeunesse et des sports, Paris 2024 et le mouvement sportif ont lancé en février 2020 l'opération "30 minutes d'activité physique quotidienne ».

Le déploiement de cette mesure vise à susciter un mouvement d'adhésion autour d'un objectif partagé au service du bien-être des élèves et de leur santé, et au bénéfice de leurs apprentissages.

L'APQ :

Répond à une
problématique de
santé publique

S'inscrit dans un cadre
souple basé sur le
volontariat

Se déploie en
direction des écoles
élémentaires

Se déploie sur tous
les temps de
l'enfant
(scolaire, extrascolaire,
familial)

s'appuie sur
l'environnement
existant

S'intègre au projet
d'école

Se déploie les jours où
il n'y a pas d'EPS

Ne doit pas être
confondue avec l'EPS

Concerne toute la
communauté
éducative et les
partenaires de l'école

Pourquoi réaliser une séance d'APQ en langue vivante ?

D 'après les conclusions de l'OMS, l'activité physique favorise la réussite scolaire :

- Plus de temps d'EPS
- **Des salles de classe actives**
- De l'activité physique régulièrement pendant la semaine.

Il existe des bénéfices spécifiques en fonction des matières :

- Importants sur le langage et **les langues vivantes**
- Importants en géographie
- Moyens en mathématiques, lecture et orthographe



PLUE VALUE POUR LES LANGUES VIVANTES

- L'activité EPS favorise le réinvestissement des structures langagières abordées en classe en sollicitant un travail de répétition et de systématisation dans un contexte réel de communication. ...

Des ressources pour apprendre en mouvement dans toutes les disciplines – Équipe EPS 93

OBJECTIFS

- Apprendre en mouvement pour contribuer à sa santé
- Apprendre en mémorisant kinesthésiquement et spatialement en classe et dans d'autres lieux
- Apprendre à l'extérieur pour se réappropriier l'environnement proche
- Apprendre à plusieurs pour renforcer l'estime de soi
- Apprendre par des modalités variées pour développer l'autonomie, la responsabilité et la culture de l'engagement
- Apprendre ensemble en collaborant, s'opposant, communiquant, argumentant, créant



Un projet au service des apprentissages et de l'épanouissement des élèves

LEVIER PHYSIQUE

- Favoriser un enseignement propice au mouvement
- Impliquer l'élève dans lors du processus de transformation de la classe
- Développer l'autonomie des élèves en variant les dispositifs
- Apprendre aux élèves à choisir l'emplacement qui sera le plus adapté pour eux selon l'activité proposée.



Des classes flexibles

- Espaces différents
- Matériels variés
- Mobilier mobile



Dans les couloirs, sur les murs, proposer des supports d'apprentissages

LEVIER PÉDAGOGIQUE

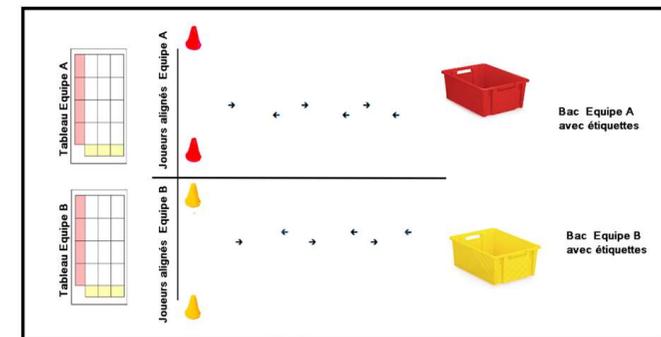
- **Agir sur les modalités de travail des enseignants** afin de permettre aux élèves d'apprendre en investissant par le mouvement l'espace
- **Proposer aux enseignants des fiches organisationnelles** en jouant sur les variables espaces/groupes/règles/jeux
- **Proposer aux enseignants un répertoire varié de mises en œuvre** utilisables quelle que soit l'enseignement dispensé.

Descriptif/Modalités

Consigne :

Pour chaque équipe :

« Vous devez aller chercher le plus d'étiquettes/illustrations/fiches/panneaux/objets possibles que vous ramènerez et classerez dans le tableau. Attention, vous partez tous ensemble mais chaque joueur ne peut prendre qu'une seule étiquette à chaque voyage. »



3, 2, 1, let's go shopping !

Cycle 3 - cycle de consolidation (CM1, CM2 et classe de sixième)

Domaine(s) disciplinaire(s) concerné(s)

Français	Langues vivantes	Arts plastiques	Éducation musicale	Histoire des arts	Enseignement moral et civique	Histoire et géographie	Mathématiques
	X						

Phases	découverte	apprentissage	entraînement renforcement	évaluation
			X	

Organisation retenue

classe	équipes	groupes	duos
	X		

Support organisationnel

défi	relais	course	parcours	tournoi	jeu
		X			

Lieux

Classe	Couloirs	Escaliers	Cour/Préau	Extérieur
X	X		X	X

Objectifs d'activité physique :

- Respecter la consigne
- Coordonner action et déplacement
- Courir le plus vite possible

Objectifs dans le domaine disciplinaire concerné :

- Réinvestir le lexique lié à l'alimentation
- Réinvestir les formulations langagières liées à une demande polie (*Can you give me ? Can I have ? Give me please... I want... I would like...*)

Consignes :

« Au signal, vous devez aller chercher au magasin un aliment pour le rapporter à la maison. Attention, vous devez le demander au marchand en anglais. Vous ne pouvez en demander qu'un à la fois. »

Descriptif du dispositif :

Le but du jeu est de déménager le plus rapidement possible les emballages alimentaires depuis le « magasin » où ils sont stockés jusqu'à la « maison », représentée par une caisse. La classe est divisée en équipes. Les équipes sont constituées de 4 à 5 membres.

Les rôles sont distribués ainsi :

- un élève qui a le rôle du marchand pour chaque équipe,
- les autres élèves participent au déménagement

L'enseignant a le rôle de régulateur de toutes les équipes.

Le premier membre de chaque équipe doit courir du cerceau de départ jusqu'au magasin. Une fois arrivé, il doit demander au marchand ce qu'il veut en anglais, en réutilisant correctement les formulations et le lexique appris en classe.

En cas de phrase erronée, le marchand annonce « wrong question ».

Le participant a alors la possibilité de revenir auprès de son équipe pour être aidé par ses camarades sur la phrase à prononcer. L'équipe peut alors utiliser les outils d'aide fournis (imagier et fiche des formulations).

L'élève retourne ensuite très vite au magasin et effectue sa demande correctement au marchand qui lui donne l'aliment correspondant. Il rentre le plus vite possible à la maison et passe le relais au membre suivant de son équipe. L'équipe qui a déménagé tous ses aliments la première a gagné.

Le marchand coche sur sa fiche de contrôle les formulations utilisées au fur et à mesure pour s'assurer que chaque élève n'utilise pas deux fois la même formulation.

Documents supports de la mise en œuvre :

Cela peut être un document annexe ou en fin de fiche...

Voir en fin de fiche

Pistes d'activités dans le même domaine disciplinaire :

Variable : demander des vêtements au lieu des aliments

Prolongements : faire produire et écrire par les élèves les règles du jeu ⇒ réaliser un affichage pour le reste de la classe

Pour illustrer la mise en œuvre pédagogique d'une séance d'apprentissage en mouvement,
« APQ et anglais »
nous remercions les classes de CM1 et CM2 de madame Caron et de monsieur Larbi (en
remplacement de monsieur Amand Jules) de l'école Vercingétorix d' Aulnay-Sous-Bois.

