

Jeux de l'alphabet	Durée 20 minutes	Installations ☐ Salle de classe ☒ Gymnase ☒ Salle polyvalente ☒ Espaces extérieurs
Matériel Lecteur de CD et musique (facultatifs), cartes des lettres de l'alphabet et des points cardinaux, 4 cônes (facultatifs)	Intensité ☒ Modérée ☒ Vigoureuse	
Sécurité ● Rappelez aux élèves d'être prudents en se déplaçant et de respecter l'espace personnel d'autrui. ● Évitez d'utiliser les murs, les estrades et les clôtures comme lignes d'arrivée ou points d'arrêt. Placez des cônes ou utilisez une ligne placée à une distance sûre du mur.		
Échauffement : Bouger sur place ● Demandez aux élèves de marcher sur place en levant bien haut les genoux et en effectuant divers mouvements avec les bras. ● Demandez aux élèves de jogger sur place, lentement pour commencer, puis plus rapidement en se touchant les talons avec les mains ainsi qu'en levant bien haut les genoux à l'avant. ● Dirigez une série d'étirements ou désignez un ou une élève pour le faire (voir l'annexe C pour des exemples d'étirements).		
Activité 1 : Tague ou chat alphabétique (Adapté de : Jeunes en forme Canada, <i>acti-v</i> , 1 ^{re} à la 3 ^e année, 2002) ● Attribuez à chaque élève de la classe une lettre (p. ex., remettez-leur une carte portant la lettre ou demandez-leur de s'en souvenir). ● Dites à haute voix un mot (p. ex., « maison ») ou une série de lettres (p. ex., « toutes les voyelles »). Les élèves qui ont ces lettres deviennent les chats et partent en chasse; quand ils touchent (c.-à-d. taguent) un autre élève, cet élève devient aussi un chat. Énoncez une multitude de mots et de lettres pour que tous les élèves puissent jouer des rôles différents. ● Dites le mot « alphabet ». À ce signal, tous les élèves se mettent à bouger dans l'aire de jeu en attendant que vous prononciez un nouveau mot.		
Activité 2 : Soupe à l'alphabet (Adapté de : OPHEA, <i>H&PE Curriculum Support Document, Grades 1–3</i> , 2000) ● Demandez aux élèves de bouger de diverses façons à l'intérieur de l'aire de jeu (p. ex., de marcher rapidement en lignes courbes). ● Dites à voix haute une lettre : les élèves doivent alors se déplacer en traçant la forme de cette lettre. Encouragez-les à être créatifs et à trouver des tracés originaux (p. ex., lettres cursives, bombées ou taguées). ● Une fois leur lettre tracée, dites-leur de recommencer à se déplacer dans l'aire de jeu. Les élèves peuvent tracer une série de lettres formant des mots souvent utilisés.		
Retour au calme (Adapté de : OPHEA, <i>H&PE Curriculum Support Document, Grades 1–3</i> , 2000) ● Désignez chaque mur par un point cardinal : nord, sud, est et ouest. À l'extérieur, indiquez les points cardinaux en collant des cartes aux cônes. ● Demandez aux élèves d'exécuter un mouvement dans une direction particulière (p. ex., marcher vers le nord, sautiller vers l'est, glisser vers l'ouest, sauter vers le sud). Choisissez des modes de déplacement d'une intensité moindre pour que les élèves puissent récupérer. ● Les élèves exécutent le mouvement en se déplaçant vers le point cardinal indiqué. ● Dirigez une série d'étirements ou désignez un ou une élève pour le faire (voir l'annexe C pour des exemples d'étirements).		
Variations ● Dites des mots qui appartiennent à différentes matières ou au vocabulaire usuel. ● Remplacez les lettres par des nombres; lancez des équations mathématiques que les élèves résoudront et dont ils indiqueront la réponse avec leur corps.		
Notes à l'intention du personnel enseignant ● Abordez avec les élèves le fait qu'épeler des mots avec leur corps peut les aider à se souvenir de l'orthographe de ces mots. ● Examinez la possibilité de faire des liens avec le domaine « écriture » du programme-cadre de français.	Notes de planification et réflexion	