

Date : Maîtresse :	X.X.2016	Cycle :	5-6P	Thèmes et intentions <ul style="list-style-type: none"> • S'orienter dans l'espace • Entraîner la mémoire Évaluation : CM 23/6.22
Fiches 8 -10 ans :	83 et 85	Man. 3, broch. 6, pp. 3, 4 et 10		

	Matière	Organisation / Contrôle
Mise en train 10' Se déplacer vite dans un environnement Connu 20'	<p>1. Chasseur Chaque chasseur reçoit une pince de CO et essaie dans un temps donné, par ex. 1 minute, de toucher autant de joueurs que possible. Quand le lièvre est touché il tend sa carte au chasseur qui la poinçonne. A la fin du temps imparti, on désigne de nouveaux chasseurs. Au terme du jeu, chaque joueur a été une fois chasseur. Le vainqueur est le joueur qui au final a le moins de poinçons sur sa carte de contrôle.</p> <p>2. Carte réseau Etape 1 : Parcourir la forêt de cônes - carte en main Etape 2 : Faire une course en relais avec la carte du chemin (1 à 8) qui reste au départ. Un enfant par équipe se dirige vers le poste de mémoire, écrit le chiffre/lettre du cône sur son carton, revient et le transmet à son coéquipier, qui va chercher un autre poste de mémoire. Ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les postes aient été trouvés. Vérifier ensuite avec le carton solution.</p>	<p>À la place des pinces, on peut aussi utiliser des feutres.</p>
Retour au calme 10'	<p>4. Le code secret L'enfant passe par 4 à 6 postes (feuille de route avec photos) L'enfant B observe depuis le départ avec le tableau de correspondance lettre – photo. B Arrivera t il à trouver le mot secret ? Ensuite on inverse les rôles</p>	