

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

	Matière	Organisation / Contrôle														
<b>Mise en train</b> 10'  <b>Se déplacer vite dans un environnement</b> <b>Connu</b> 20'	<p><b>1. Chasseur</b> 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><b>2. Carte réseau</b> 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, <b>écrit le chiffre/lettre du cône sur son carton</b>, 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>														
<b>Retour au calme</b> 10'	<p><b>4. Le code secret</b> 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>	 <table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>														