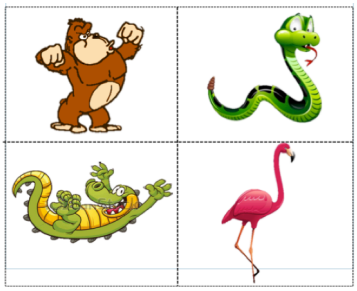
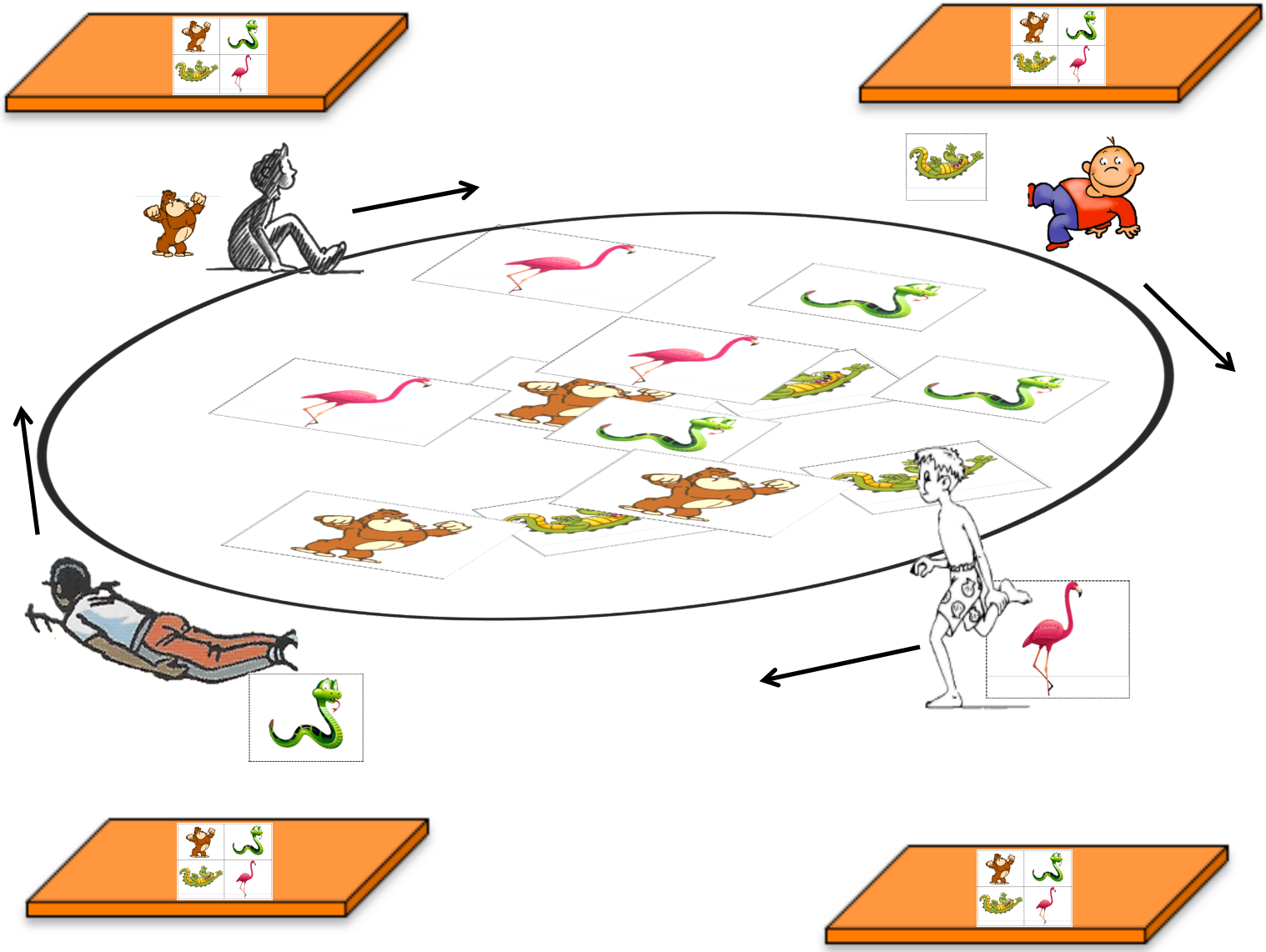
LOTO ANIMAUX

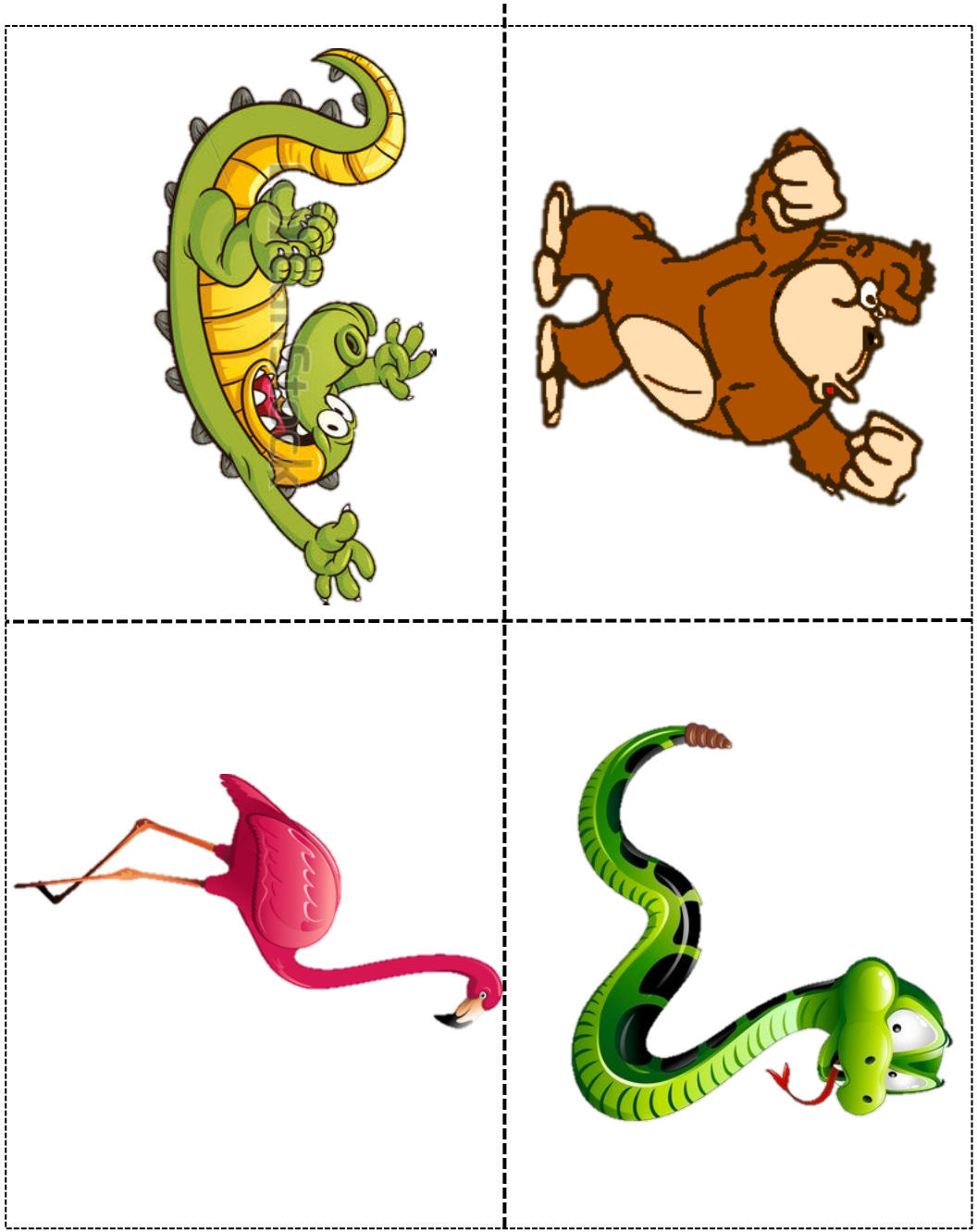
Quatre équipes sont réparties sur des tapis placés aux angles de la salle, chacune avec une carte de loto à remplir.

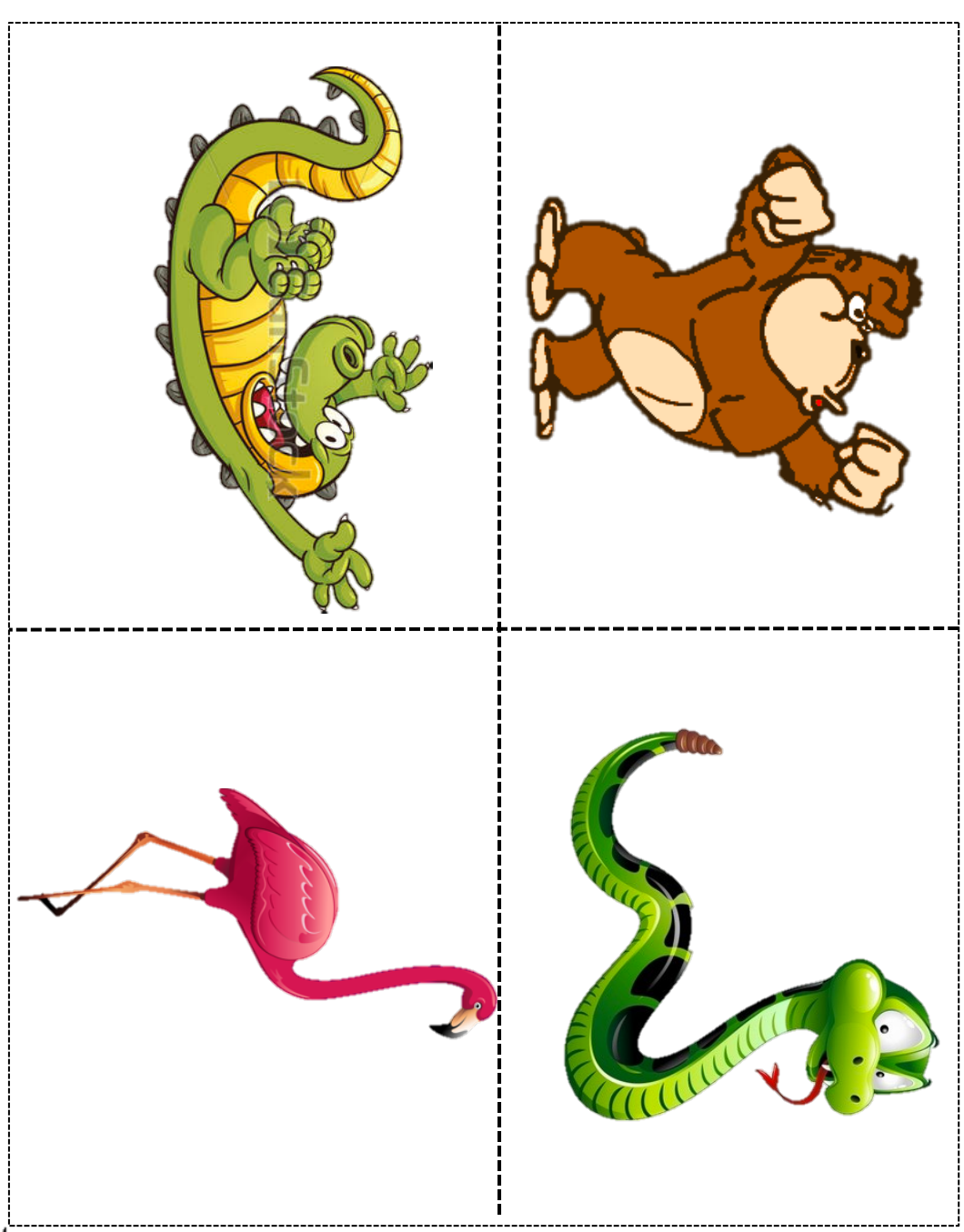


Au milieu de la salle sont posées des cartes (face cachée).
A tour de rôle, les enfants courent et ramènent une carte vers le groupe. Toute l'équipe effectue alors le tour du cercle de rythmique en imitant le mode de déplacement de l'animal de la carte tirée. La boucle effectuée, les joueurs placent l'animal en question sur leur carte de loto. L'élève suivant court chercher une autre carte et ainsi de suite jusqu'à ce que la carte soit complète.

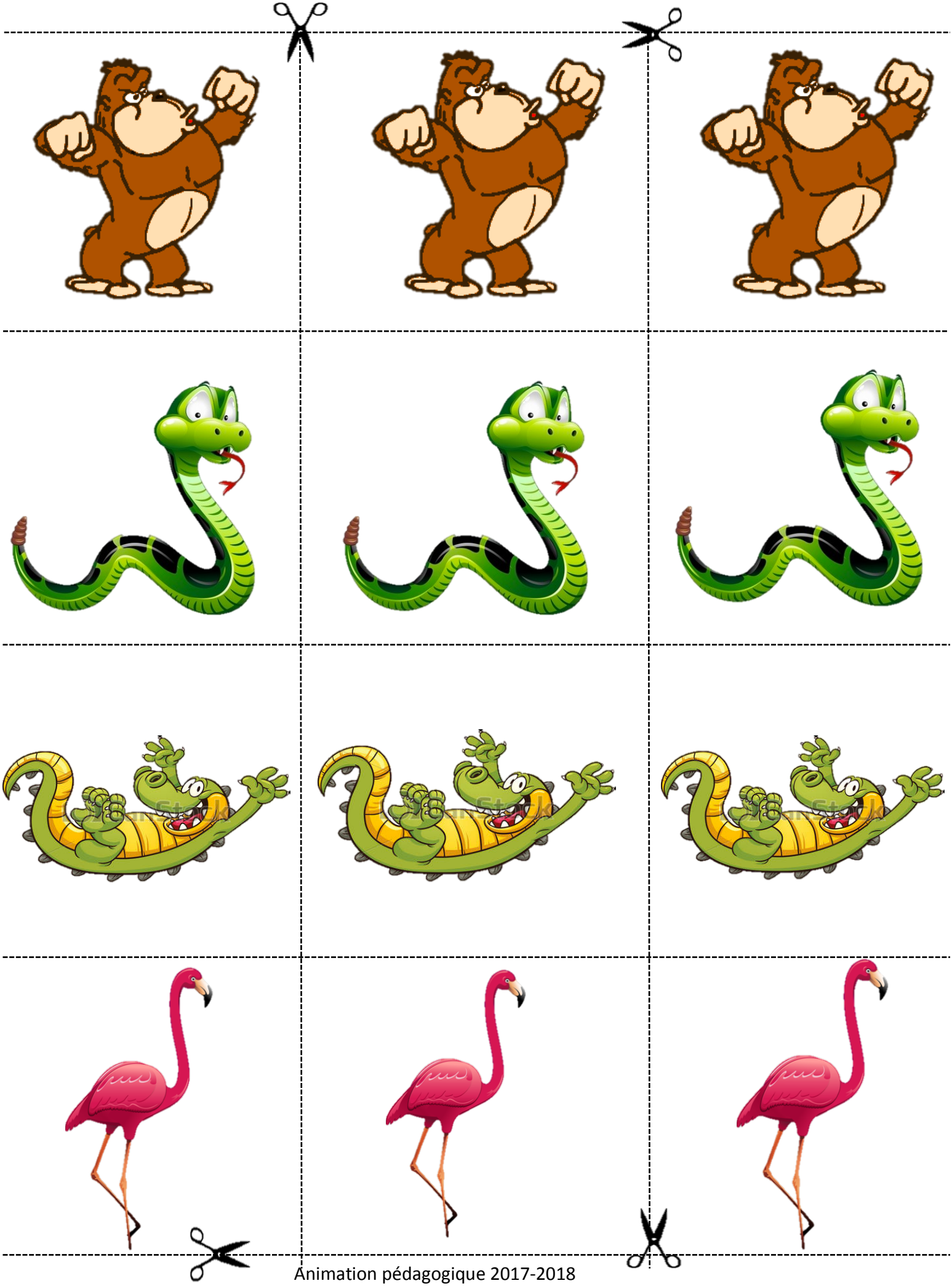


Pour 4 équipes : imprimer 2 fois





Feuille à imprimer 3 fois



Animation pédagogique 2017-2018

Magali BOVAS