

Objectifs:

Explorer l'espace seul ou en groupe. Observer. Mémoriser un trajet. Décrire verbalement le lieu ou mon trajet.

Déroulement, consignes et règles:

L'enseignant cache le békir (bout de tissu, un foulard) dans l'espace consacré au jeu. Les élèves vont devoir retrouver le plus rapidement le békir. Celui qui le trouve gagne le droit d'aller le cacher pour la manche suivante. Mais avant il devra nous décrire l'endroit où il l'a trouvé.

Variantes, évolution des jeux:

Changer d'espace.
 Agrandir l'espace.
 Réduire la taille du békir.
 Mettre 2,3 békirs.
 Jouer par équipes. L'équipe qui retrouve son ou ses békirs rapidement gagne.
 Jouer sur les différentes hauteurs.
 Lorsque je trouve le békir, je n'y touche pas mais par contre je vais d'écrire à l'enseignant où il se trouve.
 Mettre un békir sonore (boîte à musique).
 Jouer en aveugle. Avec « un voyant » et « un aveugle » (guidage verbal et physique avec contact et indication d'indication motrice).

Durée:

10 minutes

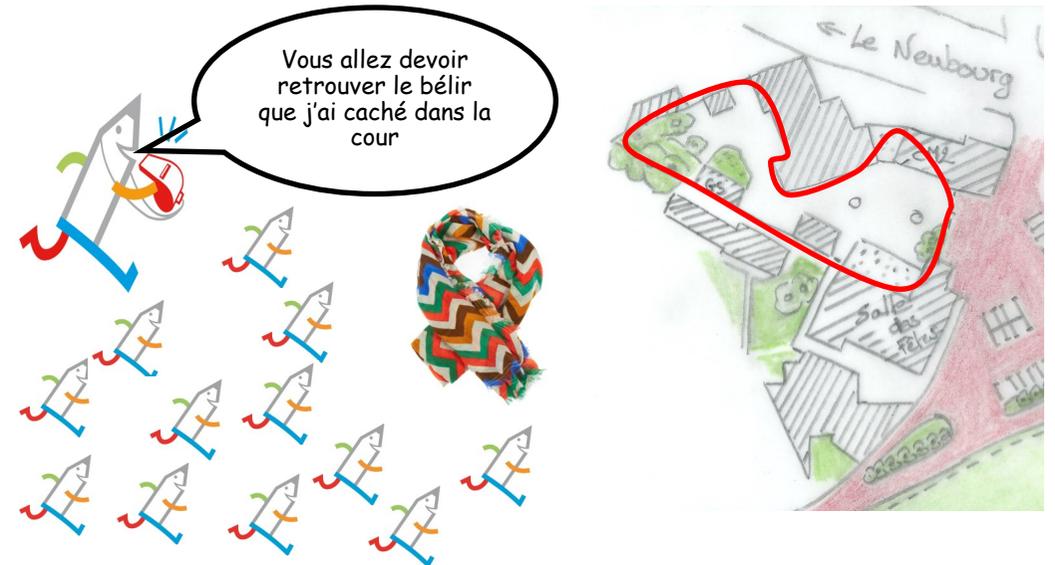
Répétition:

2 à 3 recherches

Equipement, Matériel:

Un morceau de tissu

Schéma, dessin:



Comportements observables:

- Les élèves ne courent pas dans tous les sens, ils ralentissent leur course, regardent partout, déplacent des objets, ne se suivent pas. Ils se dispersent, se répartissent l'espace.
- Le békir est trouvé dans le temps imparti.
- Le nouveau poseur trouve « une nouvelle cachette », il ne fait pas par imitation.