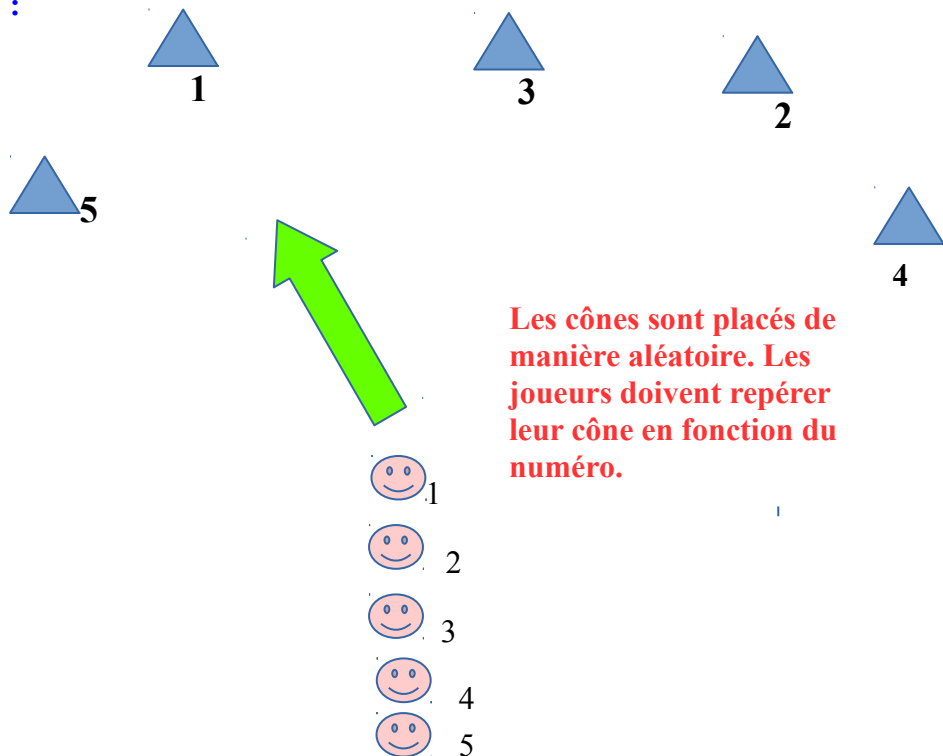


DISPOSITIF :



Les cônes sont placés de manière aléatoire. Les joueurs doivent repérer leur cône en fonction du numéro.

Matériel : 5 cônes numérotés de 1 à 5. Le dispositif est multiplié par deux ou trois pour faire jouer toutes les équipes en même temps. Des étiquettes "mot" sous chaque cône. L'ensemble de ces mots forment une phrase.

L'organisation de la classe : Répartir la classe en équipes de 5.

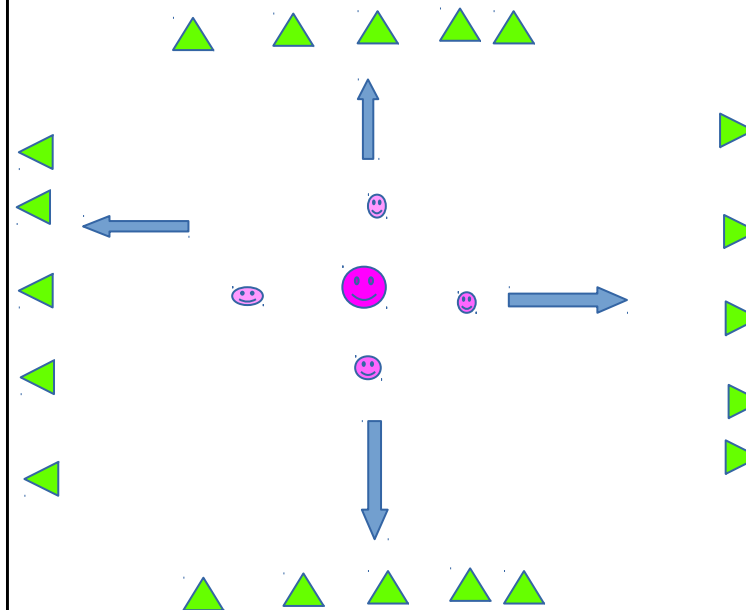
voir fiches étiquettes afférentes. Et "étiquettes mots" phrases (vous pouvez les créer à partir de vos méthodes de lecture).

Ex: le chat a un ami.

Règle du jeu :

Au signal de départ le premier de chaque équipe court vers le cône numéro 1. Il le soulève, prend l'étiquette mot et revient vers son équipe. Dès qu'il est à hauteur du suivant, ce dernier part et va vers le cône numéro 2 etc.. jusqu'au 5. Le dernier coureur arrive et là les enfants se réunissent et mettent en commun leurs étiquettes pour composer une phrase. L'équipe gagnante est celle qui a lu la phrase sans se tromper. (les enfants peuvent poser les étiquettes au sol pour les aider à composer leur phrase.)

L'enseignant est au centre du dispositif pour gérer les équipes simultanément. (comme indiqué sur le schéma).



Variable :

quand les élèves ont compris le jeu, vous leur demandez de laisser le mot sous le cône et de le mémoriser. En fin de course relais ils doivent, en mettant en commun leur mot mémorisé, reconstituer la phrase.

*** vous pouvez composer des équipes plus importantes en ajoutant plus de cônes et de mots pour faire une phrase complexe.**

Pour les CE1 vous proposez des phrases plus élaborées.

Variable proposée par Carole Libre directrice de Larocheport :

Vous pouvez placer deux mots sous chaque cône les enfants en prennent un à chaque passage. (cf.fiche mots).