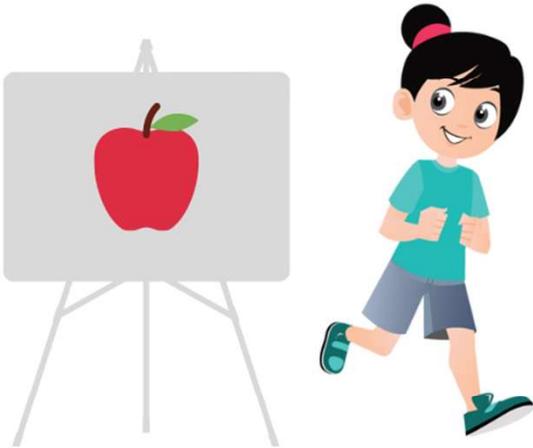


Course aux lettres

Domaine : Orthographe



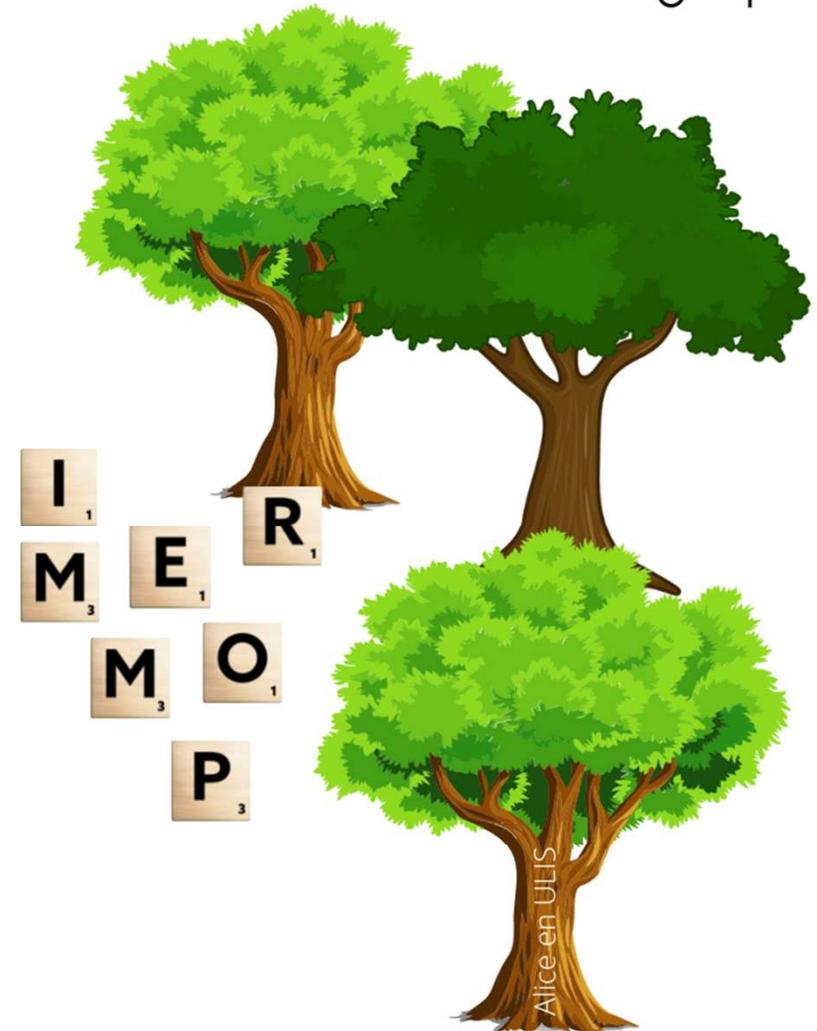
1) Courir jusqu'aux lettres



2) Ecrire le mot avec les lettres mobiles



- Variables :
- Toutes les lettres en un voyage
 - Une lettre par voyage
 - Distance de course
 - Lettres à plusieurs endroits : consonnes d'un côté, voyelles de l'autre
 - Course en équipe : une lettre par coureur



Course aux mots

Domaine : Orthographe

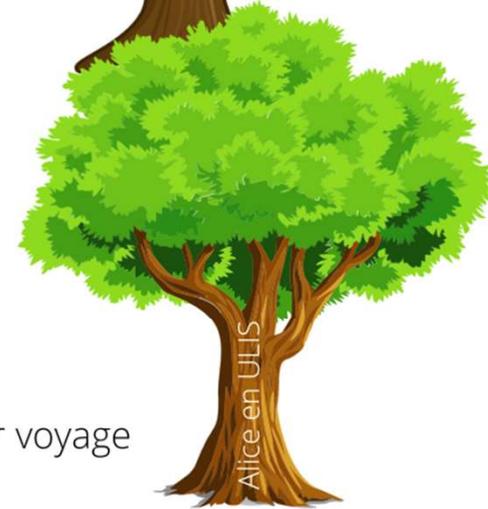


1) Courir jusqu'aux mots

3) Ecrire le mot dicté



2) Dicter le mot à son camarade

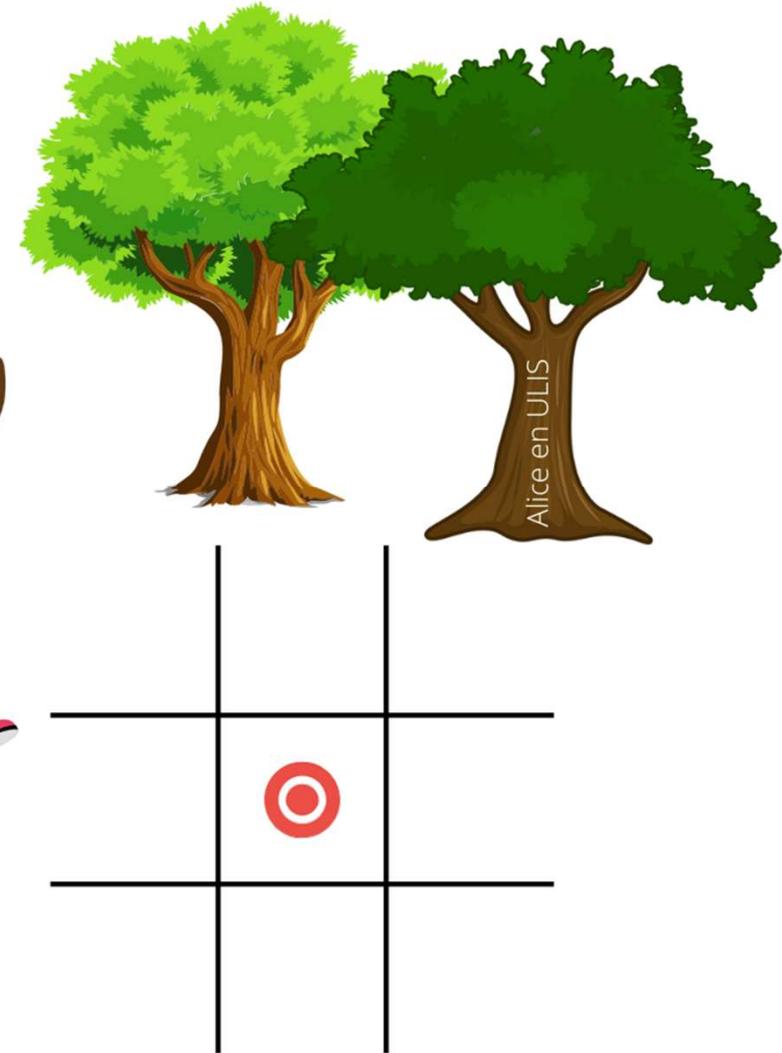


- Variables :
- Imposer un mot par voyage
 - Distance de course
 - Mots à plusieurs endroits
 - Course en équipe : un mot par coureur

Morpion

Variables : - 1 contre 1 ou en équipe
- Possibilité de déplacer les pions une fois que tous sont posés

Domaine : Logique



Dessiner, c'est gagné !

Domaine : Langage



1) Observer un dessin et le mémoriser



2) Rejoindre son camarade



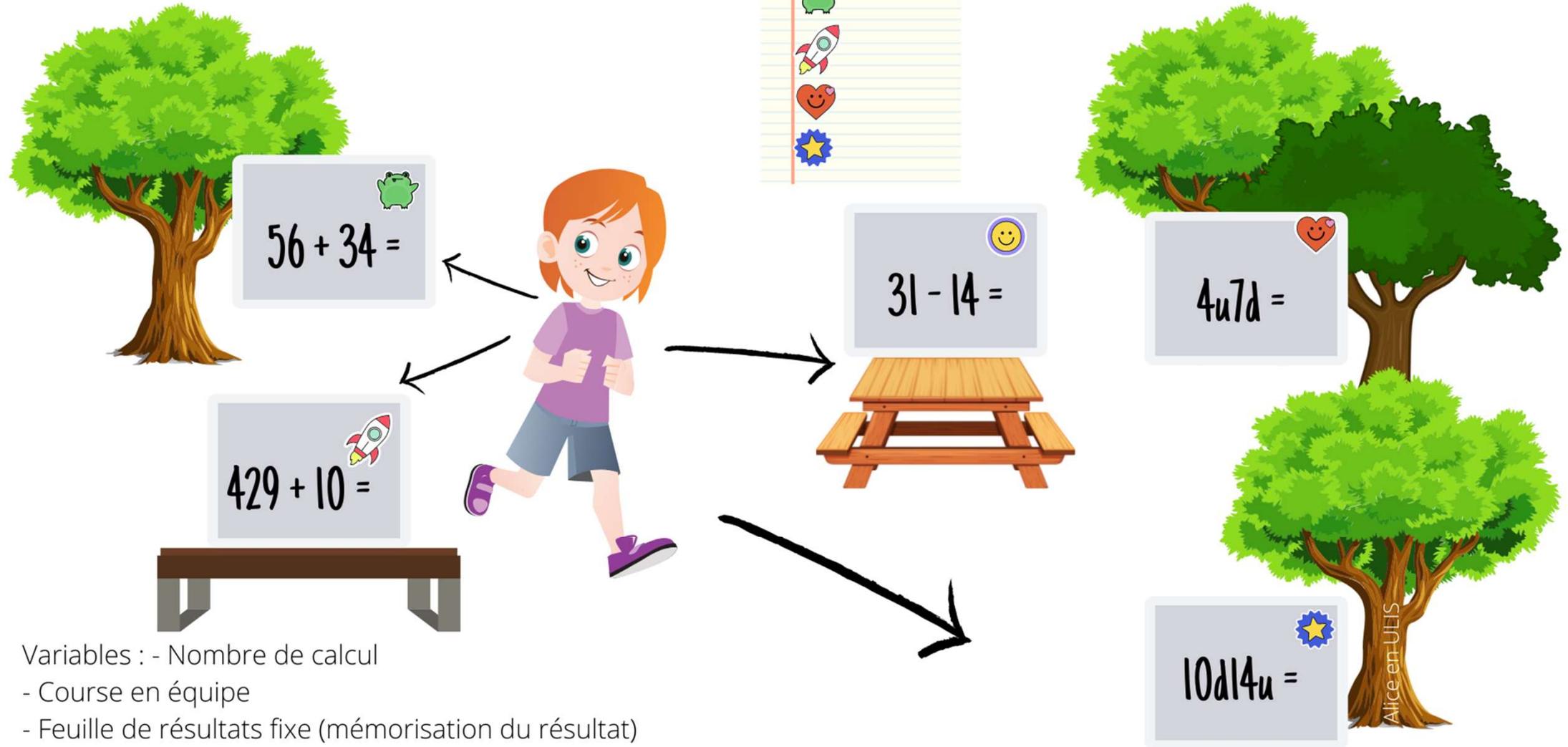
3) Décrire le dessin à son camarade



Variables : - Phrase ou mot à lire et à dicter à son camarade

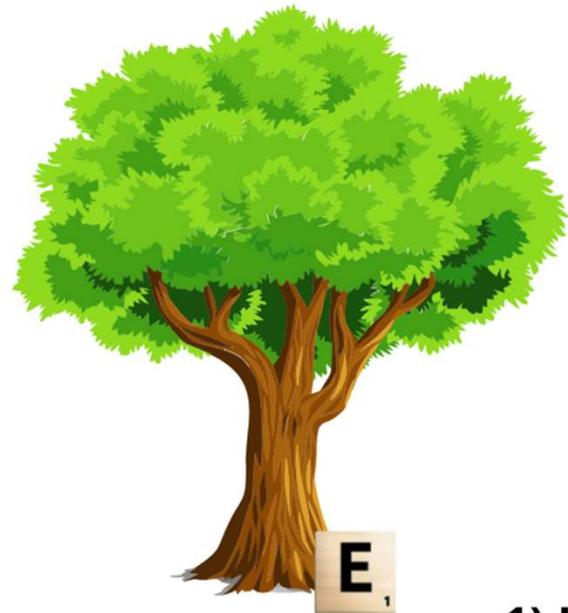
Champion de calcul

Domaine : Mathématiques



Le mot-mystère

Domaine : Espace et orthographe



1) Lire le plan.



2) Trouver les lettres.

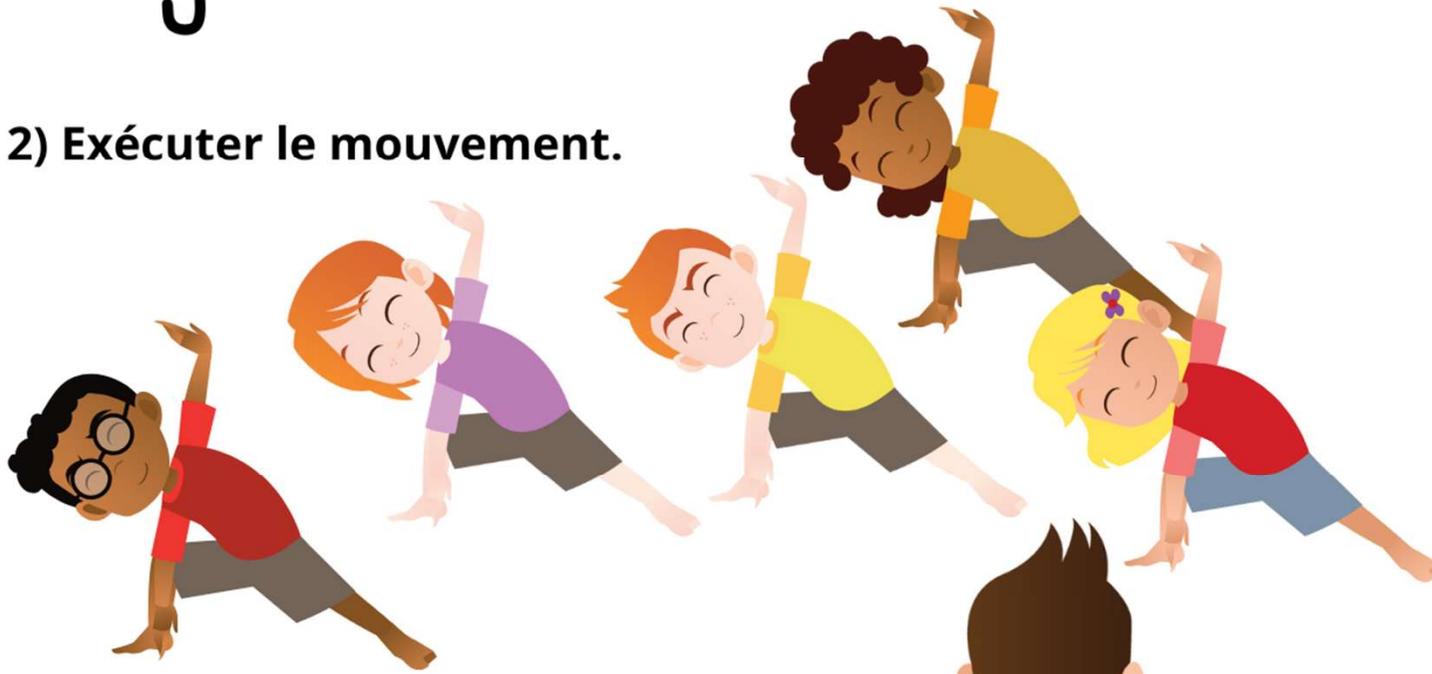


3) Reconstituer le mot-mystère.

Bouge ta lecture !

Domaine : Lecture

2) Exécuter le mouvement.



Touche ton pied droit avec ta main droite
Tend la jambe gauche
Lève le bras gauche



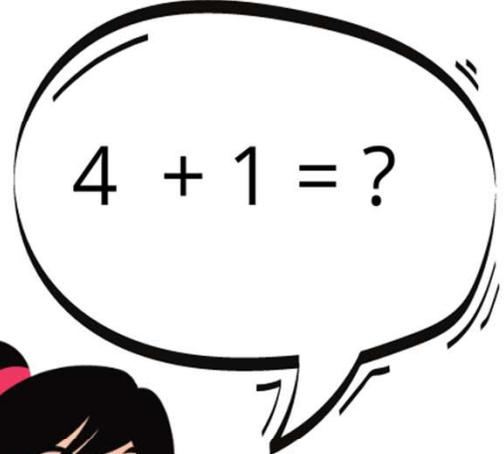
Variables : - Complexité de la consigne
- Introduction des notions "gauche" "droite" (schéma corporel)

1) Lire le billet de consignes.



Marelle des additions

Domaine : Mathématiques



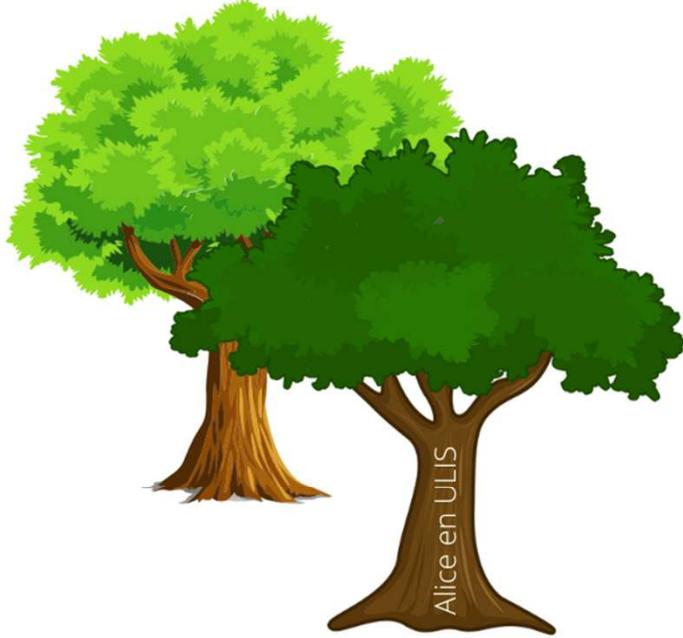
$4 + 1 = ?$



1) Enonce un calcul.



2) Saute jusqu'au résultat.



Variables : - Complexité du calcul : sauter jusqu'au nombre de dizaines, puis d'unités.
- Calcul énoncé par l'enseignant ou un pair.

Plus ou moins

Domaine : Résolution de problèmes

J'ai 10 bonbons, j'en mange 4. Combien en reste-il ?



1) Lis le problème.



2) Se place dans le cercle correspondant à l'opération.

Variables : - Problème lu par l'enseignant ou un pair.

Je connais ma leçon !

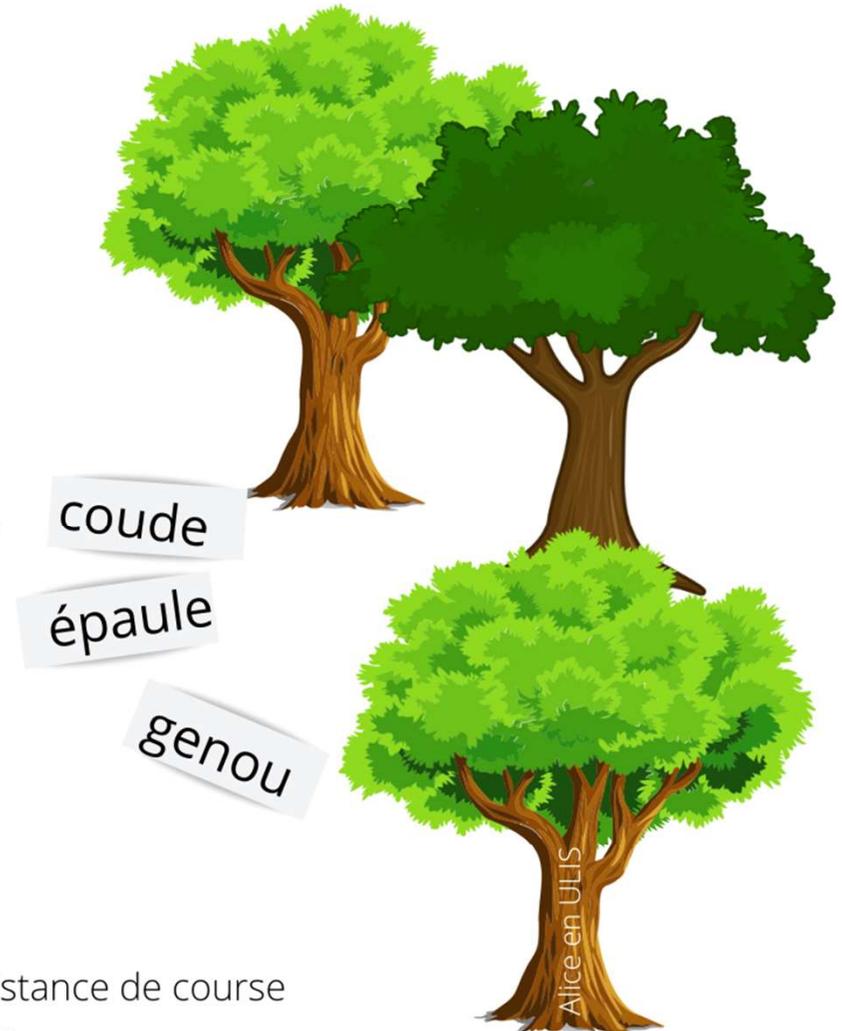
Domaine : Questionner le monde



1) Courir jusqu'aux étiquettes



2) Reconstituer le schéma ou compléter le texte à trous



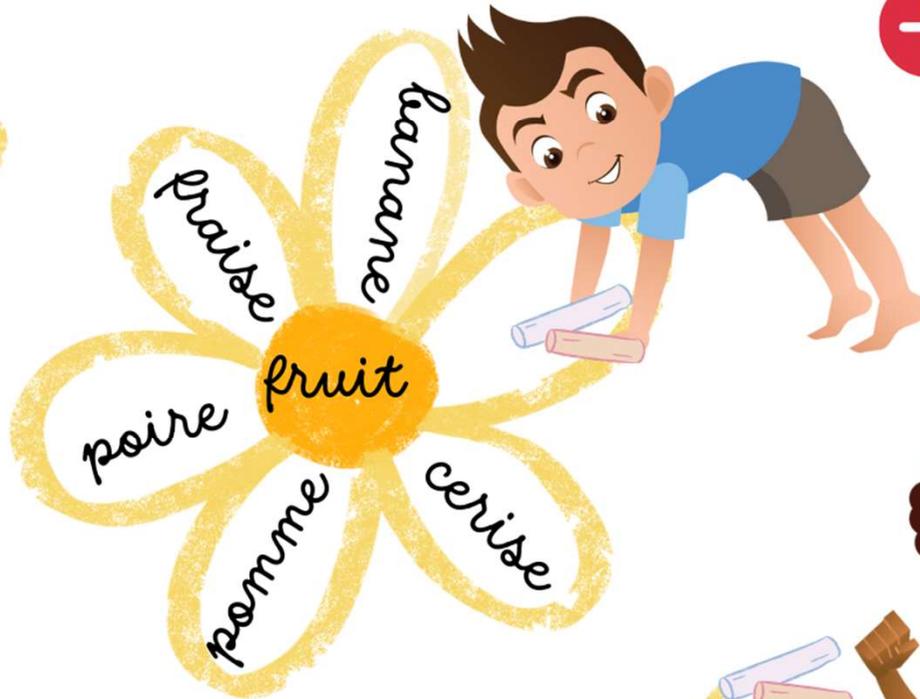
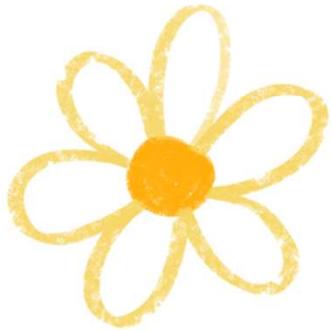
Variables : - Distance de course
- Deux équipes
- Course contre-la-montre

Fleurs des mots

Domaine : Lexique



Les fleurs vont attirer les autres élèves qui viendront sûrement lire les mots écrits !



1) Compléter les fleurs des mots : un mot du champ lexical par pétale

Variables : - Nombre de pétales
- Une fleur par élève ou par équipe
- Ajouter des contraintes : la couleur du pétale doit avoir un lien avec le mot écrit (pétale rouge + fruit = fraise)

Oxygène ton cerveau !

Domaines : Tous

1) Courir



2) Profitez du temps de récupération pour mémoriser une leçon, une poésie ou une dictée !



Un cerveau bien oxygéné est propice aux apprentissages ! Les temps "post-exercices physiques" favorisent la mémorisation.

Tous au mur !

Domaine : Mathématiques



2) Courir se placer au bon endroit



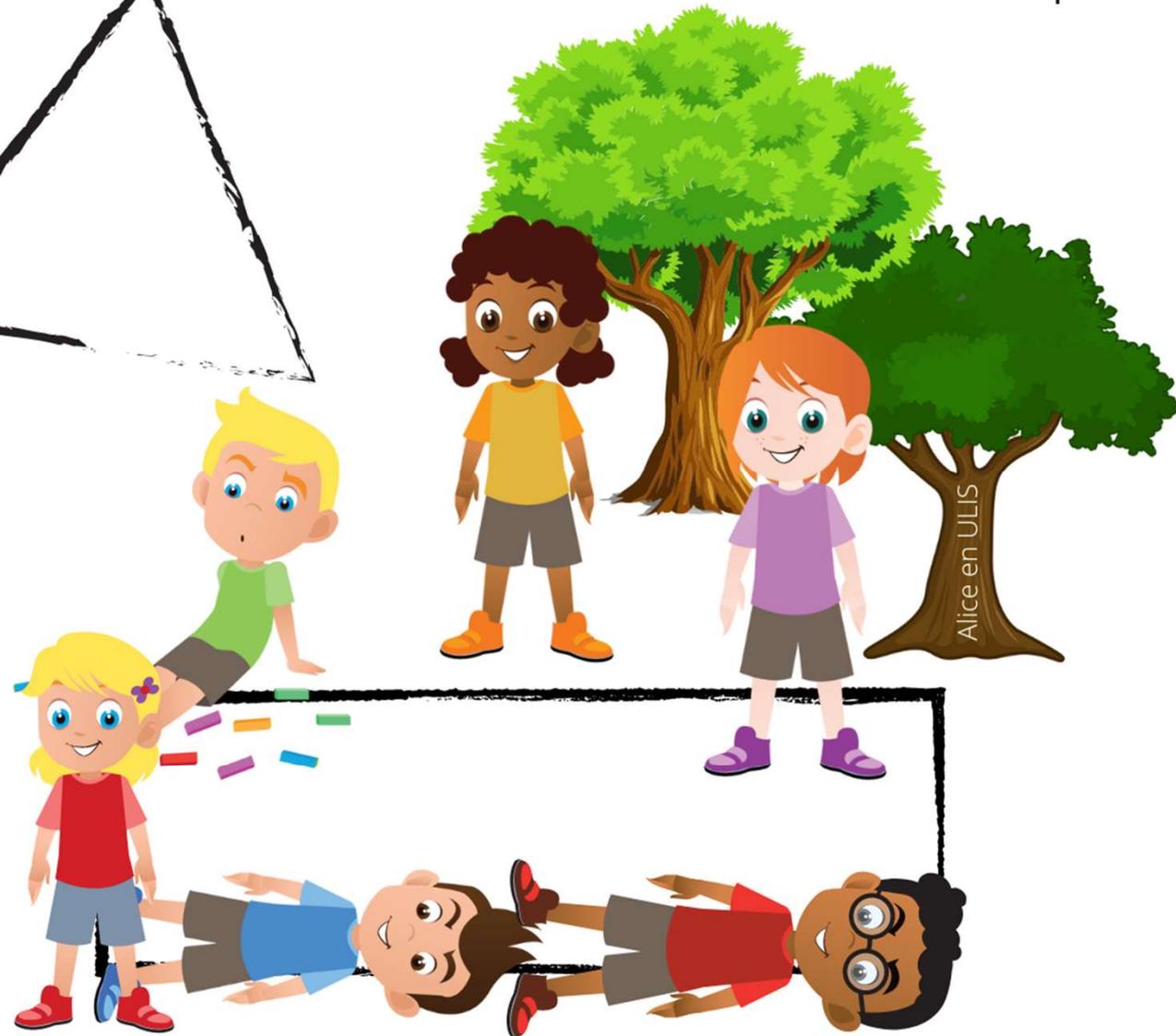
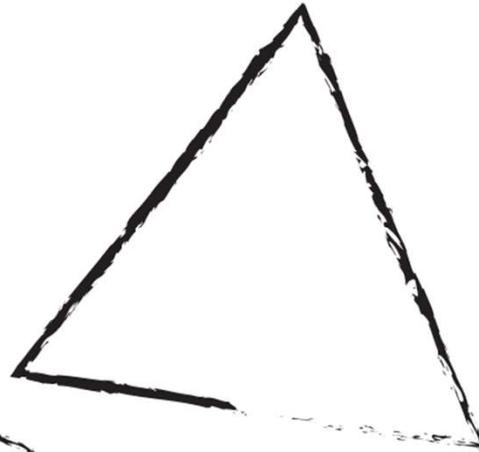
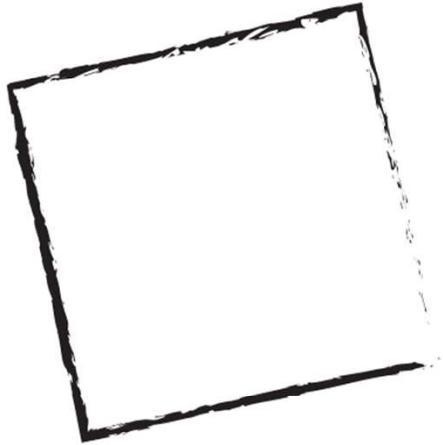
1) Enoncer un calcul



- Variables :
- Ecart entre les graduations
 - Tour de rôle ou tous ensemble
 - Complexité des calculs
 - Calcul mental ou support écrit

Tous en forme !

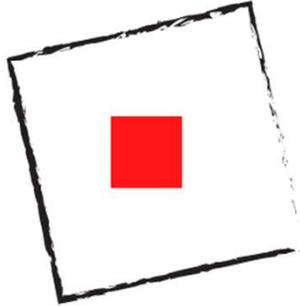
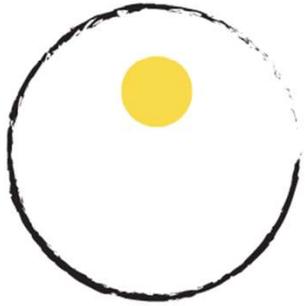
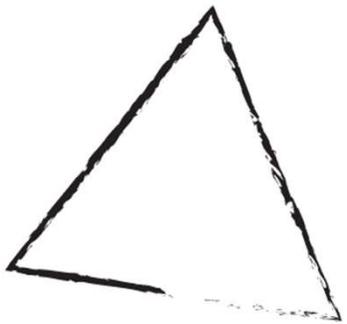
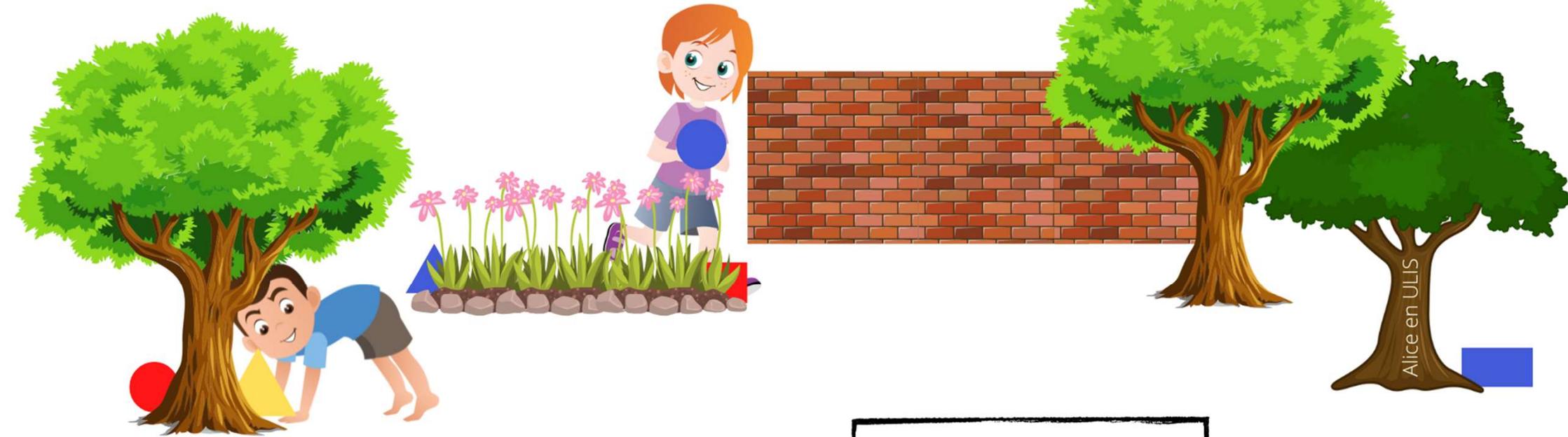
Domaine : Mathématiques



Variables : - Taille des formes
- Tracés réalisés par les élèves ou l'enseignant

Chasse au trésor des formes !

Domaine : Mathématiques



Variables : - Complexité des formes (pentagone, hexagone, ...)
- Nombre de formes cachées