

- *Mémorisation*
- *Association couleur/ trajet*
- *Engagement dans l'action*
- *Coopération dans l'équipe*
- *Stratégie de mémorisation*

*Adapter ses déplacements à divers types d'environnement :
Se déplacer en choisissant un itinéraire adapté à une situation*

Kim mémoire

PS
MS

But du jeu :

Retrouver l'objet manquant dans une série en suivant un parcours de couleur.

Dispositif :

- 2 équipes jouent :

Une cache l'objet, l'autre cherche.

-1 dizaine d'objets de taille, de forme, de couleurs différents (mais les mêmes que les parcours) regroupés dans un espace fermé.

-6 chemins « couleur » (coupelles ou plots) sont tracés qui mènent à 6 cachettes. Les couleurs correspondent aux couleurs des objets.

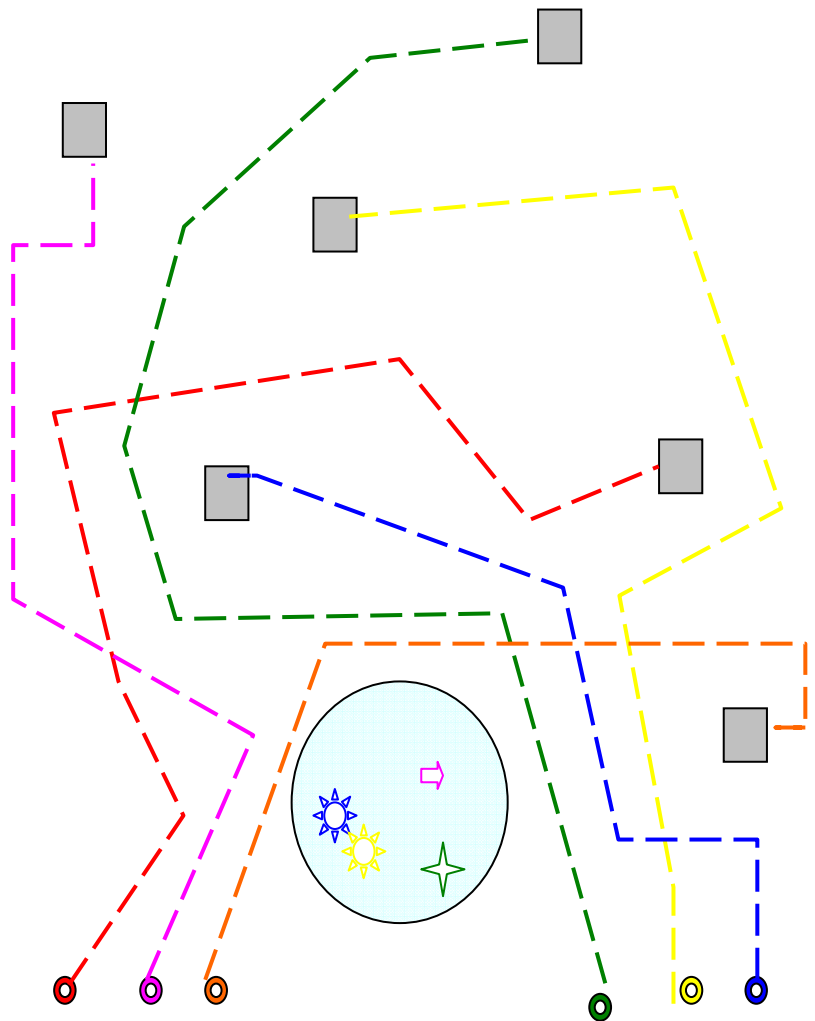
Consignes :

1-Faire **observer**, reconnaître et nommer tous les objets.

2- L'équipe qui cherche se retourne; un enfant de l'autre équipe **va cacher** un objet (ex : une balle jaune) en suivant le chemin de la couleur de l'objet, **sous le dernier plot**.

3- L'équipe nomme l'objet caché.

4-2 élèves suivent le chemin (jaune) pour retrouver l'objet manquant (balle jaune)
Après 6 objets cachés on inverse les rôles des 2 équipes.



Conseils à donner avant le début :

- *L'équipe qui cherche observe bien les objets*
- *On peut se répartir les objets à mémoriser dans l'équipe*
- *Pour l'équipe qui cache : quel est le parcours le plus éloigné, l'objet le plus difficile à mémoriser ...*

Organisation

- Terrain de jeu rectangulaire : 7 m X 14 m
- Temps de jeu : 20'
- Prévoir 1 jeu d'objets par équipe
- Pour donner du rythme à la partie, on comptera le temps d'une manche : 1'30 pour ramener un objet

Matériel :

- 6 cartons, ou boîtes ou couvertures pour les cachettes
- Coupelles, Duplo, ... ou bandes de couleur pour tracer les chemins
- 6 cônes pour matérialiser les départs de chemin
- Grand cerceau ou cordes pour cerner les objets de couleur
- Une quinzaine d'objets de couleur qui devront tenir dans les cachettes



