|  |
| --- |
|  |

**Le labyrinthe**

|  |  |
| --- | --- |
| Compétences exercées  **- Mémoriser**  **- Construire du sens** | Savoir-faire linguistiques  **- Comprendre (écouter, lire)** |
| Organisation de la classe  **- Individuelle** | **Avec matériel spécifique** |

**Objectif visé** : savoir identifier un objet.

**Connaissances préalables**

Lexique se rapportant aux images.

**Matériel**

Une [fiche labyrinthe](http://www.crdp-limousin.fr/ressources/cddp23/cddp_eile/thema/activ15-1.pdf) (pdf, 54 Ko) par élève.

**Déroulement**

Chaque élève dispose d'une fiche avec un labyrinthe.

Le maître possède un labyrinthe avec des parcours tracés.

Chaque enfant place son doigt sur la case « départ ». Le maître désigne, l'une après l'autre, les cases sur lesquelles l'enfant va déplacer son doigt (ou un pion). A la fin du parcours il demande aux élèves quelle est la case d'arrivée.

**Évaluation :**

possibilité de faire tracer les parcours aux élèves, en leur demandant d'utiliser une couleur différente pour chaque nouveau parcours.

**Variantes :**

|  |  |
| --- | --- |
|  | - faire lire le parcours par un enfant ; |
|  | - faire jouer à deux en donnant un labyrinthe vierge à chaque joueur. Chacun trace un parcours sur sa fiche et le dicte à son camarade. A la fin de la partie, les deux joueurs comparent leur labyrinthe. Pour cela il faut que le parcours choisi par le meneur de jeu et celui du joueur soient de la même couleur. Ensuite les rôles sont inversés avec un parcours d'une couleur différente ; |
|  | - vocabulaire : nombres ; fruits ; parties du corps ; animaux... |