

---

## Situation n° 2

### La case mystère ; jeu de repérage spatial.

Les enfants ont une planche " la case mystère" avec un tableau rempli d'images.

Ils disposent également d'une bande codée retraçant un parcours qu'il faut refaire sur la planche (avec son doigt, des jetons, ou bien encore un pion) pour retrouver la case mystère.

Il y a une 1ère série de planches sur lesquelles l'enfant connaît l'animal de départ et une 2ème série construite de la même façon, mais sur lesquelles l'enfant connaît l'animal d'arrivée.

#### Matériel à photocopier pour les élèves :

- 1 planche « la case mystère ».
- 1 bande déplacements.
- 1 planche d'animaux à découper.

#### Règle du jeu :

- Les enfants sont par deux face à face.
- Ils ont une planche « la case mystère ».
- L'un d'entre eux prend une bande et dicte à son camarade le parcours à effectuer.
- Après s'être mis d'accord, ils collent l'animal mystère au bout de la bande.

À partir de : <http://laclassede-laurene.blogspot.com/2015/04/la-case-mystere.html>

# la case mystere



19



LCDL

24



LCDL

20



LCDL

25



LCDL

19



LCDL

20



LCDL

