

<p><b>12<sup>ème</sup> Conseil</b> des Enfants</p> <p><b>vendredi 26</b> <b>mars 2010</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Ordre du jour</b></p> <p style="text-align: center;">Les jeux de l'esprit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le plateau de jeu, la règle du jeu.</li> <li>• Le test des jeux de chaque classe</li> <li>• Les élèves qui seront à l'Odyssée le 17 avril</li> <li>• La lettre d'invitation</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Classe</p>
---	---	---

## Les jeux de l'esprit

- Le plateau jeu

Nous sommes allés avec les délégués dans la salle des maîtres pour voir le plateau de jeu. M Chardon a découpé avec son ordinateur le plan du jeu. Il faut coller précisément tous les morceaux. C'est assez compliqué !

Patrick a proposé de redessiner sur une grande feuille le plan du jeu. Les élèves de CM1 viendront ensuite refaire les dessins pendant les récréations.

Les maîtres choisiront lundi entre les 2 formules.

Il faudra venir colorier cette semaine les cases du jeu pendant les récréations. Avis aux volontaires.



La règle du jeu a été écrite par les CM1.

Nour nous l'a lu.

Cette règle est consultable en salle des maîtres.

On va ajouter des cases « punitions » ; « reculer ou avancer de plusieurs cases » ; « vous êtes un bon élève vous gagnez une gommette » etc ...

**Attention** les règles des jeux des classes doivent pouvoir s'intégrer dans la règle du jeu de l'école.

On vous propose quelques solutions que l'on a trouvées avec les délégués.

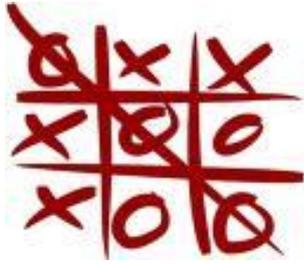
- Les jeux

### **CE2 10 et CE2 16 : mots croisés charades**

Rendre le jeu plus court pour qu'une équipe gagne la gommette. Faire choisir 5 cartes seulement. On gagne une gommette si l'on répond correctement à 3 ou 4 questions.

### **CM2 19 : questions sciences**

Combien de bonnes réponses faut-il pour gagner ? Les questions sont difficiles, il faudrait peut être que les candidats ait un dictionnaire pour les aider ?



### **CLIS : jeu du morpion**

Les équipes jouent contre des élèves de Saint-Exupéry. S'ils gagnent, ils ont la gommette.

### **CP 6 et 5 : tri à fond**

Les candidats jouent contre des enfants de Saint-Exupéry ou plus simplement avec un temps donné. C'est le chronomètre qui dira si les joueurs ont gagné ou pas la gommette.

### **CM2 17 : jeu géographie - sciences**

Nous proposons de tirer seulement 4 cartes. En cas de 2 bonnes réponses, une gommette ! Attention, les solutions sont au dos des questions. Les joueurs peuvent lire les réponses.

### **CE1 9 : jeu des 7 familles du tri.**

- Il faudrait que l'équipe de 2 joueurs joue contre des élèves de Saint-Exupéry
- Ou alors qu'elle invite une autre équipe du plateau.

Seule l'équipe qui gagne peut coller une gommette. Cela permet aussi aux nouvelles équipes de jouer pendant que les autres terminent la partie.

### **CM1 21 : jeu à dessiner ou à modeler**

Faire reconnaître un objet en dessinant ou en modelant. Nous avons beaucoup aimé.



: Quelques personnes devaient faire un jeu et n'ont pas encore eu le temps d'y travailler. Il s'agit de Bertrand et Patrick, du directeur, des classes 20 et 22. Allez, il reste encore une semaine !!!

- Les élèves qui viendront le 17 avril à l'Odysée

On n'a pas eu le temps d'en discuter. Patrick et Bertrand trouveront un moment dans la semaine pour organiser les transports.

- Invitation

Les CE1 9 ont rédigé une lettre à envoyer dans les écoles et à la mairie.

Un modèle est joint au compte rendu.

Tout se met en place, le grand jeu va être magnifique grâce au travail de tous.

# Compte rendu allégé pour les CP et les CE1

## Les jeux de l'esprit

- Pouvez-vous venir le 17 avril ?
- Les jeux sont passionnants. C'est presque terminé, bravo
- On va inviter le maire et les autres écoles.

**Prochain conseil**

Vendredi 2 avril 2010

---

Inscriptions pour venir aux jeux de l'esprit  
le samedi 24 avril à « l'Odyssée »  
2 élèves par classe : le délégué et son suppléant ?

Les jeux de l'esprit		classe :
horaires	Nom des élèves	
9h - 12h	-	
12h - 15h	-	
15h - 18h	-	