



Journal des CMI B de l'école Lazare Carnot en classe de découverte à Sainte-Marie-Sur-Mer, du 16 au 27 mai 2016.

La marche, ça nous gagne !

Cet après-midi, déjà très fatigués de notre matinée de classe, nous sommes partis pour une longue balade. Avec nos sacs à dos, nous avons marché **3,2 km** (une vraie torture sans les trottinettes). Cette cabine téléphonique rouge nous a rappelé l'Angleterre et ô combien notre destination était loin.



Arrivés à bon port (de **Pornic**), nous avons récupéré notre argent de poche et les groupes se sont lancés dans l'achat de quelques souvenirs et cartes postales (vous pourrez enfin recevoir votre courrier). A l'heure du goûter, la récompense tant attendue est arrivée : **la dégustation d'une glace, d'une gaufre ou d'une crêpe** selon notre envie.

Pour terminer cette belle balade, nous avons fini sur une belle plage et avons continué notre récolte : des os de sèche, un oeuf de raie ... Une vraie collection se construit de jour en jour.

Le tour du monde ...

C'est un jeu qui se joue avec toute la classe et un simple jeu de cartes. Des chaises sont placées en rond et chacun s'assoit sur l'une d'elle. Le but est d'avancer et de revenir à sa place. Pour cela, un maître du jeu est désigné. Il distribue une carte à chaque joueur qui mémorise son symbole (pique, cœur, carreau ou trèfle). Puis, les cartes sont récupérées et tirées. Le symbole est annoncé, ainsi que le nombre de cases (on peut avancer ou reculer). Si deux joueurs se retrouvent sur la même chaise, celui qui est en dessous est bloqué et ne peut avancer. Quand une dame est tirée, les garçons sont avantagés et passent devant les filles. Quand c'est un roi, les filles se placent devant les garçons. Quand c'est un valet, ces deux cartes ne comptent plus.

L'émotion du jour !

Nous sommes tous fatigués de cette longue marche !!! Ce numéro est le dernier de la semaine, **rendez-vous lundi prochain** pour de nouvelles aventures ...

