

IDÉES PETITS DÉFIS

(à réaliser tout au long de la semaine selon l'organisation possible , à aménager selon vos possibilités) ...ps : n'oubliez pas de m'envoyer de belles photos ou de les poster sur la page de la classe !!

DEFI N°1 : Découvrir le monde : aménager son espace

« Aujourd'hui je construis une cabane ! » Et si on utilisait ce qu'on peut trouver à la maison pour construire une cabane ?

→1/Tu as besoin d'un endroit que tu vas pouvoir facilement transformer :une table, un coin bureau, des chaises... Avec l'aide d'un adulte et d'un peu de matériel, fais preuve d'imagination pour créer un nid douillet et ensuite pouvoir t'y cacher ! Si tu as besoin, demande de l'aide à un grand pour recouvrir la table, le bureau ou la chaise, accrocher un drap, une couverture. Pense à laisser une petite ouverture pour pouvoir entrer et sortir !

→2/Tu peux ensuite aménager ta cabane avec des coussins, petits tapis, morceaux de tissus... et inviter tes doudous, tes poupées, tes peluches ou des figurines à venir partager cette cachette. Cette cabane va être belle, accueillante, douillette !

→3/Et maintenant, joue ! Invente une histoire, vis de nouvelles aventures ou reste bien caché... pour rêver et te reposer !

DEFI N°2 : Mathématiques, calcul sur des petits nombres

« Aujourd'hui je joue à greli-grelo » Et si on devenait les champions du calcul ?

→1/Pour cette activité tu as besoin de petits pions, ou de petits objets (pâtes, pièces, perles...) et de 2 gobelets en plastique (si on n'a pas de gobelet, utiliser sa main).

→2/Ton compagnon de jeu montre des jetons sur la table (jetons – MS de 1 à 6 jetons). Puis il les place dans le gobelet, un par un. Il referme le gobelet avec sa main, secoue le gobelet en chantant , « Greli-grelo combien de pions dans mon sabot ? ».

→3/A toi de trouver la réponse et vous vérifiez ensemble en vidant un à un les pions du gobelet !Tu as gagné ? alors tu peux passer à un jeu plus difficile.

→4/Ton compagnon de jeu place des jetons dans le gobelet puis il en rajoute ! Observe-le, « Greli-grelo combien de pions dans mon sabot ? ».

Compte dans ta tête ou dessine ce que tu penses pour trouver le nombre de pions dans le gobelet... Vérifie en ressortant tous les pions.

→5/Ton compagnon de jeu place des jetons dans le gobelet puis il en enlève! Observele, « Greli-grelo combien de pions dans mon sabot ? ». Compte dans ta tête ou dessine ce que tu penses pour trouver le nombre de pions dans le gobelet. Vérifie en ressortant tous les pions.

→ 6/Ton compagnon de jeu place des pions dans un gobelet, puis d'autres dans un autre gobelet. Il réunit les 2 gobelets en les secouant « Greli-grelo combien de pions dans mon sabot ? ». Compte dans ta tête ou dessine ce que tu penses pour trouver le nombre de pions dans le gobelet... Vérifie en ressortant tous les pions.

DEFI N°3: Ecouter pour observer

« Aujourd'hui je ne sais plus qui je suis ! » Et si on jouait avec la photo de classe ?

→1 /Pour faire cette activité, tu as besoin de la photo de classe: prends celle que tu as à la maison ou celle envoyée par le maître ou la maîtresse.

→2/ Observe bien les enfants de ta classe, sais-tu redire le prénom de chacun ?

→3 /Maintenant, ton compagnon de jeu va imaginer qu'il prend la place d'un copain et va le décrire : « Je suis frisé, j'ai un pantalon rouge, je porte des lunettes ... Qui suis -je ? » Observe bien la photo et à partir de tous les indices donnés, à toi de trouver de quel enfant on parle !

→4/ Après plusieurs essais, c'est à toi de faire deviner un copain-mystère! Repère des indices un peu difficiles à trouver ! Pense à parler de ses cheveux (couleur, courts, longs, frisés), de ses vêtements (pantalon, robe, à fleurs, à carreaux...), de son sourire, de sa position sur la photo.



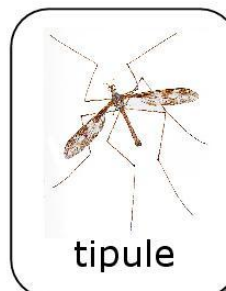
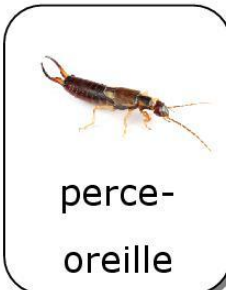
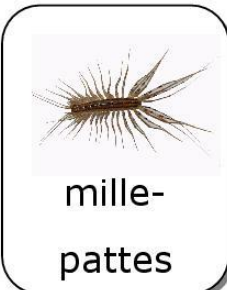
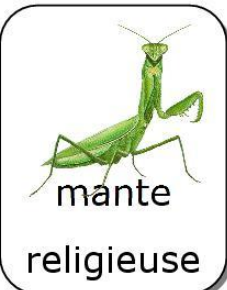
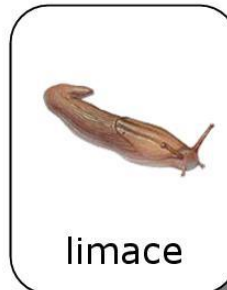
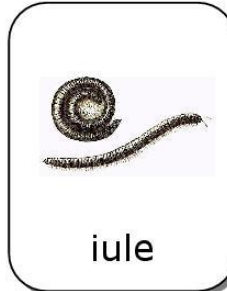
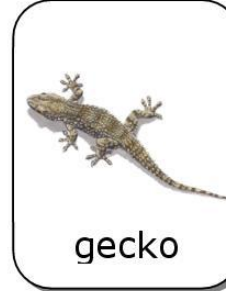
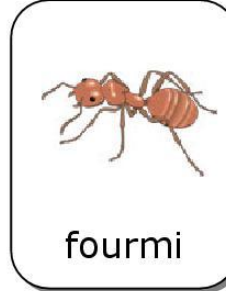
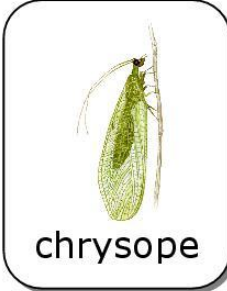
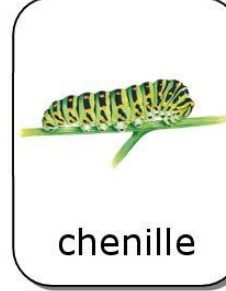
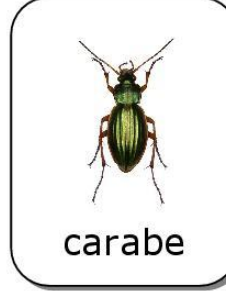
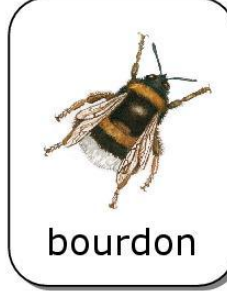
DEFI N°4 Faire des sciences à la maison

Combien de petites bêtes différentes dans mon jardin ?

→1 /Tu vas attraper des petites bêtes dans le jardin en cherchant sous les feuilles, au soleil, à l'ombre, sous la terre, sous les pierres... demande à un adulte, à un grand frère ou une grande sœur comment t'y prendre pour pousser les « bestioles » dans les récipients à l'aide d'une brindille ou d'une feuille sans leur faire de mal. Le plus simple est de te limiter aux animaux qui ne volent pas et qui ont une taille suffisante pour être observés à l'œil nu.

→2/Tu peux t'amuser à observer, décrire, dessiner et à nommer les animaux à l'aide de la fiche lexique ci-dessous ... et faire de belles photos de toutes les petites bêtes que tu as trouvées !

LES petites bêtes du jardin



→4/Maintenant pour bien mémoriser le nom des petites bêtes tu peux aussi jouer au jeu de l'oie :



Jeu de l'oie



Les petites bêtes du jardin

Placer les pions sur le départ. Chaque joueur jette le dé et peut rester sur la case sur laquelle il arrive s'il sait dire le nom de l'animal représenté, sinon, il retourne sur sa case d'origine.

19 Passe ton tour.	18 	17 	16 	15 	14 	13 	12
20 	37 	36 	35 	34 	33 	32 	11
21 	38 	 g a g n é	46 	45 	44 	 Retourne au 20.	10
22 	39 	 Recommence au début.	41 	42 	43 	30 	9 Relance le dé.
23 	24 	25 	26 Va au 41.	27 	28 	29 	8
Départ	1 	2 	3 	4 	5 	6 Va au 12.	7

DEFI N°5: Bouger,s'équilibrer

« Aujourd'hui, je fais mon cirque ! » Et si on tenait en équilibre ?

→1/Pour cette activité, il te faudra des petits objets. Objets possibles : une assiette en carton, /une petite peluche, un pot de yaourt vide, une petite boîte, un Duplo...

→2/Choisis un objet et sur place, fais-le tenir en équilibre sur toi (l'objet doit être posé et non tenu) quelques secondes (compter jusqu'à 3) : essaie sur différentes parties de ton corps : la main, le dos, le coude, le front, le pied, la tête... essaie avec différents objets, essaie différentes positions : debout, assis, à genoux, à 4 pattes, allongé, essaie avec 2 objets sur 2 parties du corps.

→3/Fais ensuite la même chose en te déplaçant ! Choisis un objet, pose-le sur une partie de ton corps (celle que tu veux) et marche sans le faire tomber : avance, recule, tourne, essaie de t'asseoir et de te relever en gardant l'objet en équilibre,essaie avec différents objets, essaie différentes positions : debout, assis, à genoux, à 4 pattes, allongé, essaie avec 2 objets sur 2

parties du corps. Tu peux faire un défi en famille : chacun dispose de 5 pions. Choisissez une action à faire avec cet objet (aller s'asseoir tout doucement par terre sans faire tomber l'objet, se relever,...). Le premier qui fait tomber son objet pendant l'action perd un pion. Celui qui a perdu tous ses pions a perdu la partie !

DEFI N°6: Explorer des formes et des grandeurs

« Aujourd'hui je fais une bataille de... taille ! »
Et si gagner n'était qu'une question de hauteur ?

→1/Aujourd'hui, nous allons jouer à une bataille de tailles, avec des objets de la maison. On peut jouer à 2 ou à plusieurs.

Pour jouer à 2, tu as besoin de :

- 20 objets de tailles différentes qui peuvent tenir debout tout seul : voitures, personnages, briques de construction, cubes, petits albums en carton, animaux, etc.
- 2 sacs opaques suffisamment grands pour contenir 10 objets sans qu'ils soient trop serrés (par exemple : taies d'oreiller).
- 2 paniers ou boîtes (facultatif).

→2/Placer 10 objets dans chaque sac. Chaque joueur prend un sac.

→3/Chaque participant pioche en même temps, un objet dans son sac, et on compare leurs tailles

(pour bien comparer, on les pose l'un à côté de l'autre).

→ 4/Celui qui a l'objet le plus grand, remporte les 2 objets et les place dans son panier ou sa boîte (ou les met de côté).

→5/Si les 2 objets ont la même taille, il y a « bataille » ! On pioche alors un nouvel objet. Le joueur qui a le plus grand des 2 remporte les 4 objets.

→6/La partie s'arrête quand les 2 sacs sont vides ! On compte alors les objets dans les 2 paniers. Le joueur qui en a le plus gagne la partie !

→7/Pour vérifier qui a le plus d'objets, on peut compter, mais aussi sortir les objets de chaque panier et les aligner par 2 (un objet de chaque panier). Celui qui a la plus grande file est celui qui a le plus d'objets.