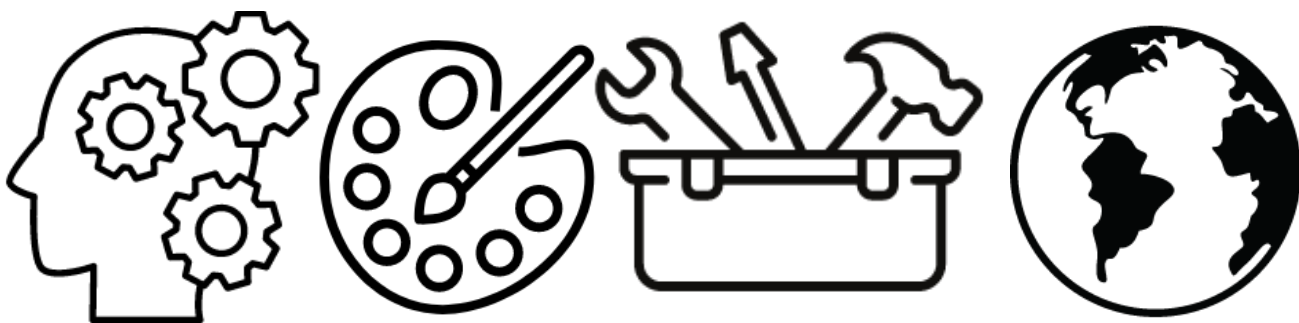


Prénom:

Mon cahier



DES DÉFIS



Défi

PUZZLE



Domaine: questionner le monde.

Objectif: Reproduire un assemblage en 2D avec modèle.

But du jeu: placer les pièces les unes par rapport aux autres en observant les détails de chaque pièce et en utilisant le modèle comme aide.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16



Défi

Carré des MOSAÏQUES



Domaine: mathématiques

Objectif: Reproduire un pavage avec modèle.

But du jeu: une activité qui développe la discrimination visuelle et la capacité d'attention. Le principe : reproduire un assemblage identique à une carte modèle. Il faut bien faire attention à tous les détails !

1

2

3

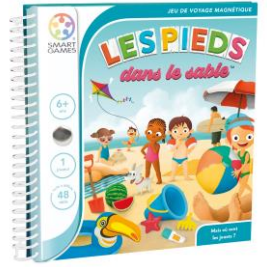
4

5

6



Défi



Les pieds dans le sable

Domaine: questionner le monde.

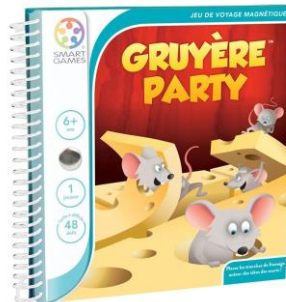
Objectif: se repérer dans l'espace, jeu de logique

But du jeu: Vous devez trouver quelles traces de pas relieront les personnages à leurs objets tout en masquant ceux qui ne sont pas demandés à l'aide des cinq tuiles de jeu. Il n'y a qu'une seule solution par défi que vous trouverez à la fin des livrets.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48



Défi Gruyère party



Domaine: questionner le monde.

Objectif: se repérer dans l'espace, jeu de logique

But du jeu: Placez les souris sur les nombres indiqués dans le défi choisi. Les niveaux les plus faciles proposent de placer des morceaux de fromages sur le plan de jeu afin de vous aider. Pour résoudre les défis, placez tous les morceaux de gruyère sur le plan de jeu. Vous créez ainsi une tranche de fromage carrée dans laquelle les souris regardent à travers les trous.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48



Défi

Code Couleur



Domaine: questionner le monde.

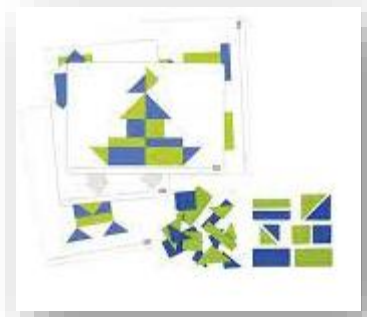
Objectif: se repérer dans l'espace, jeu de logique

But du jeu: en fonction du modèle, on choisit les plaquettes transparentes adéquates. Il faut ensuite les placer dans le bon ordre et les orienter correctement pour recréer le modèle.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100



Défi Nathgram
























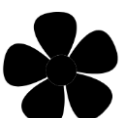


Domaine: mathématiques.

Objectif: reproduire un assemblage de forme répondant à une organisation.

But du jeu: Un jeu original qui développe la discrimination visuelle et la capacité d'attention.

Le principe : reproduire un assemblage identique à une carte modèle. Il faut bien faire attention à tous les détails !

 1	 2	 3	 4
 1	 2	 3	 4
 1	 2	 3	 4
 1	 2	 3	 4
 1	 2	 3	 4
 1	 2	 3	 4



Défi

SUDOKU



Domaine: mathématiques.

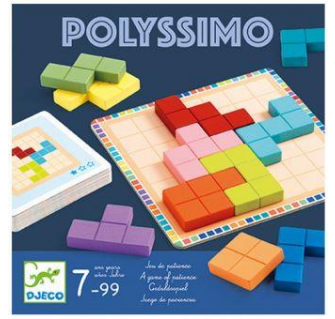
Objectif: résoudre un problème et se repérer dans l'espace.

But du jeu: On sélectionne un défi et on place les tuiles magnétiques sur le plateau comme indiqué sur la carte. Il s'agit alors de compléter la grille de jeu en faisant en sorte que chaque forme soit présente une seule fois par ligne, par colonne et par carré ou rectangle.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50



Défi POLYSSIMO



Domaine: questionner le monde.

Objectif: résoudre un problème et se repérer dans l'espace.

But du jeu: **Jeu de logique pour reconstituer un carré.** On sélectionne une des cartes défis. On place les premières pièces comme indiqué sur la carte. Il faut alors positionner les pièces restantes pour former un carré parfait. *Il y a 3 niveaux de difficulté, un casse-tête qui fait travailler la concentration et le repérage spatial !*

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30



Défi CUBISSIMO



Domaine: questionner le monde.

Objectif: résoudre un problème et se repérer dans l'espace.

But du jeu: **Jeu de logique en 3D pour reconstituer un cube.** On sélectionne une des cartes défis. On place les premiers éléments du cube comme indiqué sur la carte. Il faut alors positionner les pièces restantes pour former un cube parfait. *Il y a 3 niveaux de difficulté, un vrai casse-tête!*

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30



Défi PIXEL CUBE



Domaine: mathématiques /
questionner le monde
(espace)

Objectif: résoudre un
problème et se repérer dans
l'espace.

But du jeu: Jeu de logique et de réflexion spatiale pour reconstituer de drôles de créatures. Le joueur sélectionne un défi. Il s'agit alors de reconstituer la figure sur le plateau quadrillé en utilisant les faces des cubes.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10



Défi PIXEL TANGRAM



Domaine: mathématiques /
questionner le monde
(espace)

Objectif: résoudre un
problème et se repérer dans
l'espace.

But du jeu: Jeu de logique et de réflexion spatiale pour reconstituer de drôles de créatures. Le joueur sélectionne un défi. Il s'agit alors de reconstituer la figure sur le plateau quadrillé avec les pièces carrées. La difficulté vient des pièces qui sont soit noires, soit blanches, soit bicolores avec différentes répartitions des noirs et des blancs. *De la réflexion et de la concentration sont nécessaires pour réaliser ses défis!*

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30