

QUELS DEFIS DANS LA CLASSE: L'ESPACE LANGAGE

Intitulé du défi	Consigne	Matériel à prévoir	Compétences travaillées
Les devinettes des contes	A l'aide des divers indices trouve le conte mystère de la semaine.	<ul style="list-style-type: none"> * Une caisse contenant les contes traditionnels en diverses versions * Le jeu des devinettes de contes 	<ul style="list-style-type: none"> - Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit <ul style="list-style-type: none"> - Construire une culture commune - Reconnaître les principaux éléments constitutifs d'un conte
La couverture puzzle	Essaie de deviner de quel conte est tiré cette image	<ul style="list-style-type: none"> • Caisse contenant les contes traditionnels en diverses versions * Des images détachées du conte que l'on découvre petit à petit en enlevant une pièce du puzzle 	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre des indices dans une image <ul style="list-style-type: none"> - Faire des inférences - Reconnaître les principaux éléments constitutifs d'un conte
Cache cache	Retrouve les divers éléments cachés dans l'image	<p>Une image format A3</p> <p>Une liste d'éléments à retrouver dans cette image</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Développer sa discrimination visuelle fine <ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à persévérer.
Le jeu des différences	Retrouve les différences entre les images	Deux images: une modèle une autre sur laquelle on pourra dessiner ce qu'il manque ou barrer/modifier ce qui est différent	<ul style="list-style-type: none"> - Développer sa discrimination visuelle, apprendre à observer.
Les éléments oubliés	Retrouve la ou les images oubliées dans la seconde image	Deux images: une modèle une autre sur laquelle on pourra dessiner ce qu'il manque	<ul style="list-style-type: none"> - Développer sa discrimination visuelle, le sens de lecture et organiser son parcours visuel
Les dessins dirigés	A l'aide de la carte consigne dessine sur le tableau, une ardoise, une feuille le modèle proposé.	<ul style="list-style-type: none"> * Un modèle de dessin affiché 	<ul style="list-style-type: none"> - Pratiquer le dessin pour représenter, illustrer en étant fidèle à un modèle.
Les mots de la semaine	Essaie d'écrire seul les mots de la semaine	<ul style="list-style-type: none"> • Lettres mobiles, tampons lettres, ardoise et crayon. 	<ul style="list-style-type: none"> - Commencer à écrire tout seul. - Percevoir l'importance de la chronologie des lettres dans un mot

QUELS DEFIS DANS LA CLASSE: L'ESPACE EXPLORER LE MONDE

Intitulé du défi	Consigne	Matériel à prévoir	Compétences travaillées
La pâte à modeler	A l'aide de la carte consigne reproduis les divers éléments en pâte à modeler	* Une fiche construction d'objets en pâte à modeler	- Explorer la matière, situer des éléments les uns par rapports aux autres
L'animal de la semaine	Devine l'animal mystère de la semaine	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu des devinettes des animaux • Boîte à image des animaux ou imagier des animaux 	- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et leurs caractéristiques
Le labyrinthe	Retrouve ton chemin dans le labyrinthe géant ou dans les lignes mêlées	Une image format A3 sous pochette plastifiée Crayon gras	- Suivre un parcours
Le quadrillage	Réussir à placer des éléments dans un quadrillage avec des contraintes données	Un support quadrillé, pions, images... et cartes consigne	- Situer des éléments les uns par rapport aux autres dans un espace donné. Comprendre et élaborer des consignes spatiales communicables
Les fils électriques	A l'aide d'un ou deux fils électriques reproduis les nœuds proposés	Deux fils électriques dont le bout aura été sécurisé. Cartes modèles	- Situer des objets entre eux, prendre des indices sur une image, jouer sur l'orientation d'un objet
Les points à relier	Relie les points en respectant les contraintes	Cartes consignes, supports avec le quadrillage de points	- Tracer une parcours en respectant des contraintes. Faire des essais et hypothèses.
Les tours alignées	Place les tours de la bonne manière pour respecter les consignes	Cartes consignes, cubes empilables, personnages type playmobil	- Comprendre la notion de point de vue.

QUELS DEFIS DANS LA CLASSE: STRUCTURER SA PENSEE

Intitulé du défi	Consigne	Matériel à prévoir	Compétences travaillées
Les chiffres	Ecrire les chiffres avec le matériel proposé	Faire varier le matériel chaque semaine ainsi que les chiffres à faire	- Ecrire les nombres avec les chiffres
Le tangramm	Retrouve comment assembler les pièces du tangramm pour refaire le modèle	<ul style="list-style-type: none">• Modèle sans tracé et tangramm géant de sol	- Situer des objets les uns par rapport aux autres, réaliser un assemblage de formes
Les défis mathématiques	Proposé chaque semaine un défi tiré des semaines mathématiques	Matériel propre à chaque défi, de quoi expérimenter	
Les positions numériques	Proposer des défis tirés d'archelino ou de la farandole de la jungle	Bateau et petits animaux	Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet
Les défis de tous les possibles	Demander de trouver toutes les façons de faire....	Matériel adapté (triangles pour les cerfs volants, les mathoeufs, les cubes emboîtables...)	Décomposer des quantités, développer sa pensée logique, mettre en place des savoir faire et réinvestir des stratégies de comparaison de collection.
La mémoire des suites	Proposer une suite d'objets à observer puis à reproduire le modèle caché. Possibilité de faire le défi à 2 (l'un contre l'autre)	Bande de suite d'objets, un cache pour glisser la bande, les objets pour construire de mémoire cette suite	Mémoriser une suite logique, savoir l'analyser pour la reproduire
Le sudoku	Proposer une grille de sudoku à compléter	Pion à placer, jeu de sudoku grand format	Développer sa pensée logique, classer des objets en fonction de critères précis.

QUELS DEFIS DANS LA CLASSE: JEUX DE CONSTRUCTION

Compétences travaillées:

Assembler des éléments pour répondre à un problème donnée.

Matériel à disposition:

Kaplas, cubes emboîtables, morphuns, cubes en bois, pyramide, légos magnétiques, légo, cartes

Défis possibles:

- Construire plus haut que... - faire une maison -faire un château
- Faire une pyramide - faire une tour - assembler à plat (rail, serpent...)
- Construire des ponts: simples, pour rejoindre deux éléments plus ou moins éloignés, pour faire passer divers objets dessous...

Compétences travaillées:

Assembler des éléments pour répondre à un problème donnée.

Matériel à disposition:

Mosaïque souple, mosaïque rigide, jeu du marteau, picfil, attrimaths

Défis possibles:

- Faire une maison , un château - faire un arbre... faire un bonhomme faire un pavage

QUELS DEFIS DANS LA CLASSE: JEUX D IMITATION

- - mettre la table pour X personnes
- Construire les menus demandés
- Faire les courses pour dépenser X euros
- Trier les objets