



LES DEFIS PHYSIQUES

Bouge à la maison avec les deux jeux proposés en page 2 !



LES ALGORITHMES

Ce sont des suites de couleurs ou de formes qui se reproduisent. Tu en verras des exemples à la page 3. Aujourd'hui, le défi, c'est d'inventer ton algorithme un peu fou avec 2 ou 3 objets de toutes sortes que tu as en grande quantité (graines, jouets, pinces à linge, cailloux, habits, chaussures, aliments, perles, couverts, etc...) Essaie de le prendre en photo et envoie-le nous !



LE TOUCHER

Tu vas exercer ton sens du toucher avec un jeu de Kim Toucher (page 4) sur une semaine de vacances ou, en pratiquant les jeux plus simples qui sont dans les défis des Petits et qui sont aussi très amusants pour développer ce sens du toucher.

Défi n° 11 : les habits

Performance

Ce qu'il faut faire

Je dispose des habits en tas devant moi.

Le *juge* nomme un habit que je dois trouver et revêtir le plus rapidement possible.

Le *juge* chronomètre la durée totale. (exemple : 10 secondes pour les chaussettes + 5 secondes pour le bonnet + etc.).

Je recommence la série pour battre mon record.



© www.francejeunesse.com

Rôles à tenir : joueur + juge

Matériel : 1 chronomètre + gants, bonnet, chaussettes, pantalon, pull, chemise, etc...

Variantes

- Nommer 2, 3... habits en même temps.
- Faire la même chose avec un foulard sur les yeux.
- Affrontement : jouer à 2. Le vainqueur est le plus rapide.

Défi n° 17 : Le bal des statues

Prestation artistique ou acrobatique

Ce qu'il faut faire

Se déplacer dans une pièce sur une musique au choix en occupant au mieux l'espace.

Etape 1 : je me déplace dans la pièce. Quand le *chef du bal* frappe dans ses mains, je réalise alors la statue de mon choix.

Quand le *chef du bal* frappe à nouveau dans ses mains, je me réveille et reprends mon déplacement.

Etape 2 : ajouter des contraintes.

- Si le « chef de bal » tape 1 fois dans ses mains : statue avec 1 appui au sol
- Si le « chef de bal » tape 2 fois dans ses mains : statue avec 2 appuis au sol
- Si le « chef de bal » tape 3 fois dans ses mains : statue avec 3 appuis au sol etc...

Exemples pour les appuis : mains, pieds, genoux, coudes, tête



Rôles à tenir : danseur + chef de bal + journaliste (si on possède un appareil photo ou une tablette) + spectateur

Matériel : sonorisation écouter de la musique

Variantes :

- Réaliser les statues en binômes avec les mêmes contraintes d'appuis.
- Réaliser des statues qui expriment des émotions (statue joyeuse, triste, fatiguée, en colère, apeurée etc...).

Voici ce qu'on appelle des algorithmes : des dessins ou des objets qui se répètent toujours pareil !

Ici une cuillère, une fourchette, une cuillère, une fourchette, etc...



Ici une chaussette, un crayon rose, un crayon bleu, une chaussette, un crayon rose, un crayon bleu...



Tu peux en faire de très jolis avec des petits jouets, des pinces à linge, des objets de la cuisine, des aliments ou des éléments naturels comme des feuilles, des cailloux, des branches !



le jeu de kim TOUCHER

Cette semaine tu n'auras plus le droit de voir les objets !

Avec un adulte choisis 3 ou 4 objets (au début) que tu mets dans le sac ou sous un tissu. Apprends bien leur nom à chacun !

Touche les objets sans les regarder et dis précisément leur nom. Tu les sors au fur et à mesure que tu devines. Tous les jours tu rajoutes un objet !

Quand tu les connais bien, tu peux jouer au jeu de KIM :

Les objets sont cachés, étalés, sous un tissu. Un joueur en enlève un sans que tu regardes. Rien qu'en touchant tous les objets un par un, et sans regarder, tu dois trouver celui qui manque !

Bon entrainement de la mémoire et du sens du toucher !

On peut varier :

- ♣ La quantité d'objets
- ♣ La vitesse à laquelle on les rajoute
- ♣ Le nombre d'objets retirés.

On peut jouer avec :

- ♣ Des petits jouets
- ♣ Des fruits
- ♣ Des légumes
- ♣ Des petits ustensiles de cuisine, des couverts
- ♣ Des outils scolaires (feutres, stylos, colle, etc...)
- ♣ des objets de la salle de bain...

