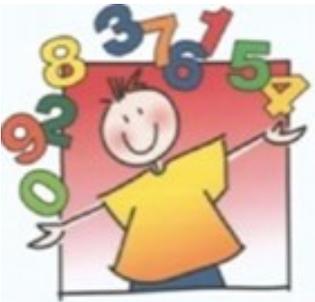




LES DEFIS PHYSIQUES

Bouge à la maison avec le jeu proposé 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, pincés à linge, cailloux, habits, chaussures, aliments, perles, couverts, etc...) Essaie de le prendre en photo et envoie-le nous !



LE TOUCHER

Page 4 tu trouveras 2 activités à faire pour développer le sens du toucher.

Si tu veux exercer ta mémoire en plus, tu peux aussi te lancer dans un Kim Toucher en regardant les défis des grands ou des moyens.

Défi n° 11 : les habits

Performance

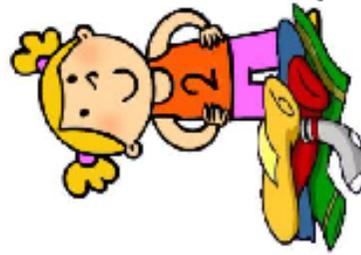
Ce qu'il faut faire

Je dispose des habits en tas devant moi.

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

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

Je recommence la série pour battre mon record.



© Association USEP de la Sarthe

Rôles à tenir : joueur + juge

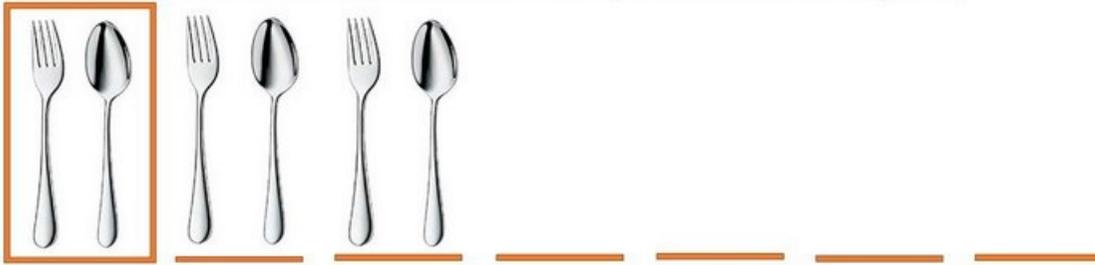
Matériel : 1 chronomètre + gants, bonnet, chaussettes, pantalon, pull, chemise, etc...

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.

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 TOUCHER

Fais deux trous dans un carton avec tes parents pour passer tes mains, et amuse toi à toucher sans regarder des objets familiers de ta chambre ou des autres pièces de la maison. Essaie de les reconnaître sans les voir !

Inverse les rôles avec tes parents ou tes frères et sœurs !

Dans une boîte ou une bassine demande qu'on te verse du riz, ou de la semoule, ou des pâtes, ou toutes sortes de graines. Tu peux ensuite les manipuler avec des récipients, des cuillères et des petites boîtes ou bouteilles en plastique.

Fais attention à ne pas en renverser à côté si tu veux y rejouer plusieurs fois !

