

Défis maths GS

Touché trouvé

10 sacs opaques

10 objets de formes différentes

10 photos imprimées en couleur (découper/plastifier)

Règle du jeu : Chaque objet est caché dans un sac. Chaque enfant dispose de 10 sacs qu'il doit poser sous l'image correspondant à l'objet.

Les élèves doivent se mettre d'accord pour associer chaque objet à son image photographiée.

Les immeubles

Des cubes Asco emboîtables

1 grille immeuble vierge (découper/plastifier)

1 grille immeuble préparée (découper/plastifier)

Règle du jeu : Les élèves auront à placer les cinq tours à partir des informations concernant le nombre de tours visibles de chaque extrémité de l'alignement.

ORGANISATION :

- Se joue à quatre : deux groupes de deux enfants.

- Chaque enfant se place à une extrémité de la table et place les immeubles en ligne, face à lui, en tenant compte de sa carte consigne et de celle de l'autre.

Le sudoku

1 grille 16 cases (découper/plastifier)

16 formes (4 formes de 4 couleurs différentes) (découper/plastifier)

Règle du jeu : Les élèves auront à placer des formes de différentes couleurs dans un carré de neuf cases, en faisant en sorte que sur une même ligne ou une même colonne ne figurent pas deux fois la même forme, ni la même couleur.

Dessine-moi

des feuilles modèles (découper/plastifier)...à voir dans le spatia GS

des triangles

des rectangles

des ronds

Règle du jeu Deux élèves A et B, dessinateurs, auront à :

- reproduire une construction géométrique simple décrite par le troisième (C) qui ne voit pas les productions.

- mettre en commun leurs productions et poser des questions à C pour obtenir une seule réalisation.

L'élève C, guide, aura à :

- décrire la figure le plus précisément possible.

- répondre aux questions de A et B

Jeu du photographe

4 playmobil

des photos des 4 playmobils ensembles dans des positions variées

4 cerceaux

Règle du jeu L'élève « photographe » A aura à :

- donner des consignes orales, compréhensibles de façon à ce que les « figurants » B et C soient comme sur la photo modèle.

- appeler le maître, une fois ses camarades bien placés, pour prendre la photo Les élèves « figurants » B et C auront à :

- écouter, comprendre et agir en se plaçant comme le dit A

- se placer correctement dans l'emplacement matérialisé par un cerceau.

La guirlande

des bandes guirlandes vierges

des bandes guirlandes modèles à construire

des modèles à perforer

des boîtes pour mettre les modèles

colle

Règle du jeu Reproduire les guirlandes modèles

Les mathoeufs (cf acces des problèmes pour chercher)

Construire des mathoeufs de couleurs différentes

Règle du jeu : Trouve le plus possible de mathoeufs différents

Les enfants doivent s'organiser ensemble pour trouver le maximum de mathoeufs différents.

A la fin de l'activité, ils doivent prendre une à une les cartes des mathoeufs complets et les placer sous le mathoeuf correspondant.

_ 8 tables sont disposées dans la salle de motricité. Toutes les grandes sections sont réparties par équipe de 3 ou 4 et réalisent les défis dans un ordre déterminé. Chaque équipe se voit attribuer un nombre de points en fonction de la réussite de l'épreuve. Sur chaque table est disposé une feuille de marque que les animateurs rempliront en fonction de l'équipe qui réalise le défi.

	Points	Règle du jeu :	
Équipe 1		Comptage des points :	
Équipe 2			
Équipe 3		Temps du défi :	
Équipe 4			
Équipe 5			
Équipe 6			
Équipe 7			
Équipe 8			