

A VOS MARQUES, PRETS..... DEFIEZ-VOUS !

Cliquez sur le titre du défi pour trouver une illustration ou sur l'étoile pour voir une vidéo

Défi N°1 : Mimanimaux

[Vidéo 1](#)

[Vidéo 2](#)

But : Reproduire et enchaîner des mouvements rappelant le déplacement d'un animal.

Matériel : sans

Variables :

- PS-MS : enchaîner 5 déplacements de bas en haut : onduler au sol comme un ver, ramper comme un lézard, avancer comme un canard, sauter comme un lapin et s'envoler comme un oiseau
- GS à CM2 : imiter le déplacement de 5 animaux pour les faire découvrir à quelqu'un. Possibilités : l'araignée, le crocodile, la salamandre, l'otarie, l'éléphant, l'ours, le gorille, le crabe, la chenille, la panthère, le scorpion

Défi N°2 : [Ne te perds pas](#)

But : Réaliser, sans se tromper, un parcours en suivant un tracé

Matériel : la fiche des parcours et quatre objets disposés au sol pour former un Y

Variables :

- PS-MS : parcours 1, 2, et 3. L'adulte réalise le parcours à effectuer pour modèle. L'enfant doit ensuite le reproduire seul.
- GS-CP-CE1 : L'enfant réalise les parcours 1 à 5 avec le tracé sous les yeux. Puis il essaie de mémoriser les parcours 1 et 2 pour les enchaîner ensuite de mémoire.
- CE2-CM1-CM2 : L'enfant réalise chaque parcours, séparément, de mémoire. Puis il en enchaîne deux, de mémoire, parmi les parcours 3, 4 et 5.

Défi N°3 : La pelle mécanique

[Vidéo](#)

But : Ranger 10 peluches (ou rouleaux de papier toilette, ou autres objets légers) dans le panier.

Pour cela, attrape les objets avec tes pieds pour les placer dans le panier en passant par dessus ta tête. Attention, tu ne peux prendre qu'un seul objet à la fois. Les objets sont placés aux pieds et le panier derrière la tête.

Matériel : des objets, une caisse, un chronomètre.

Variables :

- Maternelle : objets de la grosseur d'un rouleau de papier toilette
- CP, CE1, CE2 : objets de la grosseur du pied de l'enfant
- CM1, CM2 : objets plus petits que le pied de l'enfant

Défi n°4: Jeu des 7 différences

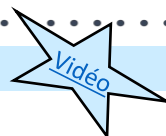
But : Prendre deux photos d'un même sujet, avec 7 différences à retrouver.

Attention : ne pas prendre de visage-s

Cette activité est l'occasion d'un moment de langage et d'observation attentive. Elle peut également servir à organiser un jeu collectif en classe avec les élèves.

Vous pourrez **nous envoyer vos deux photos**, accolées sur une page de format A4, en format paysage, comme dans les exemples à e.rencontre2.usep71@gmail.com

Défi n°5 : La croix



But : Rebondir le plus vite possible

Matériel : craie, ficelle... pour tracer une croix (5 carrés identiques de 30x30 cm, colorées et numérotés de 0 à 4) et un chronomètre.

Descriptif : Pieds joints, l'enfant se place sur la case centrale (0). Il doit respecter

L'enchaînement des rebonds : 0 - 1 - 0 - 2 - 0 - 3 - 0 - 4

(A chaque fois, il faut repasser par la case centrale).

Compter le nombre de passages par la case « 0 » sur une durée de 30''.

Le défi est validé si le score obtenu est égal ou supérieur à 10 en PS-MS, à 15 en GS-CP-CE1, à 20 en CE2-CM1 et à 25 en CM2. Il est possible de rejouer plusieurs fois.

Défi n°6 : Production artistique "Landart"

But : jouer avec les matériaux naturels, les formes et les couleurs pour dessiner le mot « USEP » ou reproduire le bonhomme crayon « USEP »

Vous photographierez la production et nous la transmettez à l'adresse suivante
e.rencontre2.usep71@gmail.com

Défi pour l'enseignant : Invente un défi

Ce défi peut être imaginé par l'enseignant en distanciel, ou par un groupe d'élèves en présentiel puis testé par les volontaires.

Vous remplirez la fiche à télécharger [ici](#) et nous la transmettez à l'adresse suivante
e.rencontre2.usep71@gmail.com

Et merci de votre participation !

A VOUS DE JOUER