



Version du 12 février

2010

Pictogrammes à utiliser pour réaliser les défis



Note à l'enseignante : Pour mieux entendre les sons que le singe produira, placez des verres ou une bouteille d'eau sous ses bras.

Défi 1

Fais bouger les bras du singe.

Défi 2

Fais bouger les bras du singe pendant 5 secondes.

Défi 3

1- Trouve le bruit du singe qui donne un bisou.

2- Change le nombre pour découvrir d'autres sons.

Défi 4

Fais bouger le singe à la vitesse 8 pendant 2 secondes.
Fais bouger le singe dans l'autre sens à la vitesse 5 pendant 2 secondes.

* 1 seconde =10

Défi 5

Fais bouger le singe à la vitesse 7 pendant 4 secondes.
Le singe fait un bruit.
Il bouge dans l'autre sens à la vitesse 3 pendant 2 secondes.
Le singe fait un autre bruit.

* 1 seconde =10

Continuer

Chaque équipe se crée un défi avec les pictogrammes utilisés dans les défis précédents.

Modèle 3 – Le singe qui joue de la musique Le corrigé des défis

Défi 1

Fais bouger les bras du singe.



Défi 2

Fais bouger les bras du singe pendant 5 secondes.



* 1 seconde = 10 donc 5 secondes = 50

Défi 3

a- Trouve le bruit du singe qui donne un bisou.



b- Change le nombre pour découvrir d'autres sons.

* Écris un nombre de 1 à 20, pour découvrir les différents sons.

Défi 4

Fais bouger le singe à la vitesse 8 pendant 2 secondes.

Fais bouger le singe dans l'autre sens à la vitesse 5 pendant 2 secondes.

* 1 seconde = 10 donc 2 secondes = 20



Défi 5

Fais bouger le singe à la vitesse 7 pendant 4 secondes.

Le singe fait un bruit.

Il bouge dans l'autre sens à la vitesse 3 pendant 2 secondes.

Le singe fait un autre bruit.

* 1 seconde = 10 donc 4 secondes = 40, 2 secondes = 20 ...

* Écrivez un nombre de 1 à 20



Continuer

Chaque équipe se crée un défi avec les pictogrammes utilisés dans les défis précédents.

Réponse personnelle à chaque équipe