

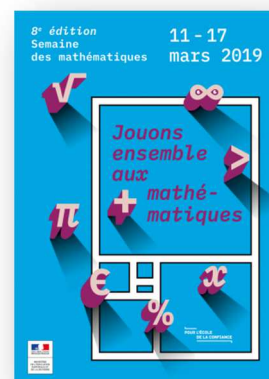
Présentation générale des défis

Cycle 3

Ces défis ont été conçus à partir de **5 jeux de plateaux** existants :

Opération Amon-Rê (Haba), **Cardline** (Asmodee), **Gagne ta maman !** (Gigamic), **Trésors volés** (Sweet November) et **Ricochet Robots** (Oya).

Ils permettent de travailler diverses **compétences** des trois thèmes mathématiques : **nombre et calculs**, **grandeurs et mesures**, **espace et géométrie**.



Chaque jour, les élèves auront à résoudre 1 à 3 défis à partir d'un de ces 5 jeux.

Seront à disposition pour chaque jeu proposé :

- la **fiche-enseignant** qui indique la règle du jeu de base, les compétences travaillées, les consignes générales et les solutions,
- la **fiche-élèves** qui présente les consignes et les visuels des éléments du jeu,
- des **documents annexes** qui proposent les éléments du jeu à imprimer pour les élèves.

Ces défis seront relevés avec des dispositifs différents : en duel (un joueur contre un joueur), en opposition entre équipes ou en collaboration (toute la classe) en fonction du jeu.

◆ **Lundi (calcul) :**

Défis autour du jeu **Opération Amon-Rê**

(3 niveaux de difficulté)



◆ **Mardi (numération, grandeurs, mesures) :**

Défis autour du jeu **Cardline** (2 défis à faire à la suite)



◆ **Mercredi (géométrie) :**

Défis autour du jeu **Gagne ta maman**

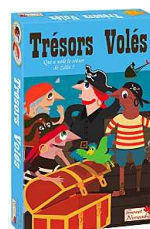
(3 niveaux de difficulté)



◆ **Jeudi (logique) :**

Défi autour du jeu **Trésors volés**

(1 défi proposé)



◆ **Vendredi (espace, programmation) :**

Défis autour du jeu **Ricochet Robots**

(3 niveaux de difficulté)



Ces jeux sont disponibles au prêt à [l'atelier Canopé de Toulouse](#).