

CP CE1 CE2 (cycle 2) -ACTU 01

Continuité pédagogique : A destination des familles



Lumni plateforme éducative de l'audiovisuel public, accessible à tous et développée en partenariat avec l'Éducation nationale

« L'ÉCOLE » : c'est d'abord le maître ou la maîtresse qui envoie les activités et qui maintient le lien avec les familles

ENSEMBLE : une rubrique d'idées à partager en famille

TOUT SEUL : des idées d'activités à réaliser en autonomie/tout seul

AVEC TOUS LES AUTRES : c'est l'occasion de communiquer à distance avec d'autres personnes



ENSEMBLE

① DECOUVRIR LA CULTURE ANGLAISE

Entrez dans cette carte interactive pour un voyage « in english »

Cliquez sur l'image

② JEU DE KIM

→ Formez deux équipes.

→ Récupérez toute sorte d'objets.

Comme toujours, on demande la permission !

→ Installez-les sur le sol ou sur une table.

→ Faites sortir une équipe de la pièce pendant que l'autre change des objets de place.

Pas trop à la fois !

→ Faites revenir la première équipe pour qu'elle trouve les changements.

Des variantes en [PAGE 2](#)



AVEC TOUS LES AUTRES

⑤

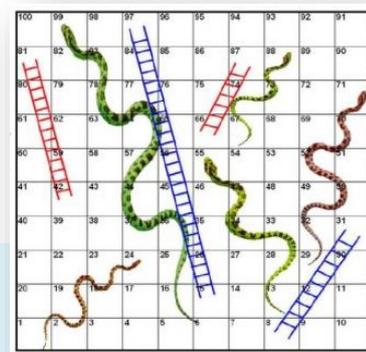
Des marionnettes qui voyagent

Cliquez sur l'image

⑥ UN JEU DE SOCIÉTÉ À CONSTRUIRE : ÉCHELLES ET SERPENTS

Un jeu facile à fabriquer avant de le donner à un voisin ou de l'envoyer à un copain.

Règles du jeu en [PAGE 3](#).



TOUT SEUL

③ EXPERIENCE SCIENCES

Pourquoi se laver les mains aide à se débarrasser du coronavirus ?

Matériel : Un saladier contenant de l'eau, du poivre moulu et du savon.

Déroulement :

→ Mets le poivre dans le saladier et plonge ton doigt dans l'eau poivrée. Celui-ci se colle sur ton doigt.

→ Puis mets du savon tout autour de ton doigt et plonge-le de nouveau dans l'eau poivrée.

→ Alors que se passe-t-il ?



Des explications en vidéo [ICI](#).

④ CHAQUE SEMAINE, une activité **POUR BOUGER** et une **POUR SE CALMER** en [PAGE 2](#).



Le petit clin d'œil

Aujourd'hui on vous parle de :

quelques outils numériques pour aider
en [PAGE 4](#)

ZOOM sur un jeu de stratégie : le MARIENBAD

Installer 16 objets identiques comme sur ces images

= en 4 lignes de 7, 5, 3 et 1

On joue à deux.

Chacun son tour, on prend le nombre d'objets que l'on veut dans une même ligne.

Celui qui est obligé de prendre la dernière a perdu.



② Jeu de Kim : des variantes !

→ objets : plus ou moins d'objets ; en enlever, en rajouter ou les échanger...

→ lieux : Utiliser une pièce (chambre...), le jardin, le balcon etc.

→ aides : Prendre une photo avant changement pour aider l'équipe qui cherche ; Utiliser le carrelage...

④ Continuité pédagogique : pour bouger et se calmer à la maison

Pour bouger



—> Il te faut : 2 grands paniers, cartons... et beaucoup d'objets variés (bouteilles en plastique vides, chaussettes, des rouleaux de papier toilette, des boîtes en carton de différentes tailles, balles, ballons, tissus, coussins, peluches...)

Tu places tous les objets dans le premier panier au début d'un parcours.

Tu dois, le plus rapidement possible, transporter les objets, un seul objet à la fois, du premier panier jusqu'au second panier placé à la fin du parcours.

Tu pourras ajouter de la difficulté en ajoutant des obstacles (passer sous une chaise, par-dessus un coussin, etc.).

Tu pourras défier le reste de ta famille : Chronomètre le temps de chacun !

JEU DU CHAUD FROID (en famille)

Matériel : Un petit objet à cacher

→ Le maître du jeu (enfant ou adulte) demande aux participants de quitter la pièce de jeu. Il cache soigneusement un petit objet (figurine, balle, cuillère) dans une partie de la pièce sous un pot, sous un coussin, derrière un meuble...

→ Quand les participants reviendront dans la pièce, le maître du jeu les guidera avec les mots :

- "froid" si le chercheur est loin de l'objet ;
- "glacial" s'il est très loin ;
- "chaud" quand il se rapproche de la cachette ;
- "brûlant" s'il est très près.

→ Il a le droit d'utiliser des petits mots pour marquer plus ou moins s'il va dans le bon sens comme :

- "plus chaud, tu refroidis, tu brûles, t'es bouillant...".

→ Le premier enfant à avoir retrouvé l'objet devient le maître du jeu...

→ Le jeu peut se faire dans la langue de votre choix...

- Anglais : hot / cold
- Espagnol : caliente / frio
- Italien : Caldo / freddo

Pour se calmer



L'arbre dans le vent

Debout, droit et détendu, pieds légèrement écartés (enraciné comme un arbre), bras le long du corps, tu te balances vers l'avant, vers le côté, vers l'arrière, aussi loin que possible, en soufflant.

Tu peux :

changer la force du vent : petite brise ou tempête,

fermer les yeux,

utiliser les bras comme des branches,

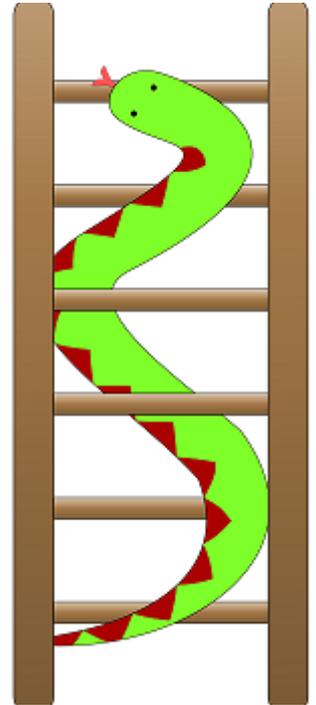
⑥ JEU : serpents et échelles

Règles du jeu

De 2 à 6 joueurs maximum

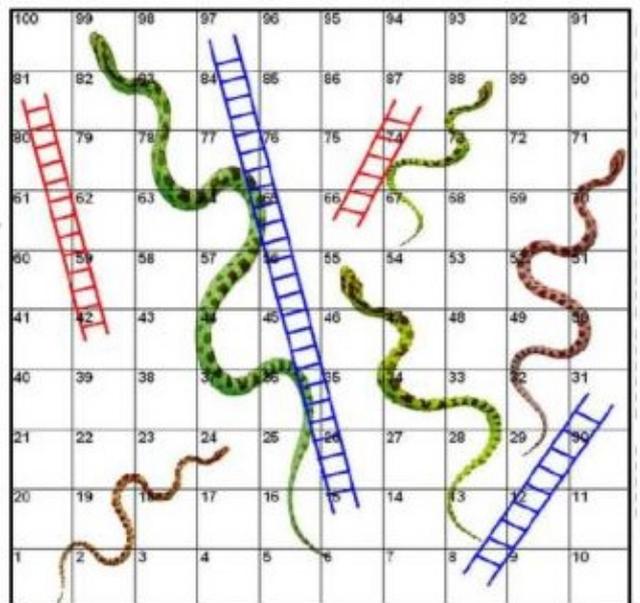
1 à 2 dés

- ◆ Le but est d'arriver le premier sur la case 100.
- ◆ Celui qui fait le plus grand nombre commence.
- ◆ Lancer le dé (ou les dés) et dire le nombre obtenu. Déplacer son jeton du nombre de cases indiquées, en comptant à voix haute.
 - ⇒ Si le pion s'arrête sur une case où se situe le bas d'une échelle, il monte jusqu'en haut de l'échelle. Puis c'est au tour du joueur suivant.
 - ⇒ S'il s'arrête sur une case où se trouve la tête d'un serpent, il glisse jusqu'à l'extrémité de sa queue. Puis c'est au tour du joueur suivant.
- ◆ Pour gagner, il faut faire le nombre exact de points pour arriver sur la case 100. Si on en fait trop, on recule du nombre de points en trop.



Pour tracer le jeu :

- ◆ Sur un grand carton trace 10 lignes et 10 colonnes (si ton carton est un carré de 20 cm de côté, tu traces un repère sur tous les bords et tous les 2 cm, puis tu relies les points opposés)
- ◆ Écris les nombres les uns à la suite des autres, en partant du bas à droite et en remontant comme sur le dessin.
- ◆ Trace les échelles et dessine les serpents comme sur le dessin



Tu peux aussi fabriquer un plateau de jeu en papier tressé :

Tresse des bandes de papier de deux couleurs différentes pour faire un damier.

Il te faudra 20 bandes de 35 cm sur 3 et de



Le petit clin d'œil

Aujourd'hui on vous parle de : quelques outils numériques pour aider



Attention : pas des outils miraculeux, mais des outils qui peuvent aider

<p>Lorsque votre enfant est en difficulté pour lire un texte</p> 	<p>Certaines adaptations du texte peuvent parfois faciliter le décodage ou le repérage dans le texte (syllabes en couleur, mots en couleur, surlignage des lignes...)</p>	<p>Un petit éditeur de texte en ligne, web lire-couleur, permet de copier/coller n'importe quel texte pour en faire quelques adaptations, et pour l'écouter avec une synthèse vocale Plus d'infos : ICI</p>
<p>Lorsque votre enfant est en difficulté en mathématique (techniques opératoires, numération, conversions...)</p>	<p>Certains outils facilitent le repérage dans un tableau, l'alignement des nombres dans une opération, des aides-mémoire, peuvent faciliter certains apprentissages</p> 	<p>Les kits du cartable fantastique proposent un certain nombre d'outils (gabarits, tableaux...) qui peuvent être imprimés et glissés dans une pochette plastique transparente pour que les élèves écrivent avec un feutre de tableau qu'ils pourront effacer Plus d'infos : ICI</p>
<p>Lorsque votre enfant est en difficulté à l'écrit et se sent plus à l'aise sur l'ordinateur pour écrire, écouter le texte ou même s'enregistrer</p> <p>Lorsque, pendant le confinement, on n'a pas d'imprimante, ou plus d'encre ou de papier</p>	<p>Il peut travailler directement dans un document au format pdf sur un ordinateur avec un éditeur adapté</p> 	<p>Une version adaptée pour les élèves de PDF xchange editor permet d'écouter le texte avec une synthèse vocale, d'annoter, de dessiner et même d'enregistrer des réponses en audio sans modifier la structure du document de base. Plus d'infos : ICI</p>
<p>Lorsque votre enfant est en difficulté dans la lecture lorsqu'il fait une recherche sur internet</p> 	<p>On peut faciliter la lecture en allégeant la page qui est souvent surchargée d'informations non essentielles</p>	<p>Avec le navigateur Firefox (libre et gratuit), le mode lecture permet de ne garder que l'article central, d'adapter sa mise en page, et même de l'écouter Plus d'infos : ICI</p>