

POUR L'ÉCOLE
DE LA CONFIANCE



VACANCES APPRENANTES

LIVRET CYCLE 2

2020

 vacances
apprenantes

www.ac-reims.fr



**ACADÉMIE
DE REIMS**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

PRÉSENTATION

La crise sanitaire nous a conduit à faire preuve collectivement d'inventivité et de créativité. Les collectivités territoriales, les associations, les médias ont été aux côtés de l'académie de Reims pour répondre aux objectifs communs de l'opération *Nation apprenante*.

Cet effort collectif se poursuit dans le cadre des *Vacances apprenantes* qui doivent pouvoir offrir une période de découverte, apprenante et solidaire, pour tous les enfants que la crise aura pu fragiliser.

Ce livret destiné aux adultes permet de proposer aux enfants des activités « clés en main » visant à renforcer leurs compétences scolaires, notamment dans l'acquisition des savoirs fondamentaux : lire, écrire, compter et respecter autrui. Il propose également des activités culturelles et de découverte.

Ainsi, les collectivités, les associations mais également les familles, dispose d'un cadre de référence pédagogique pour les enfants du cycle 2, âgés de 6 à 8 ans.

Nous remercions celles et ceux qui vont s'en emparer pour leur engagement et leur souhaitons de vivre des moments riches de partage et d'émotion dans l'éducation des plus jeunes.

JOUR 1

Activités ritualisées

Calcul mental

Course de relais : les additions.

(Une variante, pour un enfant seul ou un travail individuel, est proposée).

Deux équipes de 2 à 6 enfants doivent trouver les solutions d'additions simples le plus rapidement possible.

(Cf. Annexe)

Français 1 : Trouver des mots qui commencent par la lettre « C ».

ABC de Marion Arbona publié aux éditions Le buveur d'encre en 2015.

(Cf. Annexe)

Français 2 : Lecture à voix haute.

1, 2, 3 VOLEZ ! de Natali Fortier aux éditions Albin Michel Jeunesse, 2019.

(Cf. Annexe)

Français 3 : Étude de la langue : identifier les signes de ponctuation.

1, 2, 3 VOLEZ ! de Natali Fortier aux éditions Albin Michel Jeunesse, 2019.

(Cf. Annexe)

Projet français :

Fabrication du jeu « l'alphabet sportif »

Copie flash

(Cf. Annexe)

Projet Mathématiques :

LE JEU DE L'OIE des nombres : jour 1 « la fleur des nombres »

Dans cette activité, les enfants vont devoir se remémorer les différentes façons d'écrire et de décomposer un nombre et compléter des fleurs des nombres.

(Cf. Annexe)



Arts plastiques : "Tout en papier !"

Jour 1 - Une couleur, un point c'est tout !

L'activité du jour en arts plastiques propose aux enfants de réaliser un monochrome "tout en papier !".

Voir fiche détaillée en annexe.

Jeu (activité motrice, repérage dans l'environnement, défi ...)



Défi anglais « Tongue Twisters challenge »

Découverte de l'activité et première mémorisation du texte

Vers la vidéo https://www.youtube.com/watch?v=w4R_a1fxpDQ



Énigme et défi : la chasse aux formes

Les enfants vont devoir observer leur environnement pour y découvrir des formes géométriques.

(Cf. Annexe)

ANNEXE - CALCUL MENTAL

JOUR 1 : COURSE DE RELAIS ADDITIONS

Dans ce jeu de calcul mental, les enfants vont devoir, le plus rapidement possible, trouver le résultat d'additions simples.

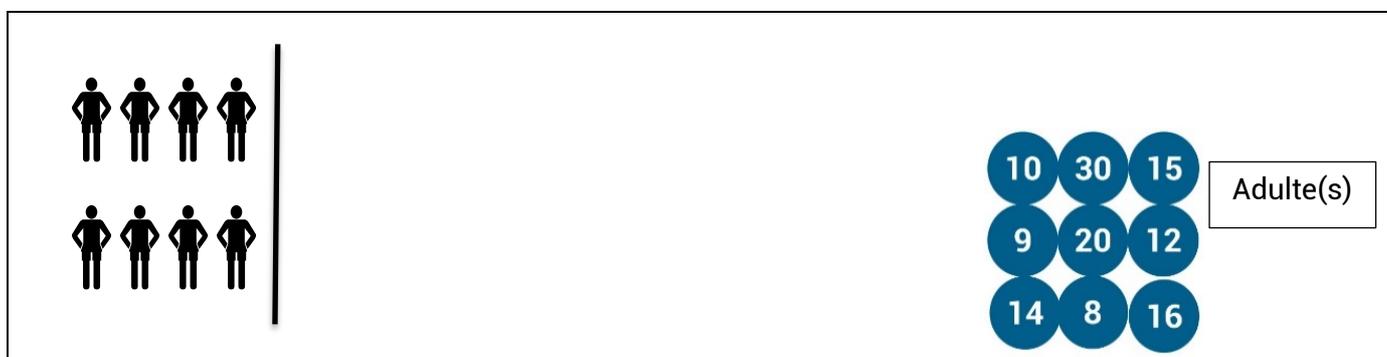
Organisation :

Activité à mettre en place de préférence en extérieur ou dans une salle assez grande.

Les enfants sont répartis en 2 équipes de 4, 5, 6... Un membre de chaque équipe va devoir aller, le plus vite possible, se placer devant les nombres cibles installés au sol (écrits à la craie, ou sur des feuilles posées au sol). L'adulte lui proposera un calcul et l'enfant devra trouver la bonne réponse, toucher la cible correspondante et repartir pour passer le relais à un camarade.

L'équipe gagnante est celle qui la première a fait passer tous ses membres.

On peut décider que les membres de chaque équipe doivent passer 2 ou 3 fois.



Variante pour une activité individuelle :

- Faire le plus d'allers et retours possibles en 1 ou 2 minutes. Essayer d'améliorer son score à chaque tentative.

Nombres cibles et calculs à proposer :

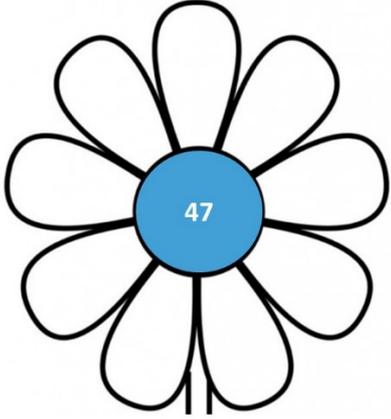
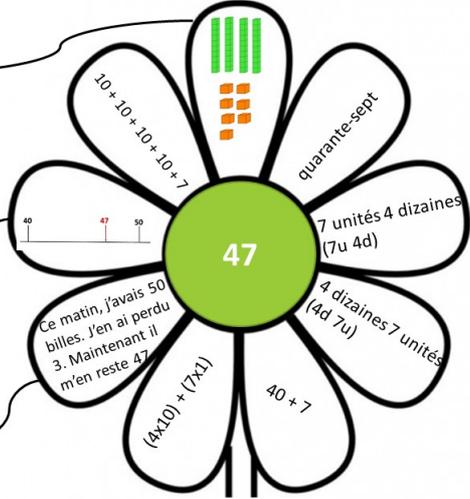
Jour 1			
Nombres cibles à indiquer au sol : 10 - 30 - 20 - 15 - 9 - 12 - 14 - 8 - 16			
Calculs à proposer, de manière aléatoire :			
5+5	19+1	6+6	9+5
4+6	8+7	2+10	6+8
8+2	10+5	8+4	4+4
15+15	14+1	13+1	1+7
10+20	2+13	7+5	2+6
5+25	11+4	3+9	3+5
10+10	6+3	7+7	8+8
15+5	1+8	10+4	6+10
8+12	5+4	2+12	15+1
11+5	2+7	2+14	7+3
7+9	4+12	13+3	1+9

ANNEXE - PROJET MATHÉMATIQUES

JEU DE L'OIE, « LA FLEUR DES NOMBRES »

Dans cette activité, les enfants vont devoir se remémorer les différentes façons d'écrire et de décomposer un nombre

Etape 1 : demander aux élèves d'essayer de trouver le plus de façons possibles de représenter le nombre 47. On peut faire cela collectivement, en affichant une grande fleur que l'on va essayer de compléter tous ensemble, ou laisser les enfants chercher individuellement avant de réunir leurs propositions. La fleur peut être simplement dessinée sur une feuille ou au tableau.

<u>La fleur à compléter</u>	<u>Un exemple de fleur complétée</u> <i>Les enfants peuvent faire d'autres propositions, des pétales peuvent être ajoutés...</i>
	<p>Représentation possible pour les centaines :  Pour les milliers : </p> <p>Ici, il faut écrire entre quelles dizaines se trouve le nombre proposé, et essayer de le situer approximativement. Le nombre 47 se trouve à cette place, entre 40 et 50. </p> <p>Ici, il s'agit d'inventer une petite phrase, à la manière d'un petit problème, qui utilise le nombre proposé.</p> 

Etape 2 : proposer aux élèves de compléter eux-mêmes des fleurs. Il suffit d'inscrire un nombre dans le cœur des fleurs photocopiées ou dessinées.

→ Propositions de nombres :

➔ Pour les élèves de CP : des nombres jusqu'à 100

➔ Pour les élèves de CE1 : des nombres jusqu'à 1 000

➔ Pour les élèves de CE2 : des nombres jusqu'à 10 000

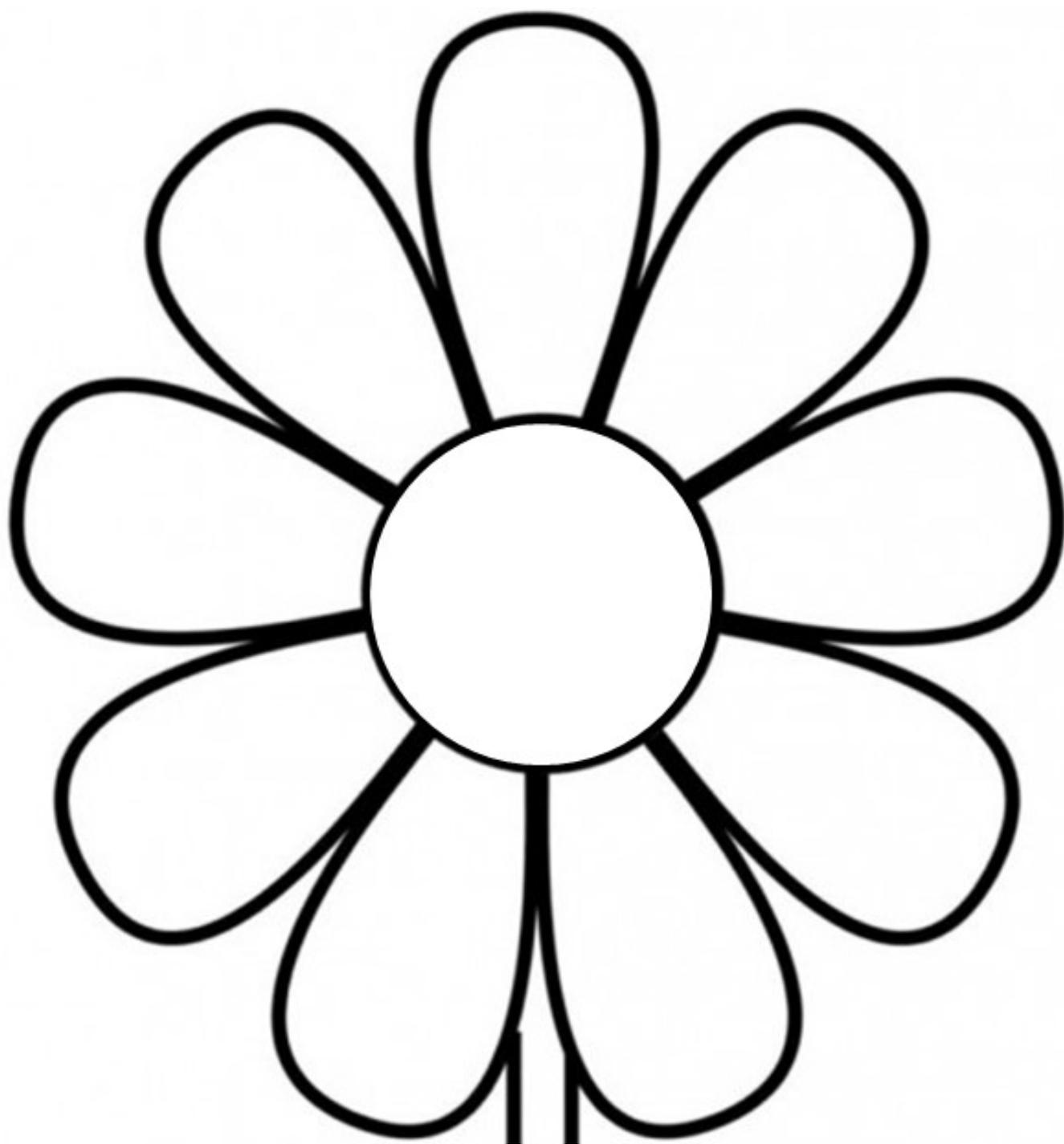
Qui pourra en compléter le plus ? Remplir le plus de pétales pour une fleur ? ...

Prolongements :

- Colorier avec des crayons de couleurs les pétales (attention à utiliser des couleurs claires pour laisser visibles les écritures des nombres, ne pas utiliser de feutres).
- Demander aux élèves, par petits groupes, de positionner les fleurs, en rangeant les nombres du plus petit au plus grand, ou l'inverse.
- Afficher les réalisations pour créer des bouquets, des frises...

Page suivante : fleurs vierges à photocopier et compléter avec un nombre. Il est possible de simplement dessiner les fleurs sur des feuilles.

Fleurs à photocopier si besoin.



ANNEXE - ÉNIGMES ET DÉFIS :

JOUR 1 : LA CHASSE AUX FORMES

Dans cette activité, les enfants vont devoir observer leur environnement pour y découvrir des formes géométriques.

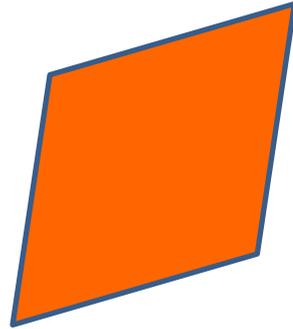
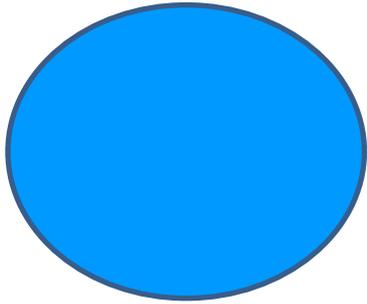
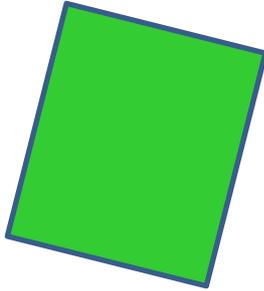
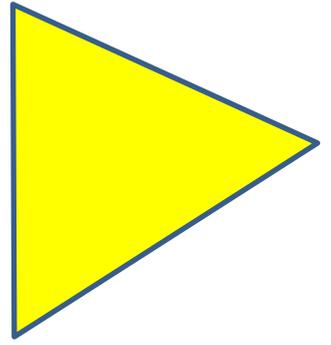
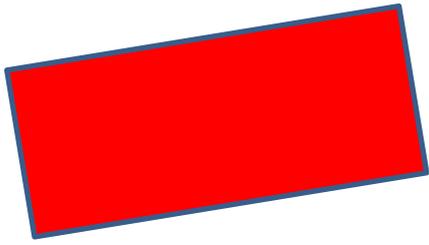
Pour commencer, demander aux enfants de nommer et dessiner à main levée toutes les formes géométriques qu'ils connaissent.

Ensuite, on leur demandera de regarder autour d'eux pour trouver si ces formes existent dans leur environnement, par exemple une table pour le rectangle, un interrupteur pour le carré, une pièce de monnaie pour le cercle... Le défi : qui trouvera le plus de formes ? Qui trouvera le plus de triangles, etc... dans son environnement.

Les enfants peuvent être répartis en plusieurs équipes de 2 ou 3. Ils devront faire la liste des formes qu'ils trouveront et, éventuellement les dessiner, sur une feuille de score. Si cette possibilité existe, les enfants peuvent également prendre les éléments en photos.

(Pour présenter ce défi, il est possible d'utiliser sa présentation en vidéo. Il faut sélectionner le défi CP ici : <http://www.ac-reims.fr/cid150765/1-demarre-journee-avec-defi.html>)

Pour lancer l'activité, on peut aussi commencer par proposer aux enfants de nommer et suivre avec le doigt le contour des formes géométriques qu'ils identifient sur ces photographies.



ANNEXES FRANÇAIS - JOUR 1

FRANÇAIS 1 – TROUVER DES MOTS COMMENÇANT PAR LA LETTRE « C »

ABC de Marion Arbona publié aux éditions Le buveur d'encre en 2015.



Faire découvrir dans l'album seulement l'illustration de la lettre « C ». Cacher la liste des mots commençant par la lettre « C ».

Niveau 1 :

- Faire observer l'illustration de Marion ARBONA, et proposer aux enfants de trouver cinq **mots commençant par la lettre « C »**, leur faire écrire ces mots.
- Faire lire à chaque enfant les mots qu'il a trouvés.

Niveau 2 :

- Faire observer l'illustration de Marion ARBONA, et proposer aux enfants de trouver :
 - ✦ trois noms communs masculins et trois noms communs féminins **commençant par la lettre « C »**, leur faire écrire ces mots.
 - ✦ un mot commençant par le son [k], un par le son [s], et un mot commençant par le son [ʃ] (« ch »), leur faire écrire ces mots.
- Faire lire à chaque enfant les mots qu'il a trouvés.

Pour aller plus loin, un petit défi pour tous : trouver le plus possible de mots commençant par la lettre « C ».

FRANÇAIS 2 - LECTURE À VOIX-HAUTE : 1, 2, 3 VOLEZ ! de Natali Fortier aux éditions Albin Michel Jeunesse, 2019

LECTURE À VOIX HAUTE

Présenter l'album aux enfants. Leur faire décrire la première de couverture et lire le titre ainsi que le nom de l'auteure-illustratrice.

Niveau 1 : Présenter les trois premiers personnages. Faire lire aux enfants le nom de chaque oiseau (« Achille », « Boubacar », « Colibri »), puis leur distribuer les trois premiers textes ci-dessous. Laisser un temps de lecture silencieuse aux enfants avant de les faire lire à haute voix. Après que les élèves aient réalisé leur lecture, l'adulte relit les textes.



Achille

C'est aujourd'hui le grand jour.
Mon cœur bat très fort.

Boubacar

Je suis content. Je me sens prêt.
Je siffle, les ailes dans les
poches.

Colibri

J'ai attrapé froid, cette nuit. Je
frissonne. J'espère que je ne
vais pas éternuer, c'est pas le
moment !

Niveau 2 : Présenter les six premiers personnages. Faire lire aux enfants le nom de chaque oiseau (« Achille », « Boubacar », « Colibri », « Dorothee », « Emile ») puis leur distribuer les six premiers textes. Laisser un temps de lecture silencieuse aux enfants avant de les faire lire à haute voix. Après que les élèves aient réalisé leur lecture, l'adulte relit les textes.



Dorothee

J'ai le goût d'y aller et en même
temps je suis inquiète ; et quand
je suis inquiète, je me gonfle de
partout, et mes plumes se
dressent sur ma tête.



Emile

Je doute, je doute et je doute. Il
faut absolument que je cesse de
me répéter ça en boucle. Ah, les
voilà ! Attendez-moi !



Fatima

Je trépigne, je frétille, je saute de
joie, je piaffe d'impatience, tout
ça à la fois.

FRANÇAIS 3 - ÉTUDE DE LA LANGUE

Les signes de ponctuation

Niveau 1 :

- ◆ Faire identifier pour chaque texte le nombre de phrases. Demander aux enfants comment ils ont procédé pour identifier les phrases.
- ◆ Faire colorier les différents signes de ponctuation dans les trois textes et les faire nommer.

Niveau 2 :

- ◆ Faire identifier pour chaque texte le nombre de phrases. Demander aux enfants comment ils ont procédé pour identifier les phrases.
- ◆ Faire colorier les différents signes de ponctuation dans les trois textes et les faire nommer.

PROJET FRANÇAIS : FABRICATION DU JEU « L'ALPHABET SPORTIF »

Matériel : 1 dé, autant de pions que de joueurs, un carton pour tracer le plateau de jeu

Faire construire une piste de jeu avec un départ, une arrivée et 26 cases. Chaque case portera une lettre de l'alphabet et une consigne à exécuter. Il faut donc 26 consignes différentes construites sur la même base à partir de verbes d'action : 1, 2, 3 Volez ! 1, 2, 3 Rampez !, 1, 2, 3 Courrez !...

Les cases voyelles ont un bonus : exécuter la consigne 10 fois !

Départ	A 1, 2, 3 Rampez !	B 1, 2, 3 Courez !	C 1, 2, 3 Sautiez !	D 1, 2, 3 Dansez !	E 1, 2, 3 Criez !	
--------	--------------------------	--------------------------	---------------------------	--------------------------	-------------------------	--

Règle du Jeu : il se joue comme un jeu de l'oie. Chacun lance le dé et avance son pion d'autant de cases qu'indiqué sur le dé. Il lit alors la consigne proposée et la réalise. Les cases voyelles ont un bonus : exécuter la consigne 10 fois !

Pour la fabrication des consignes : les enfants peuvent se répartir le travail en écrivant chacun quelques consignes sur des Post'it. L'adulte aidera à vérifier l'orthographe.

La fabrication de ce jeu permet de réviser l'alphabet, de faire fonctionner l'impératif (bien différencier l'infinitif et son impératif : voler / volez), d'augmenter son bagage lexical concernant les verbes d'action... Il permet aussi de se défouler !

COPIE FLASH

Cette copie est au service de la production du jeu ci-dessus.

Faire observer des couplages infinitif / impératif : ramper / rampez !, courir / courez !, sauter / sautez !, crier / criez ! danser / dansez !

Prévoir de présenter aux enfants les mots en écriture cursive (écriture en attaché) avant la copie (Si besoin, s'y préparer avec quelques outils sur le Padlet de ressources, dont la police à télécharger pour l'écriture cursive : <https://fr.padlet.com/pascalemougeltr/ecriture>).

Pour chaque paire de mots :

- Afficher le modèle en écriture cursive (si possible le tracer devant les enfants et disant comment on procède : voir la vidéo « ramper / rampez » sur le Padlet),
- Faire lire les 2 mots (l'impératif sera lu avec plus de force que l'infinitif : rampez !, sautez !),
- Expliquer les différences,
- Aider à la mémorisation : demander aux enfants de se dire les lettres (yeux ouverts, puis yeux fermés, à voix basse puis haute), leur faire fermer les yeux en essayant de voir le mot, vérifier en ouvrant les yeux.
- Au signal, cacher le modèle et le faire copier. Vérifier.

Remarque : pour cette copie, il peut être utile de revoir comment tracer le r et le z en cursive, et comment les enchaîner (voir vidéos « er » et « ez » sur le Padlet écriture).

Ce type de copie permet d'aider à mémoriser des mots et à écrire plus vite.

ANNEXE - ARTS PLASTIQUES

« TOUT EN PAPIER ! » - JOUR 1

Une couleur, un point c'est tout !

Ce que l'enfant va apprendre

- Utiliser le papier comme un **support*** et un **matériau*** ;
- Se questionner sur la façon dont il a réalisé son œuvre ;
- Découvrir ce qu'on appelle un **monochrome*** en arts.

Matériel à prévoir

- Une feuille blanche A4 ;
- De la colle ;
- Des ciseaux.

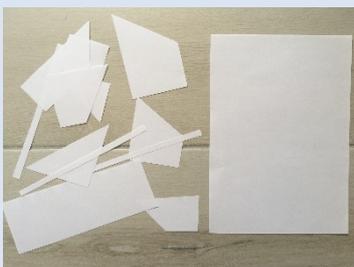
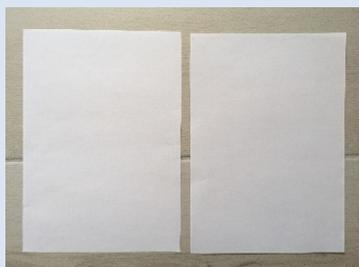
Consignes à donner

Tu vas créer un personnage en papier découpé :

1. Coupe ta feuille en 2 parties égales dans le sens de la largeur ;
2. En fonction de ce que tu as imaginé comme personnage, découpe des formes dans une des deux feuilles que tu as : c'est ton matériau pour créer ton œuvre ;

Contrainte : Ne jette rien car tout le papier doit être utilisé !

3. Prends la 2^{ème} feuille : c'est le support sur lequel tu vas coller ton personnage ;
4. En collant les formes découpées sur ton support, crée ton personnage.



Pour échanger avec l'enfant

Comment rendre visible un personnage blanc sur un fond blanc ?

En mettant des éléments en **volume*** (en pliant, en froissant, en empilant les formes... etc.) et en observant ce que ça donne : quand ces éléments sont à la lumière, ils créent des ombres qui permettent de mieux voir ton personnage.

Pour aller plus loin

Du côté des artistes

On peut montrer des **monochromes*** d'Yves Klein, de Robert Ryman, de Pierre Soulages... etc. : <http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-monochrome/ENS-monochrome.html>

Autres activités possibles

L'activité peut être proposée avec d'autres consignes :

- en déchirant le papier (les ciseaux sont interdits) ;
- en utilisant des feuilles avec d'autres couleurs : bleu, rouge, jaune... etc. ;
- en réalisant autre chose : un paysage, un portrait... etc. ;
- en utilisant d'autres papiers : papier journal, magazine, prospectus, papier cadeau... etc.

* Voir glossaire en arts plastiques

Glossaire en arts plastiques

- * **Support** : Surface sur laquelle sont déposés les matériaux.
- * **Matériau** : Ce qui constitue ou est destiné à constituer une œuvre comme la peinture ou l'encre.
- * **Monochrome** : Œuvre qui ne comporte qu'une seule couleur.
- * **Volume** : En 3 dimensions.
- * **Mouvement dada** ou **dadaïsme** : mouvement intellectuel, littéraire et artistique du début du XXème siècle, qui se caractérise par une remise en cause de toutes les conventions et contraintes idéologiques, esthétiques et politiques. Les artistes de dada se voulaient irrespectueux, extravagants, affichant un mépris total envers les « vieilleseries » du passé. Ils cherchaient à atteindre la plus grande liberté d'expression, en utilisant tout matériau et support possible. Ils avaient pour but de provoquer et d'amener le spectateur à réfléchir sur les fondements de la société.
- * **Propriété plastique** : Comportement du matériau en réponse à un geste (par exemple ici, le papier garde la mémoire du pli ou du froissage).

ANNEXE-TONGUE TWISTERS CHALLENGE

ANNEXE - PROGRESSION HEBDOMADAIRE



Tongue Twisters challenge

Un défi virelangue en anglais



Les activités proposées peuvent s'inscrire dans des rituels quotidiens



QR code du virelangue

Lien vers le virelangue en ligne : https://youtu.be/w4R_a1fxpDQ

Jour 1	Découverte du virelangue intitulé « <i>Red Lorry, yellow lorry</i> » Mémoriser le virelangue et le répéter.
Jour 2	- Faire écouter à nouveau le virelangue et le répéter à l'identique - Le répéter ensuite en commençant par la fin <i>Lorry</i> <i>Yellow lorry</i> <i>Lorry, yellow lorry</i> <i>Red lorry, yellow lorry</i>
Jour 3	Jeu de la chaîne parlée. Un enfant dit le premier mot, l'enfant suivant dit le 2 ^{ème} mot, l'enfant suivant le 3 ^{ème} mot et le dernier enfant le 4 ^{ème} mot. Essayer de faire cela de plus en plus vite.
Jour 4	Associer une rythmique au virelangue. On peut taper des mains, taper des pieds, taper sur ses cuisses, claquer les doigts, ...
Jour 5	S'amuser à dire le « <i>tongue twister</i> » en variant sa voix (forte, faible, chantée, rapide, lente, ...). Variables : 2 groupes avec énoncé du tongue twister en question /réponse avec ou sans déplacements... Défi final : faire une restitution collective de ce virelangue ou en équipes sous la forme d'un challenge en rappelant collectivement les critères de réussite : dire le virelangue le plus vite possible, sans erreur de prononciation, sans oubli ou inversion de mot.

Pour aller plus loin



D'autres virelangues sur le site British council
<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/tongue-twisters>

JOUR 2

Activités ritualisées

Calcul mental

Course de relais : additions et les soustractions.

(Une variante, pour un enfant seul ou un travail individuel, est proposée).

Deux équipes de 2 à 6 enfants doivent trouver les solutions d'additions et de soustractions simples le plus rapidement possible.

(Cf. Annexe)

Français 1 : Trouver des mots qui commencent par la lettre « E ».

(Cf. Annexe)

Français 2 : Lecture - Compréhension : associer un texte avec l'illustration de l'oiseau correspondante.

Album : **1, 2, 3 VOLEZ !** de Natali Fortier aux éditions Albin Michel Jeunesse, 2019

(Cf. Annexe)

Français 3 : Production d'écrits : écrire un portrait

Album : **1, 2, 3 VOLEZ !** de Natali Fortier aux éditions Albin Michel Jeunesse, 2019

(Cf. Annexe)

Projet français :

Fabrication du jeu Memory en lien avec la lecture - Copie retournée

(Cf. Annexe)

Projet mathématiques :

LE JEU DE L'OIE DES NOMBRES : JOUR 2 « LES PROBLÈMES »

A partir d'un nombre donné, les enfants vont d'abord devoir trouver des opérations correspondantes, puis essayer d'inventer des problèmes arithmétiques à proposer à leurs camarades. (Cf. Annexe)



Arts plastiques : "Tout en papier !"

Jour 2 - Un collage complètement dada !

L'activité du jour en arts plastiques propose aux enfants de réaliser un collage au hasard à partir de formes découpées dans du papier.

Voir fiche détaillée en annexe.

Enigme et défi : les poules et les moutons

A partir du nombre de têtes et de pattes, les enfants vont devoir essayer de trouver combien la fermière possède d'animaux de chaque sorte : « **Dans sa ferme, Mme Martin a des poules et des moutons. Elle a compté en tout 8 têtes et 26 pattes.**

Combien a-t-elle de moutons et combien de poules ? » (Cf. Annexe)

Musique

Découverte de la guitare

Réalisation d'une carte d'identité de l'instrument

(Cf. Annexe)

ANNEXE - CALCUL MENTAL

JOUR 2 : COURSE DE RELAIS ADDITIONS ET SOUSTRATIONS

Dans ce jeu de calcul mental, les enfants vont devoir, le plus rapidement possible, trouver la solution d'additions et de soustractions. Le jeu est en fait identique à celui du jour 1, on ajoute seulement une nouvelle opération, la soustraction.

Organisation :

Activité à mettre en place de préférence en extérieur.

Les enfants sont répartis en 2 équipes de 4, 5, 6... Un membre de chaque équipe va devoir aller, le plus vite possible, se placer devant les nombres cibles installés au sol (écrits à la craie, ou sur des feuilles posées au sol). L'adulte lui proposera un calcul et l'enfant devra trouver la bonne réponse, toucher la cible correspondante et repartir pour passer le relais à un camarade.

L'équipe gagnante est celle qui la première a fait passer tous ses membres. On peut décider que les membres de chaque équipe doivent passer 2 ou 3 fois.



Variante pour une activité individuelle :

- Faire le plus d'allers et retours possibles en 1 ou 2 minutes. Essayer d'améliorer son score à chaque tentative.

Nombres cibles et calculs à proposer :

Jour 1				Jour 2			
Nombres cibles à indiquer au sol : 10 – 30 – 20 – 15 – 9 – 12 – 14 – 8 – 16				Nombres cibles à indiquer au sol : <i>Mêmes nombres cibles que pour le jour 1</i>			
Calculs à proposer, de manière aléatoire :				Calculs à proposer, de manière aléatoire : <i>On peut reprendre les mêmes que la veille, et ajouter ces soustractions :</i>			
5+5	19+1	6+6	9+5	15-5	20-10	18-9	12-4
4+6	8+7	2+10	6+8	17-7	12-2	15-3	20-4
8+2	10+5	8+4	4+4	40-10	50-40	20-8	25-9
15+15	14+1	13+1	1+7	50-20	20-5	24-12	17-1
10+20	2+13	7+5	2+6	35-5	18-3	13-1	18-2
5+25	11+4	3+9	3+5	38-8	30-15	17-5	16-2
10+10	6+3	7+7	8+8	100-70	16-1	20-6	19-3
15+5	1+8	10+4	6+10	50-30	10-1	15-1	17-3
8+12	5+4	2+12	15+1	30-10	12-3	28-14	
11+5	2+7	2+14	7+3	25-5	20-11	16-8	
7+9	4+12	13+3	1+9	26-6	15-6	10-2	

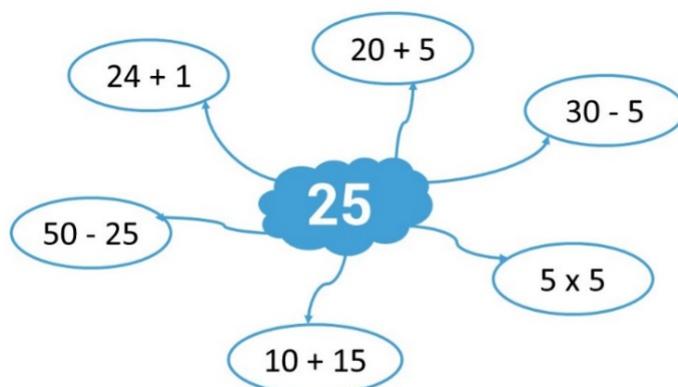
ANNEXE - PROJET MATHÉMATIQUES

JOUR 2 : JEU DE L'OIE, LES PROBLÈMES

Dans cette activité, les enfants vont devoir inventer des problèmes et résoudre ceux de leurs camarades. Dans une première étape, ils vont commencer par chercher des opérations ayant pour résultat le nombre proposé. Cela leur permettra de commencer par manipuler le nombre, de se familiariser avec lui, avant de le mettre en situation dans un énoncé.

Etape 1 : proposer aux enfants d'imaginer des opérations qui pourraient avoir 25 comme résultat. Regrouper les propositions des élèves sur une affiche par exemple, au fur et à mesure. On peut réutiliser une fleur, comme la veille, pour réunir les résultats, ou présenter les réponses sous forme de carte mentale, comme ici.

Ensuite, on proposera de choisir une opération et d'imaginer un problème qui nécessite de faire cette opération pour être résolu. Plusieurs exemples pourront être cherchés collectivement, avant l'étape 2, afin que les enfants comprennent bien la consigne et qu'ils disposent de plusieurs exemples.



Exemples de problèmes qui pourraient être inventés à partir du nombre 25 :

- Quand je suis arrivée ce matin, j'avais 20 billes. Pendant la récréation, j'en ai gagné 5. Combien ai-je de billes maintenant ?
- Dans un sachet, il y a 5 biscuits. Maman a acheté 5 sachets. Combien a-t-elle de biscuits en tout ?
- Dans son bouquet, la fleuriste a déjà mis 5 fleurs. Quand il sera terminé, son bouquet doit compter 30 fleurs. Combien doit-elle encore mettre de fleurs dans son bouquet pour qu'il soit terminé ?

Etape 2 : chaque enfant va maintenant trouver des opérations correspondant à un nombre donné et inventer un problème.

- donner aux enfants une petite feuille sur laquelle ils écriront d'un côté un nombre, avec les opérations correspondantes qu'ils trouveront. De l'autre côté, ils pourront ensuite essayer de rédiger un problème utilisant une de ces opérations.

- les plus rapides pourront répéter le même travail avec plusieurs nombres.

En niveau 1 : proposer des nombres simples dans un premier temps, comme 5, 8, 10. Pour les enfants les plus à l'aise, on peut proposer des nombres plus grands.

En niveau 2 : proposer des nombres plus grands, mais en restant en dessous de 100.

Pour les enfants qui auraient des difficultés, on peut leur proposer d'utiliser de « vrais » objets (des cailloux, des billes, des petits personnages, des jetons...) et de les manipuler pour inventer leur problème. Cela leur permettra de mimer la situation avant de l'écrire.

On pourra également leur proposer d'inventer un problème dans leur tête et les aider à l'écrire (ou proposer à un enfant plus âgé d'aider ceux qui ont des difficultés à écrire).

A noter que seuls les plus grands pourront utiliser la multiplication.

Etape 3 : les cartes nombres / problèmes sont récupérées et les enfants sont invités à résoudre les problèmes proposés par leurs camarades. Cette étape peut être reportée au lendemain si l'on n'a pas eu le temps, au cours de l'activité, de vérifier que les problèmes inventés avaient du sens, que les opérations proposées étaient correctes.

ANNEXE - ÉNIGMES ET DÉFIS

JOUR 2 : LES MOUTONS ET LES POULES

Dans cette activité, les enfants vont devoir trouver le nombre de poules et de moutons que possède une fermière, à partir d'indications sur le nombre de têtes et de pattes.

« Dans sa ferme, Mme Martin a des poules et des moutons. Elle a compté en tout 8 têtes et 26 pattes.

Combien a-t-elle de moutons et combien de poules ? »

On peut laisser les enfants chercher seuls un petit moment, ou si possible par deux, avant que chacun propose sa solution.

Solution :

5 moutons et 3 poules :

→ soit 20 pattes et 5 têtes pour les moutons, 6 pattes et 3 têtes pour les poules.

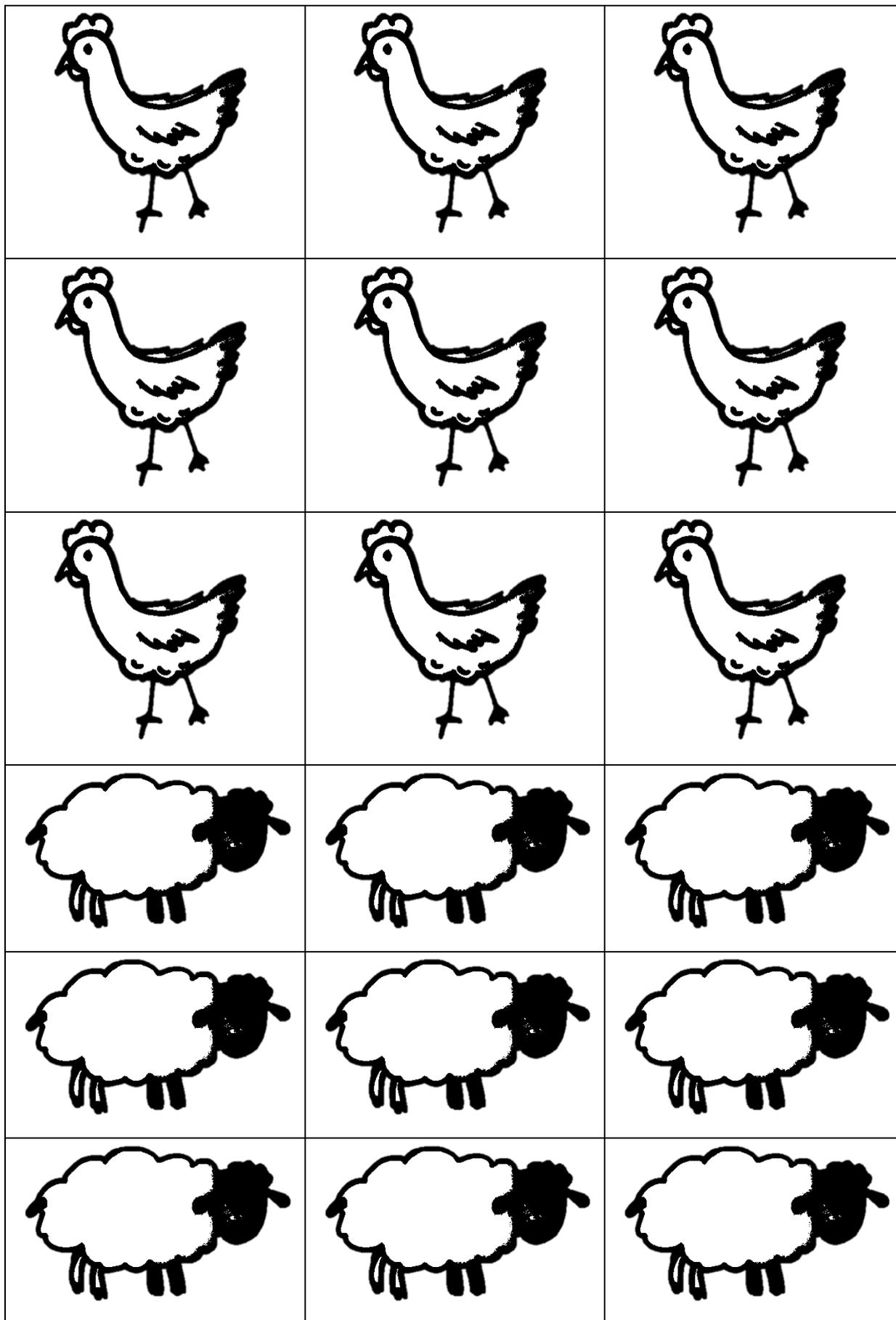
→ le total des poules + moutons est bien alors de 26 pattes et 8 têtes

Pour résoudre cette énigme, les enfants peuvent utiliser différentes procédures :

- Par tâtonnement : c'est-à-dire essayer, puisqu'il y a 8 têtes et que chaque animal a une tête, de compter combien cela fait de pattes si je décide qu'il y a 7 moutons et 1 poule, puis faire différentes tentatives jusqu'à trouver la bonne réponse ;
- En schématisant : dessiner des poules, des moutons, et faire des comptages de pattes et de têtes, jusqu'à trouver la bonne réponse.
- Pour les aider, on peut leur donner des images de poules et de moutons (par exemple celles de la page suivante) ou dessiner une poule et un mouton au tableau, discuter ensemble pour établir que chaque animal a une tête, les poules deux pattes et les moutons quatre pattes. On peut également proposer du matériel à manipuler, comme des allumettes pour représenter les pattes.

PROLONGEMENT :

Afin que ceux qui n'avaient pas trouvé la bonne réponse puissent avoir la chance de réussir, on peut proposer aux enfants une autre recherche : « Dans un autre enclos de sa ferme qui comprend cette fois des canards et des chèvres, la fermière compte 11 têtes et 28 pattes. Combien a-t-elle de canards et combien a-t-elle de chèvres ? » (Solution : 8 canards et 3 chèvres)



ANNEXES FRANÇAIS - JOUR 2

FRANÇAIS 1 : TROUVER DES MOTS COMMENÇANT PAR LA LETTRE « E »

ABC de Marion Arbona publié aux éditions Le buveur d'encre en 2015.



Faire découvrir dans l'album seulement l'illustration de la lettre « E ». Cacher la liste des mots commençant par la lettre « E ».

Niveau 1 :

- Faire observer l'illustration de Marion ARBONA, et proposer aux enfants de trouver trois noms d'animaux commençant par la lettre « E », leur faire écrire ces mots.
- Faire lire à chaque enfant les mots qu'il a trouvés.

Niveau 2 :

- Faire observer l'illustration de Marion ARBONA, et proposer aux enfants de trouver cinq noms d'animaux commençant par la lettre « E », leur faire écrire ces mots.
- Faire lire à chaque enfant les mots qu'il a trouvés.

Pour aller plus loin, un petit défi pour tous : trouver le plus possible de mots commençant par la lettre « E ».

FRANÇAIS 2 : ALBUM

LECTURE – COMPRÉHENSION

Activité inspirée de l'Album : 1, 2, 3 VOLEZ ! de Natali Fortier aux éditions Albin Michel Jeunesse, 2019

Niveau 1 : Faire identifier les personnages qui correspondent aux quatre premiers textes. Puis faire trouver le nom des personnages des textes 1 et 3 en proposant aux enfants de s'appuyer sur l'activité proposée le jour 1. Demander aux enfants de souligner les mots ou groupes de mots qui leur ont permis d'associer le texte et l'illustration.

Niveau 2 : Faire associer chaque personnage au texte correspondant. Demander aux enfants de souligner les mots ou groupes de mots qui leur ont permis d'associer le texte et l'illustration.

1

« Je porte une jolie plume sur la tête et une collerette rouge autour du cou. J'ai un très long bec jaune. Je m'appelle »

2

« Mon prénom commence par la lettre K. Je suis une femelle oiseau qui porte un bouquet en guise de chapeau. »

3

« Je suis le plus petit parmi nous six. Je m'appelle »

4

« Je suis toujours sur mon trente-et-un : costard et chapeau pour aller acheter le pain. »

5

« Je te tourne le dos, pourtant tu peux admirer ma tête de profil. »

6

« Ce qui me distingue des autres, c'est ma très jolie queue qui contient huit magnifiques plumes à son extrémité. »



A



B



C



D



E



F

PRODUCTION D'ÉCRIT

Avant de faire écrire le portrait d'un oiseau, lire aux enfants les textes (les portraits) ci-dessus. Surligner en collectif tous les mots et groupes de mots qui permettent de réaliser le portrait de l'oiseau.

Niveau 1 : Faire écrire le portrait d'un oiseau et le dessiner.

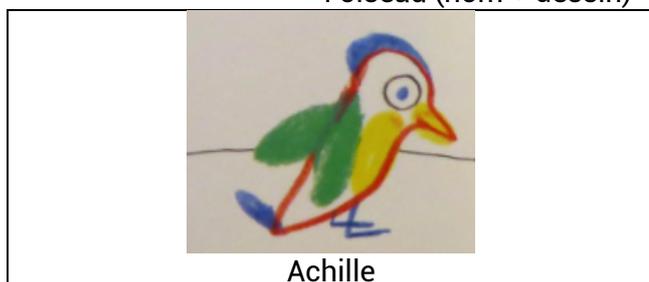
Niveau 2 : Faire écrire le portrait de deux oiseaux et les dessiner. Pour chaque portrait, proposer d'utiliser au minimum trois adjectifs.

FRANÇAIS 3 : FABRICATION DU JEU MEMORY TEXTE / IMAGE

Matériel : des feuilles A6, l'album « 1, 2, 3 Volez ! »

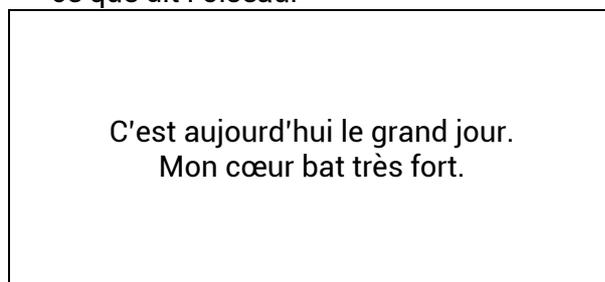
Faire choisir quelques oiseaux. Pour chaque oiseau, fabriquer 2 cartes mémo : une carte avec son nom et son dessin // et une carte avec ce que dit l'oiseau.

l'oiseau (nom + dessin)



+

ce que dit l'oiseau.



Le jeu consiste à retrouver les paires parmi toutes les cartes fabriquées.

Remarque : ce jeu peut aussi se réaliser sur ordinateur, grâce à l'application gratuite LearningApps.

Exemple en version jeu : <https://learningapps.org/watch?v=pryrwv6b320>

Exemple en version modifiable : <https://learningapps.org/display?v=pryrwv6b320>

COPIE RETOURNÉE

Les enfants choisissent dans le texte (en script ou en cursive, selon le niveau) l'extrait qu'ils veulent copier. Ils l'isolent (ils ne doivent avoir que cette partie de texte devant eux), le lisent plusieurs fois silencieusement puis à voix haute.

Quand ils sont prêts, ils retournent le texte et commencent à copier ce qu'ils ont mémorisé. Ils regardent à nouveau le modèle, le cachent, et copient avec une autre couleur ce qu'ils viennent de mémoriser. Et ainsi de suite jusqu'à la fin. Ils verront ainsi combien de fois ils ont dû regarder le texte pour le copier en entier. Il peut être intéressant de refaire la même copie une seconde fois pour voir si le nombre de fois où le texte a été regardé a diminué.

Remarque : l'intérêt de cette comparaison est de voir ses propres progrès. Il serait contre-productif de comparer les enfants entre eux.

Pour varier les niveaux : Proposer le texte en script (écriture des livres) qui devra être transcrit en cursive (écriture en attaché) par l'enfant ou le proposer directement en cursive. Le choix du texte à copier permettra également de varier la difficulté : longueur, mots connus, ...

Achille	Boubacar	Colibri
Dorothée	Emile	Fatima

C'est aujourd'hui le grand jour. Mon cœur bat très fort.	Je suis content, je me sens prêt. Je siffle, les ailes dans les poches.
J'ai attrapé froid, cette nuit. Je frissonne. J'espère que je ne vais pas éternuer, c'est pas le moment !	J'ai le goût d'y aller et en même temps je suis inquiète ; et quand je suis inquiète, je me gonfle de partout, et mes plumes se dressent sur ma tête.
Je doute, je doute et je doute. Faut absolument que je cesse de me répéter ça en boucle. Ah, les voilà ! Attendez-moi !	Je trépigne, je frétille, je saute de joie, je piaffe d'impatience, tout ça à la fois.

Ce type de copie permet d'aider à augmenter la taille des groupes de mots copiés, et à écrire plus vite. Faire partager les stratégies de copie utilisées par les enfants peut aider également à améliorer sa propre stratégie de copie.

ANNEXE - ARTS PLASTIQUES

« TOUT EN PAPIER ! » - JOUR 2

Un collage complètement dada !

Ce que l'enfant va apprendre

- Utiliser le papier comme un **support*** et un **matériau*** ;
- Se questionner sur la façon dont il a réalisé son œuvre ;
- Découvrir ce qu'on appelle le **dadaïsme*** ou **mouvement dada*** en arts.

Matériel à prévoir

- Une feuille A4 (support) ;
- Des papiers de toute sorte (magazines, prospectus, journaux) ;
- Une enveloppe ;
- De la colle et des ciseaux.

Consignes à donner

Tu vas réaliser un collage :

1. Découpe des éléments, des formes dans tous les papiers que tu possèdes ;
2. Mélange tous ces éléments et place-les dans l'enveloppe ;
Contrainte : Tire chaque élément au hasard, sans regarder.
3. Colle chaque élément tiré au sort sur ta feuille blanche pour réaliser ton collage ;
4. Arrête quand tu penses que ton collage est fini (tu n'es pas obligé de remplir ta feuille).



Pour échanger avec l'enfant

Questionner l'enfant sur le fait que son œuvre dépend du hasard : qu'en pense-t-il ?

Ici, le geste artistique dépend du tirage au sort : l'artiste ne choisit pas ce qu'il va faire.

Pour aller plus loin

Du côté des artistes

On montrera des collages dada, comme ceux de Jean Arp, de Max Ernst ou d'André Breton : <http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-dada/ENS-dada.ht>

Autres activités possibles

L'activité peut être proposée avec d'autres consignes :

- en déchirant le papier (les ciseaux sont interdits) ;
- en découpant uniquement des bandes de papier ;
- en découpant uniquement des formes géométriques ;
- en découpant uniquement des morceaux de textes, de mots, des lettres ;
- en découpant uniquement des photographies (comme dans les photomontages dada).

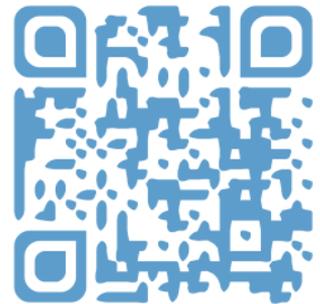
* Voir glossaire en arts plastiques

LA GUITARE

RÉALISATION D'UNE CARTE D'IDENTITÉ DE L'INSTRUMENT

Avec Hugo CABURET, Guitariste

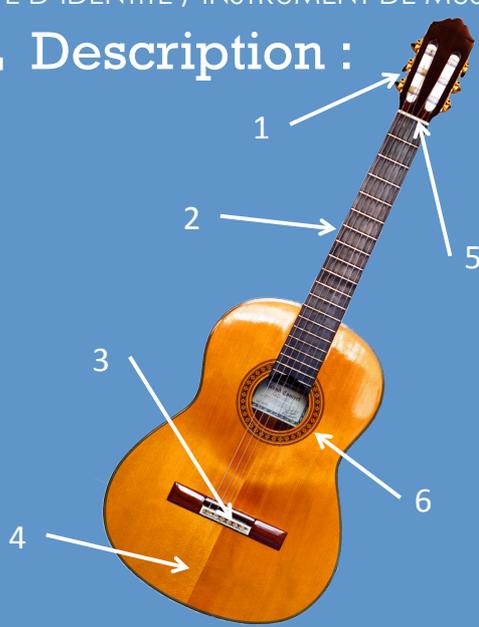
- Ouvrez la vidéo de présentation sur *Youtube* suivant le lien suivant : https://youtu.be/e-Y_tUG63c ou à l'aide du code QR ci-contre.
- Profitez de cette rencontre musicale virtuelle !
- Complétez la carte d'identité de l'instrument.



IMPORTANT : Pendant le visionnage de la vidéo, essayez de retenir quelques informations, comme les noms des différentes parties de l'instrument par exemple !

CARTE D'IDENTITÉ / INSTRUMENT DE MUSIQUE

+ Description :



1.
2.
3.
4.
5.
6.

Origines :

Famille :

Compositeurs :

Interprètes :

Nom :

Cousins :

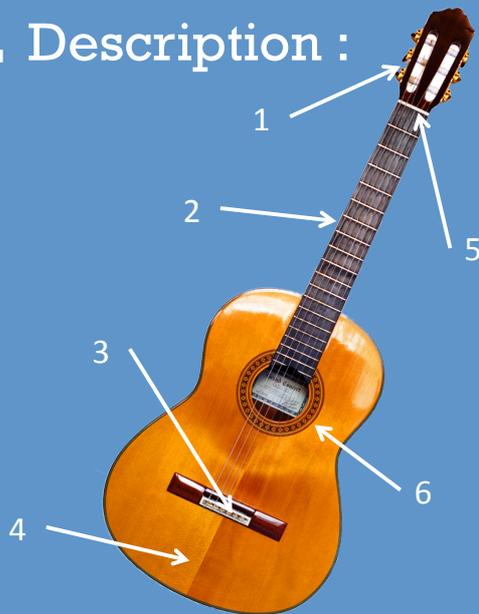
CORRECTION

RÉALISATION D'UNE CARTE D'IDENTITÉ DE L'INSTRUMENT

Avec Hugo CABURET, Guitariste

CARTE D'IDENTITÉ / INSTRUMENT DE MUSIQUE

+ Description :



1. Les chevilles (la tête)
2. Les cordes (le manche)
3. Le chevalet
4. La caisse de résonance
5. Le sillet
6. La rosace

Origines :

La forme actuelle de la guitare est apparue vers le 14^{ème} siècle en Espagne.

Famille :

Instrument de la famille des cordes pincées.

Compositeurs :

Joaquin Rodrigo, Heitor Villa-Lobos (*classique*)
Jimi Hendrix, Eric Clapton (*rock*)
B.B. King (*blues*)

Interprètes :

Django Reinhart (*jazz manouche*)
Keith Richards, Chuck Berry (*rock*)
Marcel Dadi (*picking*)

Nom : La guitare

Cousins : le banjo, l'ukulele, le luth, la basse (pour la guitare électrique)

JOUR 3

Activités ritualisées

Calcul mental

La machine à trier : ranger des nombres du plus petit au plus grand

(Une variante, pour un enfant seul ou un travail individuel, est proposée).

Un nombre est attribué à chaque enfant. Ils vont devoir comparer leurs nombres et se déplacer. A l'arrivée, s'ils n'ont pas fait d'erreurs, ils seront placés dans le bon ordre !

(Cf. Annexe)

Français 1 : Trouver des mots commençant par la lettre « G ».

Album : 1, 2, 3 VOLEZ! de Natali Fortier aux éditions Albin Michel Jeunesse, 2019

(Cf. Annexe)

Français 2 : Production d'écrits : trouver des prénoms

Album à découvrir : 1, 2, 3 VOLEZ! de Natali Fortier aux éditions Albin Michel Jeunesse, 2019. (Cf. Annexe)

Français 3 : Lecture offerte de l'album :

1, 2, 3 VOLEZ! de Natali Fortier aux éditions Albin Michel Jeunesse, 2019
(Cf. Annexe)

Projet français :

Fabrication du jeu : « qui suis-je ? »

Dictée sans erreur

(Cf. Annexe)

Projet mathématiques :

LE JEU DE L'OIE DES NOMBRES : JOUR 3 « FABRICATION DES CARTES DE JEU »

Les enfants vont fabriquer les cartes-questions de leur jeu de l'oie.

Dans cette version en effet, pour pouvoir avancer, lancer le dé ne suffit pas. Il faut également répondre à une question mathématique. (Cf. Annexe)



Arts plastiques : "Tout en papier !"

Jour 3 - La bande en folie !

L'activité du jour en arts plastiques propose aux enfants de réaliser un collage en volume uniquement avec des bandes de papier.

Voir fiche détaillée en annexe.

Jeu (activité motrice, repérage dans l'environnement, défi...)



Défi anglais « Tongue Twisters challenge »

Mémoriser le virelangue en commençant par la fin

(Cf. annexe jour 1)

Vers la vidéo https://www.youtube.com/watch?v=w4R_a1fxpDQ



Enigme et défi : origami

Les enfants vont d'abord chercher à comprendre les différentes étapes d'un origami de chien (niveau 1) et de chat (niveau 2), et ensuite faire eux-mêmes le pliage. (Cf. Annexe)

ANNEXE - CALCUL MENTAL

JOUR 3 : LA MACHINE À TRIER

Dans ce jeu, les enfants vont devoir ranger des nombres du plus petit au plus grand, en comparant l'étiquette nombre que chacun aura reçue.

Organisation :

Activité à mettre en place de préférence en extérieur.

6 enfants se placent sur la ligne de départ, l'entrée. Ils reçoivent chacun une étiquette avec un nombre écrit dessus. Ils avancent sur le premier cercle et comparent leurs étiquettes.

Ils se dirigent ensuite vers le cercle suivant : celui qui a le plus grand nombre avance à gauche, celui qui a le plus petit nombre avance à droite.

Quand un enfant est dans un cercle, il attend qu'un autre arrive, puis ils comparent leurs nombres et avancent vers le cercle suivant (le plus grand part vers la gauche et le plus petit vers la droite).

Quand tout le monde est arrivé sur la ligne de sortie, les étiquettes nombre sont montrées et la proposition validée ou non par les autres enfants qui observaient leurs camarades en attendant leur tour.

Dans cette vidéo, on peut voir comment se déroule ce jeu : <https://www.youtube.com/watch?v=liQBfRENx3Y>

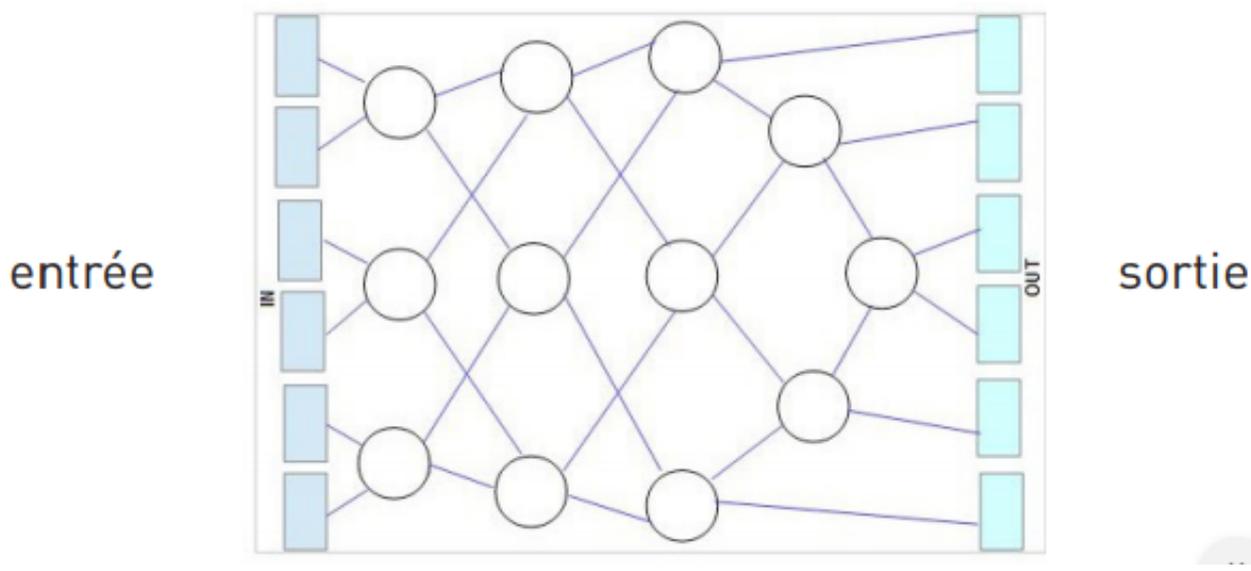


Image issue d'un document eduscol :

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Machine_a_trier/72/3/RA16_C3_SCTE_2_machine_trier_V2_572723.pdf

Pour mettre en place cette activité, il est possible d'utiliser des cerceaux, tapis, ... ou de tracer les cercles à la craie directement sur le sol. Les tracés

doivent être suffisamment espacés afin de permettre de garder de la distance entre les enfants si cela est nécessaire.

Variante pour une activité individuelle :

Pour une activité individuelle, les étiquettes nombre peuvent être distribuées aux enfants qui devront les ranger. Les nombres peuvent aussi être montrés aux enfants qui devront les ranger du plus petit au plus grand en les recopiant.

Propositions de nombres (les séries A, B et C sont plus simples).

Série A	7	15	38	54	60	85
Série B	10	20	30	50	60	90
Série C	47	74	54	96	32	52
Série D	72	78	84	95	80	99
Série E	165	254	384	485	595	645
Série F	258	245	298	251	267	207

ANNEXE - PROJET MATHÉMATIQUES

JOUR 3 : JEU DE L'OIE, FABRICATION DES CARTES

Dans cette activité, les enfants vont devoir créer les cartes-questions composant le jeu de l'oie.

Etape 1 : montrer aux enfants des fleurs réalisées le jour 1 et des cartes mentales-problèmes réalisées le jour 2. Les connaissances mathématiques reprises ces deux jours-là vont être réutilisées pour la fabrication des cartes. Des exemples de cartes peuvent être montrés (page suivante). Les enfants sont invités à créer leurs premières cartes au brouillon. Ensuite, une discussion va permettre de valider ce qui fonctionne, ce qui ne fonctionne pas. Les questions que l'on décide de garder pour le jeu sont écrites au tableau ou sur une affiche. Les enfants pourront s'y reporter pour l'étape 2.

Etape 2 : réalisation de cartes par les enfants.

L'adulte peut lui-même donner des nombres aux enfants, ou les laisser choisir eux-mêmes. Ils peuvent aussi travailler par deux ou de façon individuelle.

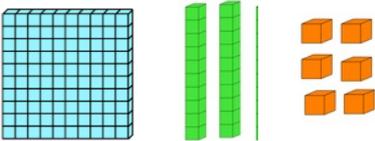
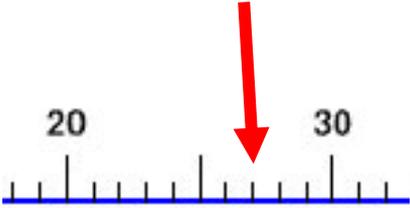
Des petites feuilles sont distribuées aux enfants comme supports des cartes. Si possible utiliser un papier un peu épais, pour qu'on ne puisse pas lire par transparence ce qu'il y a au verso.

Sur chaque carte, les enfants vont écrire une question. Au dos, en petit et au crayon de papier, ils pourront écrire la réponse.

On peut utiliser trois couleurs de papier, ce qui permettra de faire des cartes avec plusieurs niveaux de difficulté.

- Niveau 1, nombres plus petits que 100
- Niveau 2, nombres plus petits que 1000
- Niveau 3 : nombres plus petits que 10 000

Exemples de cartes (les enfants peuvent en proposer d'autres) :
Ces cartes peuvent être montrées aux enfants et servir d'exemples.

<p>QUI SUIS-JE ?</p> 	<p>QUI EST LE PLUS GRAND PARMICES NOMBRES ?</p> <p>54 – 48 – 85</p>	<p>QUI EST LE PLUS PETIT PARMICES NOMBRES ?</p> <p>54 – 48 – 85</p>
<p>QUI SUIS-JE ?</p> <p>J'ai 5 unités et 8 dizaines.</p>	<p>LIS CE NOMBRE</p> <p>905</p>	<p>ECRIS CE NOMBRE EN LETTRES</p> <p>38</p>
<p>QUI SUIS-JE ?</p> <p>$(5 \times 100) + (8 \times 10) + 2 \times 1$</p>	<p>PROBLÈME</p> <p>Ce matin, j'avais 9 billes dans ma poche. J'en ai perdu 4 pendant la récréation. Combien ai-je de billes maintenant ?</p>	<p>RANGE CES NOMBRES DU PLUS PETIT AU PLUS GRAND</p> <p>54 – 48 – 85</p>
<p>QUI SUIS-JE ?</p> <p>$100 + 100 + 5$</p>	<p>QUI SUIS-JE ?</p> 	<p>RANGE CES NOMBRES DU PLUS GRAND AU PLUS PETIT</p> <p>54 – 48 – 85</p>

ANNEXE - ÉNIGMES ET DÉFIS

JOUR 3 : CHATS ET CHIENS

Dans cette activité, les enfants vont pouvoir réaliser un chat ou un chien en origami.

Niveau 1 : le chien

Niveau 2 : le chat

Matériel : des feuilles, coupées en deux, blanches ou de couleur, des feutres.

Dans un premier temps, on pourra leur proposer un pliage déjà réalisé, et demander aux enfants, par deux si possible, d'essayer de trouver comment il a été fabriqué. Les enfants vont déjà devoir comprendre qu'il faut utiliser une feuille carrée, et ensuite déterminer les différentes étapes de pliage, dans quel ordre ils doivent les faire.

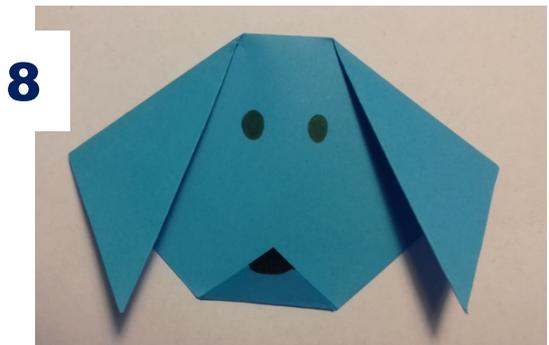
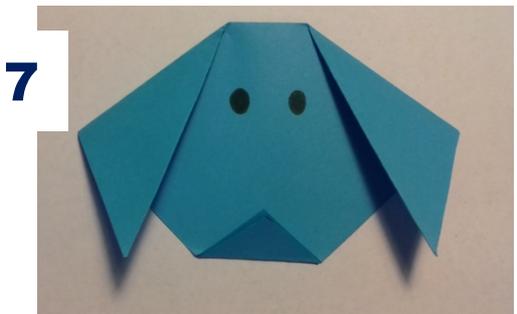
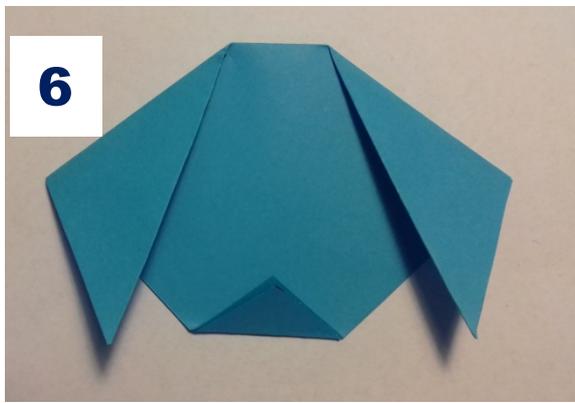
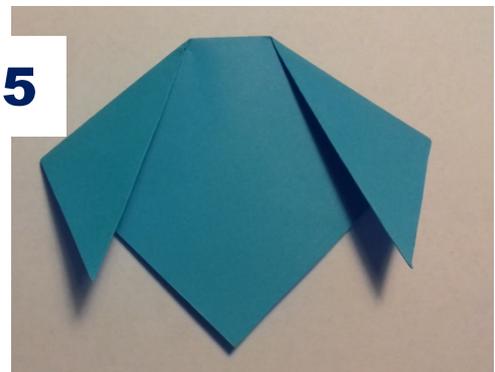
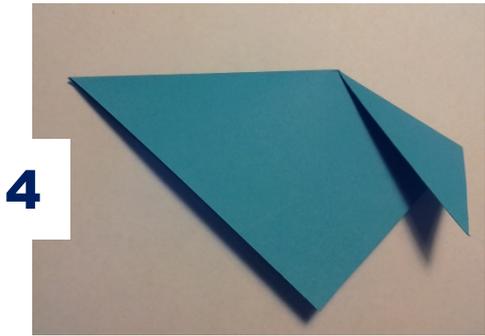
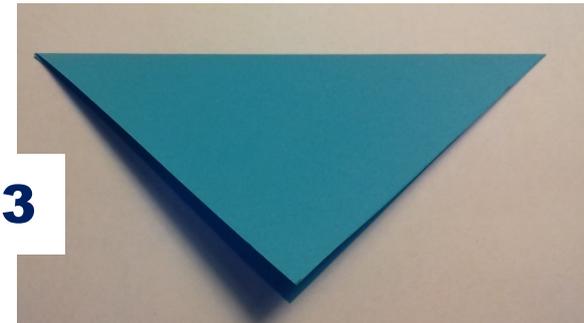
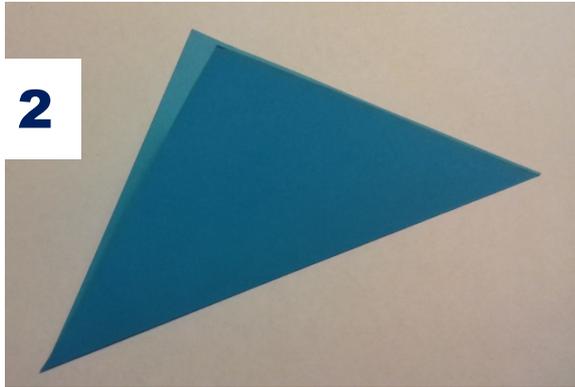
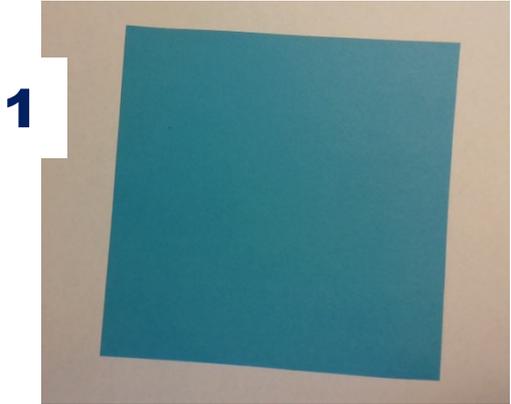
On pourra leur demander de faire des schémas, d'écrire les consignes, pour pouvoir ensuite expliquer aux autres comment il faut s'y prendre pour réussir.

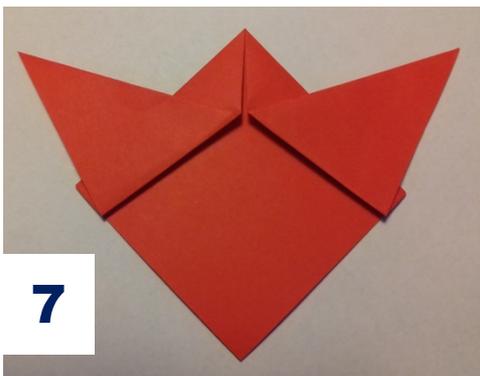
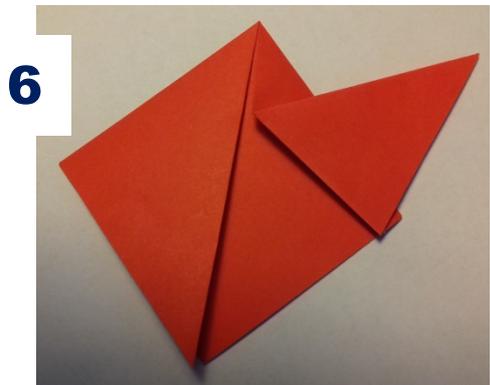
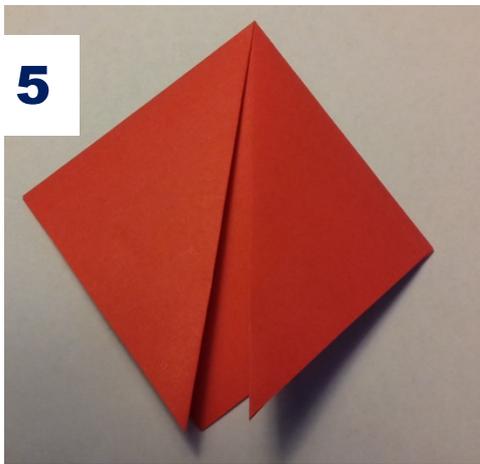
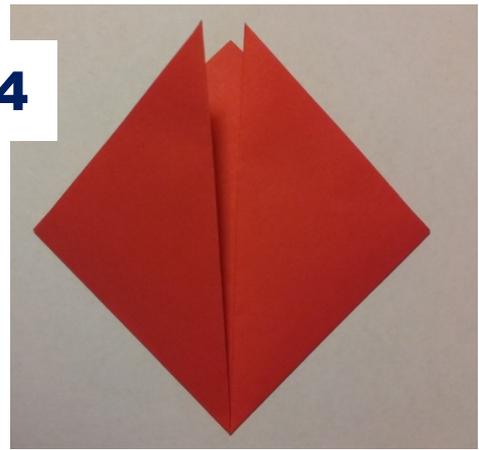
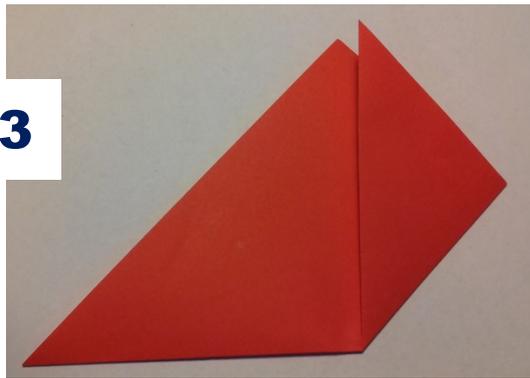
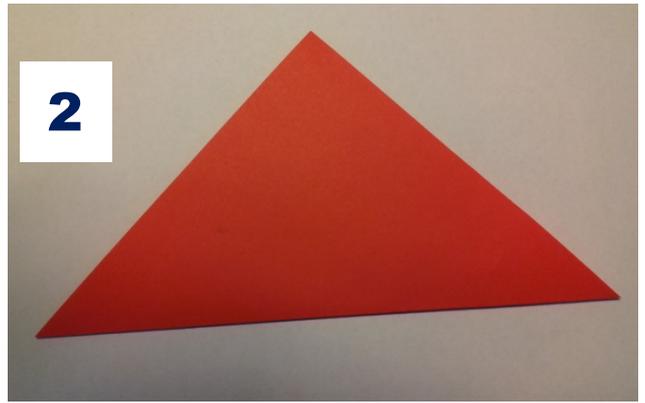


Après les échanges et les essais, la solution pourra être

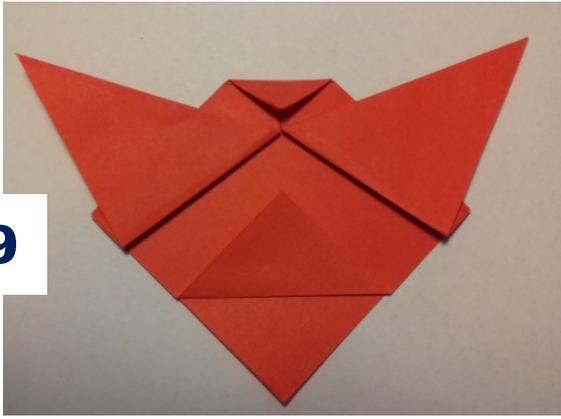
donnée aux enfants :

- En proposant une photocopie des différentes étapes (pages suivantes).
- En utilisant ce lien qui montre comment le chien a été réalisé : <http://www.ac-reims.fr/cid150788/-8-demarre-ta-journee-avec-defi.html>

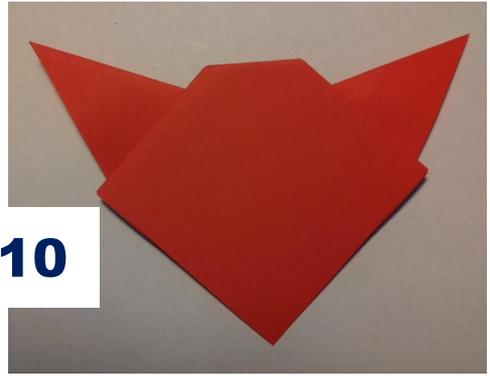




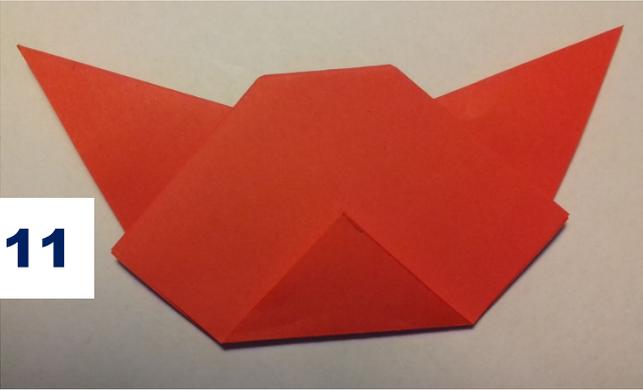
9



10



11



12



13



14



15



16



ANNEXES FRANÇAIS - JOUR 3

FRANÇAIS 1 : TROUVER DES MOTS COMMENÇANT PAR LA LETTRE « G »

ABC de Marion Arbona publié aux éditions Le buveur d'encre en 2015.



Faire découvrir dans l'album seulement l'illustration de la lettre « G ». Cacher la liste des mots commençant par la lettre « G ».

Niveau 1 :

- Faire observer l'illustration de Marion ARBONA, et proposer aux enfants de trouver cinq mots commençant par la lettre « G », leur faire écrire ces mots.
- Faire lire à chaque enfant les mots qu'il a trouvés.

Niveau 2 :

- Faire observer l'illustration de Marion ARBONA, et proposer aux enfants de trouver huit mots commençant par la lettre « G », leur faire écrire ces mots.
- Faire lire à chaque enfant les mots qu'il a trouvés.

Pour aller plus loin, un petit défi pour tous : trouver le plus de mots commençant par la lettre « G ».

FRANÇAIS 2 : PRODUCTION D'ÉCRIT, TROUVER DES PRÉNOMS.

Niveaux 1 et 2 : Natali Fortier nous présente dans son album 26 fantastiques oiseaux. Chaque oiseau a un prénom qui commence par l'une des lettres de l'alphabet.

Les enfants ont découvert : Achille, Boubacar, Colibri, Dorothée, Emile et Fatima.

Ils peuvent rechercher d'autres prénoms de filles et de garçons commençant par une même lettre. Avant de leur faire découvrir l'album demander aux enfants, par deux, d'écrire les prénoms que Natali aurait pu proposer pour les 20 autres personnages. Faire lire les idées de chaque groupe d'enfant.

FRANÇAIS 3 : LECTURE OFFERTE

1,2,3 Volez!

L'adulte offre la lecture de l'album aux enfants et montre les illustrations.



1, 2, 3 VOLEZ ! de Natali Fortier aux éditions Albin Michel Jeunesse, 2019

Pour aller plus loin : faire dessiner de fantastiques oiseaux.

PROJET FRANÇAIS : FABRICATION DU JEU : « QUI SUIS-JE ? »

Jeu de Devinettes à fabriquer à partir de l'album « 1, 2, 3 Volez ! »

Matériel : des feuilles A5, une pince à linge par joueur.

Faire construire des fiches devinettes. Sur chaque fiche :

Au Recto :

- En bas de la feuille, préparer 3 cases pour 3 réponses possibles. Y inscrire 3 noms d'oiseaux, dont celui choisi.

- En haut, écrire sur chaque fiche « **Qui suis-je ?** » et un élément de description de l'oiseau.

Au verso : la correction. Attention, la correction doit se trouver positionnée exactement à l'arrière de la bonne réponse.

Qui suis-je ?		
J'ai attrapé froid cette nuit.		
Je suis :		
Fatima	Achille	Colibri

Je suis :		
Colibri		

Pour la fabrication des fiches : on peut demander des indices de description plus ou moins longs à écrire.

Règle de jeu : Chacun pioche une carte, lit la description et cherche de quel animal il est question. Il pose alors la pince à linge sur le prénom de l'oiseau. En retournant la carte, il peut vérifier sa réponse.

La fabrication de ce jeu donne l'occasion de sélectionner des indices de reconnaissance pertinents et de bien se repérer dans l'espace d'une feuille (surtout pour positionner la correction au bon endroit !)

DICTÉE SANS ERREUR

Cette dictée est au service de la production du jeu ci-dessus.

Faire mémoriser dans un premier temps « Qui suis-je ? » et « Je suis » proposés en écriture cursive :

« Qui suis-je ? » et « Je suis »

Pour ceux qui le peuvent : Mémoriser ensuite une des phrases qui sert à décrire l'oiseau.

Cacher son modèle et réaliser sa carte.

ANNEXE - ARTS PLASTIQUES

« TOUT EN PAPIER ! » - JOUR 3

La bande en folie !

Ce que l'enfant va apprendre

- Utiliser le papier comme un **support*** et un **matériau*** ;
- Explorer les **propriétés plastiques*** du papier ;
- Réaliser une œuvre en **volume*** ;
- Découvrir un artiste : **Li Hongbo**, sculpteur chinois.

Matériel à prévoir

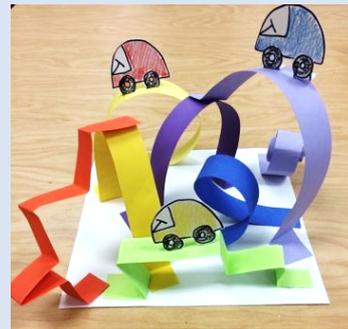
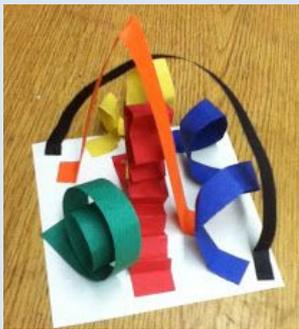
- Une feuille A4 (support) ;
- Des papiers de couleurs ;
- De la colle ;
- Des ciseaux.

Consignes à donner

Tu vas réaliser un collage en volume :

1. Découpe des bandes de papier de toutes les couleurs, de largeurs et de longueurs différentes ;
2. Donne à tes bandes des formes variées (sans découper) : accordéon, spirale, escalier.... etc.
3. Colle chaque bande sur ta feuille blanche pour réaliser ton collage en créant un maximum de volume.

Aide : Il ne faut mettre de la colle qu'aux extrémités des bandes.



Pour échanger avec l'enfant

Quels gestes a-t-il fait pour obtenir des formes différentes ?

Sans ciseaux, on peut plier, froisser, enrouler le papier.

Comment créer plus de volume ?

Suggérer à l'enfant de coller des bandes sur les premières bandes qu'il a déjà collées.

Pour aller plus loin

Du côté des artistes

On s'intéressera aux œuvres de l'artiste chinois Li Hongbo qui crée ses sculptures en utilisant des milliers de couches de papier de soie :

<https://safeyoutube.net/w/0CU3>

Autres activités possibles

L'activité peut être proposée avec d'autres consignes :

- en n'utilisant qu'une seule couleur ;
- en n'utilisant qu'une seule forme de bande (spirale, accordéon) ;
- en ajoutant des éléments sur les bandes : personnages, voitures, trains, arbres... etc.

* Voir glossaire en arts plastiques

JOUR 4

Activités ritualisées

Calcul mental

La machine à trier : ranger des nombres du plus petit au plus grand

(même jeu que le jour 3, avec d'autres séries de nombres).

Un nombre est attribué à chaque enfant. Ils vont devoir comparer leurs nombres et se déplacer. A l'arrivée, s'ils n'ont pas fait d'erreurs, ils seront placés dans le bon ordre ! (Cf. Annexe)

Français 1 : Trouver des mots commençant par la lettre « M ».

Album : **1, 2, 3 VOLEZ !** de Natali Fortier aux éditions Albin Michel Jeunesse, 2019

(Cf. Annexe)

Français 2 : Vocabulaire

(Cf. Annexe)

Français 3 : Lecture - Compréhension

Découvrir des oiseaux de notre région : le colvert, le grèbe huppé, le cygne, le héron, la foulque macroule.

(Cf. Annexe)

Projet français :

Fabrication du jeu « la cocotte des émotions »

Copie encadrée (Cf. Annexe)

Projet mathématiques :

LE JEU DE L'OIE DES NOMBRES : JOUR 4 « FABRICATION DES CARTES ET DE LA PISTE DU JEU DE L'OIE »

Les enfants vont finir de fabriquer des cartes-questions et dessiner la piste pour se déplacer. Deux variantes sont possibles : un plateau de jeu classique, pour jouer sur table ou une piste géante, à l'extérieur, sur laquelle les enfants seront eux-mêmes les pions. (Cf. Annexe)



Arts plastiques : "Tout en papier !"

Jour 4 - Toujours plus haut !

L'activité du jour en arts plastiques propose aux enfants de réaliser un collage en volume en utilisant un maximum de propriétés du papier. Voir fiche détaillée en annexe.

Problème ouvert, énigme : les billes cachées

Dans cette énigme, les enfants vont devoir trouver combien de billes sont cachées dans le sac.

Niveau 1 : dans mon sac, j'ai 9 billes, des grosses et des petites. J'ai deux fois plus de grosses billes que de petites. Dessine les billes que j'ai dans mon sac.

Niveau 2 : dans mon sac, j'ai 16 billes, des grosses et des petites. J'ai trois fois plus de grosses billes que de petites. Dessine les billes que j'ai dans mon sac. (Cf. Annexe)

Musique

Découverte de la batterie

Réalisation d'une carte d'identité de l'instrument

(Cf. Annexe)

ANNEXE - CALCUL MENTAL 4

JOUR 4 : LA MACHINE À TRIER

Le jeu proposé ici est le même que pour le jour 3, avec de nouvelles séries de nombres.

Refaire le même jeu peut permettre aux enfants qui n'ont pas réussi la veille, d'être cette fois en réussite.

Les équipes de la veille peuvent être changées ou gardées à l'identique.

Prolongements possibles pour ce deuxième jour : inverser les déplacements, afin de ranger les nombres dans l'autre sens.

Si l'on fait ce choix, il peut être intéressant de faire discuter les enfants sur les stratégies qu'il va falloir adopter dans les déplacements pour parvenir à ce résultat.

→ Comment doit-on faire maintenant si l'on veut qu'à l'arrivée, les nombres soient rangés dans l'autre sens ?

Autre sujet de discussion possible : comment faire si deux enfants ont des nombres égaux ? (Séries E et F)

Propositions de nombres (les séries A, B et C sont plus simples).

Série A	5	12	29	45	57	85
Série B	12	54	84	98	125	205
Série C	75	79	84	80	71	86
Série D	548	846	785	685	485	984
Série E	38	38	45	87	95	100
Série F	452	452	498	504	402	384

ANNEXE - PROJET MATHÉMATIQUES

JOUR 4 : JEU DE L'OIE, FABRICATION DU PLATEAU

Dans cette activité, les enfants vont si besoin terminer la création des cartes et fabriquer le plateau de jeu de l'oie.

Deux possibilités sont proposées pour ce jeu :

- Un jeu de plateau classique, sur papier
- Un jeu à grande échelle, sur lequel les enfants se déplaceront eux-mêmes

Etape 1 :

Commencer par déterminer, avec les enfants, le nombre de case que doit contenir le jeu. Une trentaine de cases permet un temps de jeu relativement court. Si l'on met trop de cases, chaque partie sera d'autant plus longue.

Ensuite, on pourra aussi choisir les cases pièges que l'on va intégrer au plateau.

Exemples :

- Passe ton tour ;
- Recule de 3 cases ;
- Avance de 3 cases ;
- Puits ou prison ;
- Rejoue ;
- Pour avancer, tu dois répondre à deux questions ;
- ...

Etape 2 :

Fabrication des plateaux de jeu :

- Soit sur des feuilles cartonnées d'assez grand format ;
- Soit dans une cour, en traçant les cases à la craie sur le sol, avec des bandes/feuilles de papier posées... On peut aussi faire ce jeu grandeur nature en intérieur, dans une grande pièce, en utilisant par exemple de grandes feuilles de papier récupérées, des tapis de gymnastique ou des éléments de jeux comme celui-là :
- Les cases pièges doivent être réparties sur le parcours.
- Penser aux cases départ et arrivée.

En fonction du nombre d'enfants, il peut être utile de préparer plusieurs plateaux de jeux. Les enfants peuvent être répartis en petits groupes pour la fabrication.



ANNEXE - ÉNIGMES ET DÉFIS

JOUR 4 : LES BILLES CACHÉES

Dans cette énigme, les enfants vont devoir trouver combien de billes sont cachées dans le sac.

Niveau 1 : dans mon sac, j'ai 9 billes, des grosses et des petites. J'ai deux fois plus de grosses billes que de petites. Dessine les billes que j'ai dans mon sac.

Niveau 2 : dans mon sac, j'ai 16 billes, des grosses et des petites. J'ai trois fois plus de grosses billes que de petites. Dessine les billes que j'ai dans mon sac.

La difficulté dans ces énigmes réside dans le terme « fois plus ».

Si possible, pour aider les enfants, il peut être utile de leur proposer du matériel pour manipuler. On peut remplacer les billes par des jetons de tailles différentes, des cailloux, des étiquettes avec des dessins de petites et grosses billes, etc... On peut également préparer les sacs dont il est question, pour valider les réponses à la fin, ou pour mimer ce qu'il se passe dans l'énoncé et les aider à comprendre la situation : « j'ai un sac, je mets des petites billes dedans, je mets deux fois plus (ou trois fois plus) de grosses billes. En tout, j'ai mis 9 (ou 16) billes. Combien y-a-t-il de petites et de grosses billes dans mon sac ? » (Il faudra veiller à ce que les enfants ne puissent pas compter les billes au fur et à mesure qu'on les met dans le sac).

Il faut aussi inciter les enfants à faire des essais de dessins, à vérifier leurs réponses et à refaire de nouveaux essais pour s'approcher de la bonne réponse.

Pour ce temps de recherche, les enfants peuvent travailler par deux, après un petit temps de recherche individuelle.

Solutions :

Niveau 1 : 3 petites billes et 6 grosses billes.

Niveau 2 : 4 petites billes et 12 grosses billes.

Prolongement.

Pour permettre aux enfants, qui n'ont pas trouvé la bonne réponse, d'être en réussite dans un deuxième essai, on peut proposer une autre énigme proche :

Niveau 1 : dans mon coffre, j'ai 12 pièces, des petites et des grosses. J'ai deux fois plus de petites pièces que de grosses. Dessine les pièces qu'il y a dans mon coffre.
(Solution : 4 grosses pièces et 8 petites)

Niveau 2 : dans mon coffre, j'ai 20 pièces, des petites et des grosses. J'ai trois fois plus de petites pièces que de grosses. Dessine les pièces qu'il y a dans mon coffre.
(Solution : 5 grosses pièces et 15 petites)

ANNEXES FRANÇAIS - JOUR 4

FRANÇAIS 1 : TROUVER DES MOTS COMMENÇANT PAR LA LETTRE « M ».

ABC de Marion Arbona publié aux éditions Le buveur d'encre en 2015.

Faire découvrir dans l'album seulement l'illustration de la lettre « M ». Cacher la liste des mots commençant par la lettre « M ».



Niveau 1 :

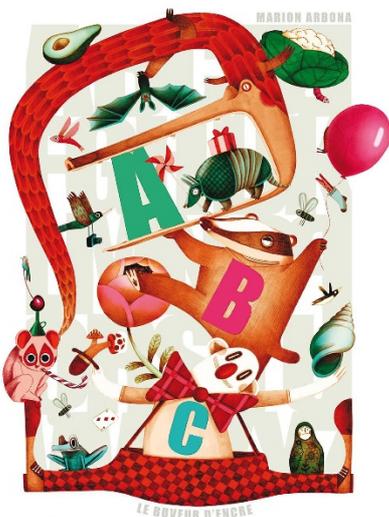
- Faire observer l'illustration de Marion ARBONA, et proposer aux enfants de trouver :
 - ♦ cinq noms d'animaux commençant par la lettre « M », leur faire écrire ces mots.
- Faire lire à chaque enfant les mots qu'il a trouvés.
 - ♦ trois mots appartenant à une autre catégorie que celle des animaux, commençant par la lettre « M », leur faire écrire ces mots.
- Faire lire à chaque enfant les mots qu'il a trouvés.

Niveau 2 :

- Faire observer l'illustration de Marion ARBONA, et proposer aux enfants de trouver :
 - ♦ huit noms d'animaux commençant par la lettre « M », leur faire écrire ces mots.
 - ♦ cinq mots appartenant à une autre catégorie que celle des animaux, commençant par la lettre « M », leur faire écrire ces mots.
- Faire lire à chaque enfant les mots qu'il a trouvés.

Pour aller plus loin, un petit défi pour tous : trouver le plus de mots commençant par la lettre « M ».

FRANÇAIS 2 : VOCABULAIRE



Faire découvrir toutes les pages de l'album :

ABC de Marion Arbona publié aux éditions Le buveur d'encre en 2015.

Pour aller plus loin :

- ♦ Demander aux élèves de chercher et de collecter par écrit les noms d'animaux pour chaque lettre de A à Z.
- ♦ Demander aux élèves de chercher et de collecter les fruits, les légumes, les moyens de transports, etc. de A à Z.
- ♦ Collecter les verbes.

FRANÇAIS 3 : LECTURE DOCUMENTAIRE

Découvrir des oiseaux présents dans notre région : le colvert, le grèbe huppé, le cygne, le héron, la foulque macroule.

Niveaux 1 et 2 : Faire rechercher la signification des mots accompagnés d'un astérisque. (*)

Niveau 1 : Faire identifier les oiseaux qui correspondent aux trois premiers textes. Demander aux enfants de souligner les mots ou groupes de mots qui leur ont permis d'associer le texte et la photographie.

Niveau 2 : Faire identifier les oiseaux qui correspondent aux textes ci-dessous. Demander aux enfants de souligner les mots ou groupes de mots qui leur ont permis d'associer le texte et la photographie.

1

C'est un gros oiseau qui mesure près de quarante-sept centimètres avec deux plumets noirâtres sur le sommet de la tête. Ses doigts sont lobés* afin de nager plus vite.

2

C'est un oiseau de grande taille. Il peut peser jusqu'à 20 kg. Il a une envergure* de plus de deux mètres. Il est recouvert d'un plumage blanc et il a un bec orange.

3

C'est un oiseau de grande taille qui mesure plus d'un mètre de haut. Il a de longues pattes, un long cou et un long bec. Il a une envergure* de deux mètres qui lui permet un vol lent mais majestueux*.

4

C'est un oiseau de couleur noire. Il a le front et le bec blanc. Ses yeux sont ronds et rouges. Il a des pattes verdâtres aux longs doigts palmés*. Sa queue est recourbée vers le bas. C'est un excellent plongeur.

5

C'est un oiseau aquatique*. Il mesure entre 50 et 68 centimètres de long et il pèse un peu plus d'un kilo. Le mâle est plus grand que la femelle. Son plumage est plus coloré que celui de la cane. Il a la tête et le cou verts.



A



B



C



D



E

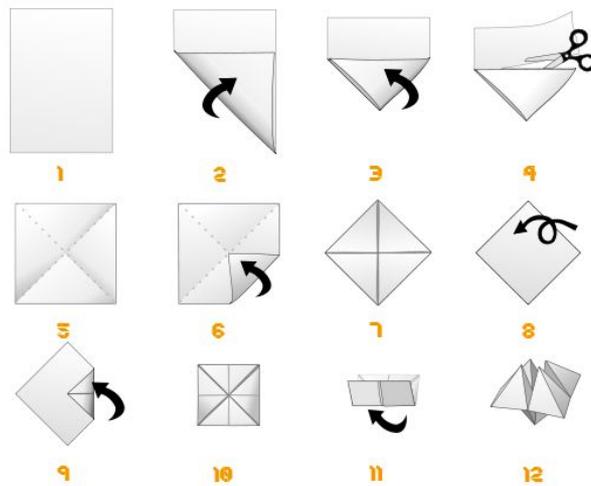
Pour aller plus loin : écouter le son de chaque oiseau.

https://www.faune-champagne-ardenne.org/index.php?m_id=7&&author=0&species=0&frmPage=sound&sp_tg=1

PROJET FRANÇAIS : FABRICATION DU JEU « LA COCOTTE DES ÉMOTIONS »

Matériel : une feuille A4

Faire fabriquer une cocotte : si besoin, visionner la vidéo de fabrication (<https://youtu.be/ag8LiY2d-o4>) ou la trame de réalisation :



Les 4 grandes émotions **JOIE** / **COLERE** / **PEUR** / **TRISTESSE** peuvent y être représentées :

A l'extérieur :

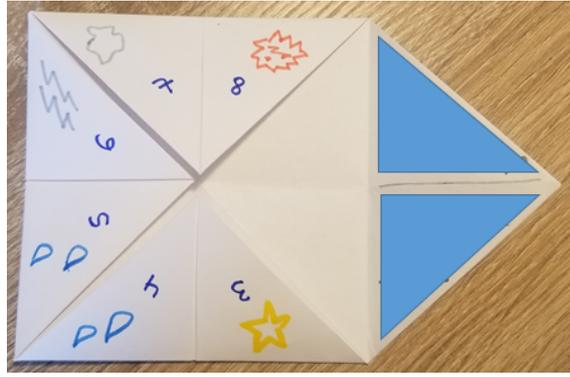


A l'intérieur :



Dans chaque petite case, faire écrire ce que fait un des oiseaux qui éprouve cette émotion.

Exemple pour la joie : Fatima dit : « Je trépigne, je frétille, je saute de joie ». Ou encore Boubacar : « Je suis content, je siffle, les ailes dans les poches »



Jeu : Quand le joueur choisit cette case, il doit retrouver de quel oiseau il s'agit (« Je trépigne, je frétille, je saute de joie ... je suis... ??? ») et mimer cette émotion.

La fabrication de ce jeu permet de repérer, pour mieux l'utiliser, le vocabulaire des émotions. Par ailleurs, savoir fabriquer une cocotte peut permettre d'en fabriquer plein d'autres qui seront utilisées pour des révisions diverses : des calculs, des repérages de sons, ...

COPIE ENCADRÉE

Cette copie est au service de la production du jeu ci-dessus.

Une « phrase-émotion » repérée pour le jeu ci-dessus est choisie.

Ex : « Mon cœur bat très fort. »

La faire lire plusieurs fois silencieusement et à voix haute. Les enfants doivent bien la comprendre.

En groupe, faire repérer la construction de la phrase, l'orthographe des mots, la ponctuation.

L'enfant cache alors une partie de la phrase. Il doit ensuite copier toute la phrase : la partie visible et celle qui est cachée.

Cette forme de copie aide à mémoriser les mots, à en étudier les particularités. Elle est aussi rassurante car la partie visible donne un point d'appui. A la fin, retirer le cache de la phrase permet de s'autocorriger.

ANNEXE - ARTS PLASTIQUES

« TOUT EN PAPIER ! » - JOUR 4

Toujours plus haut !

Ce que l'enfant va apprendre

- Utiliser le papier comme un **support*** et un **matériau*** ;
- Explorer les **propriétés plastiques*** du papier ;
- Réaliser une œuvre en **volume*** ;
- Découvrir des œuvres en papier d'artistes différents.

Matériel à prévoir

- Une feuille blanche A4 ;
- Des feuilles de couleurs ;
- De la colle ;
- Des ciseaux.

Consignes à donner

Tu vas réaliser une œuvre en volume :

1. Essaie de réaliser un maximum de formes avec le papier ;
2. Ton œuvre peut être monochrome (d'une seule couleur) ou polychrome (plusieurs couleurs) ;
3. Sois créatif : tu peux réaliser une ville en papier, un parc d'attraction ou ce que tu as envie ;
4. Pense à créer en volume : superpose tes formes en papier, crée des formes hautes.



Pour échanger avec l'enfant

Comment varier les formes et créer du volume ?

Dans un petit groupe d'enfants, chacun aura des bonnes idées : laisser les enfants échanger sur leurs trouvailles. Proposer des nouvelles formes si besoin ou montrer les œuvres associées à cette activité. Cela permettra de relancer la création de tous.

Pour aller plus loin

Du côté des artistes

On peut montrer des œuvres en papier pour permettre aux élèves d'enrichir leurs idées :

<https://www.agencebeausoleil.fr/artistes-papier-1/>

<https://www.agencebeausoleil.fr/artistes-papier-2/>

* Voir glossaire en arts plastiques

LA BATTERIE

RÉALISATION D'UNE CARTE D'IDENTITÉ DE L'INSTRUMENT

Avec Maxime BOUBAY, Batteur

- Ouvrez la vidéo de présentation sur *Youtube* suivant le lien suivant : <https://youtu.be/HFGmwaEluRU> ou à l'aide du code QR ci-contre.
- Profitez de cette rencontre musicale virtuelle !
- Complétez la carte d'identité de l'instrument.



IMPORTANT : Pendant le visionnage de la vidéo, essayez de retenir quelques informations, comme les noms des différentes parties de l'instrument par exemple !

CARTE D'IDENTITÉ / INSTRUMENT DE MUSIQUE

+ Description :



1.
2.
3.
4.
5.
6.

Origines :

Famille :

Compositeurs :

Interprètes :

Nom :

Cousins :

CORRECTION

RÉALISATION D'UNE CARTE D'IDENTITÉ DE L'INSTRUMENT

Avec Maxime BOUBAY, Batteur

CARTE D'IDENTITÉ / INSTRUMENT DE MUSIQUE

+ Description :



1. La cymbale
2. Les toms aigus
3. La charleston
4. Le tom grave
5. La grosse caisse
6. La caisse claire

Origines :
La batterie est née au début du 20^{ème} siècle avec l'apparition du jazz.

Famille :
Regroupement de plusieurs instruments de la famille des percussions.

Compositeurs :
Tony Allen (*afro beat*)
Kevin Parker (Tame Impala)
Damien Schmitt

Interprètes :
Manu Katché
John Bonham (Led Zeppelin)
Ringo Starr (Beatles)

Nom : la batterie

Cousins :
La batterie électronique, le tambour, le gong, les cloches...

JOUR 5

Activités ritualisées

Calcul mental

Duel : défi tables d'addition / de multiplication

(Une variante, pour un enfant seul ou un travail individuel, est proposée).

Les enfants, répartis en deux groupes, vont devoir donner le plus rapidement possible les résultats des tables d'addition et de multiplication. (Cf. Annexe)

Français 1 : Trouver des mots commençant par la lettre « O ».

Album : 1, 2, 3 VOLEZ! de Natali Fortier aux éditions Albin Michel Jeunesse, 2019

(Cf. Annexe)

Français 2 et 3 : Lecture documentaire et vocabulaire :

Découvrir des oiseaux de notre région : le colvert, le grèbe huppé, le cygne, le héron, la foulque macroule. Vocabulaire et lecture à voix haute.

(Cf. Annexe)

Projet français :

Fabrication du jeu « le mime des expressions »

Copie à partir d'une dictée à l'adulte

(Cf. Annexe)

Projet mathématiques :

LE JEU DE L'OIE DES NOMBRES : JOUR 5 « JOUONS ! »

Les enfants vont pouvoir jouer avec le jeu qu'ils ont fabriqué les jours précédents.

(Cf. Annexe)



Arts plastiques : "Tout en papier !"

Jour 5 - Chapeau l'artiste !

L'activité du jour en arts plastiques propose aux enfants de réaliser un chapeau "tout en papier !" et d'organiser un défilé de mode « tout en papier ! ».

Voir fiche détaillée en annexe.

Jeu (activité motrice, repérage dans l'environnement, défi...)



Défi anglais « Tongue Twisters challenge »

Jeu de la chaîne parlée (Cf. annexe jour 1)

Vers la vidéo https://www.youtube.com/watch?v=w4R_a1fxpDQ



Défi, énigme : promenade au zoo.

Dans ce défi, les enfants vont observer une scène et répondre à des questions en utilisant le vocabulaire de l'espace : gauche, droite, dessus, dessous, sur, sous, devant, derrière...

(Cf. Annexe)

ANNEXE - CALCUL MENTAL - JOUR 5

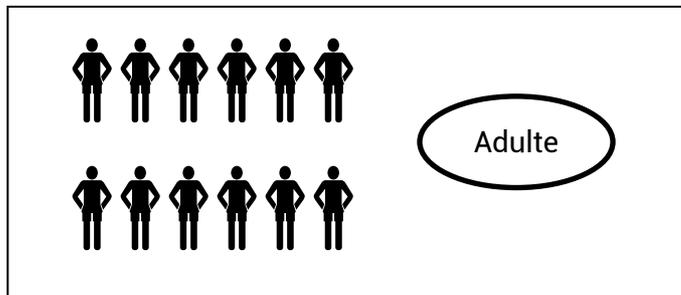
DUELS D'ADDITIONS ET DE SOUSTRATIONS

DUEL, TABLES D'ADDITION ET DE MULTIPLICATION : JOUR 5

Dans ce jeu, les enfants, répartis en deux équipes, vont tenter de répondre le plus rapidement possible à des questions portant sur les tables d'addition et de multiplication.

Organisation :

Répartir les élèves en deux équipes qui se placent en file indienne, face à l'adulte.



L'adulte pose une question aux deux élèves qui sont face à lui (par exemple $5+4$). Celui qui répond le plus rapidement retourne se placer au bout de sa file, l'autre va s'asseoir. Le dernier à rester debout est le gagnant. Il fait aussi gagner son équipe.

Si besoin, les élèves peuvent être placés à bonne distance les uns des autres. Il est possible de faire s'affronter deux équipes dans un niveau « facile » puis deux autres équipes dans un niveau plus « difficile »

Variante pour une activité individuelle :

On peut proposer aux enfants de donner un maximum de bonnes réponses en 30 secondes ou 1 minute. Les scores des enfants peuvent être conservés afin de leur permettre de les améliorer au fur et à mesure des manches.

Calculs à proposer :

Seuls quelques exemples sont proposés ici, les possibilités étant très nombreuses dans les tables.

Niveau 1	Niveau 2
Tables d'additions (toutes les tables peuvent être utilisées, de 1 à 9).	Tables d'additions et de multiplications (utiliser les tables de 2, 3, 5). Les autres pourront être utilisées pour les élèves les plus performants. On peut choisir de ne proposer que des multiplications, ou préférer mélanger additions et multiplications, ce qui obligera les enfants à être encore plus attentifs.
3+9 8+4 1+7 6+7 2+4 7+2 9+9 5+7 ...	2x8 3x4 5x4 1x8 2x2 3x9 5x7 1x5 ...

ANNEXE - PROJET MATHÉMATIQUES

JOUR 5 : JEU DE L'OIE, JOUONS !

Il s'agit maintenant d'utiliser le jeu fabriqué, selon les règles classiques du jeu de l'oie, mais en répondant à des questions mathématiques.

Etape 1 : reprendre et expliquer les règles du jeu aux enfants. Certains connaissent sans doute le jeu traditionnel.

- Les enfants, répartis en groupes de 4 ou 5, vont devoir lancer leur dé pour savoir de combien de cases ils vont pouvoir avancer. Mais avant d'avancer, ils doivent piocher une carte et répondre à la question posée. Les autres enfants valident la réponse et l'enfant peut alors avancer. S'il ne répond pas correctement, il reste où il est, n'avance pas.
- Dans chaque équipe, il peut y avoir un meneur de jeu, qui est chargé de poser les questions et de veiller au bon déroulement de la partie. Un adulte peut jouer ce rôle.
- Si plusieurs niveaux de difficulté dans les cartes ont été créés, on pourra regrouper les élèves en fonction du niveau choisi sur différents plateaux de jeu. Ou alors, mélanger les joueurs dans une même partie, chaque joueur piochant les cartes dans le tas correspondant à son niveau.

Etape 2 : jeu !

- Si l'on joue sur un plateau classique, on aura également besoin de pions. Dans le jeu géant, les enfants sont eux-mêmes les pions et se déplacent sur la piste.
- Si l'on ne dispose pas de dé, on peut mettre dans un petit sac ou une boîte, des étiquettes avec les nombres de 1 à 6 et les enfants pourront piocher une étiquette pour savoir de combien ils peuvent avancer.

ANNEXE - ÉNIGMES ET DÉFIS

JOUR 5 : PROBLÈME AU ZOO

Dans cette activité, les enfants vont devoir utiliser le vocabulaire qui permet de se situer dans l'espace, de se repérer dans son environnement. Il s'agit ici de situer des objets, des personnes, les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères, en utilisant des mots comme : gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin...).

Etape 1 :

Vous pouvez proposer ce défi aux enfants de trois manières :

- **En utilisant la mise en scène proposée ci-dessous, et en posant des questions aux enfants :** « Le lion est sous la table. Vrai ou faux ? », « Qui est sous l'échelle ? », « Qui se trouve au-dessus de l'arbre ? », « Le cheval est derrière la barrière. Vrai ou faux ? », « Qui est entre les deux arbres ? », « Les girafes et le lion sont dans la cage. Vrai ou faux ? »



- **En utilisant la version vidéo de ce défi, visible ici :** <http://www.ac-reims.fr/cid151562/-16-demarre-ta-journee-avec-defi.html>

- **En créant vous-même une scène, avec les objets et jouets dont vous disposez et en inventant des questions.**

Etape 2 : Proposer aux enfants, si possible par deux ou par petit groupe, d'inventer une scène en respectant des consignes de position.

Les enfants peuvent dessiner la scène. Vous pouvez également, dans la mesure du possible, leur proposer d'utiliser des jouets ou objets dont vous disposez.

Quand chaque groupe a créé sa scène, les autres groupes viennent l'observer pour valider ou signaler les erreurs.

Exemple de consignes qui pourraient être proposées aux enfants :



Sur ta scène je dois voir :

- **Un animal DERRIERE une barrière et des fleurs DEVANT la barrière**
- **A côté de la barrière, place un arbre, avec un enfant DESSOUS, un chat SUR une branche et, tout AU-DESSUS de l'arbre, un oiseau.**

ANNEXES FRANÇAIS - JOUR 5

FRANÇAIS 1 : TROUVER DES MOTS COMMENÇANT PAR LA LETTRE « O ».

ABC de Marion Arbona publié aux éditions Le buveur d'encre en 2015.



Niveau 1 :

- Faire observer l'illustration de Marion ARBONA, et proposer aux enfants de trouver :
 - ✦ huit mots **commençant par la lettre « O »**, leur faire écrire ces mots.
- Faire lire à chaque enfant les mots qu'il a trouvés.

Niveau 2 :

- Faire observer l'illustration de Marion ARBONA, et proposer aux enfants de trouver :
 - ✦ treize mots **commençant par la lettre « O »**, leur faire écrire ces mots.
- Faire lire à chaque enfant les mots qu'il a trouvés.

Pour aller plus loin, un petit défi pour tous : trouver le plus de mots commençant par la lettre « O ».

FRANÇAIS 2 ET 3 : LECTURE DOCUMENTAIRE ET VOCABULAIRE

Découvrir l'habitat du colvert, du grèbe huppé, du cygne, du héron et de la foulque macroule.

Vocabulaire :

Niveaux 1 et 2 : Faire rechercher la signification des mots accompagnés d'un astérisque. (*)

Lecture à voix haute

Niveau 1 : Proposer un temps de lecture silencieuse avant de faire lire à voix haute par les enfants, les trois premiers textes.

Niveau 2 : Proposer un temps de lecture silencieuse avant de faire lire à voix haute par les enfants, les cinq textes.

LE COLVERT

Le colvert aime les endroits où il trouve l'eau : étangs, lacs, etc. C'est la cane qui fait le nid. Elle entasse des plantes et forme une cuvette en tournant sur elle-même. Ensuite, elle tapisse* l'intérieur de duvet* qu'elle arrache de son poitrail.

LA FOULQUE MACROULE

Elle vit sur les berges* des lacs, des étangs et des rivières au courant* lent. Elle construit son nid flottant qu'elle cache dans la végétation*.

LE GRÈBE HUPPÉ

Il utilise des tiges et des feuilles de plantes aquatiques pour construire son nid près de la berge*.

LE CYGNE

Il vit sur les rivières et sur les lacs. C'est le mâle qui s'occupe de récupérer des branches, des pailles, des roseaux* et des algues* pour construire le nid.

LE HÉRON

Les hérons construisent leur nid avec des branches d'arbres. Ils vivent en colonies* formant une héronnière. Pour la préparation du nid, le mâle rassemble des branchages et les apporte à la femelle qui construit une sorte de grande coupe sur les arbres.

PROJET FRANÇAIS : FABRICATION DU JEU « LE MIME DES EXPRESSIONS »

Matériel : L'album « 1, 2, 3 Volez ! ». Des feuilles A5.

Faire retrouver dans le livre ou à défaut dans le texte des 6 premiers personnages présenté en Jour 1, les expressions suivantes : « c'est le grand jour », « j'ai le goût d'y aller », « je répète ça en boucle », « je saute de joie », « j'en roucoule », « je tente le coup », « je la prends sous mon aile », « ils me laissent tomber »

Les expliquer : sens propre, sens figuré, images.

Fabrication des cartes : Faire écrire chacune des expressions sur une carte. Créer un dessin qui évoque le sens propre ou figuré de cette expression.

Jeu : Faire 2 équipes. Tour à tour, les joueurs tirent une carte et miment l'expression que leur équipe doit retrouver.

Prolongement : Découvrir de nouvelles expressions : « Avoir un chat dans la gorge », « Faire une queue de poisson », « Courir comme un lapin », « Se jeter dans la gueule du loup », « Rire comme une baleine », ... Les présenter en les illustrant ?

Autre prolongement : Trouver le plus d'expressions avec un même mot (pour le mot « tête » : « mal de tête », « tête de cochon », « coup de tête », « avoir la grosse tête », « tête en l'air » ...), avec un nom d'animal, ...

La fabrication de ce jeu permet de repérer des expressions françaises, de les comprendre et de les mémoriser. Il est également propice à jouer avec la polysémie des mots (ici sens propre, sens figuré) et à noter l'importance du contexte pour la compréhension d'un mot. Et en mimant, on s'amuse bien !

COPIE À PARTIR D'UNE DICTÉE À L'ADULTE

Les enfants vont expliquer les expressions ci-dessus avec leurs mots et exemples personnels.

Ensemble : Choisir une des expressions de l'album, et l'expliquer :

« Je tente le coup »	c'est comme	j'essaye .
« Je te prends sous mon aile »	c'est comme	...
« Je te laisse tomber »	c'est comme	

L'adulte aide alors à orthographier l'explication donnée par l'enfant. Il l'écrit devant lui en expliquant ce qu'il écrit. Chacun choisit ensuite ce qu'il va copier.

La dictée à l'adulte permet à l'enfant de se concentrer sur l'écrit qu'il veut produire, sans avoir de problème d'orthographe. L'adulte peut en profiter pour accompagner sa production vers une phrase de mieux en mieux construite.

ANNEXE - ARTS PLASTIQUES

« TOUT EN PAPIER ! » - JOUR 5

Chapeau l'artiste !

Ce que l'enfant va apprendre

- Réinvestir tout ce qu'il a appris sur le papier ;
- Découvrir une artiste : **Asya Kozina**, artiste russe.

Matériel à prévoir

- Des feuilles de couleurs ;
- De la colle ;
- Des ciseaux.

Du côté des artistes

On commencera cette activité par montrer les œuvres d'Asya Kozina, artiste russe née en 1984, passionnée par les habits et les coiffes de la période baroque. Elle réalise des perruques et des vêtements entièrement en papier.

Tout est expliqué ici : <https://padlet.com/cpdarts52/bng31h0s0zy2>

Consignes à donner

Tu vas réaliser un chapeau comme Asya Kozina :

1. Ton œuvre peut être monochrome (blanche ou d'un autre couleur) ou polychrome (plusieurs couleurs) ;
2. A toi de jouer ! Avec tout ce que tu sais faire avec le papier, tu peux créer ton propre chapeau.



Pour aider l'enfant

On aidera à commencer le chapeau : création d'une bande de papier pour le tour de la tête. L'agrafeuse sera un outil précieux pour aider à consolider les chapeaux.

Pour aller plus loin

Exposition des travaux, défilé des chapeaux

Pour finir la semaine, on peut proposer aux enfants de réaliser une exposition avec toutes leurs œuvres en papier.

On peut également organiser un défilé avec les chapeaux réalisés. Les familles pourront être invitées à cette occasion.

JOUR 6

Activités ritualisées

Calcul mental

TRIO : sorte de « compte est bon ». Il faut atteindre le nombre cible avec un trio de nombres de la grille. Des contraintes permettent d'offrir des niveaux. En trouver un collectivement avant de les laisser chercher seul ou à deux. En commun, les enfants valident ou non les procédures trouvées.

(Cf. Annexe)

Français 1 : Contes et Devinettes : Qui parle ?

(Cf. Annexe)

Français 2 : Lecture – Compréhension : La recette du fondant au chocolat

Niveaux 1 et 2 : Faire remettre dans l'ordre les cinq premières étapes de la recette du fondant au chocolat.

Niveau 2 : Faire relever dans cet écrit, huit verbes à l'infinitif.

(Cf. Annexe)

Français 3 : Copie flash

Niveaux 1 et 2 : Faire écrire la liste des ingrédients.

Niveau 2 : Faire recopier les cinq premières étapes de la recette.

(Cf. Annexe)

Projet français :

Fabrication du jeu « Mesmotsàmoi », première partie.

(Cf. Annexe)

Projet Mathématiques : Le Tangram

Objectifs du projet :

- Suivre un programme de construction (niveau 2)
- Reconnaître et nommer les polygones usuels : La figure de base : carré / 7 figures qui le composent : 1 carré (quadrilatère), 1 parallélogramme (quadrilatère au C2) et 5 triangles : 2 grands, 2 moyens et 1 petit
- Utiliser les propriétés des polygones usuels (pour trier et manipuler)
- Analyser une figure complexe
- Utiliser son imagination

1) Réaliser le Tangram (plusieurs niveaux : découper, reproduire sur quadrillage, suivre un programme de construction, plier et découper et écrire le programme correspondant)

2) Tri des pièces pour les identifier, les nommer (niveau 2 : jeu de qui est-ce ?)

(Cf. Annexe)



Projet Installation (Cf. Annexe)

Problème ouvert, énigme : le loup, la chèvre et la salade

- Prévoir un temps de recherche individuel, puis à deux, avant de réfléchir en groupe.
- Faire mimer la situation peut aider les enfants
- Si c'est possible, une application en ligne est disponible : <http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/loupChe/loupChe1.htm>

ANNEXE - CALCUL MENTAL 1 : TRIO 1

TRIO EST UN JEU POUR PROGRESSER EN CALCUL MENTAL.

Voici un quadrillage avec des cartes colorées.

Ce n'est pas à découper, mais tu peux entourer, écrire, souligner, colorier...

Tu dois fabriquer le nombre-cible indiqué à côté à l'aide de TROIS nombres alignés n'importe où dans la grille. C'est le TRIO.

Ces trois nombres (le trio) peuvent être alignés :

horizontalement \longleftrightarrow verticalement \updownarrow en diagonale \swarrow ou \searrow

	A	B	C	D	E	F	G
1	9	6	4	5	3	7	6
2	3	3	7	9	9	2	5
3	6	7	1	5	4	3	5
4	9	3	2	1	1	9	4
5	7	4	3	4	3	6	6
6	9	4	3	1	8	8	4
7	8	8	6	1	7	1	3

Nombre
cible

20

Niveau 1 : utilise les opérations que tu veux

Niveau 2 : il y a des contraintes avec des opérations obligatoires :

- Il faut au moins une soustraction
- Il faut au moins une multiplication

ANNEXE - TANGRAM 1

LA RÉALISATION

REGARDE CETTE VIDÉO RÉALISÉE PAR LES ÉLÈVES DE GRANDE SECTION DE L'ÉCOLE JEAN MOULIN 2 À SÉNAS

<https://huit.re/filmGStangram>



Comment sont fabriqués les animaux ?
Discute avec tes camarades pour répondre.

Le Tangram est un puzzle chinois réalisé avec des formes géométriques.

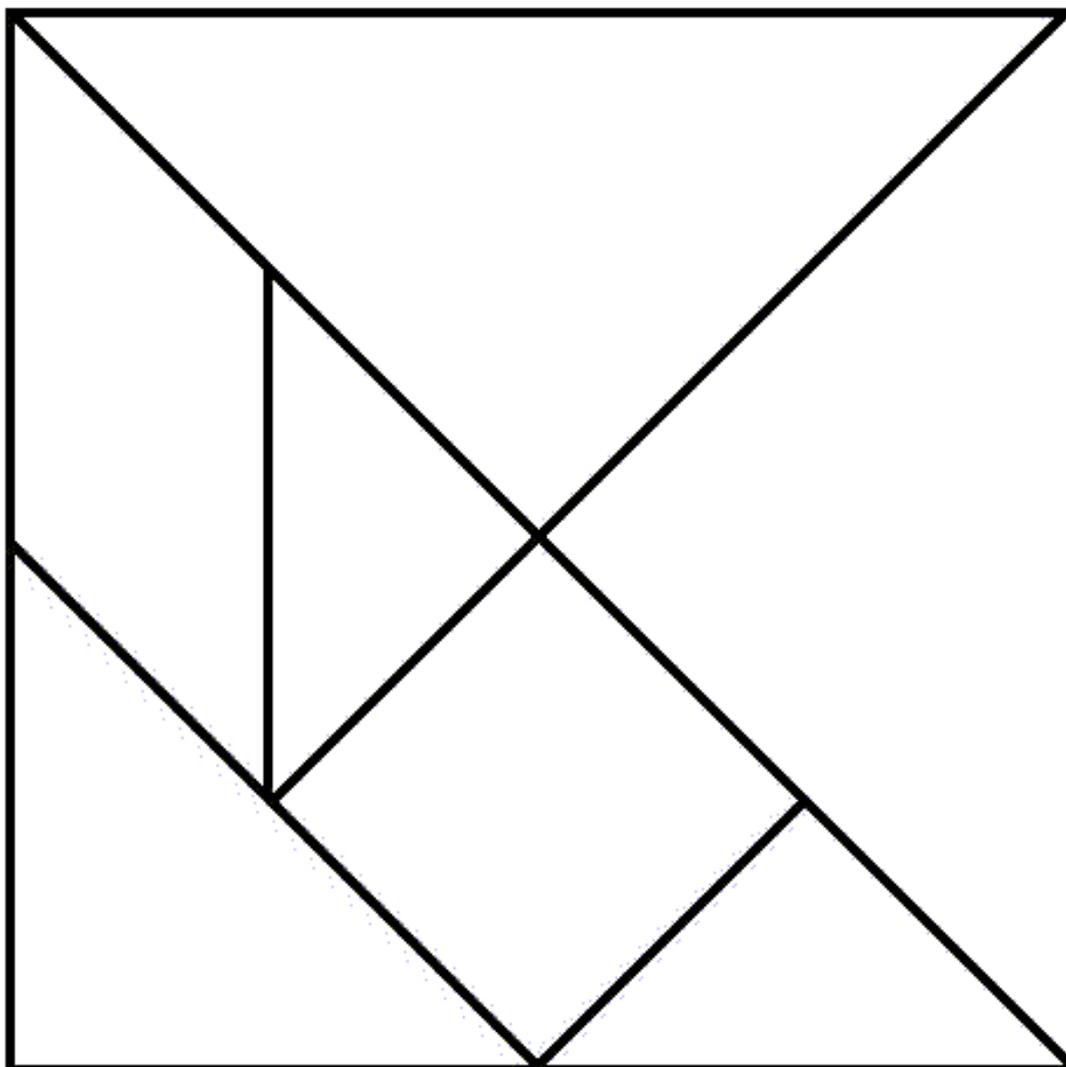
Observe ce puzzle. Que peux-tu en dire ?

Pour t'aider : <https://huit.re/triangleQuadrilatere>

Réalise ce puzzle : tu peux :

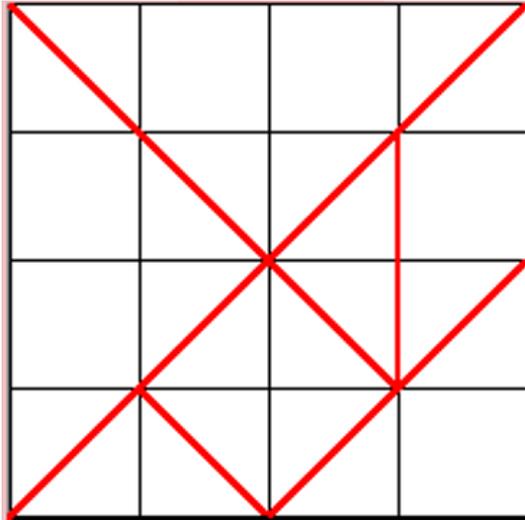


1) DÉCOUPER (EN SUIVANT SOIGNEUSEMENT LES LIGNES)

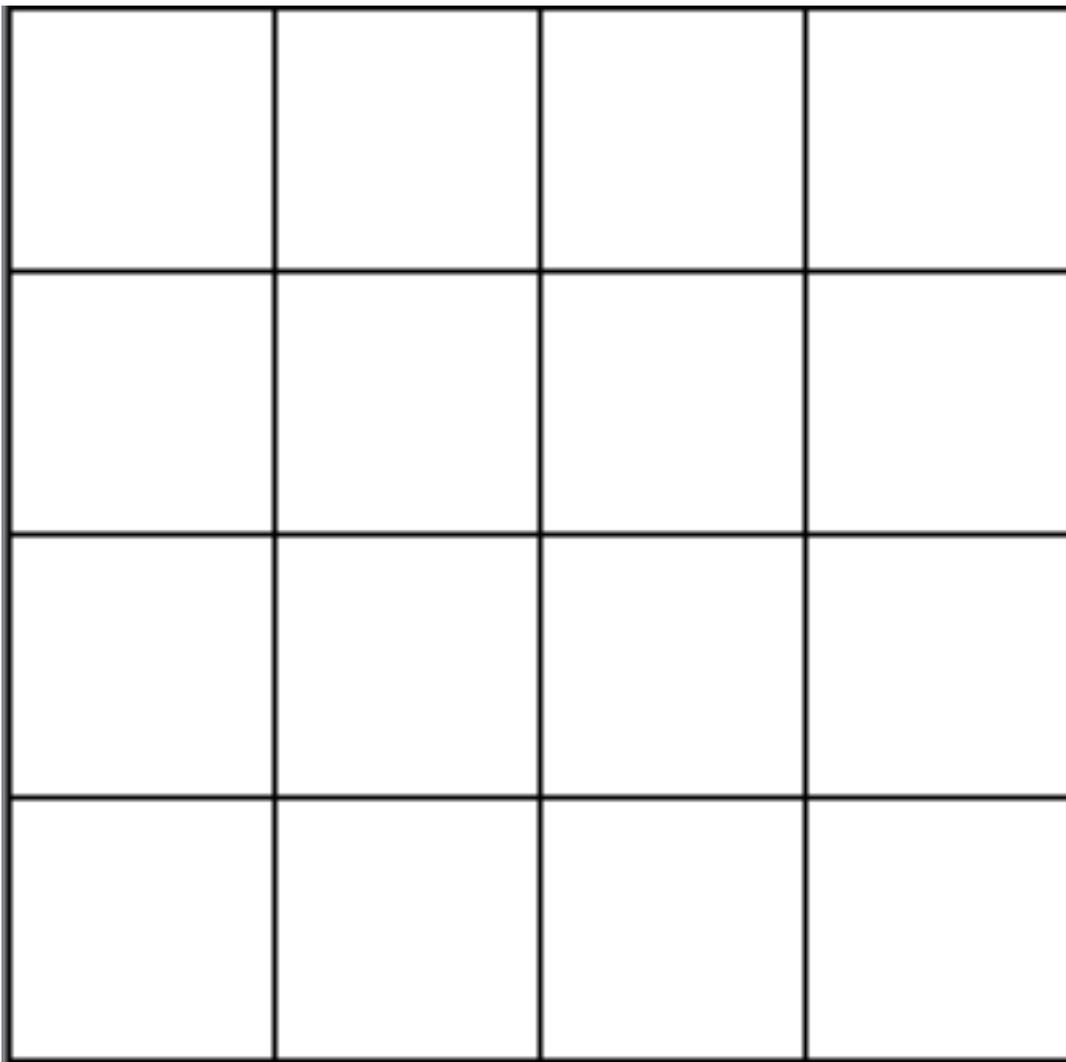


2) REPRODUIRE LES PIÈCES À DÉCOUPER SUR L'ESPACE QUADRILLÉ

Le modèle :

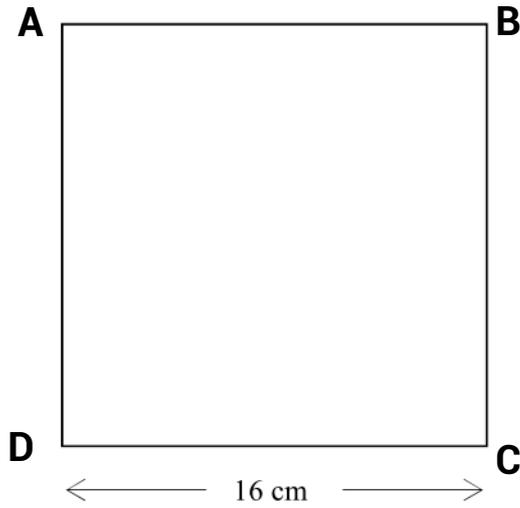


L'espace quadrillé où tracer ton Tangram.
Découpe tes pièces soigneusement quand tu as fini.



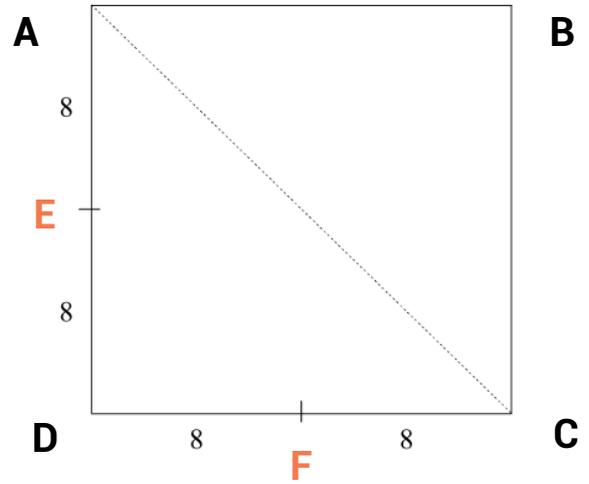
3) NIVEAU 2 : SUIVRE LE PROGRAMME DE CONSTRUCTION SUR UNE FEUILLE

1) Tracer un carré ABCD de 16 cm de côté

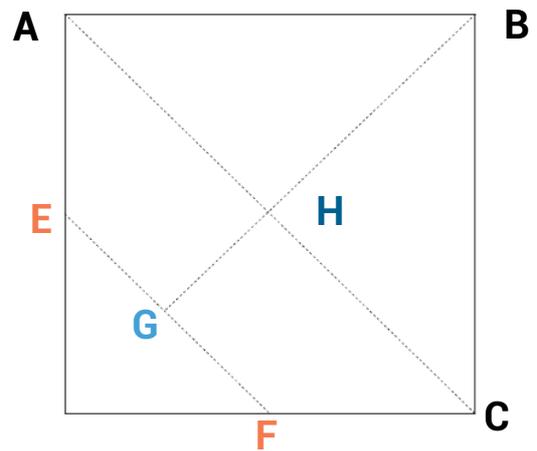
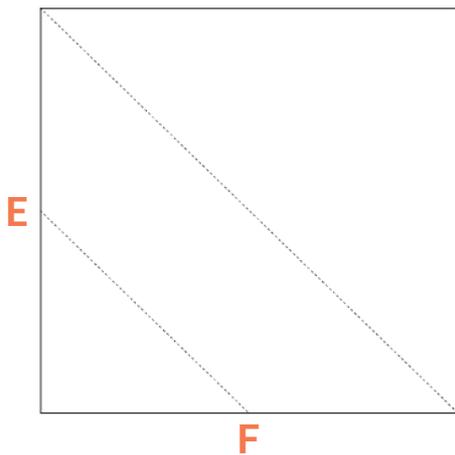


2) Tracer le segment [AC]

E est le milieu du segment [AD]
F est le milieu du segment [CD]



3) Tracer le segment [EF]



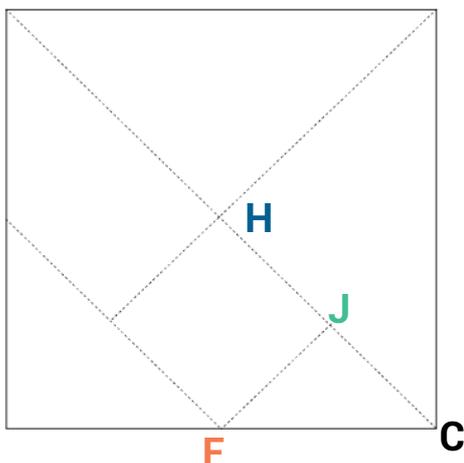
4) G est le milieu du segment [EF]

5) Trace le segment [BG]

6) Il coupe le segment [AC] en H

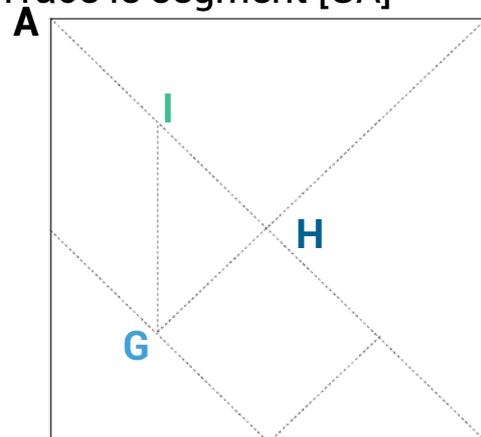
7) J est le milieu du segment [HC]

8) Trace le segment [FI]

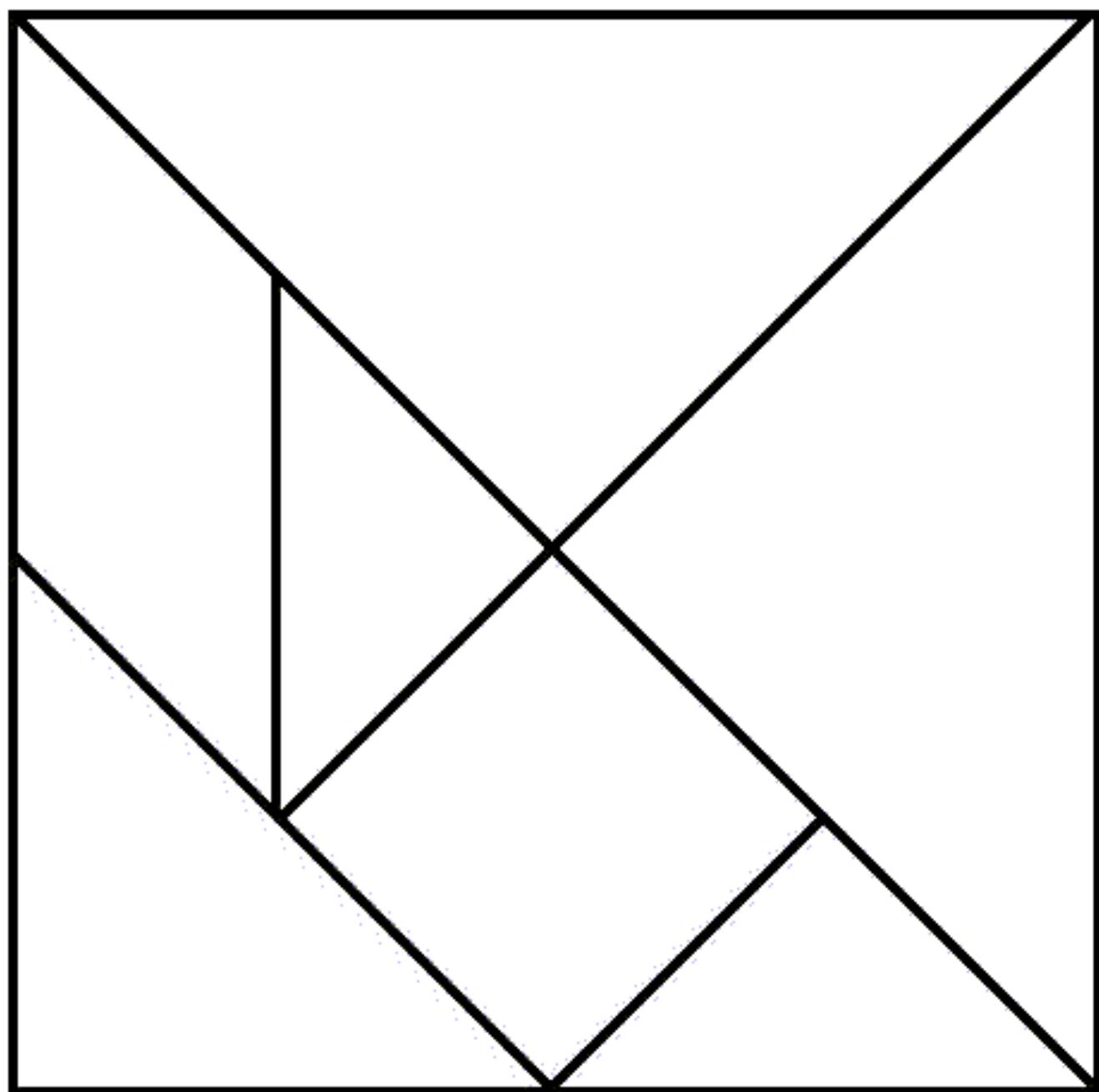


9) I est le milieu du segment [AH]

10) Trace le segment [GA]



Découpe soigneusement.



ANNEXE - TANGRAM 2 NIVEAU 1 : TRI DES PIÈCES

**DÉCRIS LES PIÈCES DU TANGRAM : QUELLES FORMES CONNAIS-TU ?
TRIE CES PIÈCES.**

Tu peux les placer dans les cases pour t'aider.

Quand le groupe s'est mis d'accord, tu peux les dessiner à main levée pour te souvenir du tri.

Le placement des pièces peut se faire simplement sur la table et une photo permettra de s'en souvenir si c'est possible.

ANNEXE - TANGRAM 2 NIVEAU 2 :

QUI EST-CE ?

JOUEZ À DEUX, AVEC UN TANGRAM

- Le joueur 1 choisit une pièce sans rien dire.
- Le joueur 2 pose des questions pour identifier la pièce choisie.
Attention, le joueur 1 ne peut répondre que oui ou non
Le joueur 2 ne peut proposer le nom d'une forme qu'à la fin, lorsqu'il est sûr de lui
- Si c'est juste, le second joueur gagne la pièce. Sinon, c'est le joueur 1.
- Les joueurs inversent leur rôle.

AVEC TOUT LE GROUPE, FAITES LE POINT :

QUELLES QUESTIONS FONCTIONNENT POUR TROUVER LA RÉPONSE ?

Questions qui n'aident pas	Questions qui permettent de trouver
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Une feuille libre pliée en 2 peut faire office de tableau pour y répertorier les questions.

ANNEXE - PROBLEME OUVERT 1 :

LE LOUP, LA CHÈVRE ET LE CHOU

Un fermier veut traverser une rivière en compagnie d'un loup, de sa chèvre et d'un chou.

Pour cela, il n'a qu'une petite barque qui ne peut contenir que le fermier et un autre élément (soit le loup, soit la chèvre, soit le chou, mais pas les trois en même temps, ni deux éléments).

Le problème qui se pose au fermier est que s'il laisse sans surveillance :

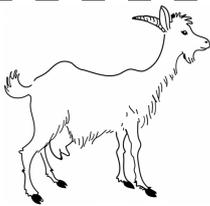
- le loup avec la chèvre → le loup mange la chèvre
- la chèvre avec le chou → la chèvre mange le chou

Comment peut-il faire ?

- Pour t'aider, tu trouveras en bas des étiquettes à découper pour mimer la situation et réfléchir.
- Tu peux aussi réfléchir avec un camarade.
- Si vous réfléchissez tous ensemble, certains d'entre vous peuvent jouer le rôle du fermier, du loup, de la chèvre et du chou et vous pourrez ainsi mimer la situation.

Si vous ne trouvez pas, ou pour vérifier votre solution, Philippe Corentin est un écrivain-illustrateur qui a écrit un album qui ressemble à ce problème :

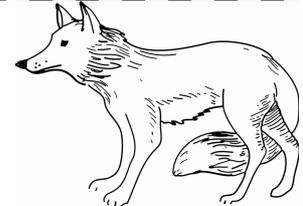
L'ogre, le loup, la petite fille et le gâteau. Si vous l'avez, c'est l'occasion de le lire !



La chèvre



Le chou



Le loup



Le fermier



La barque

Phillipe Corentin a exploité cette situation dans l'album ***L'ogre, le loup, la petite fille et le gâteau*** et donne la solution de l'énigme. Une lecture de l'album peut être l'occasion de poser le problème et vérifier la solution proposée. Une enseignante partage sa lecture ici <https://youtu.be/jBi4-ILoeP0>

SOLUTION :

- 1) faire traverser la chèvre,
- 2) revenir à vide.
- 3) faire traverser le loup,
- 4) revenir avec la chèvre.
- 5) faire traverser le chou
- 6) revenir à vide.
- 7) reprendre la chèvre pour traverser une dernière fois

ANNEXES FRANÇAIS - JOUR 6

FRANÇAIS 1 : CONTES ET DEVINETTES : QUI PARLE ?

- A. Faire lire le texte et demander aux enfants qui parle.
« J'ai mangé une soupe jusqu'à la dernière goutte et j'ai cassé une chaise. »
- B. Faire découvrir ou redécouvrir ce conte en vidéo : <https://safeyoutube.net/w/jZL3>

Durée : 7min 30

FRANÇAIS 2 : LECTURE

Texte à découvrir : La recette du fondant au chocolat

L'adulte lit une première fois la recette à voix haute en recommandant aux enfants de bien faire attention aux différentes étapes.

Niveau 1 : Faire remettre dans l'ordre les cinq premières étapes de la recette.

Niveau 2 :

- ♦ Faire remettre dans l'ordre les cinq premières étapes de la recette du fondant au chocolat.
- ♦ Faire relever dans cet écrit, huit verbes à l'infinitif.

Fondant au chocolat

Préchauffer le four à 180 °C.

- ? Quand le mélange chocolat-beurre est bien fondu, ajouter les jaunes d'œufs et fouetter.
 - ? Monter les blancs en neige ferme.
 - ? Faire fondre les 200g de chocolat et les 100g de beurre au bain marie à feu doux.
 - ? Pendant ce temps, séparer les 5 jaunes des blancs d'œuf.
 - ? Incorporer les 100g de sucre et les 4 cuillères à soupe de farine, puis ajouter les blancs d'œufs sans les casser.
6. Beurrer et fariner un moule et y verser la pâte à gâteau.
 7. Enfourner pendant 20 minutes.
 8. Quand le gâteau est cuit, le laisser refroidir avant de le démouler.

Une suggestion : À vos fourneaux !

FRANÇAIS 3 : COPIE FLASH

Cette copie sera au service de la production suivante :

Niveaux 1 et 2 : Faire écrire la liste des ingrédients.

Niveau 2 : Faire recopier les cinq premières étapes de la recette.

Préparer en amont la copie (Si besoin, s'y préparer avec quelques outils du Padlet de ressources, dont la police à télécharger pour l'écriture cursive : <https://fr.padlet.com/pascalemougeltr/ecriture>) en présentant aux enfants le texte écrit en cursive.

Fondant au chocolat

Préchauffer le four à 180 °C.

1. Faire fondre les 200g de chocolat et les 100g de beurre au bain marie à feu doux.
2. Pendant ce temps, séparer les 5 jaunes des blancs d'œuf.
3. Quand le mélange chocolat-beurre est bien fondu, ajouter les jaunes d'œufs et fouetter.
4. Monter les blancs en neige ferme.
5. Incorporer les 100g de sucre et les 4 cuillères à soupe de farine, puis ajouter les blancs d'œufs sans les casser.
6. Beurrer et fariner un moule et y verser la pâte à gâteau.
7. Enfourner pendant 20 minutes.
8. Quand le gâteau est cuit, le laisser refroidir avant de le démouler.

Faire lire la recette dans l'ordre. La faire reformuler avec les mots d'enfants pour s'assurer de la compréhension des étapes.

Surligner les mots qui seront copiés : les ingrédients pour le niveau 1.

Pour chacun :

- Aider à la mémorisation : demander aux enfants de bien regarder le mot et de se dire les lettres (yeux ouverts, puis yeux fermés, à voix basse puis haute), leur faire fermer les yeux en essayant de voir le mot « dans leur tête », vérifier en ouvrant les yeux.
- Au signal, cacher le modèle et le faire copier. Vérifier.

Pour le niveau 2, bien expliquer la présentation sous forme de liste avec retour à la ligne pour chaque étape.

Ce type de copie permet d'aider à mémoriser des mots et à écrire plus vite.

PROJET FRANÇAIS : FABRICATION DU JEU « MESMOTSÀMOI », PREMIÈRE PARTIE.

Faire fabriquer ce jeu qui s'appelle Mesmotsàmoi, « mes mots à moi ». Aujourd'hui, c'est le plateau de jeu qui sera fabriqué. Demain, ce seront les cartes !

C'est un plateau de jeu avec différentes catégories de cartes qui permettront de mettre en scène différentes notions lexicales :

- Cartes Contraires : la baguette magique transforme un mot en son contraire qui sera trouvé et mimé
- Carte Familles : les doigts de la main recherchent 5 mots d'une même famille
- Cartes Etiquettes : l'étiquette donne le nom d'une catégorie pour laquelle il faut trouver au moins 5 mots

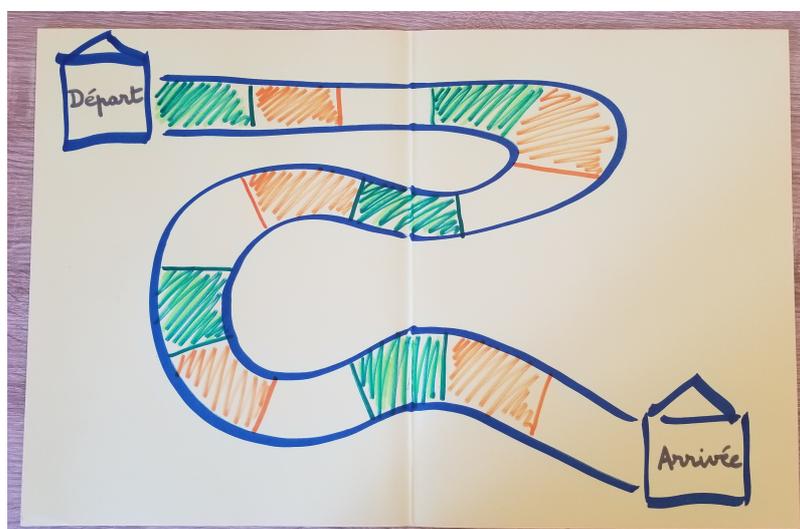


Matériel : Une grande feuille rigide pour tracer le plateau de jeu, un pion par joueur, 3 feuilles de couleur différente pour fabriquer 3 séries de cartes, et un dé.

Proposer de visionner en entier (6 minutes 50) la vidéo de fabrication du jeu afin que les enfants connaissent le fonctionnement du jeu qu'ils vont fabriquer : <https://youtu.be/HG6rjGguR8g>

La fabrication se fera donc sur 2 jours : Aujourd'hui, c'est le plateau de jeu qui sera fabriqué. Demain, ce seront les cartes !

Pour fabriquer le plateau : sur la feuille rigide, commencer par placer dans un coin une case Départ, et à l'opposé une case Arrivée. Entre les deux, tracer un chemin que chaque joueur va emprunter. Puis, sur le chemin, en partant du départ, tracer des cases assez grandes pour recevoir les pions. Et les colorier en alternant les 3 couleurs choisies pour les cartes.



ANNEXE - ARTS PLASTIQUES

INSTALLATION

Forme d'expression artistique assez récente, l'**installation** est généralement un agencement d'objets et d'éléments indépendants les uns des autres, mais qui constitue un tout.

Proche de la sculpture ou de l'architecture, l'installation peut être **in situ**, c'est à dire construite en relation avec un espace architectural ou naturel.

ACTIVITÉ

Vous allez pouvoir créer votre propre installation !

Pour cela il faut commencer par collecter des objets de la même couleur. Ils peuvent être de formes et de tailles différentes. Choisir pour cela un premier élément avec une couleur particulière qui servira de repère pour trouver tous les autres objets dont la couleur sera la plus proche de celui-ci.

Une fois la collection réalisée, disposer toutes ces pièces sur le sol en les organisant les unes par rapport aux autres avec l'idée de former comme un puzzle de pièces de la même couleur.

La valeur artistique de la réalisation repose sur le fait de donner une forme d'ensemble à cette installation !

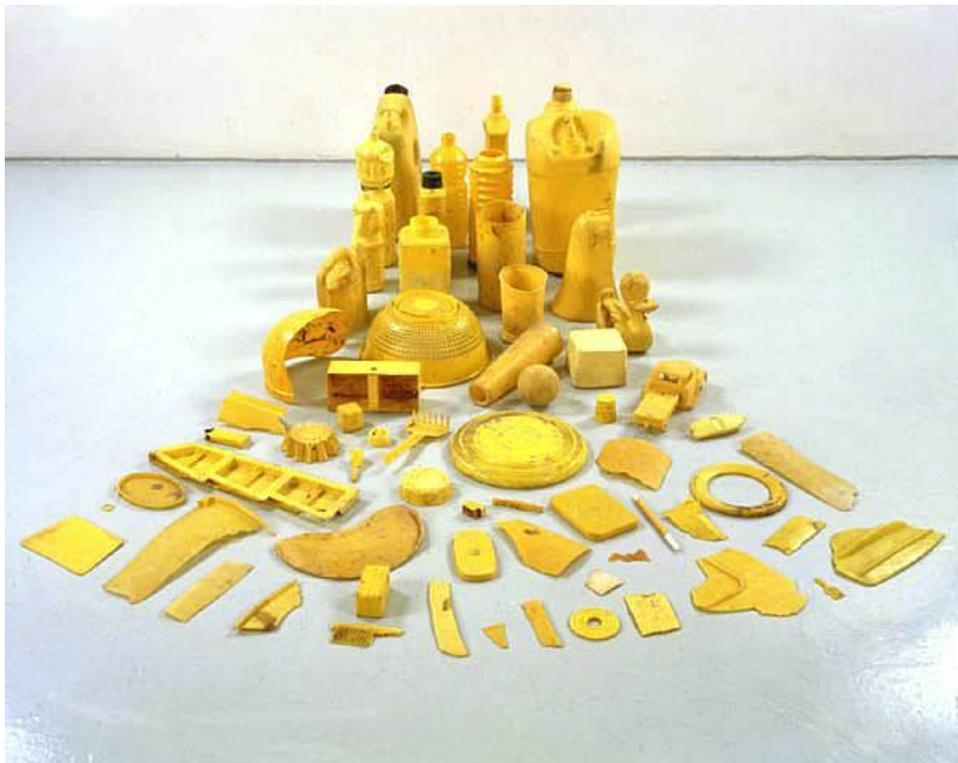
Prendre le résultat en photo permettra de garder une trace de cette production éphémère.

On peut réaliser cette installation seul ou à plusieurs.

ŒUVRE DE RÉFÉRENCE

L'artiste Tony CRAGG, dont voici la reproduction d'une des œuvres, a beaucoup utilisé cette démarche dans son travail plastique :

Tony Cragg, Yellow Axe, 1981, (31.1 x 139.7 x 165.1 cm), Galerie Marisa Del Re, New York



JOUR 7

Activités ritualisées

Calcul mental

TRIO. Comme le jour précédent avec une nouvelle grille et un nouveau nombre cible.

Français 1 : Contes et Devinettes : Qui parle ?

(Cf. Annexe)

Français 2 : Conte et Langage Oral :

Le petit Chaperon ROUGE. Découvrir l'album de Rascal.

Niveau 1 : Faire raconter le passage de l'histoire qui correspond à l'illustration.

Niveau 2 : Faire raconter les deux passages de l'histoire qui se passent avant et après l'illustration.

(Cf. Annexe)

Projet français :

Fabrication du jeu « Mesmotsàmoi », suite.

Copie retournée

(Cf. Annexe)

Projet 2 Mathématiques le Tangram

Objectifs :

- Reconnaître et nommer les polygones usuels :
 - Utiliser les propriétés des polygones usuels (pour trier et manipuler)
 - Analyser une figure complexe
 - Reproduire un assemblage à partir d'un modèle
 - Utiliser un vocabulaire spécifique : côté, sommet
 - Utiliser son imagination
- 1) Manipulation des pièces avec des contraintes
 - 2) Inventer des formes selon des contraintes
 - 3) Reproduire le Tangram de base selon des contraintes (avec ou sans modèle)

(Cf. Annexe)

Jeu (activité motrice, repérage dans l'environnement, défi...)



Défi anglais « Tongue Twisters challenge »

Associer une rythmique au virelangue (Cf. annexe jour 1)

Vers la vidéo https://www.youtube.com/watch?v=w4R_a1fxpDQ



Problème ouvert : l'escargot

Solution : la réponse est « le dimanche suivant ».

(Cf. Annexe)

ANNEXE - CALCUL MENTAL 2 : TRIO 2

TRIO EST UN JEU POUR PROGRESSER EN CALCUL MENTAL.

Voici un quadrillage avec des cartes colorées. (Ce n'est pas à découper, mais tu peux entourer, écrire, souligner, colorier...)

Tu dois fabriquer le nombre-cible indiqué à côté à l'aide de TROIS nombres alignés n'importe où dans la grille.

Ces trois nombres (le trio) peuvent être alignés :

horizontalement  verticalement  en diagonale  ou 

	A	B	C	D	E	F	G
1	7	8	8	6	5	1	4
2	4	4	1	9	5	5	8
3	2	2	9	2	1	5	9
4	1	3	5	1	2	7	6
5	7	9	8	7	1	4	1
6	1	1	8	1	3	2	3
7	6	7	2	4	7	7	1

Nombre
cible

33

Niveau 1 : utilise les opérations que tu veux

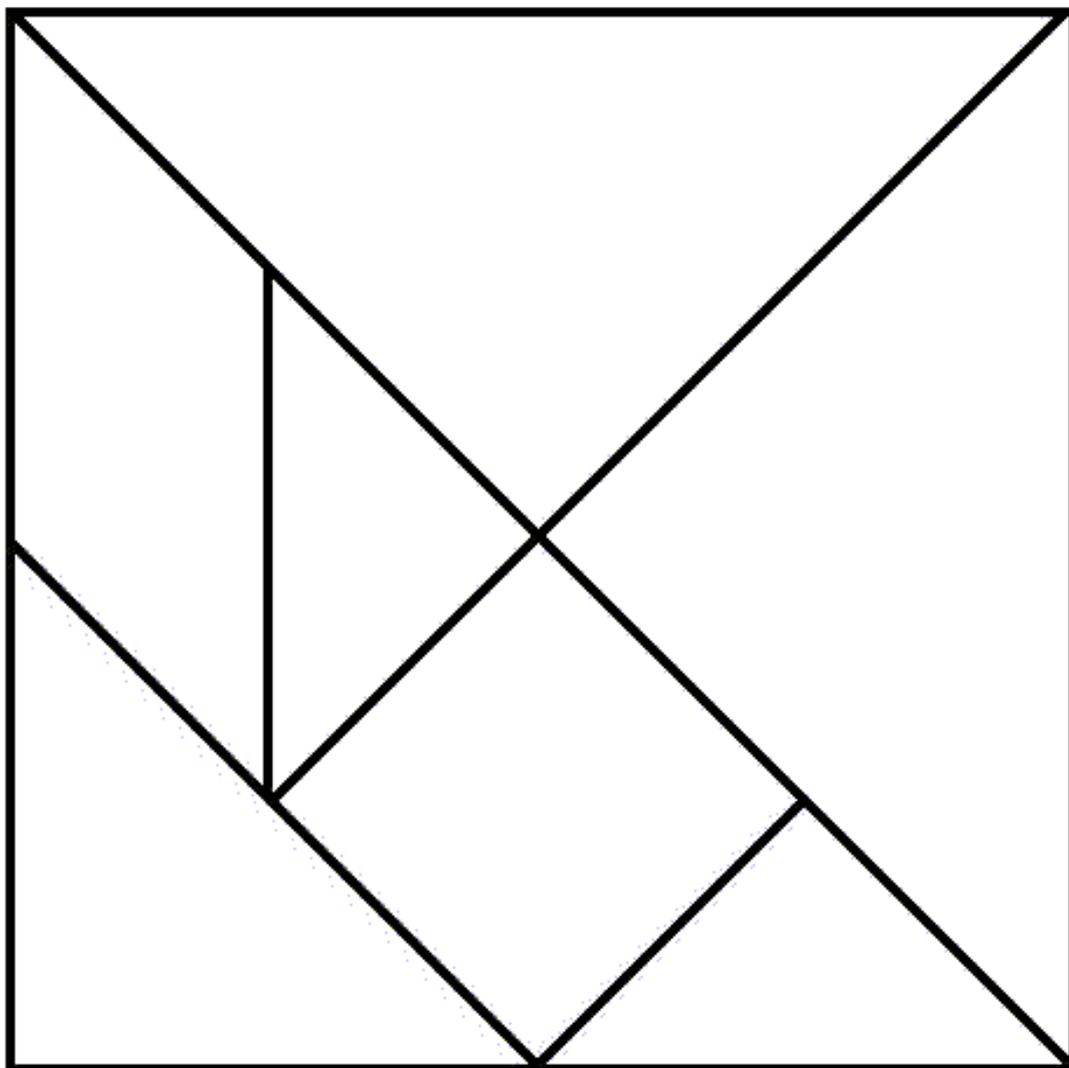
Niveau 2 : il y a des contraintes avec des opérations obligatoires :

- Il faut au moins une soustraction
- Il faut au moins une multiplication

ANNEXE - TANGRAM 3

MANIPULATION DES PIÈCES

Essaye de **recouvrir** une pièce avec d'autres pièces.
Qu'est-ce que tu as trouvé ?



Cherche d'autres possibilités.

Invente une forme avec les pièces :

- 1) Invente une forme **libre** (celle que tu veux)
- 2) Puis invente une forme **en respectant des contraintes** :
 - Toutes les pièces se touchent par un **côté**.
 - Toutes les pièces se touchent par un **sommet** (*une pointe*)

Les pièces peuvent être manipulées sur la table et si c'est possible une photo permettra de se souvenir des propositions des élèves.

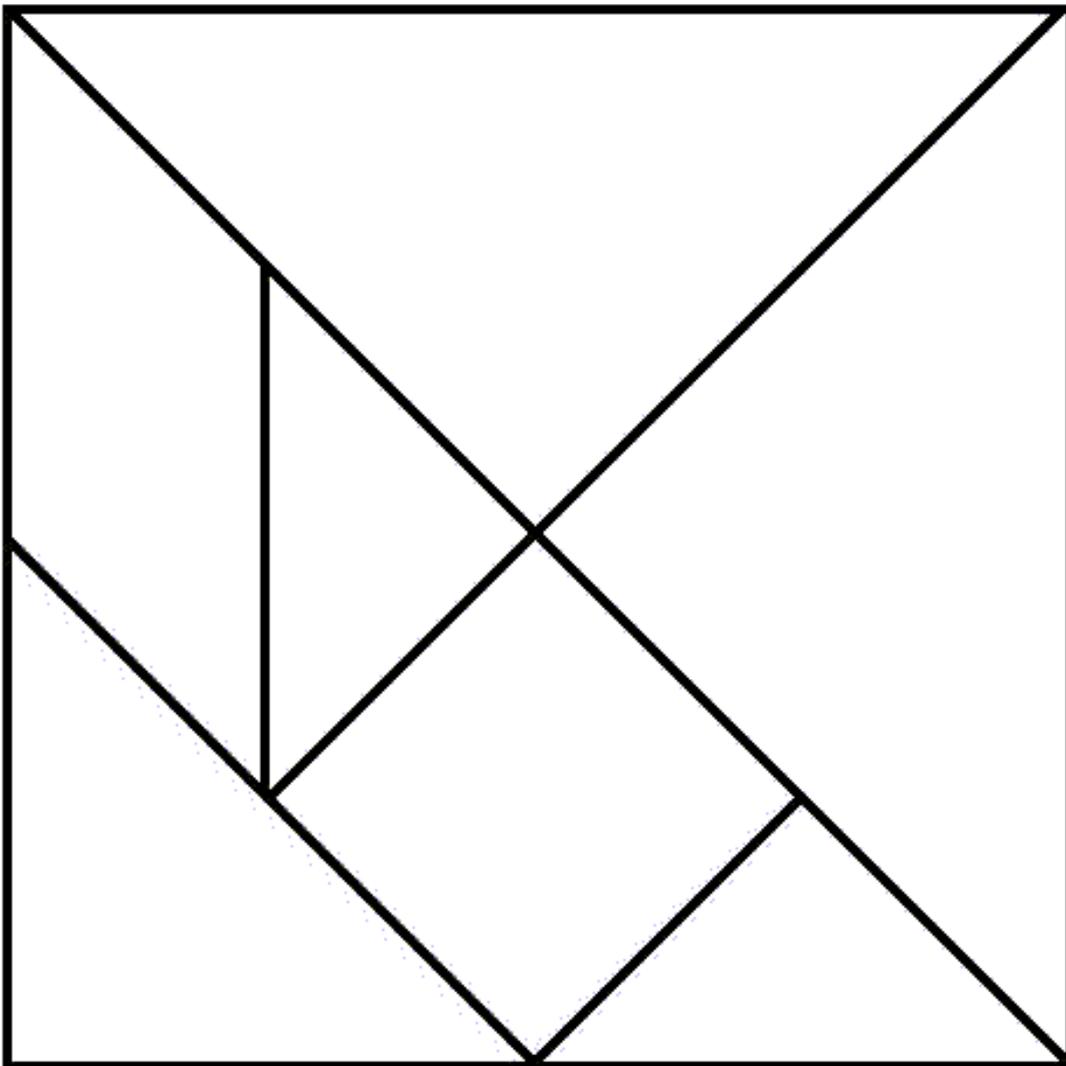
ANNEXE - TANGRAM 4

REPRODUCTION DU TANGRAM

Avec tes pièces, reproduis le Tangram :

- 1) Sur le modèle.
- 2) À côté du modèle
- 3) Sans modèle
- 4) Dans une autre position que celle du modèle

Modèle :



ANNEXE - PROBLEME OUVERT 2 :

Le dimanche matin, un escargot escalade un mur de 10 mètres de haut.

Chaque jour, il grimpe de 3 mètres.

Chaque nuit, il redescend de 2 mètres.

Quel jour atteint-il le sommet du mur ?



source image : [clic images](#)

Zone de recherche (*ou sur ardoise, feuille libre...*)

ANNEXES FRANÇAIS - JOUR 7

FRANÇAIS 1 : CONTES ET DEVINETTES : QUI PARLE ?

A. Faire lire le texte et demander aux enfants qui parle.
« Je sème des cailloux blancs derrière moi pour retrouver mon chemin. »

B. Faire découvrir ou redécouvrir ce conte en vidéo : <https://safeyoutube.net/w/KaM3>
Durée : 8 min

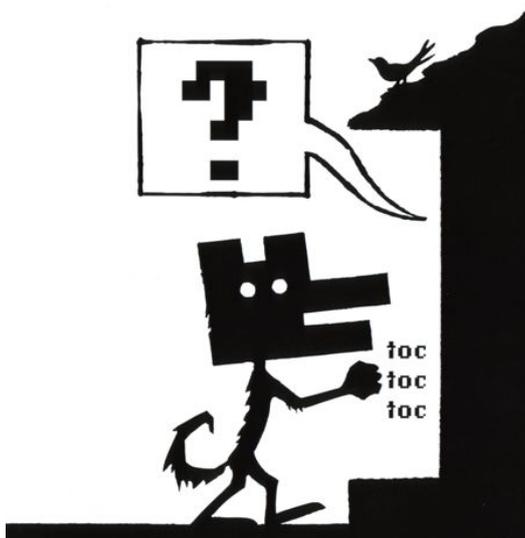
FRANÇAIS 2 : Contes et langage oral : Le petit chaperon ROUGE



Faire découvrir l'album :

Le petit chaperon ROUGE de Rascal, aux éditions École des loisirs, Collection Pastel, 2015

Langage oral



Niveau 1 : Faire raconter le passage de l'histoire qui correspond à l'illustration ci-contre.

Niveau 2 : Faire raconter les deux passages de l'histoire qui se passent avant et après l'illustration ci-contre.

Pour aller plus loin : faire raconter toute l'histoire du Petit Chaperon rouge, à plusieurs voix.

PROJET FRANÇAIS : FABRICATION DU JEU « MESMOTSÀMOI », SUITE.

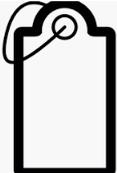
Pour fabriquer les cartes :

Prendre 3 feuilles de couleur différente pour fabriquer 3 séries de cartes. Plier chacune des 3 feuilles : en 2, puis encore en 2, puis encore en 2. Marquer les plis. Ensuite ouvrir chacune des 3 feuilles. En découpant sur les traits, on obtient alors 8 cartes par feuille.

Faire fabriquer les 3 séries de 8 cartes :

- Cartes Contraires : la baguette magique transforme un mot en son contraire qui sera trouvé et mimé
- Carte Familles : les doigts de la main recherchent 5 mots d'une même famille
- Cartes Etiquettes : l'étiquette donne le nom d'une catégorie pour laquelle il faut trouver au moins 5 mots

Il peut à ce moment-là être utile de faire visionner une nouvelle fois la vidéo de présentation du jeu afin que les enfants s'imprègnent de l'enjeu des cartes : <https://youtu.be/HG6rjGguR8g>

	sois poli		métier		savon
obéis	tais-toi	fruit	famille	dent	laver
dis oui	dors	jouet	chambre	goût	jardin
sois gentil	sois calme	salon	garage	blanc	nourrir

La fabrication de ce jeu permet de travailler différentes notions lexicales. Il est très utile pour comprendre de nouveaux mots, les mémoriser, et savoir les écrire.

COPIE RETOURNÉE

Cette copie est au service de la production du jeu ci-dessus.

Les enfants disposent des 3 séries de cartes présentées en écriture cursive.

Ils choisissent celle qu'ils veulent copier. Ils l'isolent (ils ne doivent avoir que cette partie de texte devant eux), la lisent plusieurs fois silencieusement puis à voix haute.

Quand ils sont prêts, ils retournent la série et commencent à copier ce qu'ils ont mémorisé. Ils regardent à nouveau le modèle, le cachent, et copient avec une autre couleur ce qu'ils viennent de mémoriser. Et ainsi de suite jusqu'à la fin. Ils verront ainsi combien de fois ils ont dû regarder la série pour copier les mots des 8 cartes.

Remarque : Il peut être intéressant de refaire la même copie une seconde fois pour voir si le nombre de fois où le texte a été regardé a diminué. L'intérêt de cette comparaison est de voir ses propres progrès. Il serait contre-productif de comparer les enfants entre eux.

JOUR 8

Activités ritualisées

Calcul mental : complément à 10

Les cartes compléments à 10 (niveau 1)
Compléments à 100 (niveau 2)
Ou Le 10 vainc
(Cf. Annexe)

Français 1 : Contes et Devinettes : Qui parle ?

(Cf. Annexe)

Français 2 : Lecture À Voix Haute

La lettre
Extrait de l'album : je t'écris de Rascal, aux éditions École des loisirs, Collection Pastel, 2010

Niveaux 1 et 2 : Faire lire la lettre à voix haute aux enfants.

(Cf. Annexe)

Français 3 : Production d'écrits :

La lettre
Extrait de l'album : je t'écris de Rascal, aux éditions École des loisirs, Collection Pastel, 2010

Niveaux 1 et 2 : Proposer aux enfants d'écrire la réponse du papa de Yasmine.

(Cf. Annexe)

Projet français :

Fabrication du jeu « la main des mots ».
Dictée négociée : mots de la même famille.

(Cf. Annexe)

Projet 2 Mathématiques le Tangram

Objectifs :

- Reconnaître et nommer les polygones usuels :
- Utiliser les propriétés des polygones usuels (pour trier et manipuler)
- Analyser une figure complexe
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle

1) **Reproduction de formes : cloisonnées / non cloisonnées**

Jeu à 2

(Cf. Annexe)

Problème ouvert, énigme

Niveau 1

Niveau 2 Source : <http://www.jlsigrist.com/indexd3.html>

(Cf. Annexe)

Musique

Découverte du clavier

Réalisation d'une carte d'identité de l'instrument

(Cf. Annexe)

ANNEXE - CALCUL MENTAL :

LES CARTES COMPLÉMENT À 10

Si vous jouez à 2 : Découpez les cartes. Le 1^{er} joueur présente une carte. Le second présente la carte qui la complète pour faire 10. Si c'est juste, il remporte le pli.

Si tu joues seul.e : Découpe. Retourne 5 cartes pour faire une pioche et garde 5 autres cartes à l'endroit pour les voir. Pioche une carte dans le tas retourné et regarde-là. Choisis la carte qui la complète pour faire 10

1	2	3	4	5
9	8	7	6	5

VARIANTE : COMPLÉMENT À 100

10	20	30	40	50
90	80	70	60	50

ANNEXE - CALCUL MENTAL

LE 10 VAINC

Jeu à 2 joueurs

Objectif : Utiliser les compléments à 10

Matériel : La piste avec 9 cartes numérotées de 1 à 9 ci-dessous et trois jetons (/bouchons/graines/cailloux) par joueur

Pour gagner : être le premier à faire 10 en additionnant les nombres sur les cases desquelles se trouvent les pions du joueur.

Déroulement : Chaque joueur dispose de 3 jetons qu'il pose à tour de rôle.

Il faut réussir à faire 10 en additionnant les nombres des cases choisies.

Si aucun joueur ne gagne, chacun, à tour de rôle, peut déplacer l'un de ses pions vers une case libre.

9
8
7
6
5
4
3
2
1

ANNEXE - TANGRAM 5

REPRODUCTION DE FORMES

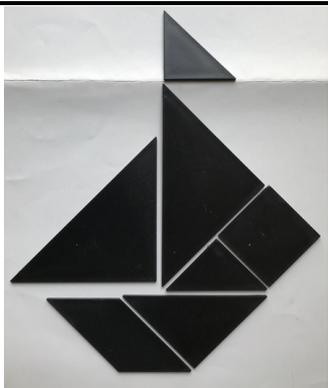
Essaye de reproduire les formes des cartes proposées.

Niveau 1 : les silhouettes sont cloisonnées (on distingue les pièces).

Niveau 2 : les silhouettes ne sont pas cloisonnées.

Jeu : à deux, choisissez la même carte et essayez de reproduire la forme avec vos pièces. Le premier qui y parvient a gagné.

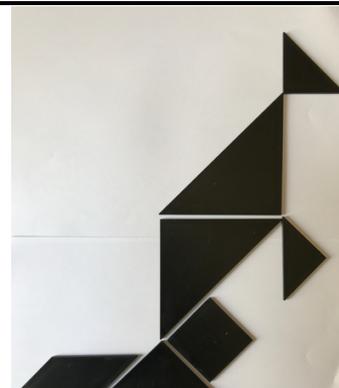
NIVEAU 1 : SILHOUETTES CLOISONNÉES (ON DISTINGUE LES PIÈCES).



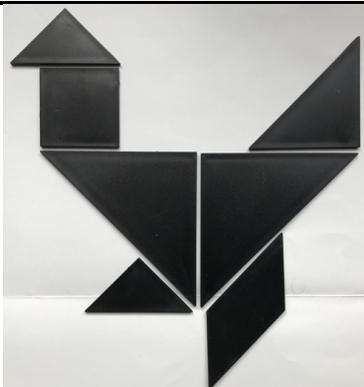
1) Le voilier



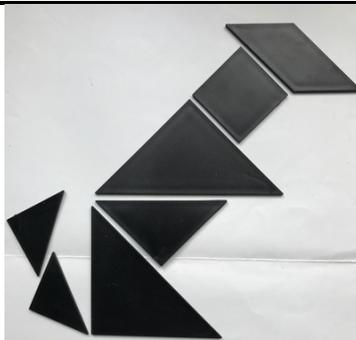
2) Le cygne



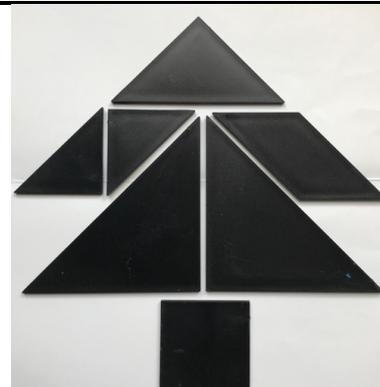
3) Le kangourou



4) La poule



5) L'écureuil



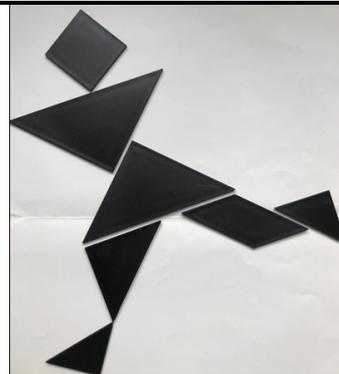
6) Le sapin



7) Le coq

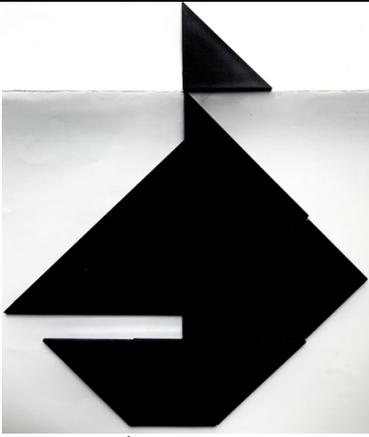


8) Le marteau

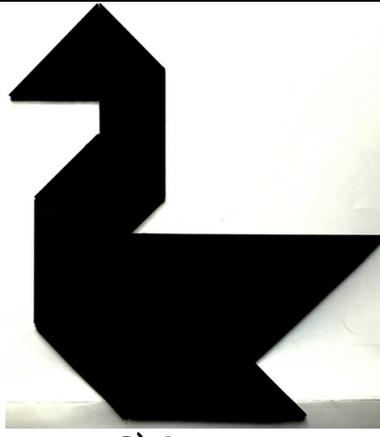


9) Le patineur

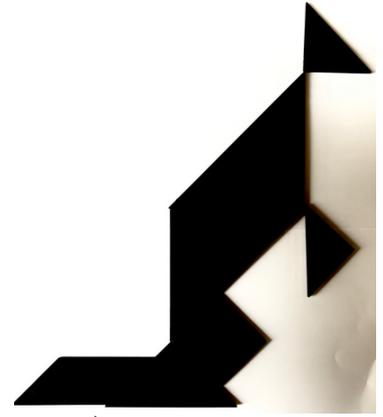
NIVEAU 2 : SILHOUETTES NON CLOISONNÉES



1) Le voilier



2) Le cygne



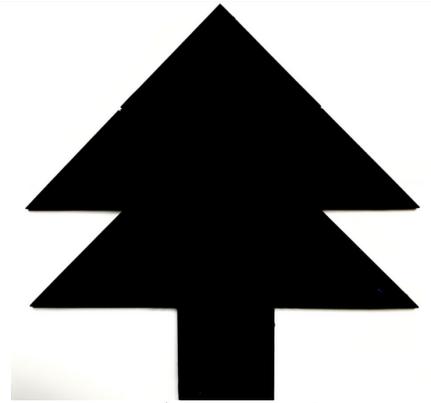
3) Le kangourou



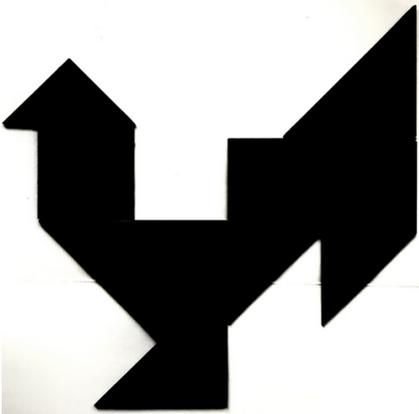
4) La poule



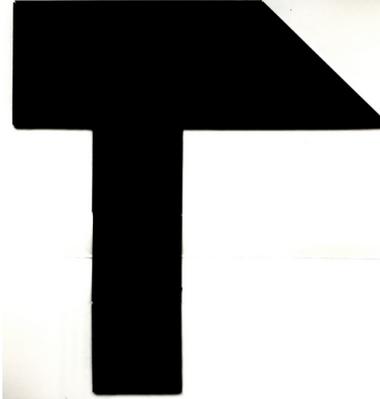
5) L'écureuil



6) Le sapin



7) Le coq



8) Le marteau



9) Le patineur

ANNEXE - PROBLEME OUVERT

NIVEAU 1

Place les nombres proposés dans les étiquettes vides pour respecter l'égalité

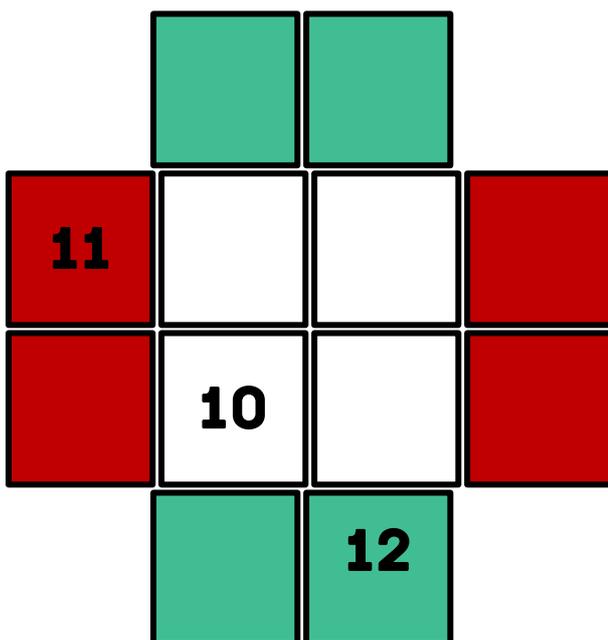
1	2	3	4	5	6
----------	----------	----------	----------	----------	----------

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>
----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------	---	----------------------

NIVEAU 2

Placez les nombres de 1 à 9 pour que la somme des nombres soit égale à 26 à chaque fois :

- dans les 2 colonnes
- dans les 2 lignes
- dans les 4 cases blanches
- dans les 4 cases rouges
- dans les 4 cases vertes



Les étiquettes peuvent être recopiées sur une feuille individuelle, ardoise...

Niveau 1. Correction : $1 + 6 = 5 + 2 = 4 + 3$

Niveau 2

	1	4	
11	6	7	2
8	10	3	5
	9	12	

Source : <http://www.jlsigrist.com/indexd3.html>

ANNEXES FRANÇAIS - JOUR 8

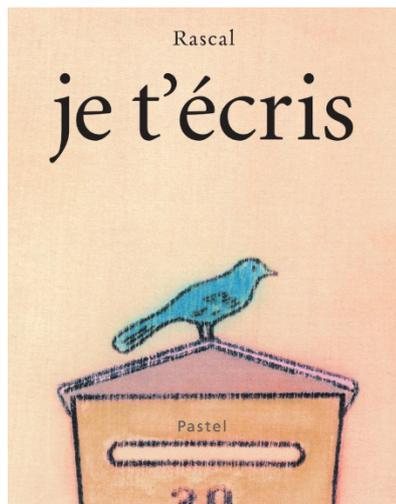
FRANÇAIS 1 : CONTES ET DEVINETTES : « QUI PARLE ? »

A. Faire lire le texte et demander aux enfants qui parle.
« Nous nous approchons d'une maison en pain d'épices. »

B. Découvre ou redécouvre ce conte en vidéo :
<https://safeYouTube.net/w/ZaM3>

Durée : 3 min

FRANÇAIS 2 : LECTURE



Faire découvrir l'album :

je t'écris de Rascal, aux éditions École des loisirs, Collection Pastel, 2010

Faire lire la lettre à voix haute aux enfants.

FRANÇAIS 3 : PRODUCTION D'ÉCRITS

Écrire une lettre

Extrait de l'album : je t'écris de Rascal, aux éditions École des loisirs, Collection Pastel, 2010

Mon papa,
Je t'écris ce petit mot pour te dire d'être plus gentil avec moi lorsqu'on se verra.
Crier ne sert à rien.
Il est bien plus facile de se parler NORMALEMENT.
Je t'embrasse et t'aime beaucoup.
A mercredi.

Ta Yasmine.

P-S : J'ai perdu le bracelet en or gravé de mon prénom. Celui que tu m'as offert, le Noël dernier.

Niveaux 1 et 2 :

- ✦ Faire lire la lettre à voix haute aux enfants.
- ✦ Proposer aux enfants d'écrire la réponse du papa de Yasmine.

Pour aller plus loin : faire écrire une lettre destinée à un membre de la famille de chaque enfant. Faire poster la lettre aux enfants. Ce déplacement pourra faire l'objet d'un repérage dans la ville.

PROJET FRANÇAIS : FABRICATION DU JEU « LA MAIN DES MOTS »

Dans le jeu « mesmotsàmoi » présenté en Jour 6, la série de cartes « les doigts de la main » demandait de trouver à l'oral des mots de la même famille, qui ont un morceau de mot en commun, qui parlent un peu de la même chose... Il fallait en trouver un par doigt.

Aujourd'hui, il va falloir écrire ces familles de mots dans une main : le mot de départ dans le creux de la main, et les mots de la même famille sur chacun des doigts.



Fabrication du jeu : Tracer des mains sur des feuilles A4. Les découper. Faire écrire le mot de départ dans le creux de la main et sur la paume, et les mots de la même famille sur chacun des doigts. Ensuite, replier les doigts sur la paume.

	savon
dent	laver
goût	jardin
blanc	nourrir



Jeu : toutes les mains (doigts repliés) sont étalées. Un joueur (seul ou en équipe) en choisit une : il lit le mot inscrit sur la paume et doit trouver 5 mots de la même famille. A chaque mot trouvé, il ouvre un doigt. Il gagne la main quand il a ouvert tous les doigts. C'est alors au joueur suivant ou à l'autre équipe de jouer.

Exemples de mots pour notre jeu « maindesmots » :

Paume / Creux	doigts
jardin	jardiner, jardinage, jardinier, jardinière, jardinet
savon	savonner, savonneux, savonnette, porte-savon, savonnage
dent	dentiste, dentifrice, dentition, édenté, dentaire, dentier
laver	lavable, laveur, lavoir, laverie, lavement, délayer, lave-linge
goût	goûter, goûteux, dégoûter, dégoût + déguster, dégustation
blanc	blanche, blanchir, blancheur, blanchiment, blanchisserie, blanchisseur, blanchisseuse
nourrir	nourriture, nourrice, nourricier, nourrisson

DICTÉE NÉGOCIÉE : MOTS DE LA MÊME FAMILLE

Cette dictée est au service de la production du jeu ci-dessus.

Fonctionnement de cette dictée négociée :

Dans un premier temps, les enfants vont essayer d'écrire seul des mots dont certains sont déjà connus, d'autres non.

Puis, dans un second temps, les enfants se mettent par deux et doivent se mettre d'accord pour proposer une seule écriture des mots. Ils doivent argumenter, discuter, pour arriver finalement à une seule proposition.

Ensuite, dans un troisième temps, les groupes se retrouvent et exposent le résultat de leurs discussions. L'adulte valide.

Dictée niveau 1 : lait, laitage, laitier, laitière, laiteux

Niveau 2 : ajouter ces 2 mots : allaiter, allaitement

La dictée négociée donne ici l'occasion de réfléchir ensemble à l'écriture d'un mot dont on connaît le radical.

LE CLAVIER

RÉALISATION D'UNE CARTE D'IDENTITÉ DE L'INSTRUMENT

Avec Mattéo CABURET, Claviériste

- Ouvrez la vidéo de présentation sur *Youtube* suivant le lien suivant : <https://youtu.be/M9GtvuxYgoo> ou à l'aide du code QR ci-contre.
- Profitez de cette rencontre musicale virtuelle !
- Complétez la carte d'identité de l'instrument.



IMPORTANT : Pendant le visionnage de la vidéo, essayez de retenir quelques informations, comme les noms des différentes parties de l'instrument par exemple !

CARTE D'IDENTITÉ / INSTRUMENT DE MUSIQUE

+ Description :



1.
2.
3.
4.
5.
6.

Origines :

Famille :

Compositeurs :

Interprètes :

Nom :

Cousins :

CORRECTION

RÉALISATION D'UNE CARTE D'IDENTITÉ DE L'INSTRUMENT

Avec Mattéo CABURET, Claviériste

CARTE D'IDENTITÉ / INSTRUMENT DE MUSIQUE

+ Description :



1. Les boutons de volume
2. L'écran de contrôle
3. Les boutons de réglages
4. Les roues de pitch (hauteur du son)
5. Les touches blanches
6. Les touches noires

Origines :

Les premiers synthétiseurs sont apparus au début du 20^{ème} siècle. Il en existe une multitude !

Famille :

Instrument de musique électronique.

Compositeurs :

Jean-Michel Jarre
Daft Punk
Mike Olfield

Interprètes :

Peter Gabriel
Stevie Wonder

Nom : le synthétiseur

Cousins : le piano, l'orgue, le piano numérique, l'orgue électrique, les ondes Martenot

JOUR 9

Activités ritualisées

Calcul mental Shut the box !

Objectifs : Maîtrise des décompositions additives jusque 12 (Utiliser les cartes proposées pour obtenir le nombre demandé)

Variante : quand 1 joueur ne peut plus fermer de boîtes, il doit en ouvrir une : les parties durent plus longtemps.

(Cf. Annexe)

Français 1 : Contes et Devinettes : Qui suis-je ?

Faire écouter le conte et chercher de quel animal il est question.

(Cf. Annexe)

Français 2 : Pierre et le loup

Lecture compréhension

(Cf. Annexe)

Projet français : Fabrication du jeu « Mon petit théâtre »

Fabriquer les personnages du conte et les utiliser pour mimer l'histoire.

Puis présenter chaque personnage grâce aux extraits musicaux qui lui correspondent.

Copie.

(Cf. Annexe)

Projet Mathématiques le jeu de l'awalé 1

Découverte de la règle et premières parties pour se l'approprier

Echange pour anticiper, sans se laisser guider par des choix au hasard :

Arrêter les parties au bout de 20 minutes : il est possible d'anticiper. Certains choix permettent d'avoir un gain : on peut choisir la case de départ en anticipant la case d'arrivée et donc la prise de graines.

D'après [Enseigner les mathématiques en maternelle de Frédéric Castel, Fabien Emprin et Fabienne Emprin-Charotte](#)

(Cf. Annexe)

Jeu (activité motrice, repérage dans l'environnement, défi...)



Défi anglais « Tongue Twisters challenge »

Jour du défi (Cf. annexe jour 1)

Vers la vidéo https://www.youtube.com/watch?v=w4R_a1fxpDQ



Problème ouvert, énigme

Source : académie de Bordeaux

<http://webetab.ac->

[bordeaux.fr/Primaire/64/IENPau1/Nouveau%20site/ACTUALITES/2014%20-%202015/Semaine%20des%20maths/Enigmes%20Cycle2doc.pdf](http://webetab.ac-bordeaux.fr/Primaire/64/IENPau1/Nouveau%20site/ACTUALITES/2014%20-%202015/Semaine%20des%20maths/Enigmes%20Cycle2doc.pdf)

(Cf. Annexe)

ANNEXE - CALCUL MENTAL 4

SHUT THE BOX

C'est un jeu connu au Royaume Uni. Pour comprendre la règle du jeu tu peux regarder le début de la vidéo du défi 24 proposé par l'académie de Reims : <https://www.facebook.com/academie.reims/videos/239363653999027/>

Principe du jeu : Celui qui a le moins de points gagne !

Le joueur doit retourner le plus de cartes possibles.

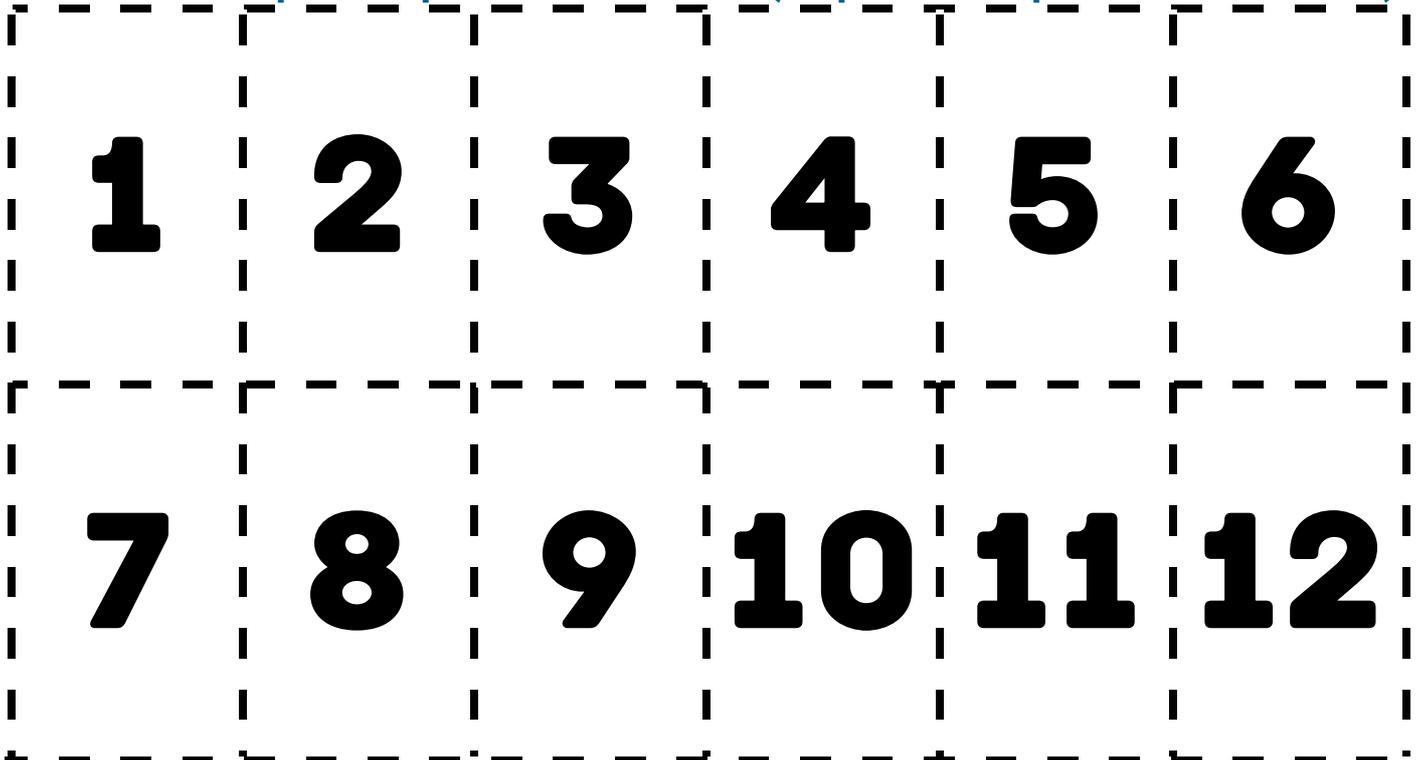
Il lance les 2 dés et selon le résultat obtenu, il retourne les cartes de son choix : les 2 cartes correspondant aux dés, le résultat des 2 dés, ou des cartes dont la somme permet d'obtenir ce même résultat.

Par exemple, si avec les dés il obtient 3 et 6, il peut :

- retourner les cartes 3 et 6
- ou retourner le 9 (la somme de 3 et 6)
- ou retourner deux cartes dont la somme permet d'obtenir 9 :
 - le 5 et le 4
 - ou le 7 et le 2
 - ou le 8 et le 1 etc...

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que le joueur ne puisse plus retourner de cartes.

Cartes à découper et à placer sur ta table. (Tu peux les reproduire facilement)



ANNEXE - AWALÉ 1

DÉCOUVERTE DU JEU

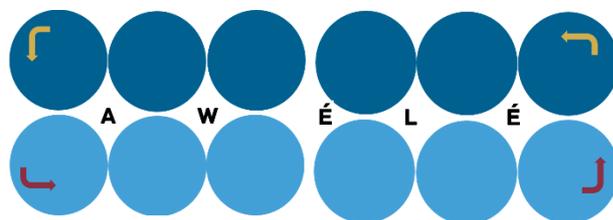
L'awalé est un jeu africain (on peut aussi dire AWÉLÉ).

Voici une vidéo qui te donne la règle du jeu (réalisée par Fabienne EMPRIN, une maîtresse de cycle 2, et FABIEN EMPRIN, un formateur en maths)



<https://youtu.be/BSQpAvxJmgw> ou <https://huit.re/RegleAwele>

Il te faut : - 48 graines (cailloux, coquillettes sèches, perles ...)
- Un plateau de 12 « trous » (deux rangées de 6 trous). Tu peux utiliser les pages imprimées suivantes ou le fabriquer avec des pots de yaourt, une boîte de 12 œufs vide, des contours de gobelets sur une feuille A3...



But du jeu : Récolter le plus de graines

Pour commencer, on met 4 graines dans chaque trou.

En bas, c'est mon camp, en haut, c'est celui de mon adversaire.

1) Semer des graines :

Pour jouer un coup : je prends toutes les graines d'une case de mon camp et je les sème : je mets une graine par case (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Il y a des flèches sur le plateau pour t'aider).

Ensuite, c'est à mon adversaire de jouer : il prend toutes les graines d'une case de son camp et les sème dans le même sens.

2) La récolte des graines : Comment gagner des graines ?

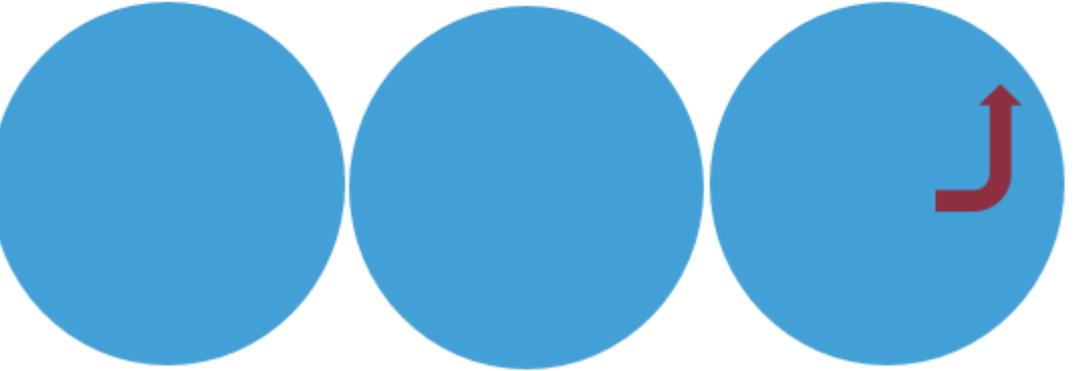
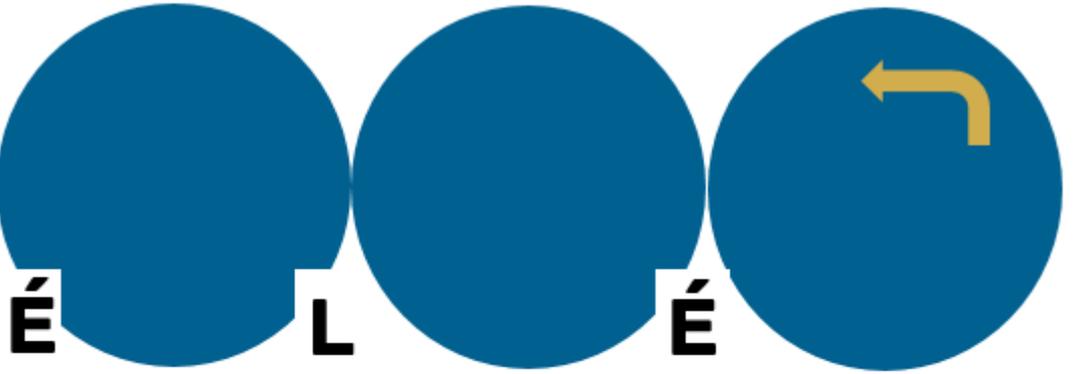
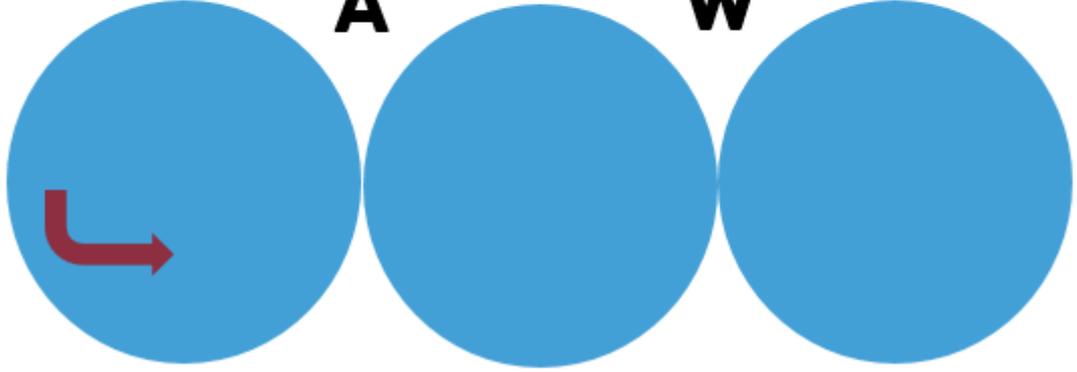
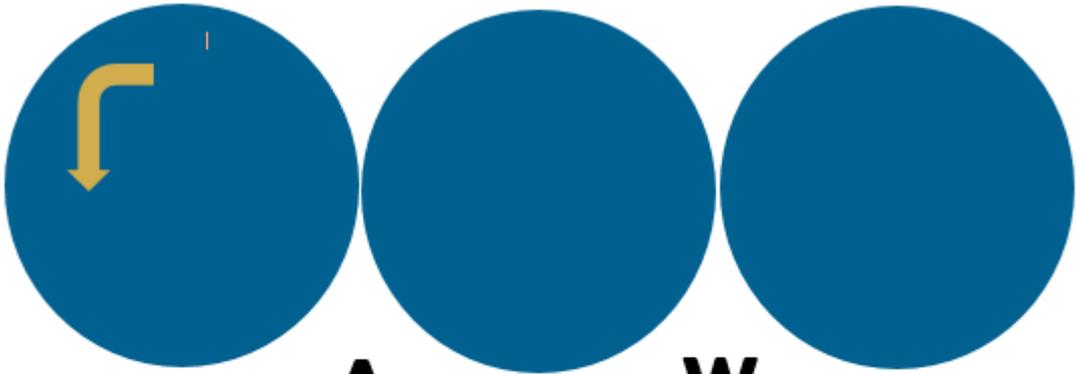
Je joue. Je sème mes graines et je mets la dernière graine dans le camp adverse.

Dans cette case, **s'il y a 2 ou 3 graines** je les ramasse.

3) Fin de partie :

Le jeu s'arrête si un joueur a plus de 24 graines ou si on tourne en rond. (On répète toujours les mêmes coups).

Le gagnant est celui qui a le plus de graines à la fin.



ANNEXE - AWALÉ 2 STRATÉGIES :

**STOP ! ON S'ARRÊTE ET ON RÉFLÉCHIT !
COMMENT PEUT-ON PRENDRE DES GRAINES ?**

Après quelques parties, tu peux réfléchir avec tes camarades :

Peut-on prévoir des coups pour prendre des graines de l'adversaire ? Comment faire ?

Pour noter ce que l'on retient (*ou sur ardoise, feuille libre...*)

ANNEXE - PROBLÈME OUVERT

Objectifs :

Concevoir et mettre en œuvre une procédure pertinente.

Tirer parti de chaque information d'un énoncé pour éliminer les cas impossibles et identifier les cas possibles.

Mettre en relation tout ce qui a été inféré pour déduire la solution (problème de logique).

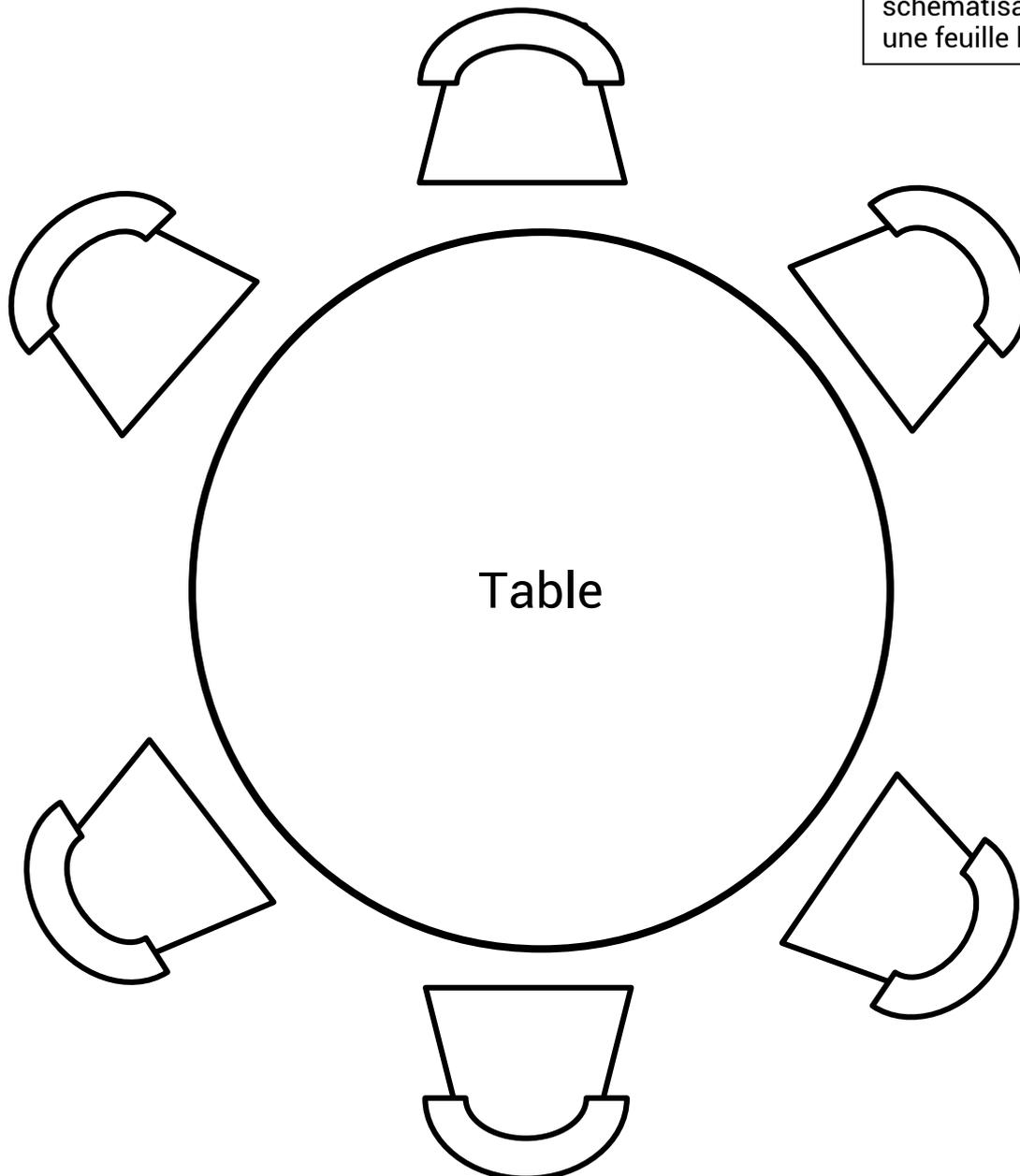
6 enfants sont assis autour d'une table ronde.

Il y a Kader, Benoît, Myriam, Laetitia, Fatima et Paul.

- Myriam n'est pas assise à côté d'un garçon.
- Fatima n'est pas assise en face de Benoît.
- Benoît est assis juste à gauche de Kader.

Placez les 6 enfants autour de la table.

Le dessin peut être reproduit en schématisant sur une feuille libre.



Solution :

1- Myriam est entre Laetitia et Fatima qui sont deux filles.

2- Fatima est en face de Kader ou Benoit.

3- Si Benoit est assis à gauche de Kader c'est que Paul est à droite de Kader ou à gauche de Benoit. Mais s'il est à gauche de Benoit il se retrouve en face de Fatima.

ANNEXES FRANÇAIS - JOUR 9

FRANÇAIS 1 : CONTES ET DEVINETTES : QUI SUIS-JE ?

Faire écouter le conte et chercher de quel animal il est question.

Faire écouter cette version du conte Pierre et le loup (<https://cutt.ly/tuAyA2m>) lu par l'adulte et répondre :
Je suis l'animal que le loup a avalé, qui suis-je ?

FRANÇAIS 2 : LECTURE « PIERRE ET LE LOUP »

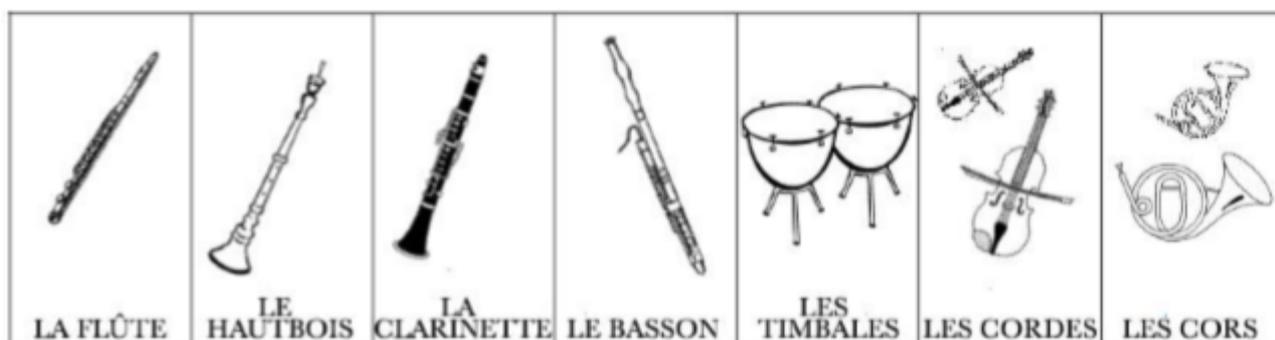
Lecture compréhension : répondre aux questions

Imprimer le texte de « Pierre et le loup » (<https://cutt.ly/tuAyA2m>).

Selon le niveau, le faire lire aux enfants ou leur lire. Ils doivent répondre aux questions :

Niveau 1 : Répondre aux devinettes : <ul style="list-style-type: none">- J'aime m'approcher à pattes de velours, qui suis-je ?- Je ferme la porte du jardin à clé, qui suis-je ?- Je suis l'objet qui permet à Pierre d'attraper le loup, qui suis-je ?- Je suis malin, rusé et brave, qui suis-je ?	Niveau 2 : Répondre par vrai ou faux aux affirmations : <ul style="list-style-type: none">- Pierre est un petit garçon peureux.- L'histoire se passe en ville.- Le canard et le petit oiseau ne s'aiment pas beaucoup.- Grand-père est fâché contre Pierre.- Le loup réussit à avaler le chat.- Les chasseurs arrivent par hasard jusque chez Pierre.
--	---

Associer les personnages avec les instruments de musique :



PROJET FRANÇAIS : FABRICATION DU JEU « MON PETIT THÉÂTRE »

Faire fabriquer les cartes personnages avec des bâtonnets (pics à brochette ? cuillères en bois ?) et des dessins.



Grand Père



Pierre



Les chasseurs



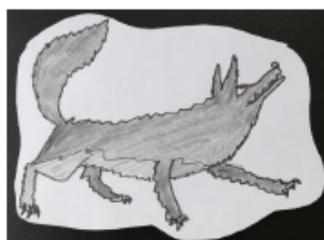
Petit oiseau



Le chat

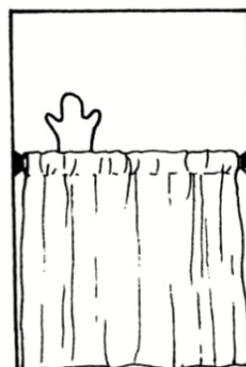
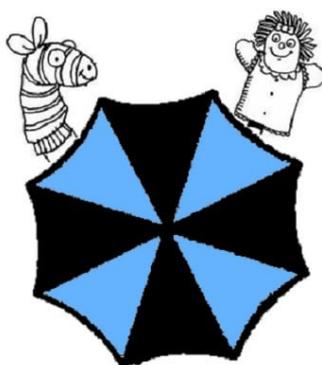


Le canard



Le loup

S'installer derrière un tissu ou un grand meuble :



- mimer l'histoire : niveau 1 en suivant l'audio, niveau 2 en la racontant.

- présenter chaque personnage grâce aux extraits musicaux qui lui correspondent :
<https://edutheque.philharmoniedeparis.fr/0775639-pierre-et-le-loup-prokofiev.aspx>

COPIE

Pierre et le loup

Faire réaliser l'annonce du théâtre :

et se répartir le texte à copier pour présenter l'histoire :

« Un matin, le jeune Pierre se promène dans le pré côtoyant sa maison et rencontre un oiseau, un canard et un chat. Inquiet, le grand-père de Pierre somme le garçon de rentrer immédiatement, craignant que le loup ne surgisse. Il ramène Pierre dans le jardin dont il ferme la barrière à clé. Une fois son grand-père rentré, Pierre aperçoit effectivement le loup qui arrive et avale le canard ! Grimant dans un arbre dont l'une des branches s'étend jusqu'au mur du jardin, le jeune garçon, aidé de l'oiseau, parvient à capturer le loup avec une corde et un nœud coulant. Lorsque les chasseurs paraissent, Pierre leur annonce qu'ils arrivent trop tard et qu'il a déjà capturé le loup. Tous conduisent la bête au jardin zoologique en une marche triomphante. »

JOUR 10

Activités ritualisées

Calcul mental

Le nombre mystérieux

(Cf. Annexe)

Français 1 : Contes et Devinettes : qui parle ?

(Cf. Annexe)

Français 2

Comparer plusieurs versions du conte le petit chaperon rouge grâce aux questions : QUI ? OÙ ? AVEC QUOI ? COMMENT ? POURQUOI ?

(Cf. Annexe)

Projet Français

Fabriquer un décor pour mettre en scène sa version préférée du conte écouté.
Copie à partir d'une dictée à l'adulte.

(Cf. Annexe)

Projet Mathématiques le jeu de l'awalé 2

- Reprise du jeu pour appliquer et tester les stratégies
- Niveau 2 : découverte des règles supplémentaires

D'après Enseigner les mathématiques en maternelle de Frédéric Castel, Fabien Emprin et Fabienne Emprin-Charotte

(Cf. Annexe)

Problème ouvert : les rectangles

Combien de rectangles dans la figure ? (Solution : 10 rectangles)

(Cf. Annexe)

Musique

Découverte de l'accordéon

Réalisation d'une carte d'identité de l'instrument

(Cf. Annexe)

ANNEXE - CALCUL MENTAL :

LE NOMBRE MYSTÉRIEUX

2 joueurs

Matériel : le tableau des nombres ci-dessous, un crayon de papier

Déroulement du jeu

- Le 1^{er} joueur choisit un nombre entre 0 et 100 qu'il entoure sur sa feuille sans le montrer au second. C'est le nombre mystérieux que le deuxième joueur doit trouver.
- Le 2^{ème} joueur propose un nombre.
- Le 1^{er} joueur indique si le nombre proposé est plus petit, plus grand ou égal au nombre mystérieux.
- Il écrit le nombre de réponses données pour arriver à trouver le nombre qu'il a choisi. Inverser les rôles ensuite.

Le gagnant est celui qui trouve le nombre mystérieux en posant moins de questions.

Le nombre mystérieux

1-2-3-4-5-6-7-8-9-10

11-12-13-14-15-16-17-18-19-20

21-22-23-24-25-26-27-28-29-30

31-32-33-34-35-36-37-38-39-40

41-42-43-44-45-46-47-48-49-50

51-52-53-54-55-56-57-58-59-60

61-62-63-64-65-66-67-68-69-70

71-72-73-74-75-76-77-78-79-80

81-82-83-84-85-86-87-88-89-90

91-92-93-94-95-96-97-98-99-100

Nombre de réponses nécessaires :

Il est utile pour les joueurs d'avoir un récapitulatif des nombres sur lesquels barrer /repérer les nombres et les intervalles évoqués

ANNEXE - AWALÉ 3 NIVEAU 2 : NOUVELLES RÈGLES

Voici de nouvelles règles

- **La prise rétroactive** : Quand je gagne des graines, je regarde la case juste avant. S'il y a 2 ou 3 graines aussi et si je suis toujours dans le camp adverse, je gagne aussi les graines. Et ainsi de suite, à chaque fois qu'il y a 2 ou 3 graines.
- **On ne sème pas sous ses pieds** : quand je fais deux tours (parce qu'il y a beaucoup de graines), je ne mets pas de graines dans la case de départ (la case où j'ai pris les graines la toute première fois).
- **On n'affame pas son adversaire** : Si l'adversaire ne peut plus jouer, il gagne toutes les graines qui restent. Lors d'une prise on doit vider entièrement le camp adverse, la prise est interdite.

Jouez avec ces nouvelles règles

Situation de jeu arrêté pour élaborer des stratégies (niveau 1 et niveau 2) :

Photo 1 : Il y a deux cases gagnantes (la quatrième et la cinquième en partant de la gauche). La quatrième permet de gagner trois graines (règle simple) ou cinq graines (règle complète) alors que la cinquième ne permet que de gagner deux graines. Il est donc préférable de jouer la case 4.

Photo 2 :

- Niveau 1 : la 4ème case à partir de la gauche ne permet de récolter que 2 graines, la 5ème case à partir de la gauche permet de récolter 3 graines. Il vaut mieux la 5ème case.
- Niveau 2 (avec la prise rétroactive) : la 4ème case à partir de la gauche permet de récolter 5 graines, la 5ème case à partir de la gauche permet de ne récolter que 3 graines. Il vaut mieux la 4ème case.

AWALÉ 4 SITUATION DE JEU ARRÊTÉ (NIVEAUX 1 ET 2) POUR RÉFLÉCHIR ENSEMBLE

Voici deux photos prises pendant une partie.

Pour chaque photo, trouve quelle case jouer (pour le joueur du bas) pour gagner le plus de graines.

1)



2)



Les photos peuvent être projetées ou schématisées sur un support collectif (les 12 trous avec les graines représentées à l'intérieur)

AWALÉ 5 NIVEAU 2 : STRATÉGIES

Après plusieurs parties, faites un point sur des stratégies que vous pouvez mettre en place pour prendre des graines à l'adversaire.

Un exemple de stratégie : les greniers.

Le joueur garde une case qu'il ne joue pas. Les graines s'y accumulent et permettent de faire deux tours de semailles. Cela permet donc de prendre beaucoup de graines à l'adversaire grâce à la règle de la prise rétroactive.

AVANT DE JOUER :



Grenier : il y a assez de graines pour faire deux tours

APRÈS AVOIR JOUÉ :

Case d'arrivée (après deux tours de semailles)

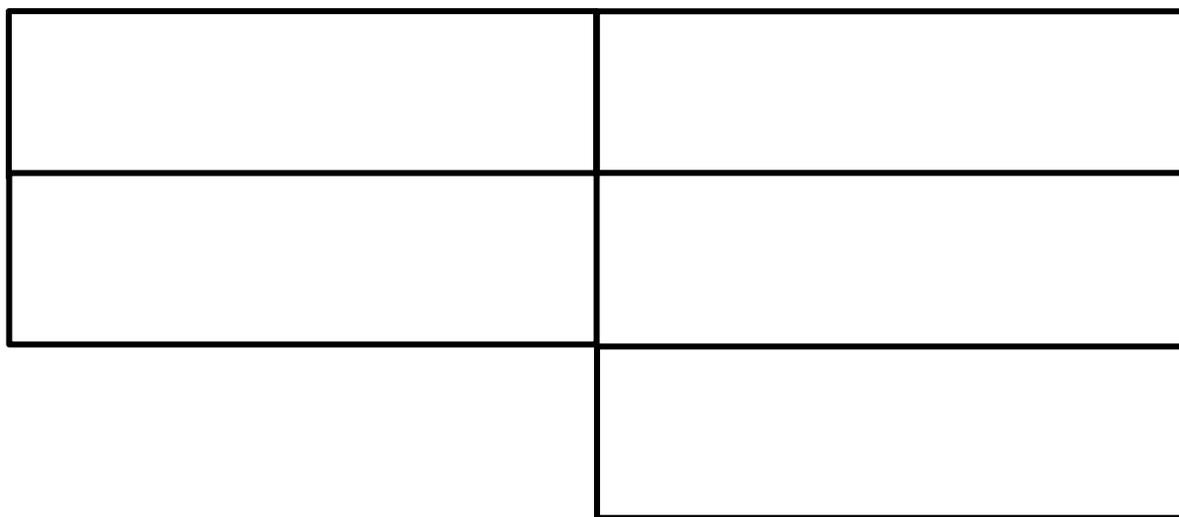


Toutes ces cases de l'adversaire peuvent être récoltées. (prise rétroactive)

Les photos peuvent être projetées ou schématisées sur un support collectif (les 12 trous avec les graines représentées à l'intérieur).

ANNEXE - PROBLÈME OUVERT

Combien y a-t-il de rectangles dans cette figure ?



Le problème peut être projeté ou représenté rapidement sur une feuille libre avec un gabarit - un objet possédant une face rectangulaire, comme une boîte - dont on trace le contour. L'avantage de la feuille avec le problème disponible par enfant (ou binôme), c'est qu'ils peuvent y dessiner, colorier...

ANNEXES FRANÇAIS - JOUR 10

FRANÇAIS 1 : CONTES ET DEVINETTES : QUI PARLE ?

Faire écouter la lecture d'un des « 3 contes cruels », Poireaux, de Matthieu Sylvander et Perceval Barrier. (ed. l'école des loisirs) <https://www.youtube.com/watch?v=LMr7BKGSQ0o>

Et trouver qui dit : « Si vous voulez, je vous emmène avec moi ! »
(Réponse : le renne du Père Noël)

FRANÇAIS 2 : PLUSIEURS VERSIONS DU PETIT CHAPERON ROUGE

Lecture compréhension : Faire comparer différentes versions du « petit chaperon rouge ».

Présenter plusieurs versions de ce conte, comme par exemple :



Audio sans image, lu par Aurore <https://youtu.be/C0rCXaGQxl4>



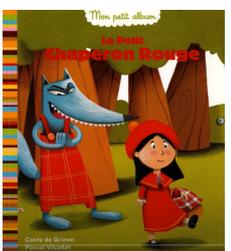
<https://cutt.ly/Ju8f1QF>



<https://cutt.ly/ku8f6lO>



<https://cutt.ly/0u8fYQZ>

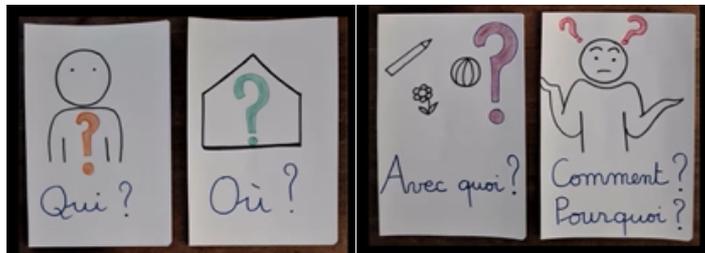


<https://cutt.ly/gu8fC1l>



En musique <https://www.radioclassique.fr/podcasts/le-petit-chaperon-rouge/>

Repérer à chaque fois :



Il est possible de proposer un tableau pour aider à comparer :

	Les personnages 	Les objets utilisés 	Les lieux 
Version de			
Version de			
Version de			

	Au début du conte	Lorsque le petit chaperon rouge rencontre le loup	A la fin du conte
Version de			
Version de			
Version de			

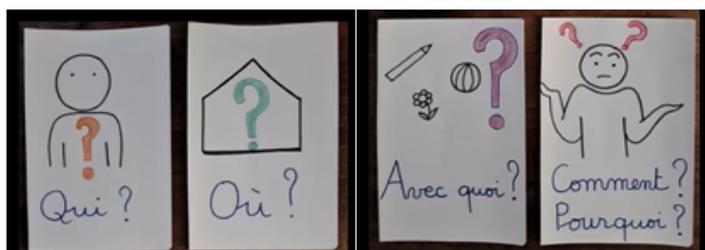
Bonus 1 : écouter l'histoire détournée <https://cutt.ly/Bu8lkjW> « Le chapeau rond rouge », de Geoffroy de Pennart, ou « Et pourquoi ? » de Michel Van Zeveren <https://cutt.ly/yu8lNwn>

Bonus 2 : Faire écouter le conte en français et en anglais <https://cutt.ly/ZuAkIDB>.

PROJET FRANÇAIS : FABRICATION DU JEU : CRÉER UN DÉCOR

Faire créer un décor <https://youtu.be/mNHY8RyHrJI> pour mettre en scène la version de l'histoire du petit chaperon rouge que les enfants préfèrent.

Faire rappeler : Qui sont les personnages ? Où se passe l'histoire ? Avec quoi ? Comment ? Pourquoi ?



Et créer son décor pour mettre en scène l'histoire :



COPIE À PARTIR D'UNE DICTÉE À L'ADULTE

Créer le titre de son décor « Le petit chaperon rouge », ainsi qu'une phrase (ou un petit texte) pour raconter cette histoire. L'adulte aide alors à orthographier les phrases données par l'enfant. Eventuellement il les écrit devant lui en expliquant ce qu'il écrit. Chacun choisit ensuite ce qu'il va copier.

La dictée à l'adulte permet à l'enfant de se concentrer sur l'écrit qu'il veut produire, sans avoir de problème d'orthographe. L'adulte peut en profiter pour accompagner sa production vers une phrase de mieux en mieux construite.

L'ACCORDÉON

RÉALISATION D'UNE CARTE D'IDENTITÉ DE L'INSTRUMENT

Avec Pierre LAVAL, Accordéoniste

- Ouvrez la vidéo de présentation sur *Youtube* suivant le lien suivant : <https://youtu.be/9i54QcF216Y> ou à l'aide du code QR ci-contre.
- Profitez de cette rencontre musicale virtuelle !
- Complétez la carte d'identité de l'instrument.



IMPORTANT : Pendant le visionnage de la vidéo, essayez de retenir quelques informations, comme les noms des différentes parties de l'instrument par exemple !

CARTE D'IDENTITÉ / INSTRUMENT DE MUSIQUE

+ Description :



1.
2.
3.
4.
5.
6.

Origines :

Famille :

Compositeurs :

Interprètes :

Nom :

Cousins :

CORRECTION

RÉALISATION D'UNE CARTE D'IDENTITÉ DE L'INSTRUMENT

Avec Pierre LAVAL, Accordéoniste

CARTE D'IDENTITÉ / INSTRUMENT DE MUSIQUE

+ Description :



1. Le clavier mélodique
2. La grille
3. Le soufflet
4. Les registres
5. Le déclencheur
6. Le clavier harmonique (accords)

Origines :
L'instrument est inventé en 1829 en Autriche par le facteur d'instrument Cyrill Demian.

Famille :
Instrument à anche libre de la famille des vents.

Compositeurs :
Yann Tiersen
Richard Galliano

Interprètes :
Vincent Peirani
Yvette Horner
Marcel Azzola

Nom : L'accordéon

Cousins :
Bandonéon, Harmonica

Damien BRIAND / Conseiller Pédagogique Départemental en Éducation Musicale / Secteur Marne Sud / DSDEN de la Marne

Projet piloté par Eric HORNEWER - Inspecteur de l'Éducation nationale - conseiller technique de la rectrice pour le premier degré – Rectorat de Reims.

Coordination : Sylvie DRALET – Chargée de mission à la Délégation Académique à la Pédagogie – Rectorat de Reims.

Production des contenus :

Damien BRIAND - Conseiller pédagogique départemental en arts plastiques – DSDEN de la Marne

Nicolas BROSSAIS – Référent Mathématiques circonscription Reims Ouest – DSDEN de la Marne

Vincent DOUVIER - Conseiller pédagogique départemental en arts plastiques – DSDEN de la Marne

Catherine GROSJEAN - Conseillère Pédagogique circonscription de Bar-sur-Seine – DSDEN de l'Aube

Céline GUILLEMIN - Conseillère pédagogique départementale en arts plastiques – DSDEN de la Haute-Marne

Pascale MOUGEL – Conseillère Pédagogique circonscription de St-Julien-Arcis – DSDEN de la Haute-Marne

Marie-Thérèse PIERRON - Conseillère pédagogique départementale chargée des langues vivantes – DSDEN de la Haute-Marne

Frédérique VACHERET - Conseillère pédagogique à mission départementale adjointe à l'ADASEN – DSDEN de la Haute-Marne

© Rectorat de l'académie de Reims
Édition : juin 2020
Directrice de la publication : Agnès Walch Mension-Rigau
Conception : Groupe académique continuité pédagogique 1^{er} degré
Photographies : MENJ



ACADÉMIE DE REIMS

*Liberté
Égalité
Fraternité*

RECTORAT DE L'ACADÉMIE DE REIMS

1, rue Navier 51082 Reims cedex
Téléphone : 03.26.05.69.69

OUVERT AU PUBLIC DU LUNDI AU VENDREDI DE 8H30 À 12H30 ET DE 13H30 À 17 HEURES

Nous suivre :



twitter.com/AcReims



facebook.com/academie.reims



instagram.com/academie.reims



www.ac-reims.fr