

# CP CE1 CE2 (cycle 2) -ACTU 01

## Continuité pédagogique : Pour la classe et en famille



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



**ENSEMBLE** : une rubrique d'idées à partager en famille



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



**AVEC TOUS LES AUTRES** : c'est l'occasion de communiquer avec d'autres personnes (et pourquoi pas les camarades de la classe)



### ENSEMBLE

#### ① JEU DE L'OIE :

Redécouvrir, jouer,  
inventer...



Cliquez ici



Aujourd'hui c'est toi qui  
donnes les consignes aux  
autres pour une drôle de  
photo souvenir !



Un exemple ici [ICI](#) et les explications en [PAGE 4](#)



### TOUT SEUL

#### ③ FABRIQUER DE LA PEINTURE 3D

##### AVEC DE LA MOUSSE A RASER !

source : <https://blog.edumov.com/25-idees-pour-decouvrir-le-monde-a-la-maison>

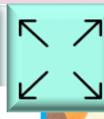
Matériel : assiettes en carton, un verre, mousse à raser, colle blanche, colorants alimentaires, papier épais, pinceaux, feutres, paillettes et tout autre élément de décoration.

- Dans une assiette en carton, mélange un verre de mousse à raser, un verre de colle blanche et quelques gouttes de colorant alimentaire ;
- Fabrique différents coloris ;
- Prends un papier épais et crée un dessin avec ta peinture 3D ;
- Ajoute selon tes envies des décorations avec des feutres, des paillettes, des perles...



#### ④ CHAQUE SEMAINE, une activité

**POUR BOUGER** et une **POUR SE CALMER**  
en [PAGE 2.](#)



### AVEC TOUS LES AUTRES

#### ⑤ Nous sommes les MONSTRES DE PAPIER

source : <http://www.ac-grenoble.fr/educationartistique.isere/spip.php?article765>

- Prends une page de journal ;
- Entoure les lettres de ton prénom (Prends des lettres suffisamment éloignées les unes des autres) ;
- Relie toutes les lettres avec une règle (les lignes ne doivent pas se croiser) ;
- Découpe la figure réalisée ;
- Rajoute des yeux, une bouche, des oreilles (mais aussi selon ton envie des antennes, des cornes...) et de la couleur !



#### ⑥ LA BATAILLE NAVALE

Pour jouer à deux, en famille ou à distance suivez le guide [PAGE 3 ET 4](#)



### ZOOM sur « on danse comme au musée »



1) Je découvre une statue ou un personnage dans une œuvre.

2) Je danse, je me déplace sur le rythme de la musique.

3) A l'arrêt de la musique, je m'immobilise et reproduis la position de la statue ou du personnage.

Des pistes pour la classe ou pour la maison [ICI](#)

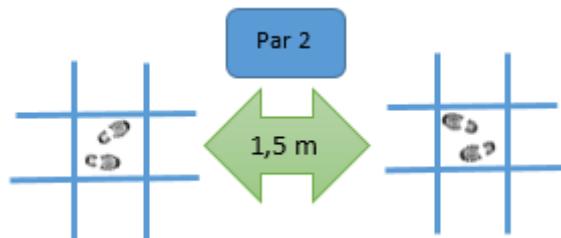
Un diaporama d'œuvres d'art (statues et peintures) [ICI](#)

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

### Pour bouger : le jeu du miroir à distance

*installation*

Matériel : scotch, craie ou juste les carreaux du carrelage



Jeu :

Les joueurs se placent au centre de leur quadrillage, face à face et désignent l'enfant meneur et l'enfant miroir.

#### 1/ En simultané : jouer en même temps

- Déplacement d'un pied dans une case.
  - Déplacement dans une case puis retour au centre.
  - Enchaîner 2 puis 3... déplacements avant de revenir au centre.
  - Imaginer un mouvement dans la case centrale. A chaque fois qu'on revient sur la case centrale, on fait le même mouvement (ex : lève les bras)
- Pour réussir, le meneur attend que le miroir soit dans la bonne position pour changer.



#### 2/ En décalé : mémoriser la proposition du meneur

Le meneur propose puis revient au départ.

Le miroir reproduit lorsque le meneur est revenu dans la case centrale.

→ Pour réussir, le meneur fait d'abord une proposition simple (1 à 3 éléments).



### Pour se calmer : le pouvoir des mains

#### 1/ Assis sur une chaise.

Croise les doigts de tes deux mains ensemble et place-les derrière la tête.

Incline la tête vers l'avant en laissant agir le poids de tes mains sans essayer de résister.

Compte au moins jusqu'à 15, puis relâche !

*Cela peut être difficile la première fois, c'est normal ! Pense à respirer ! Garde le dos bien droit !*

#### 2/ Debout

Fais le même exercice debout. *Garde le dos bien droit !*

Place une main sur l'oreille opposée. Laisse agir le poids de ta main sans essayer de résister.

Fais la même chose avec l'autre main.

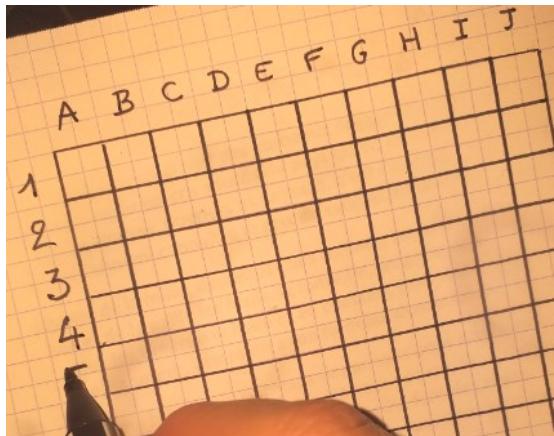


# 6. BATAILLE NAVALE



**1— PRÉPARATION DE LA GRILLE :** Chaque joueur crée ou imprime deux grilles de 10 colonnes ou de 10 lignes : -> Une grille pour noter où placer les bateaux

-> une grille pour noter les propositions qu'il fait à son adversaire

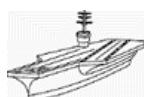


GRILLE A IMPRIMER OU A DESSINER

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

**2 — CACHER SES BATEAUX :** Sur la première grille, les joueurs disposent leur flotte composée de :

- un porte-avions (mesurant 4 cases),



- trois frégates (mesurant chacune 3 cases),



- deux sous-marins (mesurant chacun 2 cases),



EXEMPLE

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



Les bateaux ne doivent pas se toucher, pas même par un coin.

Le jeu peut alors commencer : le but du jeu est de faire couler tous les bateaux de son adversaire en découvrant où ils se trouvent sur la grille.

La [suite](#) de la règle du jeu

**3– ON JOUE :** Le premier joueur à "tirer" annonce les coordonnées d'une case (par exemple "B4").

Si un des bateaux se trouvent sur cette case le deuxième joueur répond: "touché" .

Le premier joueur peut donc dessiner une **croix** sur la case de sa grille.



S'il n'y a rien à cet endroit, le deuxième joueur répond : "**dans l'eau**".

Le premier joueur dessine alors un **rond** sur la case pour se souvenir qu'il n'y a rien ici.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4		X								
5										
6										
7										
8										
9										
10										



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	O									
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Quand un bateau est entièrement touché, on dit « **touché-coulé** ». Le gagnant est celui qui a coulé tous les bateaux en premier.

## ② PORTRAIT DE FAMILLE

- ♦ Invente une consigne orale pour chaque membre de ta famille.
- ♦ Enregistre-toi ! (Tu peux utiliser l'application « enregistreur vocal » présent dans la plupart des smartphones).
- ♦ Fais écouter ton enregistrement à toute la famille.
- ♦ Chacun se met en place et prend la pose !!!
- ♦ Prends la photo.  
⇒ Un autre membre de la famille peut maintenant enregistrer d'autres consignes pour une nouvelle photo !

**Ecoute ou lis l'exemple suivant :**

Mon papa a un chapeau de clown et s'installe sur le canapé.

Ma maman met une cravate de papa, s'assoit à côté de lui et tire la langue.

Ma grande sœur met les lunettes de maman et lui fait les oreilles de lapin.

Ma petite sœur se met en maillot de bain et fait une grimace.

