

# CP CE1 CE2 (cycle 2) -ACTU 01

## Continuité pédagogique : Pour la classe et en famille



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



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



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



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



### ENSEMBLE

#### ① RADIOGUIDAGE DESSINATEUR : L'ANIMAL OU LE PERSONNAGE MYSTÈRE

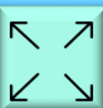
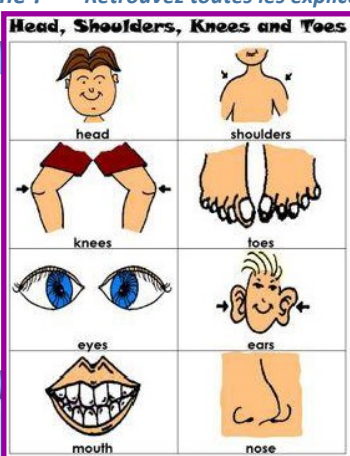
Cette semaine on guide un camarade ou un membre de sa famille pour qu'il reproduise l'animal ou le personnage imaginé ! Retrouvez toutes les explications en cliquant [ICI](#)



#### ② ON CHANTE EN ANGLAIS

Cette chanson est souvent apprise dans les classes.

Voici une version légèrement différente pour s'amuser !



### AVEC TOUS LES AUTRES

⑤ CHAQUE SEMAINE, une activité **POUR BOUGER** et une **POUR SE CALMER** : cette semaine, un jeu à plusieurs en toute sécurité en [PAGE 2](#).



### TOUT SEUL

#### ③ LE DEFI SCIENTIFIQUE



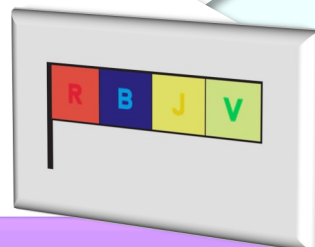
**30** Sauras-tu construire un outil pour mesurer un temps de 30 secondes ?

Cherche une idée, dessine-la et expérimente-la !

[Petits conseils en bas de la page 3](#)

#### ⑥ LE JEU DU MASTER MIND

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



### **ZOOM** sur « La chorégraphie des mains »

Cette semaine on teste en famille **le kaléidoscope de doigts !!!**



Retrouvez ici des exemples de kaléidoscopes des doigts réalisés par des élèves de 5ème !

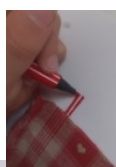


Merci à Eulalie Tison, professeur de musique

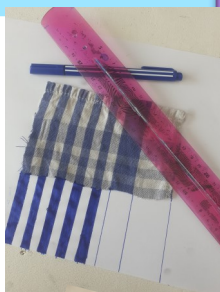
**...des créations artistiques originales...**



Et [ICI](#) retrouvez des conseils pour tester avec vos enfants ou vos élèves ! Et on pense à se laver les mains avant et après l'activité !



④ **GRAPHISME CAMELEON !**  
Demande un morceau de tissus ou de papier avec des motifs ou des graphismes. Colle le sur une feuille puis continue les motifs sur la feuille.





## ④ Pour bouger et se calmer à la maison



### Pour bouger

#### Le loup ombre

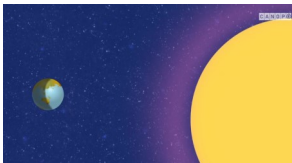
Pour ceux qui connaissent, ce jeu ressemble au « loup glacé ».

Nous avons un loup qui doit immobiliser les autres joueurs en marchant sur leur ombre.

Lorsqu'un joueur a été immobilisé par le loup, il reste immobile 30s.

Les autres joueurs peuvent venir le libérer en marchant également sur son ombre.

S'il n'a pas été libéré au bout des 30s alors il devient le loup.



**Tu veux savoir pourquoi ton ombre n'est pas toujours à la même place ?**

**Suit ce lien :**

<https://lesfondamentaux.reseau-canope.fr/discipline/sciences/le-ciel-et-la-terre/la-rotation-de-la-terre-et-lalternance-jour-et-nuit/le-sens-de-rotation-de-la-terre.html>



### Pour se calmer

#### Le bûcheron

Debout, joins tes mains devant toi, comme si tu tenais une hache, doigts entrecroisés.

Inspire par le nez en montant lentement les bras au-dessus de ta tête.

Etire-toi en retenant l'air.

Puis baisse les bras d'un coup sec, comme pour fendre la bûche en expirant activement par la bouche...

Répète le mouvement plusieurs fois.



# ⑥ MASTERMIND

Source : Réseau Canopé

## But du jeu

Tu dois découvrir l'ordre des 4 couleurs différentes d'un drapeau (vert, rouge, jaune ou bleu) ;

## Comment ?

Pour t'aider, tu disposes de 3 autres drapeaux où l'on t'indique si certaines couleurs sont bien placées :

## Exemple



## Une seule solution



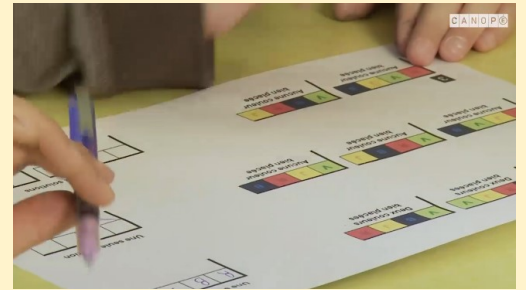
On peut raisonner à voix haute pour soi ou pour être aidé !

## Solution



## On joue

[ICI](#) retrouvez 9 Master Mind à chercher et [ICI](#) les solutions.



## Besoin d'aide

**Tu es bloqué ???** Pour t'aider : une vidéo du Réseau Canopé qui t'explique une stratégie : <http://www.petitsateliers.fr/maths/master-mind/>



# ③ Défi scientifique

Sauras-tu construire un outil pour mesurer un temps de 30 secondes ?

Cherche un dispositif, dessine-le, expérimente-le !



**Pas d'idée ???** Pense à la Clepsydre de la célèbre émission de télévision : Fort Boyard.

Il te faut 2 bouteilles en plastique et une étiquette autocollante ;

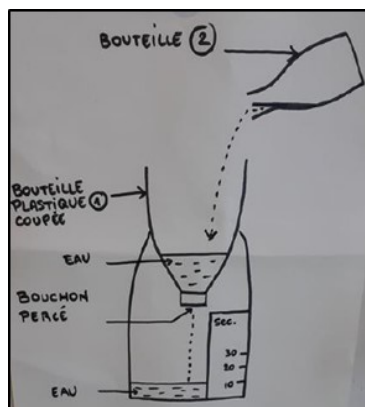
→ Découpe une des deux bouteilles à moitié ([Attention fais toi aider d'un adulte !](#)) comme sur le schéma de droite ;

→ Perce le bouchon ;

→ Emboîte les deux moitiés de bouteille ;

→ Fais des essais avec un chronomètre pour trouver la quantité d'eau nécessaire ;

→ Colle l'étiquette et repère sur celle-ci 10, 20 et 30 secondes en fonction de tes essais.



## Tu te questionnes ! 🤔

Quels instruments les hommes utilisent-ils pour mesurer le temps ?

## Regarde cette vidéo !

