



Programme possible à disposition  
des enseignants volontaires auprès  
des enfants des personnels de santé et de l'ASE

**Jeudi 30 avril au Mardi 5 mai**



Jeudi 30 avril	Lundi 4 mai	Mardi 5 mai
<b>Arts plastiques</b> Cycles 1-2-3 Le circuit de course n°1	<b>Arts plastiques</b> Cycles 1-2-3 Le circuit de course n°2	<b>Arts plastiques</b> Cycles 1-2-3 Le circuit de course n°3
<b>Musique écoute</b> PAJAROS Plantita de aleli	<b>Musique écoute</b> SÉRÉNADE POUR PIANISTE INACHEVÉE Atelier de lutherie sauvage	<b>Musique écoute</b> SÉRÉNADE POUR PIANISTE INACHEVÉE la complainte du corona
<b>Maths</b> Cycle 2 et 3 Je construis un tangram	<b>Maths</b> Cycle 2 et 3 Je joue avec un tangram	<b>Maths</b> Cycle 2 et 3 Le jeu du 20
<b>Français</b> Cycle 2 Lire un portrait et le dessiner	<b>Français</b> Cycle 2 Lance 2 dés, à toi de parler !	<b>Français</b> Cycle 2 Ecouter et comprendre Hansel et Gretel
<b>Français</b> Cycle 3 Défi écriture	<b>Français</b> Cycle 3 Défi lecture à voix haute	<b>Français</b> Cycle 3 Défi mémorisation
<b>Jeux de société</b> Cycle 2 et 3 Jeu de Yam	<b>Jeux de société</b> Cycle 2 et 3 Jeu de Yam	<b>Jeux de société</b> Cycle 2 et 3 Jeu de Yam
<b>Anglais</b> Cycle 2-3 Let's play in English : Snakes and ladders	<b>Anglais</b> Cycle 2-3 Let's play in English : Thumb war	<b>Anglais</b> Cycle 2-3 Let's play in English : One potato
<b>Maquette Construis ta maison</b> Cycle 2-3	<b>Maquette Construis ta maison</b> Cycle 2-3	<b>Maquette Construis ta maison</b> Cycle 2-3



# Jeudi 30 avril 2020

## Proposition d'activités pour les enseignants volontaires



<b>Arts plastiques</b>	<p>Cycles 1-2-3</p> <p><b>Le circuit de course n°1</b></p> <p>Sur une feuille (format A4), dessiner un circuit routier qui remplit la page. Repasser de plus en plus sur le circuit avec des feutres. Colorier le fond dans une autre technique (craies, crayons...)</p>	PJ AP "Le circuit de course n°1" + "Le circuit de courses_des références culturelles"
<b>Musique Tous les cycles</b>	<p>Cycle 2 et 3</p> <p><b>PAJAROS Plantita de aleli</b></p> <p>Découvrir et écouter la guitare acoustique Frapper la pulsation Découvrir un chant en espagnol éventuellement l'apprendre en se connectant sur le site des JMFrance. Chanter individuellement ou en respectant la distance de sécurité, un mètre les uns des autres.</p>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=-bmDS1fV3KA4&amp;list=PLxS3PCGAdJg6yixehIUdDX-h_WzGY28_K&amp;index=1">https://www.youtube.com/watch?v=-bmDS1fV3KA4&amp;list=PLxS3PCGAdJg6yixehIUdDX-h_WzGY28_K&amp;index=1</a>
<b>Maths</b>	<p>Cycle 2 et 3</p> <p><b>Je construis un tangram</b></p> <p>Dans cette activité, les élèves vont construire un tangram en suivant un plan de construction. Le tangram est un jeu qui permet d'exercer sa créativité, de chercher et de travailler les notions de géométrie.</p>	PJ activité 9 je construis un tangram
<b>Français C2</b>	<p>Cycle 2</p> <p><b>LIRE UN PORTRAIT ET LE DESSINER</b></p> <p>Pour les lecteurs : Lire le portrait, plusieurs fois. Suivre les consignes pour le dessiner. Après le temps de correction, le copier d'une belle écriture. L'illustrer. Pour les non lecteurs : La fiche est lue par l'enseignant(e) ou par un élève lecteur.</p>	PJ Le portrait robot
<b>Français C3</b>	<p>Cycle 3</p> <p><b>Défi « écriture » :</b></p> <p>4 étapes pour réussir à inventer un texte qui pourra être lu à quelqu'un (Un écrit court de 10 lignes maximum).</p> <p>1 : Réfléchis au sujet et trouve des idées. 2 : Mets des idées en mots sous forme de phrases. 3 : Relis et corrige 4 : Recopie ton texte de ta meilleure écriture. Applique-toi et illustre ta production ! Il est maintenant prêt à être présenté !</p> <p>2 thèmes au choix : Imagine un récit qui commencerait par « Quand la Belle au bois dormant se réveille, elle a presque 50 ans. » Ecris la recette de ta soupe préférée.</p>	
<b>Jeux de société</b>	<p>Cycle 2 et 3</p> <p><b>Jeu de Yam</b></p> <p>Tout en s'amusant, ce jeu de dés favorise l'approche du nombre, sa décomposition et l'approche de calcul. Les règles du jeu sont expliquées dans la PJ n°1. Les fiches élèves pour reporter les scores sont dans les PJ n°2, n°3 et n°4. Les niveaux sont renseignés à titre indicatif et peuvent servir de progression sur plusieurs jours.</p>	<p>PJ n°1 Yam règles PJ n°2 Yam CP PJ n°3 Yam CE1/CE2 PJ n°4 Yam CM1/CM2</p>
<b>ANGLAIS</b>	<p>Cycle 2-3</p>	Snakes and ladders jusqu'à 100

	<p><b>Let's play in English : Snakes and ladders</b></p> <p>C'est un jeu de plateau appartenant à la culture anglophone (l'équivalent en français serait le jeu de l'oie). N'hésitez pas à en apporter un si vous en avez.</p> <p>But du jeu : être le 1er à arriver au bout du plateau (le plus courant est jusqu'à 100). Si vous souhaitez que la partie ne dure pas trop longtemps, vous pouvez utiliser des plateaux de jeu jusqu'à 40 ou 50 (cf PJ). L'objectif n'est pas forcément de connaître les nombres jusqu'à 100 mais de nommer les nombres du dé rapidement. Il est alors intéressant d'utiliser 2 dés pour travailler la reconnaissance rapide des quantités jusqu'à 12. La notion de "up" et "down" est importante à travailler pour les élèves.</p> <p>Vocabulaire: roll the dice, move your pointer (pion), lorsque le pion arrive au bas d'une échelle "Great, you have to move up, up, up", lorsqu'il arrive sur la tête d'un serpent (snake [sneik]), "Too bad, you have to go down, down, down".</p>	Snakes and ladders jusqu'à 49
<b>Activité manuelle</b>	<p><b>Je construis ma maison de rêve</b></p> <p>Chaque enfant construit une maison selon le plan indiqué</p>	<p>PJ Ma maison rêvée C2</p> <p>PJ Ma maison rêvée C3</p>



## Lundi 4 mai 2020

### Proposition d'activités pour les enseignants volontaires



<b>Arts plastiques</b>	<p>Cycles 1-2-3</p> <p><b>Le circuit de course n°2</b></p> <p>Réaliser de nouveau un circuit routier en utilisant, si possible, une petite voiture. Tremper les roues dans la peinture pour réaliser le circuit. Sinon, utiliser son doigt ou un pinceau pour laisser une trace. Après séchage, colorier le fond réalisé à la peinture dans une autre technique (craies, crayons, feutres...)</p>	PJ AP "Le circuit de course n°2" + "Le circuit de course des références culturelles"
<b>Musique tous les cycles</b>	<p>Cycle 2 et 3</p> <p><b>Atelier de lutherie sauvage</b></p> <p>Au lieu de souffler dans les flacons on peut les frapper avec une cuillère ou des baguettes...</p> <p>Les flacons peuvent être des verres plus ou moins remplis d'eau.</p>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=g1JFPdoPTxY&amp;list=PLxS3PCGAdJg6yixehIUdDX-h_WzGY28_K&amp;index=6">https://www.youtube.com/watch?v=g1JFPdoPTxY&amp;list=PLxS3PCGAdJg6yixehIUdDX-h_WzGY28_K&amp;index=6</a>
<b>Maths</b>	<p>Cycle 2 et 3</p> <p><b>Je joue avec un tangram</b></p> <p>Il s'agit de reproduire les figures proposées et d'en inventer de nouvelles</p>	Activité 10 je joue avec un tangram
<b>Français C2</b>	<p>Cycle 2</p> <p><b>LANGAGE ORAL</b></p> <p>JEU Lance 2 dés, à toi de parler !</p> <p>Parler à partir d'une amorce imposée par le lancer des dés.</p>	Règle du jeu Lance 2 dés
<b>Français C3</b>	<p>Cycle 3</p> <p><b>Défi « lecture à voix haute »</b> : 4 étapes pour réussir une lecture à voix haute. (Un texte court de 15/20 lignes)</p> <p>1 : Découvre le texte que tu vas travailler, lis-le silencieusement une ou deux fois, puis effectue une première lecture à voix haute.</p>	Corpus de poèmes

	<p>2 : Renforce ta lecture à voix haute : tu dois parvenir à lire de plus en plus vite sans te tromper.</p> <p>3 : Perfectionne ta lecture à voix haute : tu dois parvenir à lire de plus en plus vite en mettant de l'expressivité.</p> <p>4 : Tu dois être prêt pour le lire à voix haute !</p>	
Jeux de société	<p><b>Cycle 2 et 3</b></p> <p><b>Jeu de Yam</b></p> <p>Tout en s'amusant, ce jeu de dés favorise l'approche du nombre, sa décomposition et l'approche du calcul.</p> <p>Les règles du jeu sont expliquées dans la PJ n°1.</p> <p>Les fiches élèves pour reporter les scores sont dans les PJ n°2, n°3 et n°4. Les niveaux sont renseignés à titre indicatif et peuvent servir de progression sur plusieurs jours.</p>	<p>PJ n°1 Yam règles</p> <p>PJ n°2 Yam CP</p> <p>PJ n°3 Yam CE1/CE2</p> <p>PJ n°4 Yam CM1/CM2</p>
ANGLAIS	<p>Cycle 2-3</p> <p><b>Let's play in English 2 : Thumb war</b></p> <p>La vidéo vous montre la position des mains des deux adversaires. La comptine qui lance la partie est la suivante : <i>1, 2, 3, 4 I declare a thumb war.</i></p> <p>On peut rajouter pour les plus grands : <i>5, 6, 7, 8 try to keep your thumb straight.</i></p> <p>Pour gagner, il faut immobiliser le pouce de l'adversaire le temps de compter jusqu'à 10 (ou 5 selon les versions).</p> <p>Vocabulaire à utiliser : <i>who wants to play thumb war ? / you win / you loose / well done / good job.</i></p>	How to play thumb war
Activité manuelle	<p><b>Je construis ma maison de rêve</b></p> <p>Chaque enfant construit une maison selon le plan indiqué</p> <p>Une maquette de village peut être réalisée pour disposer les maisons déjà créées</p>	<p>PJ Ma maison rêvée C2</p> <p>PJ Ma maison rêvée C3</p>



## Mardi 5 mai 2020

### Proposition d'activités pour les enseignants volontaires



Arts plastiques	<p>Cycles 1-2-3</p> <p><b>Le circuit de course n°3</b></p> <p>Remplacer la ligne du circuit par un graphisme imaginé par l'enfant et reproduit en boucle.</p> <p>Avec les enfants les plus jeunes, travailler préalablement la gestuelle dans l'espace afin qu'ils maîtrisent le tracé à reproduire plusieurs fois.</p> <p>Choisir l'outil et le médium pour réaliser les traces en fonction des expérimentations faites en séances 1 et 2.</p> <p>Préparer le fond au préalable à la peinture (rouleau, projection/bruine avec une vieille brosse à dents, éponge...).</p>	<p>PJ AP "Le circuit de course n°3" + "Le circuit de course des références culturelles"</p>
Musique tous les cycles	<p>Cycles 2-3</p> <p><b>Découverte du Ukulélé.</b></p> <p>Expression corporelle sur le chant.</p> <p>Chanter éventuellement le refrain individuellement ou en respectant les distances de sécurité si l'on chante à plusieurs.</p>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=d_SAQa7tdYM&amp;list=PLxS3PCGAdJg6yixehIUdDX-h_WzGY28_K&amp;index=7">https://www.youtube.com/watch?v=d_SAQa7tdYM&amp;list=PLxS3PCGAdJg6yixehIUdDX-h_WzGY28_K&amp;index=7</a></p>

<p><b>Maths</b></p>	<p>Cycles 2-3  <b>Le jeu du 20</b>  Il s'agit de calculer le plus vite possible pour obtenir un nombre imposé. 4 cartes sont posées face visible sur la table. Il s'agit de poser de nouvelles cartes sur les cartes posées pour obtenir la somme imposée.</p>	<p>PJ activité 11 le jeu du 20</p>
<p><b>Français</b></p>	<p>Cycle 2  <b>ECOUTER et COMPRENDRE un récit</b>  Ecouter Hansel et Gretel  Répondre aux questions.  Pour les CE2, lire les éléments de correction seuls.</p>	<p>Hansel et Gretel Audio  Hansel et Gretel Texte  Hansel et Gretel Correction</p>
<p><b>Français</b></p>	<p>Cycle 3  <b>Défi « mémorisation »</b> : 4 étapes pour mémoriser un texte et le dire à quelqu'un. (<b>un court texte d'environ 10/15 lignes</b>)  <b>1</b> : Choisis un texte que tu aimes (passage d'un roman, d'une lecture, un poème, article de journal...) et lis-le pour bien te l'approprier, le comprendre. Tu peux le recopier, ça aide à mémoriser sa structure.  <b>2</b> : Entraîne-toi à le retenir, fais petit à petit. Augmente la quantité de texte mémorisée.  <b>3</b> : Entraîne-toi à dire ton texte de mémoire pour améliorer ta diction et ta fluidité.  <b>4</b> : Tu es prêt pour le dire de mémoire à quelqu'un !</p>	<p>Corpus de poèmes</p>
<p><b>Jeux de société</b></p>	<p><b>Cycle 2 et 3</b>  <b>Jeu de Yam</b>  Tout en s'amusant, ce jeu de dés favorise l'approche du nombre, sa décomposition et l'approche du calcul.    Les règles du jeu sont expliquées dans la PJ n°1.  Les fiches élèves pour reporter les scores sont dans les PJ n°2, n°3 et n°4. Les niveaux sont renseignés à titre indicatif et peuvent servir de progression sur plusieurs jours.</p>	<p>PJ n°1 Yam règles  PJ n°2 Yam CP  PJ n°3 Yam CE1/CE2  PJ n°4 Yam CM1/CM2</p>
<p><b>ANGLAIS</b></p>	<p>Cycle 2-3  <b>Let's play in English 3 : One potato</b>  Il s'agit d'une comptine traditionnelle permettant aux enfants d'éliminer ou de choisir un partenaire (cf vidéo).  Mettre les enfants en cercle et en fonction de la taille du groupe, se placer au centre ou rester dans la ronde.  "1 potato, 2 potato, 3 potato, 4  5 potato, 6 potato, 7 potato more"  Attention : Si possible, pensez à accentuer la diphtongue de POTATO [petayteo].</p>	<p><a href="#">How to play One potato</a></p>
<p><b>Activité manuelle</b></p>	<p><b>Je construis ma maison de rêve</b>  Chaque enfant construit une maison selon le plan indiqué  Une maquette de village peut être réalisée pour disposer les maisons déjà créées  Des éléments de décor (rues, arbres, parc...) peuvent être ajoutés</p>	<p>PJ Ma maison rêvée C2  PJ Ma maison rêvée C3</p>