

QU'ON SE LE LISE !

Lettre d'informations et de ressources pédagogiques de la circonscription de Vandoeuvre

NUMÉRO 24

DÉCEMBRE 2023

Principaux thèmes de ce bulletin d'informations



Création jeux de cartes



Mur sonore



Logique



Histoire



EPS

[Encarteur - \(cliquer sur l'image\)](#)

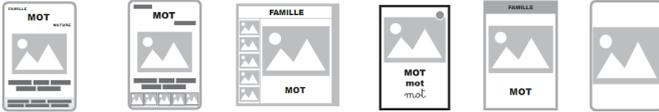


Encarteur.fr

Tous cycles

Un outil de génération de jeux de cartes pour travailler le vocabulaire (entre autres) avec ses élèves.

Plusieurs thèmes sont disponibles pour créer différents jeux de cartes :



Un exemple :



[Le mur sonore - \(cliquer sur l'image\)](#)



tortue

Un générateur de cartes pour mur sonore

Tous cycles

Ce générateur permet de construire des cartes pour les "Murs Sonores interactifs" proposés par EASITYS.

Sur une carte, vous pouvez choisir d'afficher ou non du texte (case à cocher). Si vous faites le choix d'afficher du texte, vous pouvez modifier sa position en hauteur et la taille des caractères (curseurs).

Sur une carte, vous pouvez choisir d'afficher ou non une image.
Vous pouvez ensuite télécharger une grille complète si vous le souhaitez.
Les cartes sont directement créées aux bonnes dimensions.

[Puzz 'N Road - \(cliquer sur l'image\)](#)



Puzz 'N Road

Tous cycles

Puzz'n Road est un jeu de logique.

Une fois un défi sélectionné, le but du jeu consiste à disposer les neuf pièces de puzzle sur le plateau de jeu. Le réseau de chemins ainsi créé permet aux cibles dessinées sur le pourtour du plateau de se rejoindre ou non.

Si toutes les règles du défi sont respectées, c'est gagné ! Deux versions du jeu sont disponibles : une version numérique et une version débranchée à fabriquer soi-même. Ces deux versions sont complémentaires, la version papier permettant par exemple de fabriquer ses propres défis.

[Retour vers le passé - \(cliquer sur l'image\)](#)



Un jeu sur l'Histoire

CE2 - CM

Il s'agit d'un jeu d'Histoire à destination des CE2-CM qui permet de réviser les notions-clés sur les périodes historiques en s'amusant.

BUT DU JEU : être le premier voyageur du temps à ramener un objet appartenant à chaque période historique dans la machine temporelle.

Chaque objet correspond à une période historique :

- les outils préhistoriques : la Préhistoire
- le casque romain : l'Antiquité
- le bouclier de chevalier : le Moyen-Âge
- la couronne royale : les Temps modernes
- la télévision : l'époque contemporaine

[Projet "A MON ÉCOLE, ON S'ACTIVE !" - \(cliquer sur l'image\)](#)



Les pauses actives

Tous cycles

Fruit d'une collaboration entre des chercheurs, des kinésologues, des enseignants et autres partenaires, ce projet québécois fait la promotion des pauses actives, c'est à dire un temps d'activité physique plutôt court (8 à 10 minutes), mené par l'enseignant entre deux séances, permettant aux élèves de se remobiliser, se reconcentrer, et favorisant le développement des fonctions exécutives.

Comment se déroule une pause-active?

- On choisit d'abord 10 exercices à l'aide d'un dé à jouer (2exercices d'échauffement, 3 d'aérobie, 2 d'habileté et 3 de relaxation);
- On place les exercices de chacune des phases dans l'ordre de son choix;
- Le ou les animateurs affichent au tableau la série d'exercices;
- (S'il y a lieu) on démarre la musique;
- Le ou les animateurs démontrent les mouvements.