

Des idées pour faire travailler les élèves à distance sans manuel/fichier, sans réaliser d'impression et sans utiliser d'écran (sauf pour réceptionner des contenus et en transmettre)

Circonscription de Thionville 1

	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
Faire des mathématiques			
<p><u>Dans la cuisine :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - En mettant la table : aller chercher le nombre de couverts adéquat, compléter une table qui n'a pas été mise complètement... - En cuisinant en famille : suivre les étapes, respecter les quantités et mesures (masses, volumes), transformer les proportions... - En faisant la liste de courses : inventaire, calcul des quantités à acheter en fonction du nombre de personnes, somme à payer... 	x		
<p><u>En résolvant des énigmes envoyées par l'enseignant :</u> Des idées d'énigmes : https://methodeheuristique.com/fichiers/la-boite-a-enigmes/</p>		x	x
<p><u>Avec un jeu de cartes "classique" :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Trier les cartes par couleur (noires / rouges), par type de cartes (figures, points) - Classer les cartes par forme (cœurs, carreaux, piques, trèfles) - Jeu du Mistigri ou « pouilleux » (52 cartes traditionnelles moins le valet de trèfle – faire des paires de même couleur – le pouilleux sera le valet de pique) - Dénombrer le nombre de points des cartes - Classer ensemble les cartes qui ont le même nombre de points - Ranger les cartes selon le nombre de points (du plus petit au plus grand ou l'inverse) - Faire une suite de cartes (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8...). Retourner une carte. Faire deviner la valeur de cette carte retournée - Jeu de la bataille 	x	x	
<p><u>Avec des dés :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lancer le dé : faire fabriquer une collection correspondant au nombre de points - Lancer deux dés : faire trouver le dé indiquant la quantité la plus petite ou la plus grande - Lancer deux dés : faire additionner, soustraire ou multiplier les résultats 	x x	x	x
<p><u>Avec des jetons ou autres objets (domaine numérique variable) :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire fabriquer une collection de x jetons - Compléter une collection (ex : placer deux jetons et demander à l'élève d'ajouter des jetons pour en obtenir 5) - Dénombrer une collection : placer x jetons sur la table et demander à l'enfant de les compter en les déplaçant ou en les groupant par 10 (cycle 2) - Placer x jetons. En cacher une partie dans un gobelet. Faire trouver à l'enfant combien de jetons ont été cachés - Placer des jetons dans un gobelet. En ajouter puis demander combien il y en a en tout dans le gobelet ? - Décomposition : trouver toutes les façons de faire 4 par exemple, avec des jetons en les plaçant différemment sur la table (3 et 1 / 1 et 3 / 2 et 2 / 0 et 4 / 4 et 0) - Compter le nombre de pâtes dans un paquet d'un kilo et déduire le poids d'une pâte 	x x x x x x	x x x x x	x

<p><u>Avec des légos, des kaplas :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser la tour la plus haute possible (kaplas, légos ...). La mesurer et se prendre en photo à côté si possible. Compter le nombre de légos, kaplas utilisés. - Faire des maths en jouant aux légos d'après des activités proposées par l'enseignant. Des idées d'activités : https://www.matelem.fr/article/apprendre-les-maths-avec-les-lego 	X	X	
<p><u>En jouant avec des chiffres, des nombres (numération, calcul, problèmes) :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Trouver tous les nombres que l'on peut faire avec des chiffres donnés - Le nombre cible : le nombre cible est un nombre entier à atteindre entre 10 et 999. Vous disposez de 5 nombres (nombres entiers entre 1 et 9) et vous devez obtenir le nombre cible ou vous rapprocher le plus de celui-ci, en combinant ces 5 nombres avec les 4 opérations élémentaires (+ - x ÷) : addition, soustraction, division et multiplication. Variante : avec des nombres décimaux - Le compte est bon (d'après le jeu télévisé <i>Des chiffres et des lettres</i>) - Donner un nombre à tous les élèves. Demander à chacun de trouver et renvoyer au moins une décomposition de ce nombre. Rassembler toutes les solutions des élèves et les retransmettre. - Inventer et écrire un problème à partir d'une photo ou de mots donnés puis le transmettre à l'enseignant (e). Les problèmes pourront ensuite être diffusés en problème quotidien pour que les autres camarades recherchent la solution. 		X	X
<p><u>Avec une ardoise et un feutre :</u> Demander aux parents de dicter à leurs enfants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des nombres - des nombres à comparer ou à ranger en ordre croissant ou décroissant - des calculs (tables d'additions, tables de multiplication, autres calculs) - des opérations à poser etc 		X	X
<p><u>Avec des jeux fabriqués selon les consignes données par l'enseignant :</u> (possibilité de décliner les jeux pour qu'ils servent différents objectifs)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memory (ex : trouver les cartes pour faire 10) - Domino (ex : domino des compléments à 10) - Loto (ex : un nombre cible – des décompositions à identifier sur les cartons) - Jeu de l'oie (ex : le complément à 12 : on lance un dé puis on avance du complément à 12. Par exemple, si le dé indique 5, on avance de 7.) - Jeu de petits chevaux coopératifs https://www.occe75.net/ressources/documents/2/3141-Petits-chevaux-cooperatifs.pdf - Jeu de la bataille (ex : avec des nombres écrits en unités de numération dans le désordre, non canoniques...) - Jeu de la bataille navale à partir du CE1 (en créant ses grilles) - Jeu du Master Mind : à fabriquer soi-même en dessinant une grille sur une feuille : intersection de 8 lignes horizontales et de 8 lignes verticales, des petits papiers de couleurs jaune, rouge, bleu, verte, noire et blanche pour les jetons. Voir règle du jeu : https://www.youtube.com/watch?v=NVDLhpGdHgY 	X	X	X
Faire des sciences			
<p><u>Avec du matériel qu'on a souvent à la maison :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire germer des graines (mesurer la croissance, dessiner, faire un graphique...) - Réaliser des dessins d'observation (végétaux, animaux...) - Observer le fonctionnement de certains objets techniques (ex : essoreuse à salade, le bâton de colle...) - Travailler sur les différents états de l'eau (liquide, solide, gazeux...) - Réaliser des mélanges à observer (eau+huile, eau+vinaigre, eau+ sucre...) - Observer la trajectoire du Soleil 	X	X	X

- S'intéresser à son alimentation, à son activité physique, à son sommeil - tenir un journal...			
Faire de la phonologie (Possibilité d'envoyer des enregistrements sonores mais ce n'est pas une nécessité)			
A partir de mots donnés, frapper les syllabes orales et les compter	x		
A partir de mots donnés, trouver des mots qui riment	x		
A partir de mots donnés, trouver des mots qui commencent par la même syllabe, le même son	x		
Dans des mots donnés, identifier la syllabe dans laquelle se situe un son cible	x		
Faire de la lecture			
"Faire la chasse" à certaines lettres ou syllabes ou mots qui se trouvent dans la maison (emballages d'aliments, publicités, magazines, livres...).	x	x	
Préparer la lecture d'une histoire pour la lire à toute la famille en mettant le ton		x	x
Lire une règle de jeu de société pour y jouer en famille, lire une recette...		x	x
Faire du graphisme et de l'écriture			
<u>Avec des objets ronds, rectangulaire... :</u> - Chercher dans la maison des objets ronds puis faire le tour des objets avec un crayon - Essayer de tracer le plus de ronds possibles (même chose avec les rectangles...)	x		
<u>Avec des pinces à linge :</u> - Les accrocher et décrocher sur un fil ou sur un carton (pour muscler ses doigts) - Attraper des objets (morceaux de carton, bonbons ...) et les mettre dans un gobelet. On peut jouer à plusieurs. Le gagnant sera celui qui met le plus d'objets dans son gobelet.	x		
<u>Avec un stylo et une feuille – copie :</u> Recopier une recette appréciée par la famille et la transmettre. Mise en commun des recettes par l'enseignant et transmission à tous les élèves.		x	x
Faire de la production d'écrits			
Demander aux élèves d'essayer d'écrire des mots transparents phonétiquement (MOTO / LOTO / PAPA / VELO...)	x		
Trouver le maximum d'objets autour de soi commençant par une lettre donnée (lettre de son prénom ou autre)	x	x	
Jouer au « Baccalauréat »		x	x
Proposer chaque semaine un lanceur d'écriture différent, puis mettre en commun les productions. Quelques Exemples : - Ecrire son portrait. Les portraits pourront ensuite être diffusés en devinette quotidienne pour que les autres camarades devinent de qui il s'agit. - Inventer une charade. Elles pourront ensuite être diffusées en devinette quotidienne pour que les autres camarades devinent de qui il s'agit. - Ecrire un tautogramme : une phrase dont tous les mots commencent par la même lettre. <i>Exemple : Chaque citoyen confiné cherche comment contourner ce contagieux coronavirus !</i> - Ecrire un lipogramme : une phrase ou un texte qui ne contient pas une lettre ou un groupe de lettres. Etc...		x	x
Ecrire à l'enseignant pour raconter ses journées (dictée à l'adulte en cycle 1)	x	x	x
Tenir un journal		x	x
Ecrire pour le recueil de récits de vie de la circonscription (dictée à l'adulte en cycle 1)	x	x	x
Faire des arts plastiques			
Réaliser une œuvre de Land Art dans son jardin et la prendre en photo si possible. (Si on n'a pas de jardin, faire une œuvre en assemblant des objets ordinaires)	x	x	x
Choisir un mot par jour et réaliser une production qui s'y rapporte (dessin, collage, peinture...).	x	x	x
Ex : Défi « Un arbre chaque jour » à communiquer aux parents			

Faire de l'EPS

<p>Avec une balle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - A deux assis par terre, jambes écartées (les pieds touchent les pieds du partenaire) : S'envoyer la balle en la faisant rouler. - Par deux, lancer et rattraper la balle le plus grand nombre de fois possible sans la faire tomber. - Seul, debout : lancer la balle à deux mains et la rattraper, lancer la balle d'une main et la rattraper dans l'autre, lancer la balle et faire un geste avant de la rattraper (toucher son nez, taper dans ses mains ...) - Seul assis ou debout : Essayer de faire tenir la balle en équilibre sur une partie du corps (tête, dos de la main, épaule, coude, genou, ventre...) 	x	x	x
<p>Challenge statue :</p> <p>Choisir une pause, par exemple, pied sur le genou, debout et les mains sur la tête et faire participer tous les membres de la famille pour savoir celui qui tient le plus longtemps.</p>	x	x	x
<p>EPS et continuité pédagogique : Des idées pour les enseignants – à proposer aux familles https://www4.ac-nancy-metz.fr/eps57/spip.php?rubrique142&lang=fr</p>	x	x	x