

**Voici quelques conseils
et suggestions d'activités
pour les vacances.**

**Surtout, prenez-bien soin de vous
et de vos proches !**

Madame Périé

Quelques conseils

Pendant ces vacances, pensez à :

- revoir régulièrement vos tables de multiplication jusqu'à 7 (vous pouvez vous entraîner en ligne sur le site: <https://calculatrice.ac-lille.fr/spip.php?rubrique2> et/ou tester les 2 activités proposées)
- revoir vos leçons de français et de mathématiques
- lire un peu chaque jour (voir les suggestions de lecture)
- faire un peu d'activité physique à la maison (voir le Défi sport)
- préparer le Défi arts et le Défi chanson, tester le tour de magie mathématiques (voir plus loin)...
- vous reposer, vous amuser et profiter de ce confinement pour passer du bon temps en famille et découvrir de nouvelles choses...

Bonnes vacances à tous !

SOMMAIRE

SELECTION DE RESSOURCES.....PAGE 4

DEFI SPORT.....PAGE 5

RECETTE DE LA PATE A MODELER MAISON.....PAGE 6

HISTOIRES A ECOUTER OU A LIRE.....PAGE 7-10

JEU DE CARTES : le solitaire.....PAGE 11-12

DEFI arts.....PAGE 13

JEU POUR REVISER LES TABLES DE MULTIPLICATION.....PAGE 14-16

TOUR DE MAGIE MATHEMATIQUE.....PAGE 17

DEFI chanson.....PAGE 18

à consulter seul(e) ou en famille

Sélection de ressources

Sept podcasts en musique pour les enfants:

<https://www.telerama.fr/enfants/sept-podcasts-pour-enfants-confines-faites-avec-eux-le-plein-dhistoires---et-dinfo,n6617471.php#xtor=EPR-126>

Un peu de cinéma avec :

Le site du ministère de la culture <https://www.films-pour-enfants.com/>
qui propose des courts et moyens métrages indépendants salués par la critique et dédiés aux enfants (classés par tranches d'âge).

A la découverte de l'Europe avec Scooby-doo :

<https://www.lumni.fr/programme/scooby-doo-en-europe-a-la-decouverte-des-pays-de-l-union-europeenne>

De l'art avec:

<https://www.lumni.fr/serie/petits-pas-vers-l-art>

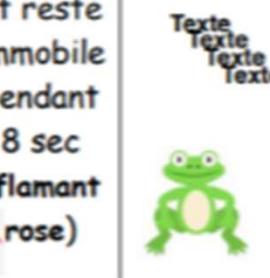
<https://www.geo.fr/voyage/coronavirus-10-musees-a-visiter-en-ligne-200242>

1 fois par jour

Défi sport

Prends un dictionnaire, un livre ou un magazine, ferme les yeux et pointe ton doigt sur un mot. Ensuite, réalise les exercices représentés par chaque lettre.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
Debout, jambes un peu écartées, fais semblant de t'asseoir 10 fois de suite (= squats)	Fais semblant de boxer pendant 10 sec	Rampe comme un crocodile	Danse en remuant vigoureusement tout ton corps	Fais 4 sauts en faisant des $\frac{1}{2}$ tours	Tiens-toi debout sur une jambe et reste immobile pendant 8 sec (flamant rose)	Fais 5 sauts de grenouille	Cours sur place en remontant les genoux 5 fois chacun	Reste droit comme un i en levant les bras en l'air, mains jointes	Fais 10 sauts pieds joints en te déplaçant comme un crabe, sur le côté	Saute comme un kangourou pendant 10 sec	Cours comme un lapin pendant 8 sec	Mets-toi accroupi (e) et relève-toi en sautant 5 fois



N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Fais semblant de nager le crawl en moulinant tes bras pendant 10 sec	Saute en faisant un tour complet. Tu peux le faire 3 fois.	Fais 5 sauts à cloche-pied	Fais 10 sauts pieds joints en reculant	Roule	Fais Superman pendant 5 sec : bras tendu devant et équilibre sur le pied opposé	Fais 5 tours sur toi-même	Cours en reculant en comptant jusqu'à 10	Allongé(e) par terre, sur le dos, pédale avec tes pieds en comptant jusqu'à 15	Cours en tapant tes talons sur tes fesses 5 fois chaque talon	Fais 3 sauts pieds joints, 3 sauts à cloche-pied et encore 3 sauts pieds joints	Fais 10 pas chassés	Cours comme un zèbre pendant 10 sec



Recopie cette recette au propre
dans un petit cahier !

Ingrédients secs :

1 tasse de farine

1/2 tasse de sel

1/2 tasse de bicarbonate de soude
ou 1 sachet de levure chimique

Ingrédients humides :

1 cuillère à café d'huile végétale

1 tasse d'eau chaude

Ingrédients facultatifs :

colorants alimentaires (facultatif)

huiles essentielles (facultatif)

Recette de la pâte à modeler

Réalise cette recette de pâte à modeler
et laisse aller ton imagination !

IMPORTANT :

Demande à un adulte de t'aider pour réaliser cette recette.

Dans une casserole, mélangez tous les ingrédients secs.

Ajoutez progressivement l'huile, puis l'eau tout en remuant.

Faites chauffer à feu moyen, en remuant jusqu'à ce que le mélange épaississe.

Dès que la pâte commence à se décoller du fond de la casserole,
éteignez le feu.

Laissez tiédir et pétrissez à la main.

Si vous avez des colorants :

Divisez la pâte en autant de morceaux que le nombre de colorants
que vous avez.

Mettez chaque morceau dans un récipient différent et ajoutez les
colorants dans chacun des pots.

Si vous avez des huiles essentielles :

Ajoutez quelques gouttes pour parfumer la pâte à modeler.

Par exemple, si vous voulez retrouver l'odeur de la célèbre pâte à
modeler : une goutte d'huile essentielle d'amande et une goutte
d'huile essentielle de vanille !

Conseils : Conservez la pâte à modeler dans des boîtes hermétiques. Si elle sèche, il suffit de se mouiller les
mains et de la pétrir un peu. Si elle colle, il suffit d'ajouter un peu de farine.

Histoires à écouter

Retrouver les liens internet
dans le fichier PDF
« Histoires à lire et à écouter »

Taly-la-p'tite-souris Karine Tui	La petite souris décide d'arrêter sa tournée car elle ne sait plus quoi déposer comme cadeau sous l'oreiller de certains enfants qui ont perdu une dent. Les parents prennent le relais mais les enfants n'apprécient pas.
Cache-toi, Arsène Ronan Badel	Arsène connaît la musique : quand on sonne à la porte, il file se cacher aux toilettes. Car Arsène est un rat et les gens n'aiment pas les rats. Pourtant, depuis que Jean le pianiste l'a recueilli, il est très heureux avec lui. Un jour ils s'inscrivent à un concours de musique.
Non Cornebidouille, pas mon dou dou Pierre Bertrand	Quand il était petit, Pierre ne voulait pas manger sa soupe. « Tu sais ce qui arrive aux petits garçons qui ne veulent pas manger leur soupe ?» lui disait son père, « Eh bien, à minuit, la sorcière Cornebidouille vient les voir dans leur chambre, et elle leur fait tellement peur que le lendemain, non seulement ils mangent leur soupe, mais ils avalent la soupière avec. » Pierre s'en fichait. Il ne croyait pas aux sorcières. Mais il faut admettre que son père avait raison...
Haut les pattes Catharina Valckx	Billy ne deviendra pas un supergangster comme moi, se désole son père. Il a trop bon caractère, il est bien trop gentil... Pourtant, Papa décide de fournir à son fils une panoplie complète et de lui donner sa première leçon de bandit. C'est simple : il s'agit de pointer son revolver et de dire : "Haut les pattes !" Ce que son père ignore, c'est que cet exercice va permettre à Billy de devenir un héros.
La chaise bleue Claude Boujon	Escarbille et Chaboudo découvrent une chaise bleue dans le désert. Tour à tour Chaboudo et Escarbille débordent d'imagination pour jouer avec la chaise. Mais un dromadaire arrive dans l'espace de jeu des deux amis et coupe court à toute invention.
Les chiens pirates Clémentine Mélois	La fortune sourit aux chiens pirates, terreurs des mers du Sud ! En route vers le fameux PAYS DES GLACES, ils comptent bien ramener un fabuleux trésor de chocolat, de pistache ou de vanille, et gare aux navires qui croiseront leur route ! Mais rien ne va se passer comme prévu...

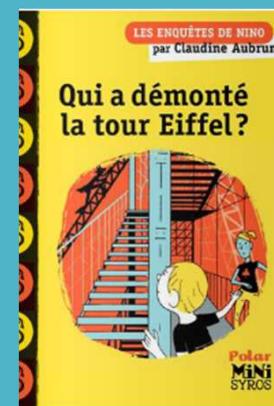
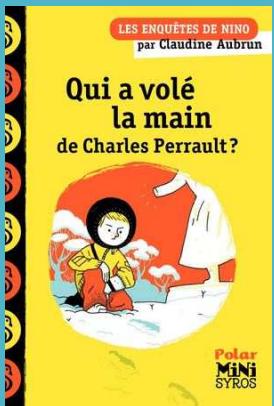
Histoires à lire (1)

Ahahna et le léopard	C'est un grand jour pour Ahahna, il va enfin passer l'épreuve pour devenir un homme. Il part à la chasse au léopard mais tout ne va pas se passer comme prévu .
Les animaux du froid	Pour découvrir qui sont les animaux qui habitent dans le froid
Pourquoi les lapins ont de grandes oreilles Sanatan Juanga	Les lapins n'ont pas toujours eu des petites queues et des longues oreilles. Ils sont devenus comme ça à cause d'un crabe. Mais si !
Le cadeau de Cheenu Suvidha Mistry	Le papa de Cheenu récupère des livres et des vieux papiers. Cheenu s'amuse beaucoup à l'aider. Parfois, son père lui offre des merveilles.
Bianca l'aventurière	C'est la transhumance. Bianca, une petite chèvre blanche, espiègle, a envie de vivre de grandes aventures dans la montagne
Pêche moi la lune, Plume	Plume, la grenouille croit avoir rencontré l'amour : une jolie princesse. Mais celle-ci est méchante avec elle, et lui lance un défi impossible à réaliser...
Hansel et Gretel Les frères Grimm	L'histoire d'Hansel et de sa sœur Gretel qui abandonnés par leurs parents en pleine forêt découvrent une maison en sucrerie ! Mais elle y abrite en fait une sorcière qui raffole des enfants ..
Riquet à la houppe Charles Perrault	L'histoire d'un petit garçon qui, malheureusement, est bien laid. Néanmoins, il est doté d'une grande intelligence et saura s'en servir pour ravir le cœur d'une princesse.
Contes de fées Mme Leprince de Beaumont	Parmi les plus connus : La belle et la bête, Les trois souhaits...
Contes Andersen	Parmi les plus connus : La petite fille et les allumettes, La princesse sur un pois, La bergère et le ramoneur...

Histoires à lire (2)

Histoire d'un casse-noisette Alexandre Dumas	Le soir de Noël, Marie trouve parmi les jouets un casse-noisette en forme de bonhomme. Jaloux, son frère Fritz brise les dents du jouet. La nuit venue, la fillette refuse de se coucher sans avoir installé au mieux son casse-noisette dans l'armoire quand, à minuit, des bruits se font entendre.
Histoires comme ça Rudyard Kipling	Douze contes à travers lesquels Kipling explique, comment le chameau a acquis sa bosse, le rhinocéros sa peau ou le léopard ses taches, comment le chien est devenu domestiqué tandis que le chat a refusé la soumission, comment on écrivit la première lettre et comment il s'ensuivit la naissance de l'alphabet.
L'ogre de Moscovie Victor Hugo	Quiconque est amoureux est esclave et s'abdique
Le lion et le rat Jean de la Fontaine	Il faut, autant qu'on peut, obliger tout le monde On a souvent besoin d'un plus petit que soi.
Pico Bogue La vie et moi Dormal et Roques	La boule de cheveux roux avec la jolie frimousse en-dessous, c'est Pico. Un môme adorable, doué d'un esprit de répartie fulgurant et d'une philosophie de la vie super-zen qui devrait le mettre à l'abri du spleen et de la dépression. Pico a une sœur, la petite Ana Ana. Évidemment, quand elle est née, il a fait la tête : à cause d'elle, il allait sûrement perdre son statut de fils-unique-adoré comme-un-dieu. Et puis en fait, non, même pas.
Boule et Bill Un amour de cocker Verron et Robb	Les vacances sont à l'honneur dans ce 34e épisode de Boule et Bill ! À l'étranger, à la plage ou dans le jardin, il n'y a pas de meilleur moment pour s'amuser. Entre les concours de châteaux de sable et les parties de paintball, Boule échafaude un projet ambitieux : devenir réalisateur de cinéma.

Petits romans à lire



<https://fr.calameo.com/subscriptions/6246250>

Jeu de cartes : le solitaire

But du jeu : (voir image en page suivante)

L'objectif du solitaire est de former **4 piles de cartes** comprenant toutes les cartes d'un même symbole (pique, cœur, carreau ou trèfle) classées dans l'ordre croissant : As, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi.

Mise en place du jeu ([voir page suivante](#)):

Pour commencer, on répartit, face cachée, 28 cartes en 7 colonnes pour constituer **le tableau**.

Le nombre de cartes distribuées augmente à chaque fois d'une carte de gauche à droite.

La dernière carte de chaque colonne est retournée face visible.

Le reste des cartes constituent **la pioche**.

Déroulement du jeu:

Pour pouvoir déplacer les cartes sur le tableau, on ne peut mettre que du rouge sur du noir et inversement, tout en respectant l'ordre des cartes. Par exemple : un 6 de pique noir peut aller sur un 7 de carreau rouge et ce 7 de rouge sur un 8 noir, etc.

On peut déplacer une carte à la fois, mais aussi des ensembles de cartes qui se suivent (par exemple, si on dispose d'un Roi noir libre et d'un valet noir sur une Dame rouge, on peut déplacer en même temps ces deux cartes vers le Roi).

Si on a réussi à déplacer la ou les carte(s) visible(s) d'une colonne, on peut alors retourner la première carte cachée et la déplacer si on en a la possibilité.

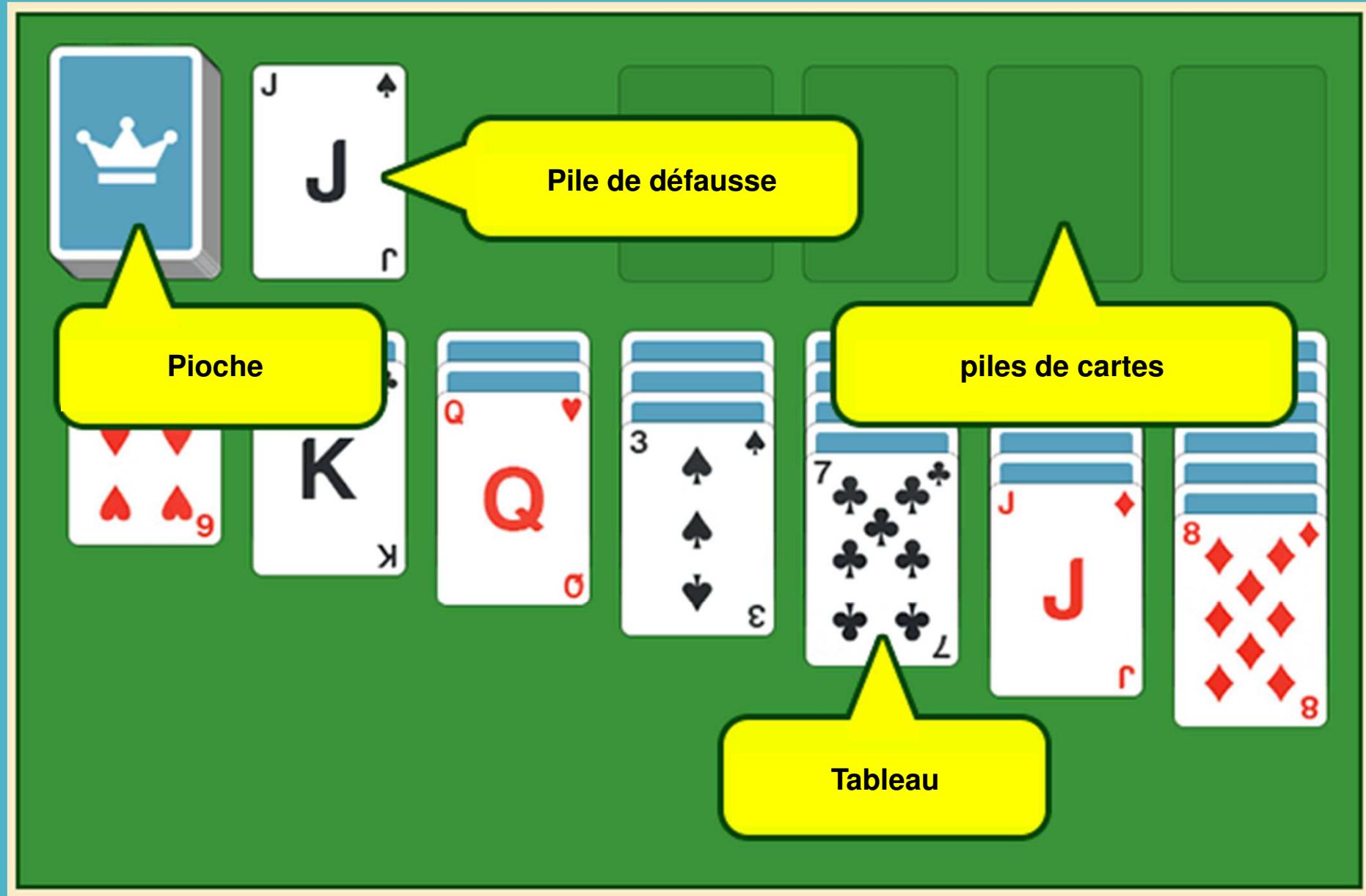
Lorsqu'on a un As de disponible, on le place à l'emplacement d'une des **4 piles de cartes**.

Après, si on tombe sur un 2 du même symbole, on peut le placer au dessus et ainsi de suite jusqu'au Roi.

Les cartes doivent toutes être déposées dans l'ordre.

Quand on est bloqué, on pioche une carte dans **la pioche**.

Si on ne peut pas jouer cette carte, on la glisse dans **la pile de défausse** et on en pioche une nouvelle jusqu'à ce qu'on puisse la placer.



Demande à un adulte de
m'envoyer les photos de tes
créations !

Défi art

Voici quelques portraits rigolos réalisés avec des objets de toutes sortes.

A ton tour, laisse libre cours à ton imagination et réalise un (ou plusieurs) portrait(s) avec des objets que tu trouveras chez toi : des boutons, du tissu, des jouets, des bouchons, des ustensiles de cuisine, des fruits et légumes... **TOUT EST POSSIBLE !**

Tu as le droit de disposer tes objets où tu le souhaites : sur le sol, une table, un tapis, un coussin, ton lit...

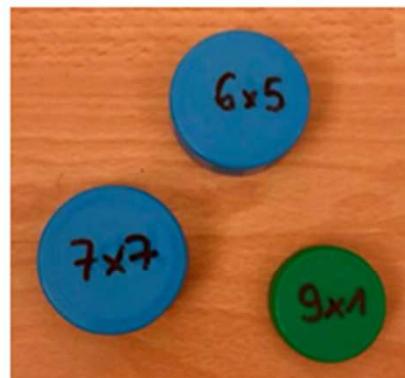


Pour réviser les tables
de multiplication (1)

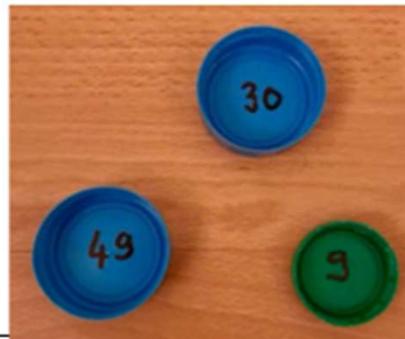
Le jeu des bouchons

-Récupérer des bouchons en plastique

-Sur le haut du bouchon,
écrire les multiplications



-A l'intérieur du bouchon,
noter le résultat de la multiplication



-Disposer les bouchons devant soi et piocher un bouchon.
>Si le résultat est correct, le bouchon est gagné.
>Si le résultat est incorrect, le bouchon doit être reposé.

Pour réviser les tables de multiplication (2)

Le pliage des cocottes

Etape 1 : plier

Prenez une feuille carré. Si vous avez une feuille rectangle, pliez la feuille dans la diagonale pour former un carré.



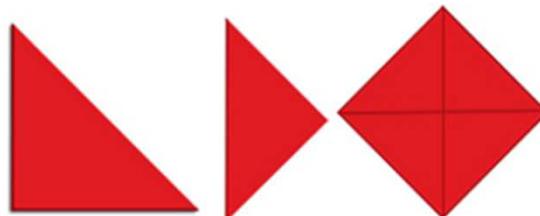
Etape 2 : couper

Découpez la bande dépassant du carré.



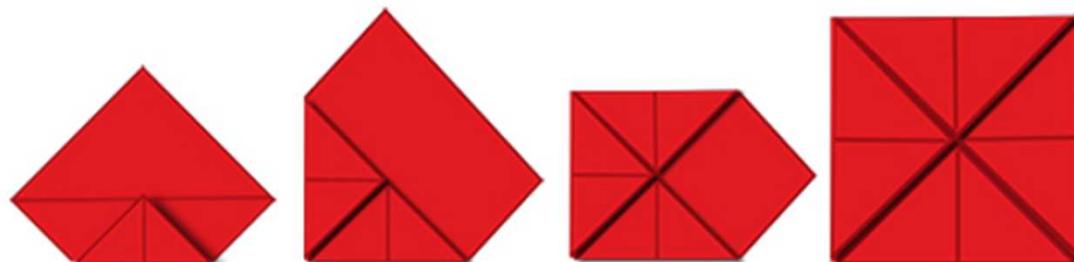
Etape 3 : plier en suivant les diagonales

Il faudra alors plier deux fois le carré selon ses diagonales avant de remettre à plat la feuille.



Etape 4 : rabattre les coins

Prenez chaque extrémité et rabattez les vers le milieu. Le milieu a été marqué dans l'étape précédente grâce au pliage.

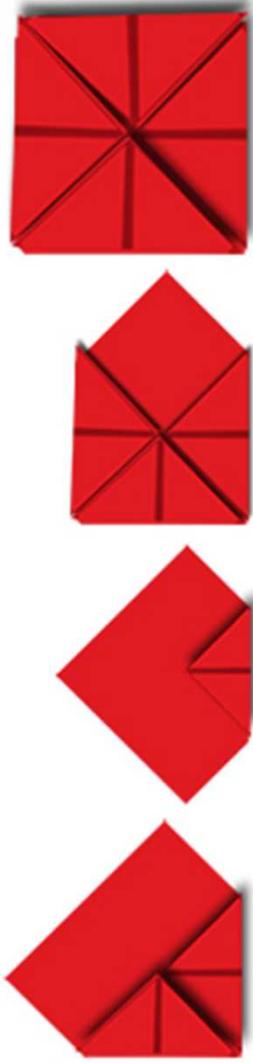


Etape 5 : retourner

Prenez votre pliage et retournez le afin que ce que vous venez de faire se retrouve face contre la table.

Etape 6 : rabattre une nouvelle fois

Rabattre les 4 coins vers le centre une nouvelle fois.



Etape 7 : assouplir

Afin d'assouplir la cocotte et faciliter son ouverture, pliez le carré en deux puis en quatre. Passez ensuite vos doigts dans les ouvertures afin d'ouvrir la cocotte en relevant les ailettes.



Complète la cocotte avec les tables de multiplication
et trouve un partenaire de jeu

Epate ta famille
avec ce tour de magie
mathématique !

Tour de magie

- A- Prends le nombre de lettres de ton prénom
- B- Ôte le nombre de voyelles de ton prénom
- C- Multiplie le résultat obtenu par 3
- D- Ajoute le nombre de classes qu'il y a Jules Ferry B cette année
(indice : il y a 3 classes par niveau et on le compte pas le dispositif ULIS)
- E- Multiplie le résultat obtenu par 6
(tu as bien entendu le droit de poser la multiplication !)
- F- Ôte l'âge de la majorité en France
(demande un adulte si tu as un doute !)
- G- Additionne les chiffres qui composent le nombre que tu as obtenu.
- F - Ce nombre révèle le nom de la personne que tu admirés le plus sur le tableau ci-dessous... Ta-dam !!

1 : Mbappe	4 : Maître Gims	7 : Neymar
2 : Soprano	5 : Mon papa	8 : Emmanuel Macron
3 : Ma maman	6 : Tony Parker	9 : Madame Périé

Quand tu feras le tour à quelqu'un, recopie le nom de 8 personnalités sur un papier, numérote-les de 1 à 8 et écris ton prénom en n°9 !

Entraîne-toi à chanter cette chanson,
nous pourrons la chanter tous ensemble
quand nous nous reverrons !

Défi chanson

L'hymne de la vie (Kids United)

<https://enseigner.tv5monde.com/fiches-pedagogiques-fle/lhymne-de-la-vie>

Toi, enfant de la Terre, écoute-moi
Toi qui as le secret de la joie
Toi, qui connais les rêves porteurs d'espoir
Va, recommence notre histoire

Oh vous, enfants de lumière suivez-moi
Vous qui connaissez notre passé
Pars, enfant de la Terre sauve de l'oubli
Les mondes engloutis

Refrain

Suis l'hymne de la vie
Le plus beau reste à faire
Enfant pars et vole avec nous
Pour sauver notre Terre
Enfant, suis, l'hymne de la vie
Le plus beau reste à faire

Sois les forêts, le ciel, les océans
Écoute le message que porte le vent
Va vaincre la misère, la faim, le froid
Tu gagneras tous les combats

Oh toi, enfant de la Terre n'oublie pas
Dis-moi que demain elle revivra
Sois le soleil qui viendra dans la nuit
Pour nous sauver la vie

Refrain

[voix de robot] :
Oh toi, enfant de la Terre n'oublie pas
Dis-moi que demain elle revivra
Sois le soleil qui viendra dans la nuit
Pour nous sauver la vie

Refrain

A bientôt !