



Un cahier pour l'été

30 pages d'activités pour découvrir et s'amuser



RÉGION ACADÉMIQUE
GRAND EST

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

MINISTÈRE
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR,
DE LA RECHERCHE
ET DE L'INNOVATION

www.ac-reims.fr



MOT DE LA RECTRICE



Chers élèves,

Nous venons de vivre une période scolaire inédite durant laquelle l'École s'est réinventée. Les enseignants se sont mobilisés pour que les apprentissages se poursuivent en dépit des contraintes liées à la crise du Covid-19. De nombreux outils, tel le téléphone, l'internet et La Poste, leur ont permis de garder le lien avec leurs élèves et les familles. Vous avez suivi les cours à distance que vos professeurs vous ont préparés. Vous avez continué à travailler durant cette période difficile.

Dès les premiers jours, les médias se sont associés à cet élan au travers du projet « Nation apprenante ». En partenariat, l'Éducation nationale, avec le concours de Canopé, le web, les réseaux sociaux, la télévision et la presse quotidienne régionale, a diffusé des contenus éducatifs et pédagogiques en lien avec les programmes scolaires. A partir du mois d'avril, les journaux L'Union, L'Ardennais, L'Est Eclair et Libération Champagne ont publié une page quotidienne d'activités, « l'École à la maison », conçue par des enseignants des écoles et des collèges des quatre départements de notre académie.

Vous allez les découvrir ou les redécouvrir dans ce livret que je suis heureuse de vous offrir. Je vous invite à lire ces textes, à résoudre ces énigmes, à faire ces jeux en famille ou avec vos amis. Les activités proposées vous aideront à bien profiter du temps de vacances et de loisirs, tout en vous accompagnant chaque jour pour progresser dans vos apprentissages et préparer une belle reprise en septembre.

Bonnes vacances à tous dans l'attente de vous retrouver à la rentrée !

Agnès Walch Mension-Rigau,
Rectrice de l'académie de Reims,

SOMMAIRE

Quelques conseils pour bien utiliser ce livret	3
6 thématiques à découvrir	
Les fables	4
Les découvertes et inventions	9
Les Jeux olympiques	14
Les dictionnaires et encyclopédies	19
La presse écrite	24
La tolérance et le respect d'autrui	29
Pour aller plus loin	34

Quelques conseils pour bien utiliser ce livret

Les activités de ce livret ont été pensées pour être découvertes en famille. Simples ou plus compliquées, elles s'adressent à tous, petits ou grands. Elles vous invitent à lire, à chercher, à trouver ensemble, etc.

Organisation des pages et du livret

Un thème que vous retrouverez sur 5 pages successives, illustré par une histoire, un jeu, une œuvre d'art, etc.

Le QR code qui vous invite à nous envoyer vos productions. Elles pourront être mises en valeur sur le site académique

Une activité liée au thème

Des jeux et activités variés

Un lien internet et un QR code pour approfondir et en savoir plus

AVEC LE MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE

L'ÉCOLE À LA MAISON

Le QR code qui vous invite à nous envoyer vos productions. Elles pourront être mises en valeur sur le site académique

Le thème de la semaine

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine, à l'école des fables et aujourd'hui, un peu d'histoire.

Le savais-tu ? Le nom français « fable » vient du nom latin fabula, -ae, f., comme fabuliste, fabuleux, fablier... mais aussi fabuler, fabulation, affable !

Jean de La Fontaine est un fabuliste, c'est-à-dire un auteur de fables. C'est ainsi que s'intitule son recueil de fables réparti en plusieurs livres. Il n'est pas le premier à avoir écrit de courts textes, en prose ou en vers, dans lesquels des animaux, des végétaux... personnifiés amusent et instruisent les lecteurs au travers de leurs mésaventures. Ces aventures sont l'occasion d'une morale : elle est à la fois sujet de réflexion et conduite à tenir. Avant, en Occident, les fabulistes Esope et Phèdre (le premier, Esope, est Grec ; le second, Phèdre, est Latin), ont écrit des Fables durant l'Antiquité. Jean de La Fontaine, comme de nombreux auteurs français du siècle de Louis XIV, s'est grandement inspiré des fables antiques : il en a repris les personnages et les histoires.

À vous de jouer !

Que pensez-vous de cette morale, « Patience et longueur de temps font plus que force ni que rage. », en connaissez-vous d'autres ?

Caroline Pralong, professeure de français au collège Léo Lagrange (08)

JEUX

Carré magique

En utilisant tous les chiffres de 1 à 9 pour les lignes, colonnes et diagonales obtiennent la somme 15

	5	

Le bestiaire fantastique

Créer un animal fantastique

En littérature, un bestiaire désigne un manuscrit du Moyen-Âge, regroupant des fables et des moralités sur les « bêtes », animaux réels ou imaginaires.

A partir de la tête de chat proposée, il s'agit de laisser parler son imagination et créer le reste du corps du chat en lui ajoutant des parties de corps d'autres animaux, à vos fabuleuses idées !

Plusieurs solutions possibles, pour un horizonalement : 8-3-4, 1-5-9

NATION APPRENANTE
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

académie Reims
RÉGION ACADÉMIQUE GRAND EST

L'union L'Ardennais

EN SAVOIR +

<https://fr.wikidia.org/wiki/esope>

Aux dernières pages

« Jouer, bouger » vous donne des idées d'activités physiques et de jeux d'extérieur qui respectent les consignes sanitaires et gestes barrières.

« Pour aller plus loin » vous indique d'autres médias où vous pourrez continuer à apprendre en vous amusant.

Ce cahier est le vôtre, vous pouvez écrire dessus, colorier. Vous pouvez aussi prendre un autre cahier pour y faire les activités proposées et l'apporter à la rentrée de septembre à vos professeurs.



Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine, **À l'école des fables** et aujourd'hui, un peu d'histoire.

Le savais-tu ? Le nom français « fable » vient du nom latin *fabula*, -ae, f., comme *fabuliste*, *fabuleux*, *fablier*... mais aussi *fabuler*, *fabulation*, *affable* !

Jean de La Fontaine est un fabuliste, c'est-à-dire un auteur de fables. C'est ainsi que s'intitule son recueil de textes, répartis en plusieurs livres.

Mais il n'est pas le premier à avoir écrit de courts textes, en prose ou en vers, dans lesquels des animaux, des objets, des végétaux... personnifiés amusent et instruisent les lecteurs au travers de leurs mésaventures. Ces mésaventures sont l'occasion d'une morale : elle est à la fois sujet de réflexion et conduite à tenir.

Bien avant, en Occident, les fabulistes Esopé et Phèdre (le premier, Esopé, est Grec ; le second, Phèdre, est Latin), ont écrit des Fables durant l'Antiquité. Jean de La Fontaine, comme de nombreux auteurs français du siècle de Louis XIV, s'est grandement inspiré des fables antiques : il en a repris les personnages et les histoires.

Caroline Pralong, professeure de français au collège Léo Lagrange (08)



À vous de jouer !

Que pensez-vous de cette morale, « Patience et longueur de temps font plus que force ni que rage. », en connaissez-vous d'autres ?

JEUX

Carré magique

Complète les cases en utilisant tous les chiffres de 1 à 9 pour que toutes les lignes, colonnes et diagonales obtiennent la même somme : ici 15

	5	

Le bestiaire fantastique

Créer un animal fantastique

En littérature, un bestiaire désigne un recueil de fables et des moralités sur les « bêtes », animaux réels ou imaginaires.

A partir de la tête de chat proposée, il s'agit de laisser parler son imagination et créer le reste du corps du chat en lui ajoutant des parties de corps d'autres animaux, à vos fabuleuses idées !



Isabelle Mathieu, chargée de mission « égalité filles-garçons » (51)

EN SAVOIR +



<https://fr.wikidia.org/wiki/esope>



Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine, **À l'école des fables...** Et aujourd'hui nous vous proposons de découvrir, ou redécouvrir, le corbeau et le renard...

Le Corbeau et le Renard

D'après Ésope - Traduction par Émile Chambry (1927)

Un corbeau, ayant volé un morceau de viande, s'était perché sur un arbre. Un renard l'aperçut, et, voulant se rendre maître de la viande, se posta devant lui et loua ses proportions élégantes et sa beauté, ajoutant que nul n'était mieux fait que lui pour être le roi des oiseaux, et qu'il le serait devenu sûrement, s'il avait de la voix. Le corbeau, voulant lui montrer que la voix non plus ne lui manquait pas, lâcha la viande et poussa de grands cris. Le renard se précipita et, saisissant le morceau, dit : « Ô corbeau, si tu avais aussi du jugement, il ne te manquerait rien pour devenir le roi des oiseaux. »

Cette fable est une leçon pour les sots.



À vous de jouer !

Trouvez-vous les différences avec la fable écrite par Jean de La Fontaine ? Auriez-vous envie d'inventer une petite fable ?

JEUX

Cases à grouper

Les noms des animaux ci-dessous sont cachés dans cette grille :

tortue – canari – cheval – otarie – girafe – castor – souris

Groupez les cases par 2 pour les trouver. Les 2 dernières cases vous permettront de découvrir un huitième animal que vous pouvez dessiner.

GIR	CHA	TOR	CAS
TOR	ARI	RIE	RIS
OTA	CHE	SOU	AFE
CAN	TON	VAL	TUE

Jouons avec les formes

Patchwork de papier

À partir de formes géométriques colorées de 3 ou 4 couleurs différentes, réaliser un « bloc » en papier à la manière d'un patchwork.



- Découper dans du carton un carré de 4 cm, puis un demi carré (triangle), puis un demi triangle.
- Se servir de ces formes comme gabarit pour en tracer le contour sur du papier imprimé, du journal ou des feuilles coloriées.
- Reconstituer un bloc carré de 12 cm, de 16, de 24 cm en utilisant les formes découpées.
- Décorez selon votre goût...

Christine Jacquot, école Jean de La Fontaine - Saint-Dizier (52)



Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine, **À l'école des fables...** Et aujourd'hui une grille de mots fléchés à compléter avec les noms des personnages, à partir de vos connaissances, des souvenirs d'école de toute la famille, en lisant ou relisant les fables.

Horizontalement

- [II] dit : « Je plie, et ne romps pas. ».
- Et pour montrer sa belle voix, [II] ouvre un large bec, laisse tomber sa proie.
- [II] montra ce qu'il était, et lui donna la vie.
- [Elle] dit : « Vous chantiez ? j'en suis fort aise... Eh bien ! dansez maintenant. ».
- [...] ayant chanté tout l'été se trouva fort dépourvue quand la bise fut venue.
- [II] dit : « Apprenez que tout flatteur, vit aux dépens de celui qui l'écoute. ».
- Celui de qui la tête au ciel était voisine, et dont les pieds touchaient à l'empire des morts.

Verticalement

- [II] dit : « je tette encor ma mère. ».
- [Elle] qui n'était pas grosse en tout comme un œuf, envieuse s'étend, et s'enfle, et se travaille pour égaler l'animal en grosseur.
- [II] lui sembla de belle taille.
- [II] broute, il se repose, il s'amuse à toute autre chose qu'à la gageure.
- [Elle] part, elle s'évertue ; Elle se hâte avec lenteur.
- [II] survient à jeun, [lui] qui cherchait aventure, et que la faim en ces lieux attirait.
- [II] fit tant par ses dents, qu'une maille rongée emporta tout l'ouvrage.



Caroline Pralong, professeure de français
au collège Léo Lagrange (08)

À vous de jouer !

Sauriez-vous, vous aussi créer un jeu à partir des fables de La Fontaine ?

JEUX

Énigme mathématique

Zut ! Les euros, c'est plus simple à utiliser !

Dans ce pays, on paye avec des billets jaunes, bleus, rouges ou verts. 1 billet jaune vaut 4 billets rouges, un billet bleu vaut trois billets verts et 3 billets jaunes valent 5 billets verts.

Le long de la plage, Kader a acheté un hippopotame gonflable valant 3 billets bleus et 1 billet rouge. N'ayant pas de billets de la bonne couleur, il a tendu au commerçant 4 billets verts et 4 billets jaunes. Celui-ci lui a alors rendu la monnaie sans se tromper en lui donnant 3 billets.

Mais de quelle(s) couleur(s) étaient ces billets ?



Production : Alexis Bernard, professeur de mathématiques collège Colbert

À la manière de...

Créer un portrait avec des aliments



Giuseppe Arcimboldo, 1527-1593 à Milan, est un peintre maniériste, célèbre comme auteur de nombreux portraits suggérés par des végétaux, des animaux ou des objets astucieusement disposés.

En disposant des aliments sur une table, à toi de reconstituer un visage !



Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine, **À l'école des fables...** Et aujourd'hui, rencontrez Gustave Doré.

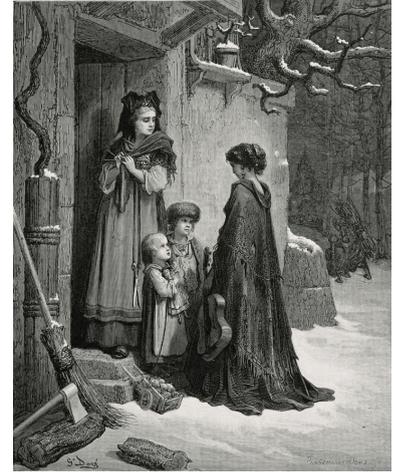


Le saviez-vous ? Gustave Doré (1832-1883) est un peintre, sculpteur, illustrateur et caricaturiste français. En 1868, il a produit 248 illustrations des fables de Jean de La Fontaine.

Sur cette gravure, la cigale et la fourmi ne sont pas des animaux mais sont figurées par des femmes. La « fourmi » avec ses deux enfants, sur le pas de sa porte, regarde avec hauteur la femme à la guitare figurant la « cigale ».

À vous de jouer !

Après avoir lu ou relu « La Cigale et la Fourmi », réalisez votre propre illustration de la fable.



JEUX

Jeu des 8 différences

Les photos sont symétriques par rapport à l'axe tracé en rouge.
Mais 8 anomalies se sont glissées. Pourras-tu les retrouver ?



Camille Lartisien (institutrice à l'IME de Rocroy) et Allan Skorupa (remplaçant zone de Charleville-Mézières)

Les mots doux

Ecris pour chaque membre de ta famille un gentil message que tu déposeras sur chaque oreiller.



Laetitia Lamant, conseillère pédagogique départementale éducation prioritaire (51)



Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine, **À l'école des fables...** Sauriez-vous remettre les bons mots à la bonne place ?

animaux lion petit force rat dents

Le lion et le rat

Il faut, autant qu'on peut, obliger tout le monde
On a souvent besoin d'un plus que soi.
De cette vérité deux fables feront foi,
Tant la chose en preuves abonde.
Entre les pattes d'un
Un rat sortit de terre assez à l'étourdie.
Le roi des, en cette occasion,
Montra ce qu'il était et lui donna la vie.
Ce bienfait ne fut pas perdu.

Quelqu'un aurait-il jamais cru
Qu'un lion d'un eût affaire ?
Cependant il advint qu'au sortir des forêts
Ce lion fut pris dans des rets*,
Dont ses rugissements ne le purent défaire.
Sire rat accourut, et fit tant par ses
Qu'une maille rongée emporta tout l'ouvrage.
Patience et longueur de temps
Font plus que ni que rage

Le saviez-vous ? Les rets, en ancien français, sont des filets servant à capturer des animaux.



À vous de jouer !

Sauriez-vous écrire une petite histoire en utilisant tous les mots qui avaient été enlevés de la fable ?

JEUX

Jouons avec les formes

Créer une sculpture à la manière de

Matériel nécessaire :

Un emballage en carton, une paire de ciseaux, des feutres ou des crayons de couleurs.

Comment faire ?

1. Prendre le carton d'emballage.
2. Dessiner des formes géométriques dessus et les découper.
3. Faire une entaille dans chacune des formes, d'environ 1 cm.
4. Décorez ces formes avec des ronds, des courbes, des lignes...
5. Assemblez les différentes formes grâce à l'entaille.
6. Exposez vos créations...



Christine Jacquot, école Jean de La Fontaine - Saint-Dizier (52)





Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine, "**Découvertes et inventions**"... Et aujourd'hui, un peu d'histoire...

L'histoire de l'humanité est marquée par de grandes découvertes et de grandes inventions. Si la découverte montre ce qui existe déjà, l'invention crée quelque chose de nouveau. Mais les inventions facilitent les grandes découvertes, tout est lié !

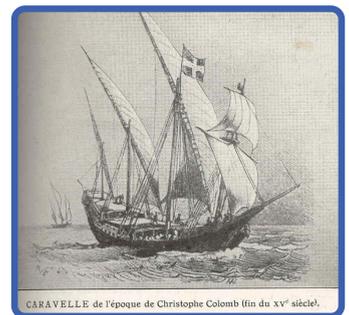
Durant les 15e et 16e siècles, pour rejoindre l'Inde et ses richesses en passant par la mer, les européens vont ouvrir de nouvelles voies maritimes et découvrir de nouvelles terres.

Le saviez-vous ?
L'invention de la boussole, de l'astrolabe (qui détermine la hauteur des astres au dessus de l'horizon) et de la caravelle (navire plus agile et plus sûr) ont permis ces grandes expéditions maritimes.

Qui est allé où ?	Christophe Colomb	Le tour du monde
	Vasco de Gama	Cuba et Haïti
	Magellan	Canada
	Pedro Alvares Cabral	Brésil
	Jacques Cartier	En Inde en contournant l'Afrique

À vous de jouer !

Dessinez une Caravelle qui aurait pu accueillir Christophe Colomb.



JEUX

En route...

Sur cette carte du monde, retracez le trajet de la navigation de grands explorateurs

Vasco de Gama

1497-1499 : départ sud Portugal – direction sud le long des côtes africaines – franchissement du cap de Bonne Espérance – direction nord entre Madagascar et les côtes africaines vers sud de l'Inde

Magellan

1519-1522 : départ sud Espagne – direction sud Amérique puis les Philippines – retour vers l'Espagne par le sud de l'Afrique

Jacques Cartier

1534 1^{er} voyage : départ Saint-Malo (France) – direction Amérique du Nord puis Terre-Neuve pour arriver au Golfe du Saint-Laurent
Qu'a-t-il découvert ?

Pour aller plus loin

Écrivez le nom des océans où ces grands explorateurs ont navigué.



Réponses :

Christophe Colomb : Cuba et Haïti / Vasco de Gama : route des Indes / Magellan / tour du monde / Pedro Alvares Cabral : Brésil / Jacques Cartier : Canada





Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine, "**Découvertes et inventions**"... Et aujourd'hui, l'histoire du petit Louis...

Louis est né le 4 janvier 1809 dans un village à 40 kilomètres de Paris. À l'âge de trois ans, il perd la vue à la suite d'un accident. Ses parents font tout leur possible pour qu'il grandisse en étant autonome, qu'il apprenne et se débrouille seul. Il va à l'école du village et, à dix ans, il intègre l'institution des aveugles de Paris.

À cette époque, les élèves aveugles apprennent la lecture et l'écriture avec des caractères romains en relief. Mais les lettres sont difficiles à reconnaître au toucher et la lecture est très laborieuse.

Louis mettra des années à inventer un nouveau système d'écriture en relief en utilisant une combinaison de 1 à 6 points disposés en 2 colonnes de 3 points. Simple et ingénieuse, cette méthode permet de représenter non seulement l'alphabet, mais également les signes mathématiques et même les notes de musique ! Cet alphabet porte le nom de son inventeur : **Louis Braille**

À vous de jouer !

Dans un sac, disposez 10 objets de tailles et de formes variées. Sans regarder, vous demandez à quelqu'un de la famille de plonger sa main dans le sac pour deviner quel objet il touche. Celui qui a reconnu le plus d'objets a gagné.



Pour aller plus loin

Vous pouvez procéder de la même façon avec les goûts : vous préparez des ingrédients ou aliments différents que vous faites goûter à quelqu'un les yeux bandés. Il s'agit d'en reconnaître le plus possible.

JEUX

Sudoku

Chaque ligne et chaque colonne de ce quadrillage doit comporter une seule fois chacune de ces 4 formes.

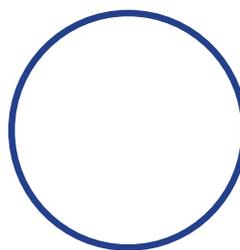
		↓	♥
		★	
😊			

Chaque ligne et chaque colonne de ce quadrillage doit comporter une seule fois ces 4 lettres : N.A.M.I

M			A
A			
			N

Un peu de dessin

A partir du dessin d'un rond, dessinez tous les objets de cette forme qui vous entourent :



exemple : une roue de vélo



Réponses :



EN SAVOIR +



<https://www.lumni.fr/video/what-is-braille> (en anglais)

<https://www.lumni.fr/video/la-malvoyance-et-non-voyance>

Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine, "Découvertes et inventions"... Et aujourd'hui, un petit jeu pour se souvenir de quelques inventions marquantes...

Pouvez-vous retrouver dans la grille les inventions suivantes ?

La poudre
l'imprimerie
la radio
l'ordinateur
le zéro
les vaccins
internet
la roue
le cinéma
le plastique
le morse

I	M	P	R	I	M	E	R	I	E
A	O	B	V	N	F	G	O	J	P
Z	R	N	A	T	V	M	U	I	O
E	S	O	C	E	T	N	E	P	U
R	E	R	C	R	A	D	I	O	D
O	R	D	I	N	A	T	E	U	R
C	C	I	N	E	M	A	F	Y	E
P	L	A	S	T	I	Q	U	E	O

Complétez le tableau avec les éléments suivants :
1974, 1783, vers 1450, le téléphone, le GPS, l'écriture

INVENTION	DATE
	Vers 3300 av. J.-C.
L'imprimerie	
La montgolfière	
	1876
La carte à puce	
	Les années 1990

À vous de jouer !

Gaston Lagaffe, célèbre personnage de bande dessinée, est connu pour ses inventions loufoques qui lui permettent de faire le moins de choses possibles lui-même, comme la machine à faire les lacets ! Pouvez-vous raconter ou dessiner une invention imaginaire ?

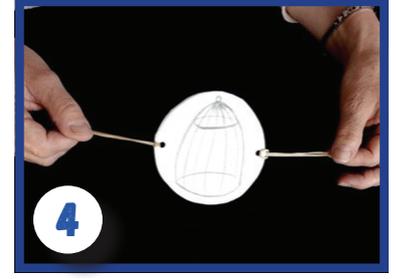
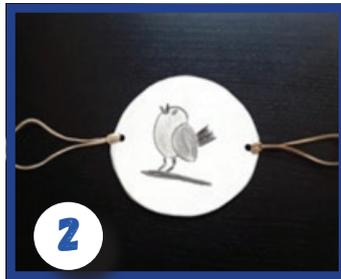
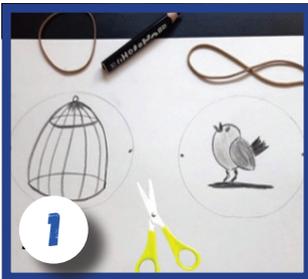
JEUX

Le thaumatrope

Fabriquez un **thaumatrope**, l'un des ancêtres du cinéma.

Thaumatrope est un mot d'origine grecque (du grec *thauma*, prodige et *tropion*, tourner).

Il s'agit d'un disque ayant un dessin différent sur chaque face. En le faisant tourner rapidement, les deux dessins semblent se superposer créant une illusion d'optique.



Christine Jacquot, école Jean de la Fontaine, St Dizier

EN SAVOIR +



<https://www.lumni.fr/jeu/les-grandes-inventions>

<https://www.lumni.fr/jeu/histoires-d-inventions>



Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



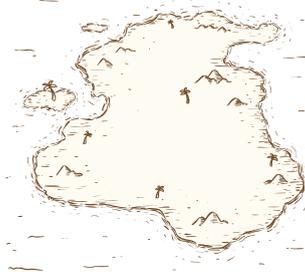
LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine, "Découvertes et inventions"... Et aujourd'hui, un peu de rêve en poésie...

Îles

Îles
Îles
Îles où l'on ne prendra jamais terre
Îles où l'on ne descendra jamais
Îles couvertes de végétations
Îles tapies comme des jaguars
Îles muettes
Îles immobiles
Îles inoubliables et sans nom
Je lance mes chaussures par-dessus bord car je voudrais bien aller jusqu'à vous

Blaise Cendrars, Feuilles de route, 1924



Le saviez-vous ?

Blaise Cendrars est un écrivain suisse et français. Il a écrit des poésies, des romans, et des mémoires placés sous le signe du voyage, de l'aventure, de la découverte.

À vous de jouer !

Inventez une poésie à la manière de Blaise Cendrars. Pour cela, choisissez un mot qui sera répété à l'identique au début de chaque vers (ce qui s'appelle une anaphore).

JEUX

Dessinez votre émotion



Écrivez ou dessinez ce que vous aimez en laissant le moins de blanc possible sur ce tee-shirt.



Petites astuces :

Vous pouvez reproduire le dessin en beaucoup plus grand si vous avez beaucoup de choses à exprimer ou encore vous pouvez utiliser un vrai tee-shirt et des feutres (en demandant l'autorisation aux adultes de la famille) pour le personnaliser seul ou à plusieurs.

EN SAVOIR +



<https://fr.wikiddia.org/wiki/Anaphore>



Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine, "Découvertes et inventions"... Et aujourd'hui, l'art de la photographie...

Le saviez-vous ?

Cette première photographie conservée a été réalisée par Nicéphore Niepce, un ingénieur français. Elle date de 1827. Elle représente la vue depuis la fenêtre de sa maison à Saint-Loup-de-Varennes.



À vous de jouer !

Dessinez en noir et blanc la vue de votre fenêtre, vraie ou inventée...

JEUX

Mets en scène ton origami !

Que signifie le mot ORIGAMI ?

Le mot ORIGAMI est le regroupement de deux mots japonais : « ORU » qui signifie « plier » et « KAMI » qui signifie « papier ». Si ce mot de la langue française vient du japonais c'est parce que le Japon est le pays de l'ORIGAMI.

À toi de jouer !

Voici un tutoriel photo pour réaliser un origami. Après l'avoir réalisé, tu peux le prendre en photo pour le mettre en scène avec un décor de ton choix chez toi. Puis, invente un titre à ta photo ou pourquoi pas, une petite histoire et envoie ta production en flashant le QR-Code de cette page.



Plie ton carré en deux selon une diagonale



Tu obtiens une forme de triangle



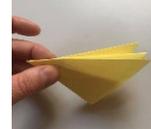
Rabats les 2 angles extérieurs



Pour obtenir ceci



Plie en deux selon la diagonale



Tu obtiens un triangle avec 3 couches



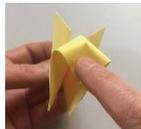
Pose-le et rabats un côté sur le milieu



Retourne-le et fais pareil de l'autre côté



Prends l'origami pour mettre le triangle du centre vers toi



Ouvre un peu ce triangle et descends la pointe



Appuie dessus



Pour former la tête du renard



Pose l'origami sur la table et plie l'autre pointe



Tu obtiens la queue du renard



Ajoute le museau, les yeux et les pattes. Et voilà !



Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine, **À la découverte des Jeux olympiques** et aujourd'hui, un peu d'histoire.

Des Jeux antiques aux Jeux olympiques

Le saviez-vous ? Une olympiade est une unité de temps de 4 années.

La date des premiers Jeux olympiques est estimée à 776 av. J.-C. car on connaît, cette année là, le nom du premier champion de course à pied. Des preuves archéologiques montrent toutefois que des jeux existaient bien avant.

La Grèce antique organisait un grand nombre de concours et jeux sportifs car l'exercice physique et l'esprit de compétition occupaient une place considérable dans la société. Les Jeux panhelléniques (qui rassemblent tous les grecs) étaient composés de 4 grands concours sportifs dans 4 lieux en Grèce. Ils mettaient à l'honneur un dieu par site :

- les Jeux d'Olympie (Jeux olympiques) - Zeus, le roi des dieux
- les Jeux de Delphes (Jeux pythiques) - Apollon, le dieu de la lumière et de la raison
- les Jeux de l'Isthme de Corinthe (Jeux isthmiques) - Poséidon, le dieu de la mer et des chevaux
- les Jeux de Némée (Jeux néméens) - Zeus, le roi des dieux

Les Jeux d'Olympie étaient les plus importants : ils se déroulaient sur 5 jours et rassemblaient plus de 40 000 personnes !

Les Jeux étaient un moment de trêve sacrée annoncée par des messagers qui se déplaçaient de cité en cité pour indiquer les dates des compétitions à la population. L'arrêt des combats était proclamé, avant, pendant et après les Jeux. Cette période de paix permettait aux athlètes et aux spectateurs de se rendre sur les sites en toute sécurité, à l'aller comme au retour.

Les activités sportives pratiquées étaient : les courses hippiques, les sports de combats, les courses à pied et les lancers. Une couronne de feuillage était la récompense attribuée à un seul vainqueur.

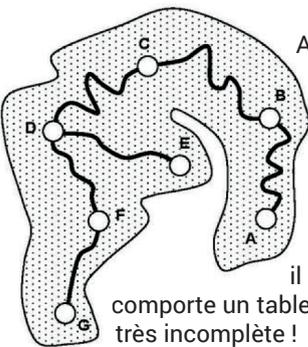
À vous de jouer !

Confectionnez votre couronne de vainqueur. Collectez toutes les sortes de papiers (publicités, magazines, journaux, etc). Vous pouvez les déchirer, les tortiller, les assembler en formant un cercle pour en faire une couronne colorée, décorée ou naturelle. Ensuite, vous pouvez la photographier et utiliser le QR code pour nous l'envoyer.



JEUX

Les courses



Achille, qui habite la ville D, n'a pas de GPS... Normal : il ne roule qu'à vélo en suivant les routes tracées ! Son réfrigérateur est vide et il doit absolument faire ses courses au marché de la ville E.

Il voudrait connaître la distance à parcourir pour savoir à quelle heure il doit partir, mais sa vieille carte qui comporte un tableau des distances en kilomètres est très incomplète !

	A	B	C	D	E	F	G
A	0						60
B		0					
C	29		0		25		
D				0			
E			25		0		
F					20	0	8
G							0

Combien de kilomètres devra-t-il parcourir pour rejoindre le marché ?

Alexis Bernard, professeur de mathématiques, collège Colbert de Reims (51)

Calcul

...	+	3	=	8
x		+		÷
2	x	...	=	...
=		=		=
...	÷	5	=	2

Trouvez les chiffres et le nombre qui manquent



Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine, **À la découverte des Jeux olympiques** et aujourd'hui, des jeux antiques aux jeux modernes.

Le saviez-vous ? Les premiers Jeux olympiques d'hiver ont eu lieu en France à Chamonix en 1924 et les premiers Jeux olympiques handisport furent organisés pour la première fois à Rome en 1960.

Les Jeux anciens étaient réservés aux citoyens grecs : uniquement les hommes libres ; femmes et esclaves ne pouvaient participer.

Dès 1896, les premiers Jeux modernes, inventés par le baron Pierre de Coubertin, se sont disputés à Athènes. Ils étaient ouverts aux athlètes du monde entier : 14 pays différents étaient représentés et 245 athlètes participaient à 42 disciplines.

En 1900, les femmes participent pour la première fois aux Jeux de Paris. Elles ne peuvent alors accéder qu'à deux compétitions : tennis et golf.

Actuellement, plus de 40 % des athlètes sont des femmes.

Aujourd'hui, les Jeux d'été accueillent des athlètes de tous les pays du monde. En remplacement de la couronne d'olivier décernée à l'unique vainqueur des Jeux antiques, les trois premiers de chaque compétition reçoivent une médaille pour récompense : médaille d'or au vainqueur, d'argent au second et de bronze au troisième.

En 2016, les Jeux d'été ont eu lieu à Rio de Janeiro. Ils ont accueilli 206 nations, 11 402 athlètes qui ont concouru dans 306 épreuves. En 2020 ils devaient se tenir au Japon ; en raison du coronavirus ils ont été reportés en 2021, ce qui n'était arrivé que lors des deux Guerres mondiales du XXe siècle.



Baron Pierre de Coubertin

À vous de jouer !

Dessinez l'affiche qui pourrait présenter les Jeux olympiques de 2021 au Japon.

JEUX

Petit bricolage



Créez des personnages en utilisant les objets de la maison

Laetitia Lamant
conseillère pédagogique départementale éducation prioritaire (51)

Quizz

- Qui a inventé les Jeux olympiques modernes en 1896 ?
- Où ont eu lieu les premiers Jeux modernes ?
- Combien de temps dure une olympiade ?
- Quand ont eu lieu les premiers Jeux olympiques d'hiver ?
- Quelles sont les récompenses des vainqueurs lors des Jeux modernes ?



Réponses :

Pierre de Coubertin - Athènes - 4 ans - 1924 - Des médailles.





Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine, **À la découverte des Jeux olympiques** et aujourd'hui, les Jeux olympiques ont un hymne !

Hymne olympique 1896

Esprit antique et éternel, créateur auguste de la beauté, de la grandeur et de la vérité Descends ici, parais, brille comme l'éclair, Dans la gloire de la terre et de ton ciel. Dans la course et la lutte et le poids Des nobles jeux éclaire l'élan, Prépare la couronne faite de la branche immortelle, Et donne au corps la force de l'acier et la dignité. Les campagnes, les monts, les mers brillent autour de toi, Comme un grand temple fait de pourpre et de blancheur, Et dans le temple ici accourent tous les peuples Pour se prosterner devant toi, Esprit antique et éternel.

Paroles Kostis Palamas- Musique Spyros Samaras

Le saviez-vous ?

Le texte original était écrit en grec dont voici le 1er et le dernier vers.

Αρχαίο Πνεύμα αθάνατο, αγνέ πατέρα
Αρχαίο Πνεύμα αθάνατο, κάθε λαός.

Même si vous ne lisez pas le grec, que remarquez-vous ?



À vous de jouer !

Reproduisez et coloriez ces dessins de sportifs en mouvement.

JEUX

Jeux olympiques en France

À quelle date, chaque ville française est-elle devenue olympique ? Facile, suivez le fil ! Petite astuce, utilisez une couleur pour repasser chaque trajet...

PARIS	⊗	⊗	1900
ALBERTVILLE	⊗	⊗	1924
GRENOBLE	⊗	⊗	1968
CHAMONIX	⊗	⊗	1992

Les Jeux d'été de 2024 auront lieu en France

Le défi Mathador

Sur le même principe que « le compte est bon », utilise les nombres donnés par les dés blancs pour atteindre le nombre cible donné par les dés violets.



Pour réussir le coup Mathador, tu dois obligatoirement utiliser les 4 opérations.



Réponses :

Les fils : Paris 1900 - - - Chamonix 1924 - Grenoble 1968 - Albertville 1992
 $30 + 2 = 32$
 : un coup mathador (parmi ceux possibles) : $20 \times 3 = 60$; $60 \times 2 = 30$; $30 - 7 = 23$; $30 + 2 = 32$; une 3ème solution : $9 - 2 = 7$; $20 - 7 = 13$; $13 \times 3 = 39$; $39 - 7 = 32$
 Une solution possible : $9 + 7 = 16$; $16 \times 2 = 32$; une autre : $7 \times 3 = 21$; $21 + 9 = 30$

EN SAVOIR +



<https://cnosf.franceolympique.com/cnosf/actus/4930-lhymne-olympique.html>



Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



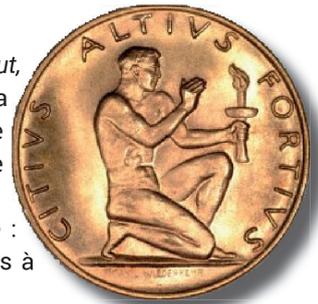
LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine, **À la découverte des Jeux olympiques** et aujourd'hui, les mots et symboles olympiques.

- Le drapeau olympique** est l'un des symboles principaux des Jeux olympiques modernes. Il a été créé par Pierre de Coubertin en 1913. Il est constitué de cinq anneaux entrelacés, de couleurs différentes (bleu = Europe, noir = Afrique, rouge = Amérique, jaune = Asie, vert = Océanie). Le fond blanc représente l'universalité de l'olympisme.
- La devise des Jeux olympiques** : « *citius, altius, fortius* » (en latin) peut se traduire par « plus vite, plus haut, plus fort ». Elle fut proposée par le baron Coubertin au comité international olympique en 1894 mais a été prononcée en 1891 par le proviseur d'un lycée qui encourageait ses élèves à cultiver leur jeunesse par la pratique sportive. L'objectif était de donner le meilleur de soi-même et de considérer que se dépasser équivalait à la victoire.
- Il n'est pas nécessaire d'être le premier** si on va vers ses limites et que l'on tend vers l'excellence : « L'essentiel n'est pas de gagner mais de participer ». Cette phrase caractérise les Jeux olympiques à travers le temps.



Le saviez-vous ?
La couleur de chaque anneau du drapeau représente un continent



À vous de jouer !

Dessinez le drapeau d'un pays de chaque continent symbolisé par les anneaux olympiques. Envoyez votre production par le QR code indiqué sur la page.

JEUX

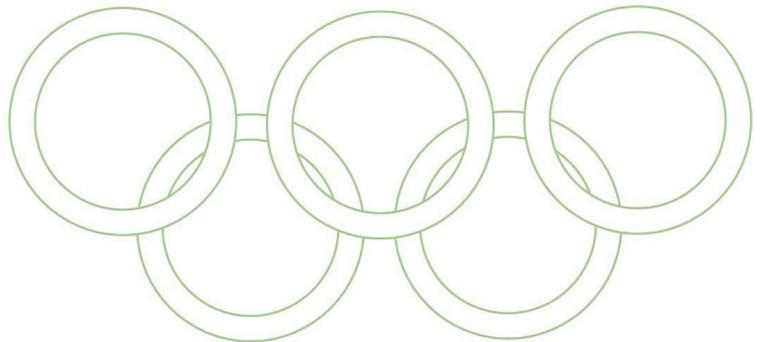
Le code secret

Utilisez le code suivant pour déchiffrer le message :
A = 5 ; B = 6 ; C = 7, etc.

16' 9-23-23-9-18-24-13-9-16 18'9-23-24
20-5-23 8-9 11-5-11-18-9-22 17-5-13-23
8-9 20-5-22-24-13-7-13-20-9-22

La forme olympique

Coloriez les anneaux olympiques en respectant couleur et place





RÉGION ACADÉMIQUE
GRAND EST



Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine, **À la découverte des Jeux olympiques** et aujourd'hui, un jeu autour des champions français.

Retrouvez la discipline de ces sportifs français devenus champions olympiques :

1. **Alain Mimoun** en 1956 : course de fond de 41,195 km
2. **Marielle Goitschel** en 1964 : course sinueuse sur pentes enneigées
3. **Colette Besson** en 1968 : course d'un tour de piste
4. **Jean-Claude Killy** en 1968 : course de vitesse sur pentes enneigées et course sinueuse entre des piquets
5. **Guy Drut** en 1976 : course de vitesse et d'obstacles
6. **Marie-José Pérec** en 1992 et 1996 : course d'un tour ou un d'un demi-tour de piste
7. **Renaud Lavillenie** en 2012 : sport dont le record du monde est actuellement de 6m17
8. **Teddy Riner** en 2012 et 2016 : sport sur un tatami
9. **Tony Yoka** en 2016 : sport de combat sur un ring
10. **Martin Fourcade** en 2018 : sport qui conjugue tir à la carabine et ski de fond

a. 400 m b. marathon c. 110 m haies d. ski alpin slalom e. ski alpin descente et slalom

f. judo g. biathlon h. boxe i. saut à la perche j. 200 m et 400 m

À vous de jouer !

Choisissez 1 sport et 1 champion parmi les 10 proposés ci-dessus et inventez un slogan qui donnerait envie de pratiquer le sport de cet athlète.

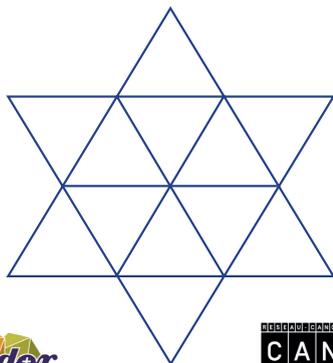
Le saviez-vous ?
Les prochains Jeux d'été de 2024 auront lieu en France.



JEUX

Le défi Mathador

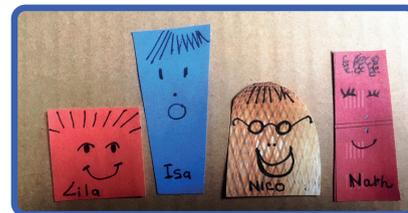
Combien y-a-t-il de triangles dans cette figure ?



les formes symboliques

Reconstituez la classe avec votre enfant en retrouvant le prénom d'un maximum de camarades (et de professeurs).

Découpez des formes de couleurs différentes et personnalisez-les comme ci-dessous. Puis, il suffit de les coller ou les disposer comme dans la classe.



Pensez à nous envoyer vos productions en utilisant le QR code du haut de la page.



Réponses :
Les champions : 1b - 2d - 3a - 4e - 5c - 6j - 7f - 8f - 9h - 10g.
Le défi Mathador : 20 triangles (12 petits, 6 moyens et 2 grands).

EN SAVOIR +



<https://www.lumni.fr/dossier/les-jeux-olympiques>



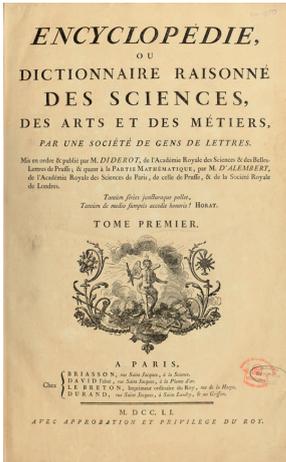
Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine : **dictionnaires et encyclopédies, mes outils pour la vie !** Et aujourd'hui, un peu d'histoire.

Les encyclopédies, de Diderot à ... Wikipédia !



Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers de Diderot et d'Alembert (1751)

La première Encyclopédie (avec une majuscule) est un ouvrage monumental publié au XVIII^e siècle par Denis Diderot et Jean D'Alembert sous le titre *Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*.

Une équipe de 150 spécialistes français, les plus connus et les plus compétents dans chaque domaine (dont Voltaire, Jean-Jacques Rousseau, ou Montesquieu), rédigea, de 1746 à 1772, plus de vingt-huit gros volumes de textes et gravures. L'Encyclopédie cherche à lutter contre les préjugés et la tradition en accordant une place importante aux sciences et aux techniques.

Entre 1866 et 1876 est publié le *Grand dictionnaire universel du XIX^e siècle*, de Pierre Larousse. Cet ouvrage en quinze volumes associe la description de la langue (dictionnaire) et la diffusion du savoir (encyclopédie). Il s'adresse à un public moins cultivé et plus populaire car Pierre Larousse voulait une diffusion plus large des savoirs.

Et aujourd'hui que sont devenues les encyclopédies ? A demain pour la suite de l'histoire...

Le saviez-vous ?
Une encyclopédie, qu'est-ce que c'est ? « Dictionnaire sur les choses et non sur les mots » (M. Foucault), une encyclopédie est un ouvrage (livres, documents numériques) qui répertorie toutes les connaissances humaines et les présente selon un ordre alphabétique ou thématique.

À vous de jouer !

Imaginez la couverture modernisée de l'encyclopédie de Diderot si une édition 2020 était prévue.

D'après Sophie Bon, professeure-documentaliste, lycée Libergier - Reims (51)

JEUX

Jouons avec les mots : une boule de neige

Le principe : faire une phrase dont chaque mot a une lettre de plus que le précédent. La phrase grossit comme une boule de neige.

ex : J' ai mis dans votre valise dix-huit culottes !

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

2	3	4	5	6	7	8	
1	2	3	4	5	6	7	

D'après Christine Jacquot, école Jean de la Fontaine, Saint-Dizier (52)

Et la suite ?

Quelle suite logique pour remplir toutes les cases ?

■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■





Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine : **dictionnaires et encyclopédies, mes outils pour la vie !** Et aujourd'hui, la suite de leur histoire.

Les encyclopédies, de Diderot à ... Wikipédia !

Au cours du XXe siècle, de nombreuses encyclopédies ont été éditées comme, par exemple l'*Encyclopaedia Universalis*, publiée en 1974. Peut-être y a-t-il chez vous cette encyclopédie très célèbre ? Dans les années 90 apparaissent les premières versions des encyclopédies sur CD (Hachette, Encarta, Universalis, Britannica) qui ont aujourd'hui cédé la place à des versions numériques disponibles sur internet.

Les encyclopédies collaboratives

Au tournant des années 2000, est apparu Wikipédia, encyclopédie en ligne ouverte : chacun peut en effet librement et simplement participer à son enrichissement grâce à un éditeur de texte en ligne appelé wiki. À la différence des autres encyclopédies, Wikipédia peut ainsi constamment s'enrichir. Les articles se construisent grâce à l'accumulation des participations et grâce aux débats qui peuvent intervenir entre les contributeurs en cas de désaccord. L'exactitude de chaque nouvelle information doit être vérifiée et sa source citée dans l'article, au risque de la voir effacée par un autre contributeur. C'est pour cela qu'on l'appelle encyclopédie collaborative. Des projets d'encyclopédies collaboratives s'adressant plus particulièrement aux enfants et aux adolescents ont également vu le jour : Vikidia et Wikimini.



Le saviez-vous ?
Un **contributeur** ou une **contributeurice** est une personne qui collabore à l'écriture d'une œuvre commune, à la réalisation d'un projet collectif, notamment sur le réseau mondial. Plus de 100 000 personnes dans le monde contribuent à Wikipédia.



À vous de jouer !

Sauriez-vous trouver la définition que donne Wikimini du mot « dictionnaire » ?

D'après Sophie Bon, professeure-documentaliste, lycée Libergier - Reims (51)

JEUX

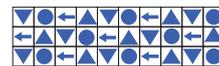
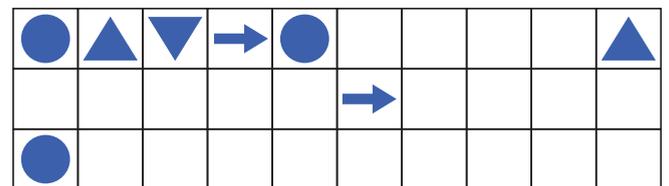
Énigme mathématique

Trouvez la valeur de chaque forme et calculez

$$\begin{aligned} \star &= 3 & \bullet &= ? & \blacktriangle &= ? \\ \star + \bullet &= 8 & \bullet + \star + \bullet &= ? \\ \blacktriangle + \star &= 11 & \blacktriangle + \blacktriangle + \bullet &= ? \\ \star + \bullet + \star &= ? & \blacktriangle + \blacktriangle &= 16 \end{aligned}$$

Et la suite ?

Pouvez-vous continuer la suite des formes ?



Réponses :
8 = ▼ 5 = ●
mots dans une autre langue. La suite : les définitions de tous les mots d'une langue donnée ou la traduction de dictionnaire pour Wikimini : Livre épaïs sont les pages nous fournissent

EN SAVOIR +



<https://www.lumni.fr/video/les-encyclopedies-libres-et-gratuites>



Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine : **dictionnaires et encyclopédies, mes outils pour la vie !** Et aujourd'hui, une question : mais d'où viennent les mots du dictionnaire ?

Le saviez-vous ?

Un dictionnaire est un ouvrage qui contient un ensemble de mots utilisés dans une langue. Ces mots sont présentés par ordre alphabétique et pour chacun, le dictionnaire donne une définition qui permet de comprendre son sens.

Il y a 60 000 mots dans le dictionnaire Petit Robert. La langue commune, celle de notre quotidien utilise entre 1 000 et 5 000 mots !

11 825 mots sont d'origine étrangère, issus d'environ 90 langues (à l'exception du latin).

Cela signifie qu'en français 1 mot sur 5 est emprunté à une langue étrangère ! Ces mots témoignent des relations que les français ont entretenues avec les autres peuples au cours de leur histoire (les guerres, la colonisation et le commerce).

Des exemples ?

Appartement (de l'italien), canari (de l'espagnol), chiffre (de l'arabe), paréo (du tahitien), ski (du norvégien), valse (de l'allemand), etc.

Mais comment et par qui les mots du dictionnaire sont-ils choisis ? Le français est une langue qui évolue. Ainsi, chaque année, de nouveaux mots font leur apparition dans le dictionnaire. Les rédacteurs du dictionnaire sont appelés des lexicographes. Leur rôle est notamment de surveiller l'apparition des nouveaux mots ou des nouvelles expressions. C'est ainsi qu'ils mettent à jour les dictionnaires pour s'assurer que tous les termes utilisés par la population trouvent bien leur définition dans le dictionnaire. Larousse et Le Robert ont intégré ces dernières années des termes comme « ubériser » ou « s'ambiancer ».

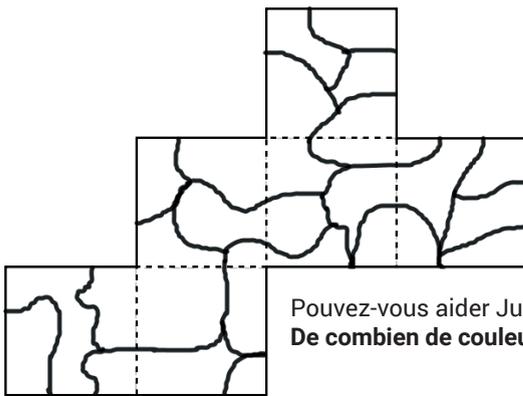


À vous de jouer !

Coupeur de cheveux en quatre, promeneur de hamster, souffleur de nuage : imaginez un métier farfelu et rédigez sa définition, comme dans le dictionnaire.

D'après Sophie Bon, professeure-documentaliste, lycée Libergier - Reims (51)

JEUX



Un patron haut en couleur

Jules a réalisé ce patron de cube et souhaite le mettre en couleur. Il s'impose que chaque zone doit avoir une couleur et deux zones ayant une frontière commune ne peuvent pas avoir la même couleur.

Pouvez-vous aider Jules à colorier ce patron ?
De combien de couleurs, au minimum, aura-t-il besoin ?

Allan Skorupa, professeur de mathématiques, collège George Sand de Revin (08)

Méli-mélo

Les titres des fables de La Fontaine se sont mélangés, retrouvez-les en groupant le début à la fin qui convient.

Débuts	Le corbeau	Le lion	La cigale
	Le chêne		Le loup
Fins	et le rat	et la fourmi	et l'agneau
	et le roseau		et le renard

Un des titres est différent des autres, lequel et pourquoi ?

Réponses :

Jeu 1 : quatre, ceci vient du théorème des quatre couleurs !
Jeu 2 : Le chêne et le roseau car ce ne sont pas des animaux

EN SAVOIR +



<https://www.lumni.fr/video/les-mots-d-origine-etrangere>

<https://www.lumni.fr/video/connaitre-la-composition-du-dictionnaire>



RÉGION ACADÉMIQUE
GRAND EST



Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine : **dictionnaires et encyclopédies, mes outils pour la vie !** Et aujourd'hui, jouons avec les mots !

Dictionnaire et encyclopédie

Liste des mots à trouver :

(horizontalement ou verticalement)

académie
alphabétique
canari
connaissance
définition
dictionnaire
diderot
encyclopédie
larousse
lexicographe
livre
paréo
sens
thématique
valse
wikipédia

CORTÈGE n. m. (ital., de *corteggiare* « accompagner en troupe un grand personnage », de *corte* → cour, courtisan)

1 Suite de personnes qui en accompagnent une autre lors d'une cérémonie. ⇒ **suite**. Cortège nuptial. Cortège funèbre. Se former en cortège.

2 Groupe organisé qui avance. ⇒ **défilé, procession**. Un cortège de manifestants. - « Et quand la nuit, guidant son cortège d'étoiles [...] » (Lamartine).

1. Combien y-a-t-il de sens au mot cortège ?
A - 1 ; B - 2 ; C - 3 ; D - 4
2. Quelle information donnent les lettres « n.m » ?

À vous de jouer !

Sauriez-vous inventer, ou connaissez-vous, un jeu à partir du dictionnaire ?

P	A	R	É	O	K	O	C	U	L	D	A	L	A
N	Y	A	A	L	I	F	O	D	C	E	D	N	L
G	V	E	L	E	D	A	N	S	E	F	W	B	Y
V	A	N	P	X	I	C	N	E	Q	I	I	L	C
L	L	C	H	I	C	A	A	N	T	N	K	A	Z
I	S	Y	A	C	T	D	I	S	H	I	I	R	D
A	E	C	B	O	I	É	S	Y	É	T	P	O	I
L	C	L	E	G	O	M	S	U	M	I	E	U	D
I	A	O	T	R	N	I	A	G	A	O	D	S	E
V	N	P	I	A	N	E	N	K	T	N	I	S	R
R	A	É	Q	P	A	X	C	Z	I	O	A	E	O
E	R	D	U	H	I	I	E	F	Q	W	E	Y	T
B	I	I	E	E	R	C	C	P	U	F	W	T	I
J	H	E	G	D	E	W	T	V	E	E	S	A	J

D'après Sophie Bon, professeure-documentaliste, lycée Libergier - Reims (51)

JEUX

Phrase au carré

Écrire une phrase (ou plus) en utilisant tous les mots disposés dans les carrés. Faites preuve d'imagination ! Bien sûr, tous les mots-outils que vous connaissez sont permis ! Attention aux différents accords...

Par exemple : sorcière - garage - rat - petit - cuisiner
La sorcière a cuisiné un petit rat dans son garage.
Dans le garage, les petits rats ont cuisiné pour la sorcière.
La sorcière et le petit rat cuisinaient dans le garage.

Cendrillon citrouille
bal masqué
revenir

fillette château
minuscule ogre
dévorer

Corinne Gillet, conseillère pédagogique à Charleville-Mézières

Des petites boîtes à messages

À vous de créer vos petites boîtes pour y déposer de jolis messages qui resteront cachés ou pour offrir à celles et ceux que vous aimez.

Vous pouvez utiliser par exemple des boîtes d'allumettes vides.



Isabelle Mathieu, chargée de mission égalité filles-garçons, académie de Reims



Réponses :

7 sens sont données au mot cortège, n.m signifie nom masculin
Cendrillon revient du bal masqué dans sa citrouille | Cendrillon masquée est revenue du bal en citrouille | Une minuscule fillette a été dévorée par un ogre dans un château | L'ogre dévore la fillette dans son minuscule château

EN SAVOIR +



<https://www.lumni.fr/video/utiliser-l-ordre-alphabetique>



Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE



Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine : **dictionnaires et encyclopédies, mes outils pour la vie !** Et aujourd'hui, une œuvre d'art.

Bourellier

Le **bourellier** travaille le cuir afin de réaliser des harnais pour les chevaux et les bêtes de somme.

Dans son Encyclopédie, Diderot accorde une place importante aux sciences et aux techniques. Le dessinateur Jacques-Louis Goussier passa plus de 15 ans à visiter tous les ateliers ouvriers et manufacturiers afin de dessiner ce qu'il voyait : les outils, les machines, les ouvriers au travail.

Le saviez-vous ?

Dans la région, La maison de l'outil et de la pensée ouvrière est un musée à Troyes qui présente une collection unique au monde de 12 000 outils de façonnage à main des XVIIe, XVIIIe et XIXe siècles.

À vous de jouer !

Dessinez une planche d'encyclopédie à la façon de L'Encyclopédie de Diderot et D'Alembert sur le métier de ton choix.



Bourellier, Bouvier

JEUX

Jeux de dominos

Pour jouer, découpez les dominos et calculez !

3x6	72-48	1+8	178÷178	16+8	11x1	108÷18	33-22	200÷40	4+11
12÷2	25-20	10+5	5+4	36÷6	50-14	12x3	1500÷100	29+7	40÷8
150÷10	81÷9	12x2	5+0	36-18	7+8	9x2	6x6	30÷2	110÷10





Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine, **la presse écrite : toujours là !** Puisque vous tenez un journal entre vos mains, contons son histoire.

Soyons précis comme doit l'être tout journaliste pour écrire un bon article, et répondons à ces 5 questions : quoi ? quand ? qui ? comment ? pourquoi ? Technique facile à retenir, puisqu'à chaque question correspond un doigt de la main !

Quoi ? C'est un quotidien régional qui paraît tous les jours dans une région donnée. Média de presse écrite il appartient à la famille de la PQR (presse quotidienne régionale). Mais qu'est-ce qui nous motive dans la lecture de ce journal ?

Pourquoi ? Le lien : se parler, s'informer, se parler encore et sans cesse. « L'homme est un animal social » disait déjà Aristote, et en ces temps de distanciation sociale nous ne pouvons le faire physiquement : il nous faut cet intermédiaire, ce relais, ce média qui porte si bien son nom aujourd'hui. « Média : **Étymologie** - du latin *medium* (dont il est le pluriel), moyen, milieu, lien. »

Quand ? Depuis l'invention de l'écriture les formes et les noms ont varié selon les pays et les supports. Après la découverte de la typographie par Gutenberg vers 1440 on vit les premières feuilles volantes imprimées sous le nom latin de *relationes*, allemand de *Zeitungen*, italien de *gazzeta*, qui racontaient de grands événements militaires, diplomatiques ou des cérémonies officielles. Au XVI^e siècle, on connut les *canards*, récits de faits divers criminels, catastrophiques ou merveilleux et, avec la Réforme, les pamphlets, libelles, placards ou chansons de polémiques politiques ou religieuses.

Qui ? Qui contribue aujourd'hui à la fabrication du journal ? Une grande variété de métiers. Qui dirige les journaux ? Une grande variété de structures (association, entreprises privées, etc.) ou de personnes (pas forcément journalistes de métier). Qui lit la presse écrite papier ou en ligne chaque mois ? 97% des français, soit 50 millions de lecteurs !

Comment ? Comment recenser l'information dans le monde ? Comment les journalistes et les médias s'informent-ils ? Autant de questions auxquelles nous répondrons dans notre rubrique cette semaine !

Le saviez-vous ?

La presse désigne l'ensemble des journaux et revues périodiques. La « Une » est la première page du journal, celle qui attire l'œil du lecteur pour lui donner envie de l'acheter.

À vous de jouer !

Observez la « Une » de votre journal et créez votre « Une » idéale.

Valérie Scholtès-Fournier, professeure-documentaliste, collège Trois Fontaines, Reims (51)

JEU

Message codé

Pour découvrir la phrase, il suffit de calculer chaque opération et de se reporter au code A=6 ; B=7 ; C=8, etc.

9+8	18-8		5x3	80÷4	20+6	28-5	10+9	3x2	16+1		4x2,5	6x4	5x5		30-4	10+9		28+4	10x2	26-7	
2x9	10+10	5x6	5+5	20-1		3x3		12÷2	25-4	3x7	30-7	10x1	15+4	12-3	22+1	5x2		20÷2	12+7		
4x6		5+1	2x9	20+6	8x3	24+4	11+8	30-5	!												



Réponses :

Le journal est un bon moyen d'apprendre en s'amusant !

EN SAVOIR +



<https://www.lumni.fr/video/c-est-quoi-un-journal>



Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine, la presse écrite : toujours là ! Aujourd'hui un peu d'histoire...

de Théophraste Renaudot à mon rituel quotidien

En 1631 paraissent les premiers périodiques d'information français, dont la Gazette de Théophraste Renaudot... médecin de Louis XIII.

La Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen consacre, le 24 août 1789, la libre communication des pensées et la liberté d'imprimer ses opinions. Puis la loi du 29 juillet 1881 sur la liberté de la presse lui permet de devenir un média de masse, ce « quatrième pouvoir » redouté des politiques.



N° 103.
GAZETTE DE FRANCE,
Du Mardi 26 Décembre 1786.

De Dinbourg, le 17 Novembre 1786.
La navigation est interrompue par les glaces; plusieurs Bâtimens chargés de fait de marchandises des manufactures Angloises, se trouvent pris dans la Neve, dont la navigation n'a été ouverte cette année que pendant 187 jours.

D'Uffel, le 28 Novembre 1786.
Le Roi & le Prince Royal continuent à séjourner dans cette ville, & à fréquenter les Cours académiques.

Hier, il y eut Cour chez le Roi; à cette occasion, le Baron de Juel, Envoyé extraordinaire de Danemarck, remit à Sa Majesté l'Ordre de l'Éléphant pour le Prince Royal, qui en fut décoré sur le champ.

De Meïssel, le 7 Décembre 1786.
La Princesse des Abbesses, que son indisposition avoit empêché d'accompagner le Roi à sa départ de l'Électoral, est revenue hier, & s'est accompagnée de plusieurs personnes de ce voyage, & elle continue de trouver beaucoup mieux.

Ce matin, Sa Majesté a assisté à la cérémonie des Chevaliers de l'Ordre de Charles III, qui a eu lieu dans la Chapelle des Palais en la manière accoutumée.

On apprend de Valladolid que l'Académie royale de Géographie & d'Histoire établie en cette ville, a tenu le jour de la Fête du Roi, la séance publique d'usage.

Le Marquis de Gallegos, Directeur, Favorisé par son Dilecteur, qui lui fit faire l'Ordonnance par D. Benoit Verdadero, fut le matin de ce jour découvert que l'on fit en mathématiques, dans un temps où les secours font si abondants. D. Manuel Lopez termina la séance par une Dissertation sur les familles castillanes que l'opulence de ce qui fit la véritable richesse des peuples, & les erreurs en matière de législation, produites dans le Gouvernement politique & économique des Nations.

De Vienne, le 8 Décembre 1786.
L'ARCHIDUC FERDINAND & l'ARCHIDUCHESSÉ son épouse, après avoir assisté le 2 de ce mois, à la fête de l'Ordre de la Toison d'or, sont partis le 4 avec toute leur suite pour retourner à Milan.

Le même jour, la Cour a pris un deuil de 3 jours pour la mort de la Princesse Amalie, sœur du Roi d'Angleterre.

L'Empereur a fait présent à la Princesse Elisabeth de Wurtemberg, le jour de sa fête, de plusieurs parures gemmes en diamant.

Le même jour, il lui a remis l'Ordre de Sainte-Catherine, que l'Impératrice de Russie avoit envoyé pour cette Princesse.

Des lettres de Roreredo en Tyrol, en date du 10 Novembre, portent qu'il y a eu des pluies & des neiges abondantes, que ces pluies & des neiges furent fréquentes, & on en a vu la perte à 200,000 Boites.

On a donné le projet de rétablir les anciennes Sommes pour le Ville de Saltsbourg. Les États Autrichiens ont été en abondance, on a consacré 1,842,480 de fid. de l'arch. & 18, 20 de fid. pour l'opération de cette dernière. L'opération consiste en 170,000 sommes de fid. gemme, 100,000 de l'arch. La Somme de l'Archiduc & la Carole tirent leur fid. de Saltsbourg.

De Frankfurt, le 8 Décembre 1786.
On apprend de Backsburg que l'

Le saviez-vous ?
Aujourd'hui, la France compte 1340 titres différents de presse spécialisée.

À vous de jouer !

Le titre de « Gazette de France » est entouré d'une décoration.
Découpez le titre de votre quotidien, collez-le et entourez-le d'une décoration moderne.
Utilisez le QR code pour nous l'envoyer si vous le souhaitez !

Valérie Scholtès-Fournier, professeure-documentaliste, collège Trois Fontaines, Reims (51)

La gazette de Théophraste Renaudot (1631)

JEUX

À vous de mener l'enquête...

Pour la photo de classe, Chantal, Paul, Nadia, Thomas et Marjorie sont seuls au premier rang.

Une dispute éclate car :
Chantal ne veut pas se trouver en fin de rangée,
Nadia veut être à côté de Thomas qui exige de ne pas figurer à côté de Chantal, Marjorie veut avoir son amie Chantal sur sa gauche.
Quant à Paul, il ne veut personne à sa droite.



Pouvez-vous aider ce pauvre photographe à placer ces cinq « têtes à claques » ?

Allan Skorupa, professeur de mathématiques, collège Georges Sand, Revin (08)

À vos fourneaux !

Brochettes de fruits au chocolat pour 4.

Les ingrédients
1 banane bien mûre ; 1 pomme ; des morceaux d'ananas (et d'autres fruits si vous voulez) ; 100 g de chocolat noir ; décoration : 50 g de noix de coco râpée



La recette
Épluchez et coupez les fruits en morceaux. Faites fondre le chocolat en y ajoutant 1 cuillère d'eau 30 secondes au micro-onde. Piquez les morceaux de fruits sur un pic à brochette (ou une fourchette) et trempez-les dans le chocolat pour les recouvrir puis dans la noix de coco râpée pour les décorer. Posez-les sur une assiette puis laissez-les une heure au réfrigérateur, c'est prêt ! Régalez-vous !



Réponses :

comme il l'avait demandé. Tous les vœux ont été respectés !
Marjorie est à côté de son amie Chantal, qui est bien à sa gauche. Et Paul n'a personne à sa droite.
Chantal n'est pas en fin de rangée, Nadia est à côté de Thomas, qui n'est pas à côté de Chantal.
rang de la photo : Paul - Marjorie - Chantal - Nadia - Thomas
Attention, le photographe regarde "à l'envers des élèves", voilà ce que voit le photographe au premier

EN SAVOIR +



<https://www.lumni.fr/video/quelle-est-l-origine-du-mot-gazette>





Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine, **la presse écrite : toujours là !** Mais aujourd'hui une question : connaissez-vous l'agence de presse ?

L'agence de presse est une structure organisée pour collecter l'information via des journalistes en poste dans le monde entier, la mettre en forme (c'est le rôle des journalistes de « desk » : bureau en anglais) et la redistribuer moyennant paiement d'un abonnement aux médias (presse écrite, radio, télévision), aux grandes entreprises et aux pouvoirs politiques.

Quelles sont les principales agences de presse dans le monde ?

En France, c'est l'Agence France-Presse (AFP). Aux États-Unis on retrouve l'Associated Press (AP). Reuters est une agence canado-britannique. Sputnik est en Russie et Chine Nouvelle en Chine. Elles collectent et produisent l'information sous plusieurs formes : du texte (les « dépêches ») ou de l'image (photo et vidéo, infographie).

Plusieurs journalistes ou photographes ont reçu des prix prestigieux comme le Prix Albert Londres, l'équivalent du prix Nobel pour la presse.

La collecte de l'information : exemple de l'AFP, rôle des technologies.

Créée en 1835 par Charles Havas sous le nom d'Agence des feuilles politiques, c'est la première agence de presse internationale de l'époque. Elle utilise un réseau de correspondants, de traducteurs et de pigeons voyageurs. En 1866, le premier câble transatlantique relie l'Europe au continent américain. En 1976, la rédaction est informatisée. En 1986, les impressions photos sont numériques. En 1996, c'est la création du premier site de l'AFP puis en 2008 des applications mobiles. 2010, c'est l'année de lancement de la page officielle Facebook AFP en français et en anglais, puis en 2011, c'est l'ouverture de deux comptes officiels sur Twitter, et en mai 2014 l'AFP lance son compte Instagram.

Le poids des images

Cette information peut aussi être rédigée ou présentée sous forme d'infographies ou de schémas. Une information est lue mais d'abord vue ! Sans illustration, elle a peu de chance d'attirer le lecteur.

Le volume d'informations transmises

L'agence diffuse 600 000 mots par jour en 1975, et un million en 1985. Aujourd'hui, on parle de « d'infobésité », car tout un chacun peut facilement produire de l'information. Mais de quelle qualité ?

Et sa nécessaire vérification

Pour lutter contre la désinformation et les infox, l'AFP s'est dotée d'un service de fact-checking, *Factuel* (à consulter sur <https://factuel.afp.com>).

Le saviez-vous ?
L'Agence France-Presse couvre l'actualité du monde entier 24h sur 24 en six langues principales (français, anglais, espagnol, allemand, portugais et arabe) dans 201 bureaux et 151 pays grâce à 1 700 journalistes et 2 400 collaborateurs de 100 nationalités.

Valérie Scholtès-Fournier, professeure-documentaliste, collège Trois Fontaines, Reims (51)

JEUX

À vous de jouer !

Rédigez une dépêche sur un événement à venir qui vous touchera particulièrement. Inspirez-vous de cette dépêche AFP simplifiée pour connaître l'ordre des rubriques.

EDUCATION (thème)
Des cours de soutien pendant les vacances pour « maintenir le lien avec l'école » (titre)
16/04/2020 10:41 (date et heure)
XX (4) AFP (16) (initiales des journalistes et référence de l'agence)

Le défi Mathador

Sur le même principe que « le compte est bon », utilisez les nombres donnés par les dés blancs pour atteindre le nombre cible donné par les dés violets.

56
3 4 8 9 13



Pour réussir le coup Mathador, vous devez obligatoirement utiliser les 4 opérations.



LE RÉSEAU DE CRÉATION ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES



Réponses :

Une solution possible : $4 + 3 = 7 ; 7 \times 8 = 56$
Une solution possible : $13 - 9 = 4 ; 4 \times 3 = 12 ; 12 \times 4 = 48 ; 48 + 8 = 56$
Une troisième solution possible : $9 \times 8 = 72 ; 72 - 3 = 69 ; 69 - 13 = 56$
Et un coup mathador : $8 \div 4 = 2 ; 3 + 2 = 5 ; 13 \times 5 = 65 ; 65 - 9 = 56$

EN SAVOIR +



<https://www.lumni.fr/serie/journaliste-pas-si-simple>



Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine, **la presse écrite : toujours là !** Aujourd'hui, les mots de la presse...

Reliez chaque mot à sa définition par une flèche.

- | | | | |
|-----------------------------|---|---|---|
| 1. Accroche | ● | ● | A. Dernier contrôle des pages avant le départ pour l'imprimerie |
| 2. BAT
(« bon à tirer ») | ● | ● | B. Une ou deux phrases en tête d'article, destinée(s) à retenir, « accrocher » l'attention du lecteur. |
| 3. Bouclage | ● | ● | C. Au XVIe siècle, fausse nouvelle. Désigne aujourd'hui, familièrement, les journaux. Peut être affectueux ou péjoratif, selon le contexte. |
| 4. Canard | ● | ● | D. Date limite à partir de laquelle il n'est plus possible de modifier le contenu d'une publication, sous peine de sortir en retard. |
| 5. Copie | ● | ● | E. Ensemble des règles morales et des devoirs d'une profession. Les journalistes français se doivent de respecter une « charte des devoirs professionnels ». |
| 6. Déontologie | ● | ● | F. Article, texte, relu et corrigé tant du point de vue du fond que de la forme et prêt à être publié. |
| 7. Légende | ● | ● | G. Lettre, signe de ponctuation, blanc entre les mots sont des signes. Le signe est l'unité de base du feuillet. Calculer le nombre de signes d'un papier permet de prévoir la surface qu'il occupera dans la page. |
| 8. Ventre | ● | ● | H. Texte court accompagnant une photo ou un dessin et visant à lui donner un sens. Aucune photo ne devrait paraître sans elle. |
| 9. Signe | ● | ● | I. Partie située au beau milieu de la page, entre la tête (ou tribune) en haut et le pied du journal en bas. |

Le saviez-vous ?
La presse utilise un vocabulaire très spécifique. Le sens des mots est parfois différent de celui que l'on connaît habituellement.

À vous de jouer !

Trouvez 3 mots qui peuvent avoir plusieurs sens et utilisez-les dans une phrase.

Valérie Scholtès-Fournier, professeure-documentaliste, collège Trois Fontaines, Reims (51)

JEUX

Mots valises

But du jeu : Écrire un mot imaginaire à partir de deux mots. Ensuite, inventer une courte définition pour ce mot. Vous pouvez même essayer de l'illustrer !

Avec **chameau** et **lapin**, on peut inventer le **CHAPIN**.
Définition : Animal qui a de grandes oreilles et deux bosses sur le dos.
Avec **éléphant** et **fantastique**, on peut inventer l'**ÉLÉPHANTASTIQUE**.
Définition : Merveilleux gros animal.

Corinne Gillet, conseillère pédagogique, Charleville-Mézières (08)



Carrés magiques

Trouvez les chiffres et nombres qui manquent pour atteindre le total indiqué en ligne et en colonne.

Niveau facile :
total 6

2			=6
		0	=6
0			=6
=6	=6	=6	=6

Niveau moyen :
total 24

	10	=24	
	8	=24	
	5	13	=24
=24	=24	=24	=24

EN SAVOIR +



<https://www.lumni.fr/dossier/le-vocabulaire-des-medias>



Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine, **la presse écrite : toujours là !** Et aujourd'hui une œuvre d'art.

Le saviez-vous ?
Dans la presse, il est interdit d'utiliser des textes ou des images librement. Les documents sont soumis à « droits d'auteurs ». Il est nécessaire, soit de les acheter, soit d'obtenir l'autorisation des personnes qui les ont réalisés.

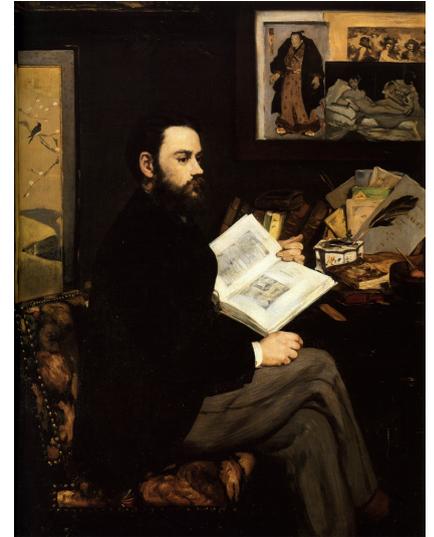
Les thèmes de la presse et du journalisme ont traversé les arts et inspiré de nombreux créateurs : des écrivains comme Maupassant pour son roman *Bel Ami* qui met en scène le journaliste Duroy, les auteurs de bandes dessinées avec les personnages de *Tintin reporter* ou *Ric Hochet*, les réalisateurs de films comme *Citizen Kane* d'Orson Welles pour son récit de l'ascension d'un magnat américain de la presse au XXe siècle.

La photographie n'est pas en reste : le prix Pulitzer du photojournalisme et Visa pour l'image, Festival International du Photojournalisme de Perpignan en témoignent.

On retrouve aussi des journalistes comme Sylvia Von Harden ou auteurs d'articles comme Emile Zola et son célèbre « *J'accuse* » paru dans le journal *L'Aurore* pendant l'affaire Dreyfus. Ce dernier a été représenté par Edouard Manet.

À vous de jouer !

Mettez en scène un membre de votre famille lisant son journal, « à la manière » de Manet.

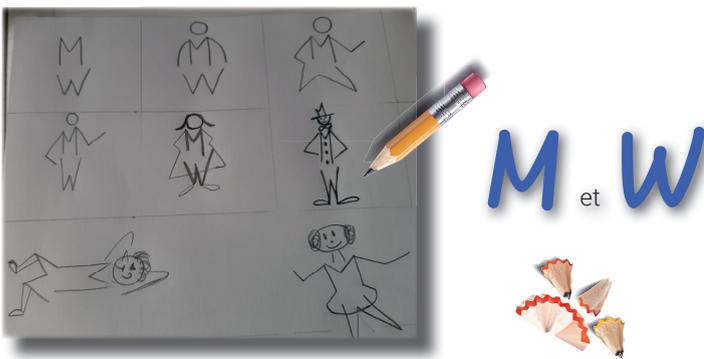


Portrait d'Emile Zola, Edouard Manet, 1868
Musée d'Orsay, Paris

Valérie Scholtès-Fournier, professeure-documentaliste, collège Trois Fontaines, Reims (51)

JEUX

Dessins faciles avec...



Le défi Mathador

Sur le même principe que « le compte est bon », utilisez les nombres donnés par les dés blancs pour atteindre le nombre cible donné par les dés violets.



Pour réussir le coup Mathador, vous devez obligatoirement utiliser les 4 opérations.



Réponses :

Et un coup mathador : $5 / 5 = 1 ; 4 + 1 = 5 ; 5 - 3 = 2 ; 15 \times 2 = 30$
 $- 15 - 4 = 11 ; 5 / 5 = 1 ; 11 - 1 = 10 ; 10 \times 3 = 30$
 $- 5 + 3 = 8 ; 15 \times 8 = 120 ; 120 / 4 = 30$
 Solutions possibles : $- 5 + 5 = 10 ; 10 \times 3 = 30$

EN SAVOIR +



<https://fr.wikimini.org/wiki/Tintin>



Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine, **c'est la semaine de la tolérance et du respect d'autrui**. Aujourd'hui un peu d'histoire...

Comment accepter que certains soient dominés, méprisés ou persécutés à cause de leur couleur de peau, de leur culture ou de leur mode de vie ? Pourquoi le droit à l'éducation, au travail, ne serait-il pas le même pour tous, que l'on soit une femme, une personne en situation de handicap ou de pauvreté ?

Le premier article de la Déclaration Universelle des Droits de l'Homme affirme que « tous les êtres humains naissent libres et égaux en dignité et en droits. Ils sont doués de raison et de conscience et doivent agir les uns envers les autres dans un esprit de fraternité ».

L'Histoire de l'humanité est pleine de personnages qui ont lutté, souvent au péril de leur vie, pour dénoncer les discriminations, le racisme, pour rétablir les droits humains quand ils sont bafoués.

À vous de jouer ! Sauriez-vous retrouver ce qu'ont fait chacun de ces 5 personnages ?

En 1955, s'assied à l'avant du bus réservé aux Blancs et refuse de quitter son siège ! La police l'arrête. Un boycott des bus de la ville (Montgomery aux États-Unis) s'organise, il durera 381 jours et aboutira à l'abolition de la ségrégation dans les bus. **1**

Martin Luther King
Germaine Tillion
Nelson Mandela
Rosa Parks
Olympe de Gouge

A prononcé en 1963 un célèbre discours « I have a dream », celui de voir tous les américains vivre dans la fraternité. Il a été assassiné le 4 avril 1968. **4**

A lutté contre les lois qui isolent les noirs des blancs en Afrique du Sud (l'apartheid). Après 27 années de prison, il est devenu président de la république d'Afrique du sud en 1994. **2**

Figure de la résistance française, toute sa vie a été consacrée aux grands combats du XXe siècle, contre le nazisme, la torture, les crimes de guerre, pour le droit des femmes. **3**

Publie en 1791 une parodie de la *Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen* de 1789 sous l'intitulé : *Déclaration des droits de la femme et de la citoyenne*. Elle meurt guillotinée à Paris en 1793. **5**

JEUX

Carré magique

Trouvez la valeur du chiffre "c"

c+a	c-a-b	c+b	=27
c-a+b	c	c+a-b	=27
c-b	c+a+b	c-a	=27
=27	=27	=27	=27

a = 3 ; b = 5 ; c = ?

Trouvez l'intrus

Qui est l'intrus ? Attention, il y a deux solutions !
Donnez les deux solutions et surtout expliquez vos choix !



Réponses :

- Martin Luther King : 4 / Germaine Tillion : 5 / Nelson Mandela : 2 / Rosa Parks : 1 / Olympe de Gouge : 3
- Carré magique : c=9
- Intrus : La moto car ce n'est pas un fruit ou la pomme parce qu'elle n'est pas rouge !
- Petit piège : oui la tomate est un fruit ! Savez-vous pourquoi ? Un fruit est la transformation de la fleur et contient une ou plusieurs graines.

EN SAVOIR +



<https://www.lumni.fr/article/frise-chronologique-des-droits-civiques-aux-etats-unis>
<https://www.lumni.fr/video/c-est-qui-nelson-mandela-1-jour-1-question>
https://fr.vikidia.org/wiki/Germaine_Tillion
<https://www.lumni.fr/video/olymppe-de-gouges>

Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine, **c'est la semaine de la tolérance et du respect d'autrui**. Aujourd'hui l'humanité de toutes les couleurs, tous pareils, tous différents !

Poème à mon frère blanc de Léopold Sédar Senghor

Léopold Sédar Senghor

Quand je suis né, j'étais noir ;
Quand j'ai grandi, j'étais noir ;
Quand je suis au soleil, je suis noir ;
Quand je suis malade, je suis noir ;
Quand je mourrai, je serai noir...
Tandis que toi homme blanc,
Quand tu es né, tu étais rose ;
Quand tu as grandi, tu étais blanc ;
Quand tu es au soleil, tu es rouge ;
Quand tu as froid, tu es bleu ;
Quand tu as peur, tu es vert ;
Quand tu es malade, tu es jaune ;
Quand tu mourras, tu seras gris...
Alors, de nous deux,
Qui est l'homme de couleur ??



Le saviez-vous ?

Léopold Sédar Senghor, né en 1906 au Sénégal, est mort le 20 décembre 2001 en France. Il fut poète, écrivain, homme d'État français puis sénégalais et premier président de la République du Sénégal (1960-1980). Il fut aussi le premier Africain à siéger à l'Académie française.

À vous de jouer !

Essayez d'illustrer ce poème.

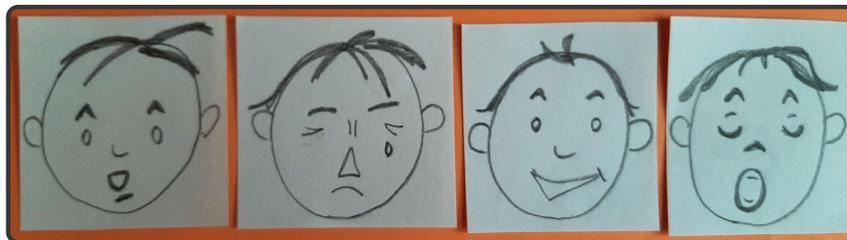
Vous pouvez aussi en écrire un autre en conservant la même structure : Quand ...

Isabelle Mathieu, chargée de mission égalité filles-garçons, académie de Reims

JEU

Dessins d'expression

Reproduisez les dessins et associez chaque personnage à l'expression qu'il représente : parler - rire - chanter - pleurer. Amusez-vous à dessiner d'autres expressions !



Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.

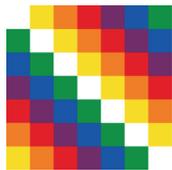


LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art.... Cette semaine, c'est **la semaine de la tolérance et du respect d'autrui**. Aujourd'hui, on s'intéresse à un symbole.

L'arc-en-ciel

Le drapeau multicolore aux couleurs de l'arc-en-ciel, traditionnellement et dans de nombreuses cultures, est le symbole de la diversité, de la tolérance, la paix et l'harmonie.



Symbole de la paix, il est brandi pour la 1ère fois en Italie, en 1961 notamment dans les manifestations politiques et anti-nucléaires. Le plus souvent le drapeau de la paix porte le mot « paix » en blanc.

Ce drapeau en damier multicolore de 49 cases est le *wiphala*. Il est le symbole des peuples des Andes (Amérique du Sud).



Le saviez-vous ?

Gilbert Baker est l'inventeur du drapeau aux couleurs de l'arc-en-ciel, qui est devenu un des symboles de la diversité sexuelle depuis 1978. Il est composé de 6 bandes actuellement avec une signification particulière = rouge (vie), orange (santé), jaune (soleil), vert (nature), bleu (harmonie), violet (esprit).

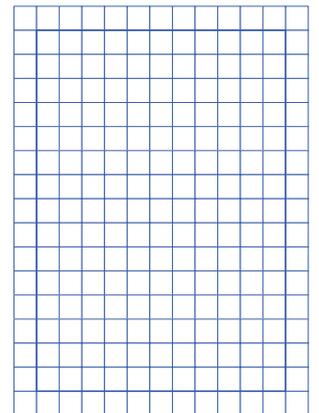
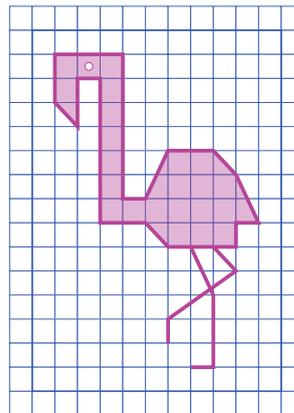
À vous de jouer !

Utilisez les matériaux et objets dont vous disposez pour créer votre propre drapeau "arc-en-ciel" (crayons de couleur, papier déchiré, feutres, matières naturelles)

Isabelle Mathieu, chargée de mission « égalité filles-garçons » (51)

JEUX

Utilisez le quadrillage pour reproduire le flamant rose qu'il restera à colorier.





Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine, **c'est la semaine de la tolérance et du respect d'autrui**. Aujourd'hui le handisport.

Le handisport

Il propose des activités sportives dont les règles ont été adaptées pour en permettre la pratique par des personnes ayant un handicap physique, sensoriel ou mental. Elles sont très souvent basées sur des sports existants bien que certains aient été créés spécifiquement (mais peuvent être ouverts à tous). Ils sont individuels ou collectifs.

Exemple : Le Torball et le Goalball sont des sports collectifs d'opposition destinés aux personnes déficientes visuelles et ouverts aux valides.

De nombreux sports peuvent être pratiqués en fauteuil : le basketball, le handball, le tennis, le rugby, le tennis de table... Tous requièrent une grande dextérité et se pratiquent sur des fauteuils spécifiques pour permettre une mobilité plus aisée des athlètes.

Les premiers jeux paralympiques ont eu lieu en 1960 à Rome et depuis 1988, les Jeux olympiques et les Jeux paralympiques sont organisés dans la même ville, sur le même site et se déroulent juste après les Jeux pour valides. Les athlètes handisport sont reconnus au même titre que les autres.

Pour que la compétition soit équitable, les athlètes sont regroupés par catégories selon leur handicap. L'objectif est de faire concourir ensemble des athlètes ayant des aptitudes fonctionnelles comparables. Exemple : en athlétisme, on distingue les épreuves de course pour les aveugles, pour les malvoyants, pour les amputés qui courent avec une prothèse et des courses en fauteuil roulant.



Le saviez-vous ?

En 1948, Ludwig Guttmann, médecin neurologue exerçant près de Londres, eut l'idée d'organiser sur le terrain de l'hôpital, les premiers « Jeux mondiaux des chaises-roulantes et des amputés » (« World Wheelchair and Amputee Games »)



À vous de jouer !

Le symbole des Jeux paralympiques est composé de trois « agitos », respectivement rouge, bleu et vert, s'encerclant sur un fond blanc. Ils évoquent l'universalité et l'accessibilité. Reproduisez 3 logos qui illustrent différents types de handicaps et coloriez-les en utilisant ces 3 couleurs.

JEUX

Trouvez l'intrus



Carré magique

Trouvez les chiffres et nombres qui manquent pour que leur somme soit égale au total indiqué

	13		=30
		3	=30
8	7		=30
=30	=30	=30	=30

51	7	8
6	01	21
5	13	5

EN SAVOIR +



<https://www.lumni.fr/video/c-est-quoi-les-jeux-paralympiques-1>



Le programme Nation apprenante du ministère de l'Éducation nationale mobilise les médias pour rendre l'École accessible à tous. Tous les jours, nous vous proposons des activités pour s'informer, découvrir, apprendre, s'entraîner ou concourir. Vous pouvez participer seul, en famille ou avec votre classe, en nous envoyant vos productions. Pour cela, il vous suffit de suivre les instructions en utilisant ce flashcode.



LE THÈME DE LA SEMAINE

Chaque semaine, un thème vous est raconté par une histoire, un jeu, une œuvre d'art... Cette semaine, **c'est la semaine de la tolérance et du respect d'autrui**. Aujourd'hui, l'histoire peu ordinaire de Malala Yousafzai.

Malala Yousafzai est née 12 juillet 1997 à Mingora. Elle rêve de devenir médecin... Mais dans son pays, le Pakistan, les talibans, aux idées politiques et religieuses extrémistes pensent que la place des femmes et des filles est à la maison. Ils brûlent les écoles pour les filles.

Malala écrit un blog racontant son point de vue sur l'éducation et sa vie sous la domination talibane. Le 9 octobre 2012, un taliban tente de l'assassiner dans un autobus scolaire. Très grièvement blessée, elle est hospitalisée pendant une longue période au Pakistan puis en Angleterre pour être guérie et protégée. Elle retourne à l'école en Angleterre et poursuit son combat, racontant son histoire dans le monde entier.

Elle se bat pour que tous les enfants puissent aller à l'école, pauvres ou riches, filles ou garçons.

"Un enfant, un professeur, un livre, un crayon peuvent changer le monde."

En 2014, Malala Yousafzai reçoit le prix Nobel de la paix. Elle a 17 ans. C'est une reconnaissance mondiale.



À vous de jouer !

Reconstituez les bonnes paires composées du nom de la personne ou de l'organisation et de la date à laquelle elle a reçu le prix Nobel de la paix. Pour aller plus loin, vous pouvez chercher pourquoi ils ou elles ont obtenu cette récompense.

1901	1917	1977	1986	1992	1993	1999	2009	2018
Elie WIESEL	Barack OBAMA	Nadia MURAD	Henri DUNANT	Roberta MENCHU				
Amnesty International	Médecins sans Frontières	Croix-Rouge	Nelson MANDELA					

Isabelle Mathieu, chargée de mission égalité filles-garçons, académie de Reims

JEU

Photo souvenir

Aidez-moi à retrouver les objets de mes souvenirs de vacances qui ont disparu sur la seconde photo



POUR ALLER PLUS LOIN

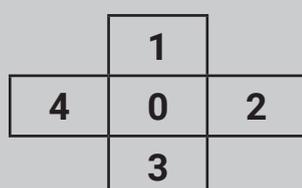
Jouer, bouger

« *Mens sana in corpore sano* » (un corps sain dans un esprit sain)

(Juvénal, poète satirique romain de la fin du I^{er} siècle et du début du II^e siècle)

En langage d'aujourd'hui : « il est aussi important de faire travailler sa tête que son corps » ! Voici ci-dessous quelques propositions pour « jouer, bouger », seul ou à plusieurs et qui permettent de respecter les consignes sanitaires. À adapter à votre lieu de vie et à vos envies...

- **Parcours** : délimitez un parcours avec ou sans obstacles (arbres, bancs, jeux) à faire le plus vite, le plus lentement, à 4 pattes, à reculons, en sautant, en chantant, en marchant vite.
- « **Battle de sauts** » : chacun son tour, proposez une sorte de saut que d'autres doivent réaliser 10 fois. Celui qui est à cours d'idées a perdu.
- **Défis** :
 - ▶ ramassez le plus vite possible 5 objets d'une couleur annoncée par le meneur de jeux (objets naturels, objets apportés de la maison et répartis).
 - ▶ jeu de plateau (préparé avant avec les enfants) : sur un carton ou dessiné sur le sol à la craie, prévoyez des cases numérotées. Chacune d'elles correspond à une activité. Chaque participant, à son tour, tire au sort un numéro ou joue au dé et réalise l'activité proposée pour obtenir des points. Sur un temps donné, celui qui a le plus de points a gagné.
 - ▶ corde à sauter : sur 1 pied, sur 2 pieds en même temps, en avant, en arrière, les yeux bandés, jambes croisées (ou avec une corde imaginaire).
- **Marelles** : dessinez une marelle au sol en forme de croix. Numérotez les cases comme indiqué.



Définissez une série chiffrée de 0 à 4 que chaque joueur doit exécuter le plus vite possible, le plus de fois possible sur un temps donné, avec différents types de sauts (1 pied, pieds joints...)

- **Miroirs** : 2 personnes face à face, un meneur et un suiveur (à intervertir régulièrement). Le suiveur doit exécuter les mêmes gestes, les mêmes postures que le meneur.
- **Jonglage** : fabriquez des balles de jonglages avec des chaussettes en boules ou des ballons de baudruches remplis de farine ou de riz (plusieurs ballons pour chaque balle bien solide). D'abord à une seule main, faites des lancers verticaux qui auront toujours la même hauteur, alternez main gauche-main droite. Ensuite, lancez la balle d'une main dans l'autre en décrivant un arrondi. Lorsque ce geste est tout à fait régulier, vous pouvez utiliser une seconde balle puis une troisième. Attention, un peu d'entraînement et de patience sont nécessaires pour devenir de plus en plus rapide dans le geste et devenir un as de la jungle.

Canal 32



Canal 32 ouvre sa chaîne aux scolaires dans les matinées éducatives, du lundi au vendredi, de 10 h à 12 h avec la diffusion de programmes éducatifs, d'activités, de défis et de chansons.

Une partie de ces contenus est accessible en replay à l'adresse :

► <http://www.canal32.fr/thematiques/culture/je-parle-%C3%A0-mes-%C3%A9l%C3%A8ves/>

On y retrouve également les messages vidéos de la rubrique "Je parle à mes élèves" que des enseignants et des directeurs aubois ont enregistrés pour leurs élèves pendant le confinement.

Pour voir Canal 32, plusieurs solutions s'offrent à vous :

- dans l'Aube, sur la TNT, chaîne 32, (votre antenne râteau doit être orientée vers l'émetteur des Riceys),
- dans l'Aube et partout en France sur votre box TV, chaîne 30 (quel que soit l'opérateur : Orange, Free, Bouygues, SFR, etc.).

Journal de la Haute-Marne (JHM)

Retrouvez dans le Journal de la Haute-Marne (JHM), tous les lundis depuis le mois d'avril et jusqu'à la fin du mois de juin au moins, des conseils pour les parents explicitant les apprentissages et des activités pour les jeunes enfants.

Défi, le prof qui vient chez toi

Retrouve « Défi », le prof qui vient chez toi. Les défis qu'il te lance peuvent être partagés en famille et permettent d'apprendre en s'amusant. Ils concernent quatre niveaux différents :

- Maternelle
- CP
- CE1-CE2
- CM1-CM2-6e

Au-delà de l'aspect ludique de ce défi, il s'agit de maintenir un lien de proximité entre l'école et les familles au travers de contenus simples, éducatifs et variés que parents et enfants peuvent partager.

► retrouve les défis sur notre page dédiée du site académique (<http://www.ac-reims.fr/defi>)



Retrouvez « L'École à la maison » tout au long de cet été, chaque mercredi, dans les éditions de L'Union, L'Ardennais, L'Est Eclair et Libération Champagne.

Remerciements aux membres du comité éditorial et des comités de rédaction départementaux, aux services du rectorat, aux enseignants et formateurs qui ont collaboré au projet Nation apprenante dans les quatre départements et pour leurs contributions à ce livret.

© Rectorat de l'académie de Reims

Édition : juin 2020

Directrice de la publication : Agnès Walch Mension-Rigau

Conception : Service communication et pôle territoires

Crédits : Rectorat de l'académie de Reims, freepik.com, flaticon.com



RÉGION ACADÉMIQUE
GRAND EST

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

MINISTÈRE
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR,
DE LA RECHERCHE
ET DE L'INNOVATION



RECTORAT DE L'ACADÉMIE DE REIMS

1, rue Navier 51082 Reims cedex

téléphone : 03.26.05.69.69

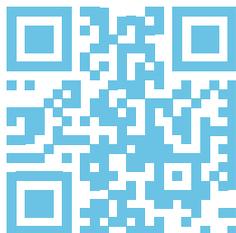
Ouvert au public du lundi au
vendredi de 8h30 à 12h30
et de 13h30 à 17h00

Nous suivre :

 twitter.com/academie_reims

 facebook.com/academie.reims

 instagram.com/academie.reims



www.ac-reims.fr